ETAJV de jeuxvideo.com

Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 12.97 PS2 PLAYSTATION 2

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

PlayStation®2

© L'Odyssée Interactive 1997-2010

INTRODUCTION

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

La version **Gold** dont vous disposez actuellement contient des astuces pour **Playstation 2**. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm

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

Cette encyclopédie contient des :

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

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

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

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

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

AVERTISSEMENT :

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

LISTE DES JEUX

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

- .hack//G.U. Vol.2//Reminisce
- .hack//Infection Part 1
- .hack//Mutation Part 2
- .hack//Outbreak Part 3
- .hack//Quarantine Part 4 : The Final Chapter
- 007 : Bons Baisers de Russie
- 007 : Espion pour Cible
- 007 : Nightfire
- 007 : Quantum of Solace
- 007 : Quitte ou Double
- 18 Wheeler American Pro Trucker
- 24 Heures Chrono : Le Jeu
- 4x4 Evo 2
- 4x4 Evolution
- 50 Cent : Bulletproof
- 7 Blades

A

- A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or
- Ace Combat 5 : Squadron Leader
- Ace Combat : Distant Thunder
- Activision Anthology
- Aeon Flux
- Aero Elite : Combat Academy
- AFL Live 2003
- Age of Empires II : The Age of Kings
- Aggressive Inline
- Airblade
- Airborne Troops
- Alias
- Alien Hominid
- Aliens versus Predator : Extinction
- All-Star Baseball 2002
- All-Star Baseball 2003
- All-Star Baseball 2004
- Alone in the Dark : The New Nightmare
- Alpine Racer 3
- Alter Echo
- Altered Beast
- American Chopper
- Amplitude
- AND 1 Streetball
- Another Century's Episode 3 : The Final
- Ape Escape 2
- Ape Escape 3
- Ape Escape : Million Monkeys
- Ar Tonelico : Melody of Elemia
- Ar Tonelico II
- Arc : Le Clan des Deimos
- Arcana Heart
- Arctic Thunder
- Area-51

- Armored Core 2
- Armored Core 2 : Another Age
- Armored Core 3
- Army Men : Air Attack 2
- Army Men : Omega Soldier
- Army Men : RTS
- Army Men : Sarge's Heroes 2
- Arnaud Clément Tennis
- Astérix & Obélix XXL
- Astérix aux Jeux Olympiques
- Astro Boy
- Astro Boy : The Video Game
- Atelier Iris 2 : The Azoth of Destiny
- Atelier Iris 3 : Grand Fantasm
- Atelier Iris : Eternal Mana
- Atlantis III : Le Nouveau Monde
- ATV Off Road
- ATV Off Road Fury 2
- ATV Off Road Fury 3
- ATV Off Road Fury 4
- ATV Quad Power Racing 2
- Auto Modellista
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Into the Inferno
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Le Royaume de la Terre en Feu

B

- B-Boy
- Backyard Baseball '09
- Bad Boys II
- Bakugan Battle Brawlers
- Baldur's Gate : Dark Alliance
- Baldur's Gate : Dark Alliance II
- Band Hero
- Barbarian
- Barbie Horse Adventures : Wild Horse Rescue
- Bass Strike
- Batman : Rise of Sin Tzu
- Batman Begins
- Batman Vengeance
- Battle Engine Aquila
- Battle Stadium D.O.N
- Battlefield 2 : Modern Combat
- Battlestar Galactica
- Beach King Stunt Racing
- Beach Volleyball : Summer Heat
- Beat Down : Fists of Vengeance
- Ben 10 : Alien Force
- Ben 10 : Alien Force : Vilgax Attacks
- Ben 10 : Protector of Earth
- Berserk
- Beyond Good & Evil
- Big Mutha Truckers
- Big Mutha Truckers 2 : Truck me Harder!
- Bionicle

- Bionicle Heroes
- Black
- Black & Bruised
- Blade II
- Bleach : Blade Battlers
- Blitz : The League
- Blood Omen 2
- Blood Rayne
- Blood Rayne 2
- Blood Will Tell : Tezuka Osamu's Dororo
- Blood+ : Souyoku No Battle Rondo
- Blood+ One Night Kiss
- Bloody Roar 3
- Bloody Roar 4
- BlowOut
- BMX XXX
- Bob l'Eponge : Bataille pour Bikini Bottom
- Bob l'Eponge : Bulle en Atlantide
- Bob l'Eponge : La Créature du Crabe Croustillant
- Bob l'Eponge : Le Film
- Bob l'Eponge : Silence on Tourne !
- Bob l'Eponge et ses Amis : Contre les Robots-Jouets
- Bob l'Eponge et ses Amis : Un pour Tous, Tous pour Un !
- Braquage à l'Italienne
- Bratz : Forever Diamondz
- Bratz : Rock Angelz
- Bratz : The Movie
- Breath of Fire : Dragon Quarter
- Britney's Dance Beat
- Brothers in Arms : Earned in Blood
- Brothers in Arms : Road to Hill 30
- Bujingai : Swordmaster
- Burnout
- Burnout 2 : Point of Impact
- Burnout 3 : Takedown
- Burnout : Revenge
- Burnout Dominator
- Busou Renkin
- BYW : Don't Try this at Home

C

- Cabela's Dangerous Hunts 2009
- Call of Duty 2 : Big Red One
- Call of Duty 3 : En Marche vers Paris
- Call of Duty : Le Jour de Gloire
- Call of Duty : World at War : Final Fronts
- Canis Canem Edit
- Capcom Classics Collection
- Capcom Classics Collection Vol. 2
- Capcom Fighting Jam
- Capcom vs. SNK 2 : Mark of the Millennium 2001
- Cars
- Cars : La Coupe Internationale de Martin
- Cars Race-O-Rama
- Cart Fury Championship Racing

- Cartoon Network Racing
- Casper : Spirit Dimensions
- Castlevania : Curse of Darkness
- Castlevania : Lament of Innocence
- Catwoman
- Champions : Return to Arms
- Champions of Norrath
- Chaos Legion
- Charlie et la Chocolaterie
- Chessmaster
- Chicken Little
- Chicken Little : Aventures Intergalactiques
- Choro Q
- Circus Maximus : Chariot Wars
- City Crisis
- Clannad
- Clock Tower 3
- Club Football 2005
- Cocoto Kart Racer
- Cocoto Platform Jumper
- Codename : Kids Next Door Operation : J.E.U.V.I.D.E.O.
- Cold Fear
- Cold Winter
- Colin McRae Rally 04
- Colin McRae Rally 3
- Colosseum : Road to Freedom
- Combat Elite : WWII Paratroopers
- Commandos 2 : Men of Courage
- Commandos Strike Force
- Conan
- Conflict : Desert Storm
- Conflict : Desert Storm II
- Conflict : Global Storm
- Conflict : Vietnam
- Conflict Zone
- Constantine
- Contra : Shattered Soldier
- Cool Boarders 2001
- Coraline
- Corvette
- Coupe du Monde de la FIFA 2006
- Coupe du Monde FIFA 2002
- Crash : Génération Mutant
- Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex
- Crash Nitro Kart
- Crash of the Titans
- Crash Tag Team Racing
- Crash Twinsanity
- Crazy Taxi
- Cricket 2002
- Crimson Sea 2
- Crimson Tears
- Crisis Zone
- Crusty Demons
- CY Girls

D

- Da Vinci Code
- Dakar 2
- Dance Dance Revolution : Disney Channel Edition
- Dance Dance Revolution Extreme 2
- Dance Dance Revolution X
- Dark Angel
- Dark Angel : Vampire Apocalypse
- Dark Chronicle
- Dark Cloud
- Dark Summit
- Dave Mirra Freestyle BMX 2
- David Beckham Soccer
- Dawn of Mana
- Dead or Alive 2
- Dead to Rights
- Death by Degrees
- Def Jam Fight for NY
- Def Jam Vendetta
- Destroy All Humans!
- Destroy All Humans! 2
- Deus Ex
- Devil Kings 2
- Devil May Cry
- Devil May Cry 2
- Devil May Cry 3
- Devil May Cry 3 Special Edition
- Diabolik : The Original Sin
- Die Hard : Vendetta
- Digimon Rumble Arena 2
- Dino Stalker
- Dirge of Cerberus : Final Fantasy VII
- Disgaea 2 : Cursed Memories
- Disgaea : Hour of Darkness
- Disney Extreme Skate Adventure
- Disney Golf
- Disney Princesse : Un Voyage Enchanté
- Disney Th!nk Fast
- DJ Hero
- DNA : Dark Native Apostle
- Dog's Life
- Dokapon Kingdom
- Donald Couak Attack ?*!
- Downforce
- Downhill Domination
- Dr. Muto
- Dragon Ball Z : Budokai
- Dragon Ball Z : Budokai 2
- Dragon Ball Z : Budokai 3
- Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi
- Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 2
- Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 3
- Dragon Ball Z : Infinite World
- Dragon Ball Z : Sagas
- Dragon Quest & Final Fantasy In Itadaki Street Special

- Dragon Quest : L'Odyssée du Roi Maudit
- Dragon Quest V
- Dragon's Lair 3D
- Drakan : The Ancients' Gates
- Drakengard
- Drakengard 2
- DRIV3R
- Driven
- Driver : Parallel Lines
- Driving Emotion Type-S
- Drome Racers
- Dropship
- Duel Masters
- Dynasty Warriors
- Dynasty Warriors 2
- Dynasty Warriors 3
- Dynasty Warriors 3 : Xtreme Legends
- Dynasty Warriors 4
- Dynasty Warriors 4 : Xtreme Legends
- Dynasty Warriors 5
- Dynasty Warriors 5 : Empires
- Dynasty Warriors 5 : Xtreme Legends
- Dynasty Warriors 6
- Dynasty Warriors : Gundam 2

E

- EA Sports Rugby
- Ecco the Dolphin : Defender of the Future
- Echo Night Beyond
- Endgame
- Enter the Matrix
- Ephemeral Fantasia
- Eragon
- Escape from Monkey Island
- ESPN International Track & Field
- ESPN International Winter Sports
- ESPN NBA 2 Night
- ESPN NBA 2K5
- ESPN NFL 2K5
- ESPN Winter X-Games : Snowboarding
- ESPN X-Games : Skateboarding
- Eternal Ring
- Eve of Extinction
- Everblue 2
- Evergrace
- Everybody's Golf
- Everybody's Tennis
- Evil Dead : A Fistful of Boomstick
- Evil Prophecy
- Evil Twin : Cyprien's Chronicles
- Evolution GT
- Evolution Skateboarding
- Extermination
- EyeToy : Antigrav
- EyeToy : Groove

- EyeToy : Play
- EyeToy : Play 2

F

- F1 2001
- F1 2002
- F1 Championship Saison 2000
- F1 Racing Championship
- Fahrenheit
- Fallout : Brotherhood of Steel
- Fantavision
- Far East of Eden III : Namida
- Fatal Fury : Battle Archives Volume 1
- Fatal Fury : Mark of the Wolves
- Fate/unlimited Codes
- Ferrari Challenge
- FIFA 07
- FIFA 08
- FIFA 2001
- FIFA Football 2002
- FIFA Football 2003
- FIFA Football 2004
- FIFA Football 2005
- FIFA Street
- FIFA Street 2
- Fight Club
- Fight Night 2004
- Fight Night : Round 2
- Fight Night : Round 3
- Final Fantasy X
- Final Fantasy X-2
- Final Fantasy XI Online
- Final Fantasy XII
- Final Fantasy XII International : Zodiac Job System
- Final Fight : Streetwise
- Fireblade
- Firefighter F.D. 18
- Fisherman's Challenge
- FlatOut
- FlatOut 2
- Forbidden Siren
- Forbidden Siren 2
- Ford Racing 2
- Ford Racing 3
- Forgotten Realms : Demon Stone
- Formula One 2001
- Formula One 2002
- Formula One 2004
- Frank Herbert's Dune
- Freaky Flyers
- Freedom Fighters
- Freekstyle
- Freestyle Metal X
- Frequency
- Frogger : Ancient Shadow

- Front Mission 5 : Scars of the War
- Full Spectrum Warrior
- Full Spectrum Warrior : Ten Hammers
- Fur Fighters : Viggo's Revenge
- Futurama
- Future Tactics : The Uprising

G

- G-Surfers
- G.I. Joe : Le Réveil du Cobra
- G1 Jockey
- Galerians : ASH
- Gauntlet : Dark Legacy
- Genji
- Get on da Mic
- Ghost in the Shell : Stand Alone Complex
- Ghost Master : Les Chroniques de Gravenville
- Ghost Recon
- Ghost Recon 2
- Ghost Recon Advanced Warfighter
- Ghost Rider
- Ghosthunter
- Giants : Citizen Kabuto
- Gift
- Gitaroo Man
- Gladiator : Sword of Vengeance
- Gladius
- Glass Rose
- Goblin Commander : Unleash the Horde
- God Hand
- God of War
- God of War II : Divine Retribution
- Godzilla : Save the Earth
- Godzilla Unleashed
- GoldenEye : Au Service du Mal
- Golf Paradise
- Gottlieb Pinball Classics
- Gradius III & IV
- Gradius V
- Graffiti Kingdom
- Gran Turismo 3
- Gran Turismo 4
- Gran Turismo 4 Prologue
- Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva
- Grand Prix Challenge
- Grand Theft Auto : Liberty City Stories
- Grand Theft Auto : San Andreas
- Grand Theft Auto : Vice City
- Grand Theft Auto : Vice City Stories
- Grand Theft Auto III
- Grandia II
- Grandia III
- Gravity Games : Bike Street, Vert, Dirt
- Gregory Horror Show
- GrimGrimoire

- Growlanser : Generations
- GTC Africa
- Guilty Gear X
- Guilty Gear X2
- Guilty Gear X2 Reload
- Guilty Gear XX Core
- Guilty Gear XX Core Plus
- Guitar Hero
- Guitar Hero 5
- Guitar Hero : Aerosmith
- Guitar Hero : Metallica
- Guitar Hero : World Tour
- Guitar Hero Greatest Hits
- Guitar Hero II
- Guitar Hero III : Legends of Rock
- Guitar Hero Rocks the 80's
- Gumball 3000
- Gun
- Gundam : Gihren's Greed : The Axis Menace
- Gundam : Journey To Jaburo
- GunGrave
- GunGrave O.D.
- GunGriffon : Blaze
- Guy Roux Manager 2002

H

- Half-Life
- Happy Feet
- Harry Potter : Coupe du Monde de Quidditch
- Harry Potter à l'Ecole des Sorciers
- Harry Potter et l'Ordre du Phénix
- Harry Potter et la Chambre des Secrets
- Harry Potter et la Coupe de Feu
- Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé
- Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban
- Harvest Moon : A Wonderful Life
- Hasbro : Best of des Jeux en Famille
- Haunting Ground
- Haven : Call of the King
- Headhunter
- Headhunter : Redemption
- Heatseeker
- Hello Kitty Roller Rescue
- Herdy Gerdy
- Heroes of the Pacific
- Héros de la Ligue des Justiciers
- Hidden Invasion
- Hitman 2 : Silent Assassin
- Hitman : Blood Money
- Hitman Contracts
- Hokuto No Ken Fighting
- Hostile Territory : Smuggler's Run 2
- Hot Wheels : Stunt Track Challenge
- Hot Wheels : World Race
- Hulk

- Hunter : The Reckoning : Wayward
- Hyper Street Fighter II

I

- I-Ninja
- Ico
- Ikki Tousen : Shining Dragon
- Indiana Jones et le Sceptre des Rois
- Indiana Jones et le Tombeau de L'Empereur
- IndyCar Series
- Inspecteur Gadget : L'Invasion des Robots Mad
- Intellivision Lives !
- International Superstar Soccer
- International Superstar Soccer 2
- InuYasha : Feudal Combat
- Iron Man

J

- Jade Cocoon 2
- Jak 3
- Jak and Daxter
- Jak and Daxter : The Lost Frontier
- Jak II : Hors la Loi
- Jak X
- Jeremy McGrath Supercross World
- Jet Ski Riders
- Jimmy Neutron : Un Garçon Génial : L'Attaque des Twonkies
- Jojo's Bizarre Adventure : Phantom Blood
- Jonny Moseley Mad Trix
- Juiced
- Juiced 2 : Hot Import Nights
- Jurassic : The Hunted
- Jurassic Park : Operation Genesis
- Just Cause

K

- Kamen Rider : Climax Heroes
- Karaoke Revolution Volume 2
- Katamari Damacy
- Kelly Slater's Pro Surfer
- Kengo : Master of Bushido
- Kenshin
- Kessen
- Kessen II
- Kessen III
- Kill.Switch
- Killer 7
- Killzone
- Kinetica
- King Kong
- Kingdom Hearts
- Kingdom Hearts II
- Kingdom Hearts II Final Mix+
- Kingdom Hearts Re : Chain of Memories
- Klonoa 2 : Lunatea's Veil

- Knockout Kings 2000
- Knockout Kings 2001
- Kung Fu Panda : Le jeu
- Kuon
- Kuri Kuri Mix
- Kya : Dark Lineage

L

- L'Age de Glace 2
- L'Etrange Noel de Monsieur Jack : La Revanche d'Oogie
- L.A. Rush
- La Ferme en Folie
- La Grande Evasion
- La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon
- La Momie : La Tombe de l'Empereur Dragon
- La Planète au Trésor
- La Pucelle : Tactics
- Là-Haut
- Largo Winch : Aller Simple pour les Balkans
- Le Chat Chapeauté
- Le Maillon Faible
- Le Manoir Hanté
- Le Mans 24 Heures
- Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique
- Le Monde de Nemo
- Le Monde Des Bleus 2002
- Le Monde des Bleus 2003
- Le Monde des Bleus : Nouvelle Génération
- Le Parrain
- Le Pôle Express
- Le Retour De La Momie
- Le Roi Arthur
- Le Roi Scorpion : L'Ascension de l'Akkadien
- Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau
- Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi
- Le Seigneur des Anneaux : Le Tiers Âge
- Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours
- Legacy of Kain : Defiance
- Legaia 2 : Duel Saga
- Legends of Wrestling
- Legends of Wrestling II
- Legion : The Legend of Excalibur
- Lego Batman : Le Jeu Vidéo
- Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale
- Lego Racers 2
- Lego Star Wars : Le Jeu Vidéo
- Lego Star Wars II : La Trilogie Originale
- Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude
- Les 4 Fantastiques
- Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent
- Les Aventures de Bill et Mandy : Le Jeu
- Les Aventures de Porcinet
- Les Chevaliers de Baphomet : Le Manuscrit de Voynich
- Les Chroniques De Spiderwick
- Les Dents de la Mer

- Les Desastreuses Aventures des Orphelins Baudelaire
- Les Griffin
- Les Indestructibles
- Les Indestructibles : La Terrible Attaque du Demolisseur
- Les Looney Tunes Passent à l'Action
- Les Rois de la Glisse
- Les Simpson : Le Jeu
- Les Sims
- Les Sims 2
- Les Sims 2 : Animaux & Cie
- Les Sims 2 : Naufragés
- Les Sims : Permis de Sortir
- Les Sopranos : Road to Respect
- Les Urbz : Les Sims in the City
- Lethal Skies II
- LFP Manager 2004
- Looney Tunes : Acme Arsenal
- Lotus Challenge
- Lumines Plus

M

- Mad Maestro
- Madagascar
- Madagascar 2
- Madden NFL 07
- Madden NFL 08
- Madden NFL 09
- Madden NFL 2001
- Madden NFL 2002
- Madden NFL 2003
- Madden NFL 2004
- Madden NFL 2005
- Mafia
- Major League Baseball 2K6
- Major League Baseball 2K8
- Makai Kingdom : Chronicles of the Sacred Tome
- Malice
- Mana Khemia 2 : Fall of Alchemy
- Manhunt
- Manhunt 2
- Marc Ecko's Getting up : Contents under Pressure
- Marvel Nemesis : L'Avenement des Imparfaits
- Marvel Super Hero Squad
- Marvel Ultimate Alliance
- Marvel Ultimate Alliance 2
- Marvel vs Capcom 2
- Mashed
- Mashed Fully Loaded
- Masters of the Universe : He-Man : Defender of Grayskull
- Mat Hoffman's Pro BMX 2
- Max Payne
- Max Payne 2 : The Fall of Max Payne
- Maximo
- Maximo vs Army of Zin
- MDK 2 Armageddon

- Medal of Honor : Avant-Garde
- Medal of Honor : En Première Ligne
- Medal of Honor : Les Faucons de Guerre
- Medal of Honor : Soleil Levant
- Mega Man X Command Mission
- Mega Man X7
- Mega Man X8
- Melty Blood : Actress Again
- Men in Black II : Alien Escape
- Mercenaries
- Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas
- Metal Arms : Glitch in the System
- Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty
- Metal Gear Solid 2 Substance
- Metal Gear Solid 3 : Snake Eater
- Metal Gear Solid 3 Subsistence
- Metal Saga
- Metal Slug 3
- Metal Slug 4
- Metal Slug Anthology
- MicroMachines
- Midnight Club
- Midnight Club 3 : Dub Edition
- Midnight Club 3 : Dub Edition Remix
- Midnight Club II
- Mike Tyson Heavyweight Boxing
- Minority Report
- Mission : Impossible : Operation Surma
- MLB 08 : The Show
- MLB Power Pros 2008
- MLB SlugFest Loaded
- MLF 2
- Mobile Suit Gundam : Federation vs. Zeon
- Mojo!
- Monopoly : Editions Classique et Monde
- Monster Hunter
- Monster Hunter G
- Monster Jam
- Monster Jam Maximum Destruction
- Monster Rancher 3
- Monstres & Cie : L'Ile de l'Epouvante
- Mortal Kombat : Deadly Alliance
- Mortal Kombat : Shaolin Monks
- Mortal Kombat Armageddon
- Mortal Kombat Mystification
- Motocross Mania 3
- MotoGP
- MotoGP 2
- MotoGP 4
- Motor Mayhem
- Mr Moskeeto
- MTV Celebrity Deathmatch
- MTV Music Generator 2
- MTX Mototrax
- Musashi : Samurai Legend

- Music 3000
- MX 2002 featuring Ricky Carmichael
- MX Rider
- MX Superfly featuring Ricky Carmichael
- MX Unleashed
- MX vs ATV : Extreme Limite
- MX vs ATV Unleashed
- Myst III : Exile
- Mystic Heroes

N

- Namco x Capcom
- Nanobreaker
- Naruto : Ultimate Ninja
- Naruto : Ultimate Ninja 2
- Naruto : Ultimate Ninja 3
- Naruto : Uzumaki Chronicles
- Naruto : Uzumaki Chronicles 2
- Naruto Shippuden : Ultimate Ninja 4
- Naruto Shippuden : Ultimate Ninja 5
- NASCAR 06 : Total Team Control
- NASCAR 08
- Nascar 2001
- NASCAR Heat 2002
- NASCAR Thunder 2002
- NASCAR Thunder 2005 : Chase for the Cup
- NBA 2K10
- NBA 2K2
- NBA 2K3
- NBA 2K6
- NBA 2K7
- NBA 2K8
- NBA 2K9
- NBA Ballers
- NBA Ballers : Phenom
- NBA Hoopz
- NBA Jam
- NBA Live 06
- NBA Live 07
- NBA Live 08
- NBA Live 09
- NBA Live 2001
- NBA Live 2002
- NBA Live 2003
- NBA Live 2004
- NBA Live 2005
- NBA Shoot Out 2001
- NBA Starting Five
- NBA Street
- NBA Street V3
- NBA Street Vol.2
- NCAA Football 07
- Need for Speed : Most Wanted
- Need for Speed : Poursuite Infernale 2
- Need for Speed Carbon

- Need for Speed ProStreet
- Need for Speed Underground
- Need for Speed Underground 2
- Neo Contra
- NFL 2K2
- NFL 2K3
- NFL Blitz 2002
- NFL Gameday 2001
- NFL Gameday 2002
- NFL QB Club 2002
- NFL Street
- NFL Street 2
- NHL 07
- NHL 08
- NHL 2001
- NHL 2002
- NHL 2003
- NHL 2004
- NHL 2K10
- NHL 2K6
- NHL 2K8
- NHL 2K9
- NHL FaceOff 2001
- NHL Hitz 2002
- NHL Hitz 2003
- NHL Hitz Pro
- Nights : Into Dreams...
- Nightshade
- Ninja Assault
- No One Lives Forever
- Nos Voisins les Hommes
- NYR : New York Race

O

- Obscure
- Obscure II
- Odin Sphere
- Okami
- One Piece : Pirates Carnival
- One Piece Grand Adventure
- One Piece Grand Battle
- Oni
- Onimusha 2 : Samurai's Destiny
- Onimusha 3
- Onimusha : Blade Warriors
- Onimusha : Dawn of Dreams
- Onimusha : Warlords
- Operation Win Back
- Operation Win Back 2 : Project Poseidon
- Orphen
- Outlaw Golf 2
- Outlaw Volleyball Remixed
- OutRun 2006 : Coast 2 Coast

P

- Pac-Man Rally
- Pac-Man World 2
- Pac-Man World 3
- Parappa the Rapper 2
- Paris-Dakar Rally
- Penny Racers
- Persona 3 : FES
- Persona 4
- Phantasy Star Universe
- Pimp my Ride
- Pinball Hall of Fame : The Williams Collection
- Pirates : Kat la Rouge
- Pitfall Harry : L'Expédition Perdue
- Pool Paradise
- Portal Runner
- Power Rangers : Dino Tonnerre
- Primal
- Prince of Persia : L'Ame du Guerrier
- Prince of Persia : Les Deux Royaumes
- Prince of Persia : Les Sables du Temps
- Prisoner of War
- Pro Evolution Soccer
- Pro Evolution Soccer 2
- Pro Evolution Soccer 2009
- Pro Evolution Soccer 2010
- Pro Evolution Soccer 3
- Pro Evolution Soccer 4
- Pro Evolution Soccer 5
- Pro Evolution Soccer 6
- Pro Rally 2002
- Project : Snowblind
- Project Zero
- Project Zero 3 : The Tormented
- Project Zero II : Crimson Butterfly
- Psi-Ops : The Mindgate Conspiracy
- Psychonauts
- Puzzle Quest : Challenge of the Warlords

Q

- Q-Ball : Billard Master
- Quake III Revolution
- Qui Veut Gagner des Millions : 2ème Edition

R

- R : Racing
- R-Type Final
- Radiata Stories
- Rahxephon
- Raiden III
- Rainbow Six 3
- Rainbow Six : Lockdown
- Rally Championship
- Rally Fusion : Race of Champions
- Rampage : Total Destruction
- Ratatouille

- Ratchet & Clank
- Ratchet & Clank 2
- Ratchet & Clank 3
- Ratchet & Clank : La Taille Ca Compte
- Raw Danger!
- Rayman 3 : Hoodlum Havoc
- Rayman contre les Lapins Crétins
- Rayman M
- Rayman Revolution
- RC Revenge Pro
- Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- Rebel Raiders : Operation Nighthawk
- Red Card 2003
- Red Dead Revolver
- Red Faction
- Red Faction II
- Red Ninja : End of Honour
- Reign of Fire
- Reservoir Dogs
- Resident Evil 4
- Resident Evil : Code : Veronica X
- Resident Evil : Dead Aim
- Resident Evil : Outbreak
- Resident Evil Survivor 2 : Code Veronica
- Rez
- Ribbit King
- Richard Burns Rally
- Ridge Racer V
- Ring Of Red
- Rise of the Kasai
- Rise to Honour
- Risk : Global Domination
- Road Rage 3
- Roadkill
- Robot Wars : Arenas of Destruction
- Robotech : Battlecry
- Robotech : Invasion
- Robots
- Rock Band
- Rock Band 2
- Rocky
- Rocky Legends
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2001
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2002
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2003
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2004
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2005
- Rogue Galaxy
- Rogue Ops
- Rogue Trooper
- Roland Garros 2002
- Roland Garros 2003
- Roland Garros 2005 powered by Smash Court Tennis
- Rollercoaster World
- Rolling

- Romance of the Three Kingdoms IX
- Romance of the Three Kingdoms VII
- Romance of the Three Kingdoms VIII
- Romance of the Three Kingdoms XI
- Romancing Saga
- RTX Red Rock
- Rugby 06
- Rugby 08
- Rugby 2004
- Rugby 2005
- Rule of Rose
- Rumble Racing
- Rumble Roses
- Run Like Hell
- Rune Viking Warlords
- Rygar : The Legendary Adventure

S

- S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo
- Saint Seiya : Les Chevaliers du Zodiaque : Hades
- Saint Seiya : Les Chevaliers du Zodiaque : Le Sanctuaire
- Sakura Wars : So Long, My Love
- Salt Lake 2002
- Samurai Jack : The Shadow of Aku
- Samurai Shodown Anthology
- Samurai Shodown V
- Samurai Shodown V Special
- Samurai Warriors
- Samurai Warriors 2
- Samurai Warriors 2 : Empires
- Samurai Warriors : Xtreme Legends
- Samurai Western
- Satanas Et Diabolo
- Savage Skies
- SBK-07 : Superbike World Championship
- Scaler
- Scarface : The World is Yours
- Scooby-Doo! : La Nuit des 100 Frissons
- Scooby-Doo! Opération Chocottes
- Second Sight
- Secret Agent Clank
- Secret Weapons over Normandy
- Sega Ages 2500 Vol. 33 : Fantasy Zone : Complete Collection
- Sega Mega Drive Collection
- Sega Superstars
- Sega Superstars Tennis
- Seven Samurai 20XX
- Shadow Hearts
- Shadow Hearts : Covenant
- Shadow Hearts : From the New World
- Shadow Man : 2econd Coming
- Shadow of Memories
- Shadow of Rome
- Shadow of the Colossus
- Shadow the Hedgehog

- Shaun Palmer's Pro Snowboarder
- Shin Megami Tensei : Devil Summoner 2 : Raidou Kuzunoha versus King Abaddon
- Shin Megami Tensei : Digital Devil Saga
- Shin Megami Tensei : Digital Devil Saga 2
- Shin Megami Tensei : Lucifer's Call
- Shin Megami Tensei : Persona 3
- Shining Force EXA
- Shining Force Neo
- Shining Tears
- Shinobi
- Shinobido : La Voie du Ninja
- Shox : Extreme Rally
- Shrek 2
- Shrek : SuperSlam
- Shrek le Troisieme
- Shrek Smash n' Crash Racing
- Silent Hill 2
- Silent Hill 3
- Silent Hill 4 : The Room
- Silent Hill : Shattered Memories
- Silent Hill Origins
- Silent Scope
- Silent Scope 2 : Dark Silhouette
- Silent Scope 3
- Silpheed : The Lost Planet
- Singstar
- Sky Odyssey
- Slam Tennis
- Sled Storm
- Sly 2 : Association de Voleurs
- Sly 3
- Sly Raccoon
- Smash Court Tennis Pro Tournament
- Smash Court Tennis Pro Tournament 2
- Smuggler's Run
- Sniper Elite
- SNK Arcade Classics Volume 1
- SOCOM : U.S. Navy SEALs
- SOCOM : U.S. Navy SEALs : Combined Assault
- SOCOM II : U.S. Navy SEALs
- Soldier of Fortune
- Sonic Gems Collection
- Sonic Heroes
- Sonic Mega Collection Plus
- Sonic Riders
- Sonic Riders Zero Gravity
- Sonic Unleashed
- SOS : The Final Escape
- Soul Eater : Battle Resonance
- Soul Nomad & the World Eaters
- Soul Reaver 2
- SoulCalibur II
- SoulCalibur III
- Space Channel 5
- Space Channel 5 : Part 2

- Space Race
- Space Raiders
- Spartan : Total Warrior
- Spawn Armageddon
- Speed Kings
- Speed Racer : Le Jeu Vidéo
- Spider-Man
- Spider-Man 2
- Spider-Man 3
- Spider-Man : Allié ou Ennemi
- Spider-Man : Le Règne des Ombres L'Union Sacrée
- Splashdown
- Splinter Cell
- Splinter Cell Chaos Theory
- Splinter Cell Double Agent
- Splinter Cell Pandora Tomorrow
- Spy Fiction
- Spy Hunter
- Spy Hunter 2
- Spy Hunter : Nowhere to Run
- Spy vs Spy
- Spyro : A Hero's Tail
- Spyro : Enter the Dragonfly
- SSX
- SSX 3
- SSX on Tour
- SSX Tricky
- Star Ocean : Till the End of Time
- Star Trek : Encounters
- Star Trek : Shattered Universe
- Star Trek Voyager : Elite Force
- Star Wars : Bounty Hunter
- Star Wars : Jedi Starfighter
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force
- Star Wars : Starfighter
- Star Wars : Super Bombad Racing
- Star Wars : The Clone Wars
- Star Wars Battlefront
- Star Wars Battlefront II
- Star Wars Episode III : La Revanche des Sith
- Star Wars Racer Revenge
- Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République
- Starsky & Hutch
- State of Emergency
- State of Emergency 2
- Steambot Chronicles
- Stella Deus : The Gate of Eternity
- Stolen
- Street Fighter Alpha Anthology
- Street Fighter EX3
- Street Hoops
- Street Racing Syndicate
- Stuntman
- Stuntman : Ignition
- Suikoden IV

- Suikoden V
- Summoner
- Summoner 2
- Sunny Garcia Surfing
- Super Bust-A-Move
- Super Bust-A-Move 2
- Super Dragon Ball Z
- Super Farm
- Super Monkey Ball Adventure
- Super Monkey Ball Deluxe
- Super Trucks
- Super-Bikes Riding Challenge
- Supercar Street Challenge
- Superman : Shadow of Apokolips
- Superman Returns
- Surfing H3O
- SVC Chaos : SNK vs. Capcom
- SWAT : Global Strike Team
- SX Superstar
- Syberia
- Syberia II
- Syphon Filter : Dark Mirror
- Syphon Filter : The Omega Strain

T

- Taito Legends
- Taito Legends 2
- Tak 2 : Le Sceptre des Reves
- Tak and the Guardians of Gross
- Tak et le Pouvoir de Juju
- Tales of Destiny
- Tales of Destiny 2
- Tales of Rebirth
- Tales of the Abyss
- Tank Elite
- Tarzan Freeride
- Taz Wanted
- TD Overdrive
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Teenage Mutant Ninja Turtles 2 : Battle Nexus
- Teenage Mutant Ninja Turtles 3 : Mutant Nightmare
- Teenage Mutant Ninja Turtles : Smash-Up
- Tekken 4
- Tekken 5
- Tekken Tag Tournament
- Tenchu : Fatal Shadows
- Tenchu : La Colère Divine
- Terminator 3 : Le Soulèvement des Machines
- Terminator 3 : The Redemption
- Test Drive : Eve of Destruction
- Test Drive Off-Road Wide Open
- The Bard's Tale
- The Bouncer
- The Getaway
- The Getaway : Black Monday

- The Incredible Hulk
- The Incredible Hulk : Ultimate Destruction
- The King of Fighters '98 : Ultimate Match
- The King of Fighters 2000/2001
- The King of Fighters 2002 : Unlimited Match
- The King of Fighters 2003
- The King of Fighters : Maximum Impact
- The King of Fighters : Maximum Impact 2
- The King of Fighters Collection : The Orochi Saga
- The King of Fighters XI
- The King of Route 66
- The Legend of Spyro : A New Beginning
- The Legend of Spyro : The Eternal Night
- The Mark of Kri
- The Matrix : Path Of Neo
- The Punisher
- The Red Star
- The Rumble Fish
- The Secret Saturdays : Beasts of the 5th Sun
- The Simpsons : Hit & Run
- The Simpsons : Road Rage
- The Simpsons : Skateboarding
- The Suffering
- The Suffering : Les Liens qui nous Unissent
- The Terminator : Un Autre Futur
- The Thing
- The Warriors
- The X-Files : Resist or Serve
- Theme Park World
- Thrillville
- Thrillville : Le Parc en Folie
- Thunderhawk : Operation Phoenix
- Tiger Woods PGA Tour 06
- Tiger Woods PGA Tour 07
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Tiger Woods PGA Tour 10
- Tiger Woods PGA Tour 2001
- Tiger Woods PGA Tour 2002
- Tiger Woods PGA Tour 2003
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2005
- Tigre & Dragon
- Time Crisis 3
- Time Crisis II
- TimeSplitters
- TimeSplitters 2
- TimeSplitters : Future Perfect
- Titeuf : Méga Compet'
- TNA iMPACT!
- TOCA Race Driver
- TOCA Race Driver 2 : Ultimate Racing Simulator
- TOCA Race Driver 3
- Tokyo Xtreme Racer
- Tomb Raider : Anniversary
- Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres

- Tomb Raider Legend
- Tomb Raider Underworld
- Tony Hawk's American Wasteland
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Tony Hawk's Project 8
- Tony Hawk's Proving Ground
- Tony Hawk's Underground
- Tony Hawk's Underground 2
- Top Gear Dare Devil
- Top Gun : Combat Zones
- Top Spin
- Torino 2006
- Total Immersion Racing
- Total Overdose
- Tour de France
- Tourist Trophy
- Transformers
- Transformers : La Revanche
- Transformers : Le Jeu
- Transworld Surf
- Trapt
- Triple Play Baseball
- True Crime : New York City
- True Crime : Streets of LA
- TT Superbikes : Real Road Racing
- TT Superbikes Legends
- Turok Evolution
- Twin Caliber
- Twisted Metal : Black
- Twisted Metal : Black Online
- Twisted Metal : Head-On : Extra Twisted Edition
- Ty : Le Tigre de Tasmanie
- Ty : Le Tigre de Tasmanie 2 : Opération Sauvetage

U

- UEFA Challenge
- Ultimate Sky Surfer
- Ultimate Spider-Man
- Under the Skin
- Unison
- Unreal Tournament
- Urban Chaos : Violence Urbaine
- Urban Freestyle Soccer
- Urban Reign
- USA Racing

V

- V-Rally 3
- Valkyrie Profile Silmeria
- Vampire : Darkstalkers Collection
- Vampire Night
- Van Helsing
- Vexx
- Victorious Boxers

- Victorious Boxers 2 : Fighting Spirit
- Vietcong : Purple Haze
- Viewtiful Joe
- Viewtiful Joe 2
- Virtua Cop : Elite Edition
- Virtua Fighter 4
- Virtua Fighter 4 Evolution
- Virtua Tennis 2
- Volt : Star Malgré Lui

W

- Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray
- WALL-E
- War Of The Monsters
- Warriors of Might and Magic
- Warriors Orochi
- Warriors Orochi 2
- Way of the Samurai
- Way of the Samurai 2
- We Love Katamari
- Whirl Tour
- Whiteout
- Wild Arms 3
- Wild Arms 4
- Wild Arms 5
- Wild Wild Racing
- WipEout Fusion
- WipEout Pulse
- Woody Woodpecker
- World Championship Snooker 2002
- World Championship Snooker 2003
- World Championship Snooker 2004
- World Destruction League : War Jetz
- World Racing
- World Racing 2
- World Rally Championship
- World Rally Championship II Extreme
- World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets
- World Series of Poker : Tournament of Champions 2007 Edition
- Worms 3D
- Worms Blast
- Wrath Unleashed
- WRC 3
- WRC 4
- Wreckless : Missions Yakuzas
- WWE Crush Hour
- WWE Smackdown vs Raw 2007
- WWE Smackdown vs Raw 2008
- WWE Smackdown vs Raw 2009
- WWE Smackdown vs Raw 2010
- WWE Smackdown! : Here Comes the Pain
- WWE Smackdown! : Shut your Mouth
- WWE Smackdown! vs Raw
- WWF Smackdown! : Just Bring it

X

- X-Men 2 : La Vengeance de Wolverine
- X-Men : Le Jeu Officiel
- X-Men : Next Dimension
- X-Men Legends
- X-Men Legends II : L'Avenement d'Apocalypse
- X-squad
- Xenosaga Episode II : Jenseits von Gut und Bose
- XGIII : Extreme G Racing
- XGRA : Extreme-G Racing Association
- Xiaolin Showdown
- XIII

Y

- Yakuza
- Yakuza 2
- Yakuza Fury
- Ys : The Ark of Napishtim
- Ys I & II Eternal Story
- Yu Yu Hakusho : Dark Tournament
- Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Colisee
- Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses

Z

- Zapper
- Zatchbell! : Mamodo Battles
- Zatchbell! : Mamodo Fury
- Zone of the Enders
- Zone of the Enders : The 2nd Runner

.hack//G.U. Vol.1//Rebirth

© Namco Bandai / CyberConnect2

+ D'INFOS FORUM

TRAILER

Le trailer des Vol. 1 et 2 est directement accessible si vous avez une sauvegarde du premier volet sur votre carte mémoire. si ce n'est pas le cas, il existe une autre méthode pour l'avoir. Sur l'écran principal, maintenez R1 + R2, appuyez sur □ , △ , □ , △ , relâchez R1 + R2, maintenez L1 + L2 et appuyez sur L3 + R3. Si la manip est effectuée rapidement, un message confirmant la validité du code s'affichera à l'écran.

MEILLEUR NIVEAU DE DÉPART

Vous pouvez commencer directement la partie avec Haseo au lvl 35 à condition d'avoir une sauvegarde de Dot Hack : GU : Vol.2 : Reminisce (partie terminée) sur votre carte mémoire.

.hack//G.U. Vol.2//Reminisce

© Bandai / CyberConnect2

TRAILER

Le trailer des Vol. 1 et 2 est directement accessible si vous avez une sauvegarde du premier volet sur votre carte mémoire. si ce n'est pas le cas, il existe une autre méthode pour l'avoir. Sur l'écran principal, maintenez R1 + R2, appuyez sur □ , △ , □ , △ , relâchez R1 + R2, maintenez L1 + L2 et appuyez sur L3 + R3. Si la manip est effectuée rapidement, un message confirmant la validité du code s'affichera à l'écran.

SOINS ILLIMITÉS

Lorsque vous êtes rejoint par Endrance, vous pouvez vous servir de lui pour vous soigner à l'infini car il ne sera jamais à court de potions. Pour cela, au lieu de l'utiliser comme combattant, demandez-lui de ne faire que des soins de manière à ce qu'il n'utilise que des potions, et apprenez-lui seulement le sort de résurrection.

.hack//Infection Part 1

© Bandai / CyberConnect2 2004

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE EN PRENANT UN MINIMUM DE RISQUE

Une solution toute bête pour gagner de l'EXP dans Dot Hack consiste tout simplement à générer aléatoirement des champs jusqu'à tomber sur celui qui correspond à votre niveau. Par exemple si vos personnages ont un niveau 50, optez plutôt pour des champs de niveau 48 ou 49. Ensuite, il vous restera à combattre les monstres de cette zone pour gagner pas mal d'expérience et ce sans grande difficulté. Vous pouvez bien entendu opter pour des zones correspondant à des niveaux supérieurs à ceux de votre groupe mais sachez alors que vous aurez beaucoup de mal à venir à bout des monstres, la difficulté du jeu ne vous permettant pas franchement de battre des ennemis plus puissants que vous.

LES MONSIEURS ET LES GRAND-PÈRES

Voici ce que vous donnent les Monsieurs ou les Grand-Pères dans les fontaines selon le choix que vous ferez :

Monsieur lvl 1
Aucune : Il vous donnera une hache d'argent, une hache d'or et l'arme que vous avez jetée.
Hache d'or : Il vous donnera une hache d'or.
Hache d'argent : Il vous donnera une hache d'argent.

Monsieur lvl 2
Aucune : Il vous donnera une arme moins performante que celle que vous avez jetée.
Hache d'or : Il vous donnera une hache d'or.
Hache d'argent : Il vous donnera une hache d'argent.

Grand-Père lvl 1
Aucune : Il vous donnera une arme plus performante que celle que vous avez jetée.
Hache d'or : Il vous donnera une hache d'or.
Hache d'argent : Il vous donnera une hache d'argent.

Grand-Père lvl 2 :
Aucune : Il vous donnera une arme moins performante que celle que vous avez jeté.
Hache d'or : Il vous donnera une hache d'or.
Hache d'argent : Il vous donnera une hache d'argent.

CONSEIL

Oeufs des donjons

Voici où trouver les oeufs dans les donjons :
Oeuf Vert : Donjons à mur de pierre.
Oeuf Ours-Chat : Donjons à mur de château.
Oeuf Invisible : Donjons à mur de caverne.
Oeuf Sang ; Donjons à mur de chair.
Quant aux légumineuses, citrouilles... elles se trouvent à l'exterieur des donjons.

Les Ames Virus

Âme Virus A : Faites "Pompe Données" sur des petits monstres.
Âme Virus B : Faites "Pompe Données" sur des monstres de taille moyenne.
Âme Virus C : Faites "Pompe Données" sur des gros monstres.
Autres Âme Virus : Faites "Pompe Données" sur les monstres invincibles (les boss verts).

Les Élements

Bois <--> Terre
Tonnerre <--> Ténèbres
Feu <--> Eau

Bois > Jungle, prairie, humus (champignons).
Terre > Landes, murs de pierre.
Tonnerre > Il y a des éclairs, du tonnerre.
Ténèbres > Marais, squellettes.
Feu > Désert, magma.
Eau > Champs enneigés.

.hack//Mutation Part 2

© Bandai / CyberConnect2 2004

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE EN PRENANT UN MINIMUM DE RISQUE

Une solution toute bête pour gagner de l'EXP dans Dot Hack consiste tout simplement à générer aléatoirement des champs jusqu'à tomber sur celui qui correspond à votre niveau. Par exemple si vos personnages ont un niveau 50, optez plutôt pour des champs de niveau 48 ou 49. Ensuite, il vous restera à combattre les monstres de cette zone pour gagner pas mal d'expérience et ce sans grande difficulté. Vous pouvez bien entendu opter pour des zones correspondant à des niveaux supérieurs à ceux de votre groupe mais sachez alors que vous aurez beaucoup de mal à venir à bout des monstres, la difficulté du jeu ne vous permettant pas franchement de battre des ennemis plus puissants que vous.

.hack//Outbreak Part 3

© Atari / CyberConnect2 2004

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE EN PRENANT UN MINIMUM DE RISQUE

Une solution toute bête pour gagner de l'EXP dans Dot Hack consiste tout simplement à générer aléatoirement des champs jusqu'à tomber sur celui qui correspond à votre niveau. Par exemple si vos personnages ont un niveau 50, optez plutôt pour des champs de niveau 48 ou 49. Ensuite, il vous restera à combattre les monstres de cette zone pour gagner pas mal d'expérience et ce sans grande difficulté. Vous pouvez bien entendu opter pour des zones correspondant à des niveaux supérieurs à ceux de votre groupe mais sachez alors que vous aurez beaucoup de mal à venir à bout des monstres, la difficulté du jeu ne vous permettant pas franchement de battre des ennemis plus puissants que vous.

.hack//Quarantine Part 4 : The Final Chapter

© Atari / CyberConnect2 2004

GAGNER 520 POINTS D'EXP EN UN COMBAT

Afin de gagner très rapidement des niveaux, il vous suffira de rencontrer le monstre sans nom, à savoir l'espèce de tige avec une boule à chacune de ses extrémités. Pour information, il s'agit du monstre qui apparaît très souvent dans la série Dot Hack // SIGN. Cet adversaire se trouve entre autres dans les zones : Onirique Clair Lune Pierre Tombe ou Splendide Emeraude Noble, sur le dernier serveur accessible. Une fois devant votre ennemi, ne le tuez surtout pas et utilisez dès que vous le pouvez le Pompage données. Ceci fait, faites très attention car si les points de vie de l'ennemi (qui sera renommé pour l'occasion AAAAAAA) passeront de 9999 à 3000 HP, il possédera par contre des attaques beaucoup plus puissantes, comme des triples invocations notamment. Ensuite, battez le monstre qui vous rapportera 520 points d'expérience, le gain étant dégressif arrivé au niveau 90. Idéal pour obtenir des personnages surpuissants en vue du combat final.

TECHNIQUE DE COMBAT

Si vous avez du mal devant certains monstres ou boss, voici une technique qui vous simplifiera la vie. Premièrement, choisissez une équipe équilibrée constituée d'un Wavemaster et d'un autre membre, en plus de votre personne bien sûr. Ensuite, équipez chacun de vos membres de la protection Crête de Corbeau, que vous pourrez trouver en faisant un Pompage Données sur le monstre Scrute-mort (l'entité difforme avec plusieurs yeux). Il vous suffira alors lors des combats difficiles de donner l'ordre à votre Wavemaster de s'occuper des Premiers secours, et de désigner une cible précise au second personnage. N'oubliez pas également d'acheter 99 "Ressusciter", Antidotes et Correctif et d'en donner une bonne cinquantaine à vos compères. Se faisant, vous pourrez vous focaliser sur les attaques pendant que le Wavemaster vous ressuscitera ou vous redonnera tous vos points de vie si vous veniez à subir de gros dégâts, grâce aux techniques rattachées à la Crête de corbeau. En sus, n'oubliez pas d'acheter des Ames d'Artisan ou d'Empereur pour redonner à votre Wavemaster des points de magie.

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE EN PRENANT UN MINIMUM DE RISQUE

Une solution toute bête pour gagner de l'EXP dans Dot Hack consiste tout simplement à générer aléatoirement des champs jusqu'à tomber sur celui qui correspond à votre niveau. Par exemple si vos personnages ont un niveau 50, optez plutôt pour des champs de niveau 48 ou 49. Ensuite, il vous restera à combattre les monstres de cette zone pour gagner pas mal d'expérience et ce sans grande difficulté. Vous pouvez bien entendu opter pour des zones correspondant à des niveaux supérieurs à ceux de votre groupe mais sachez alors que vous aurez beaucoup de mal à venir à bout des monstres, la difficulté du jeu ne vous permettant pas franchement de battre des ennemis plus puissants que vous.

007 : Bons Baisers de Russie

© Electronic Arts 2005

INVINCIBILITÉ

Au cours de la partie, appuyez sur Start et faites la manipulation suivante : R2, R1, ○ , ✕ , ○ , L1, L2. Si le code a bien fonctionné vous devez entendre "Bond. James Bond". Notez bien que lorsqu'on vous envoie des grenades ou des roquettes, vous perdrez de la vie quand même.

007 : Espion pour Cible

© Electronic Arts / MGM Interactive 2001

LES RUES DE BUCAREST

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

130.000 POINTS AU DERNIER NIVEAU

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

PASSAGE SECRET DANS "CRISE EN MÉDITERRANÉE"

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

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

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

1. Bond à la rescousse

Médaille d'or : Pistolet d'or

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

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

2. Cargaison précieuse

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

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

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

3. Poursuite dangereuse

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

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

4. Les soirées de l'ambassadeur

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

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

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

5. Un accueil glacial

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

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

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

6. La nuit du chacal

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

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

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

7. Les rues de Bucarest

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

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

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

8. Des flammes sur la mer

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

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

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

9. Les couloirs de l'enfer

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

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

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

10. Poséidon

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

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

11. Crise en méditerranée

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

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

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

12. Rencontre au sommet

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

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

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

CHEAT CODES

Mode God

Start, , , , , , , Start

Pas de clips

Start, , , , , , , Start

Silencieux

Appuyez sur Select en cours de jeu.

Tous les niveaux

Start, , , , , , , Start

007 : Nightfire

© Electronic Arts 2002

CHEAT CODES

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

CHEAT CODES MULTIJOUEUR

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

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

SOLUTION COMPLÈTE

Note

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

1. Nouvel an à Paris

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

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

2. Un accueil glacial

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

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

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

2ème méthode

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

Les deux méthodes se rejoignent ici

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

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

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

3. La neige et le feu

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

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

4. Décollage immédiat

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

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

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

5. Protection rapprochée

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

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

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

6. Visite nocturne

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

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

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

7. Réactions en chaîne

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

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

8. Piège de métal

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

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

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

9. En eaux troubles

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

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

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

10. Une île peu pacifique

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

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

11. Compte à rebours

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

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

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

12. Equinoxe

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

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

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

CHEAT MODES

Course bonus dans les Alpes

Dans le niveau Ennemy Vanquished, faites Start, maintenez L1 et faites ○ , ○ , □ , □ , △ .

Courses effrenées

Dans les niveaux Paris Prelude, Ennemy Vanquished, Island Infiltration ou Deep Descent, faites Start, maintenez L1 et faites □ , △ , ○ , □ , △ , ○ .

Conduire une Shelby Cobra

Dans le niveau Ennemy Vanquished, faites Start, maintenez L1 et faites droite, droite, gauche, gauche, haut.

Conduire un SUV

Dans le niveau Ennemy Vanquished, faites Start, maintenez L1 et faites □ , ○ , △ , □ , △ .

Courses plus violentes

Dans les niveaux Paris Prelude, Ennemy Vanquished, Island Infiltration ou Deep Descent, faites Start, maintenez L1 et faites □ , △ , △ , □ , △ , ○

Double bouclier

Dans les niveaux Paris Prelude, Ennemy Vanquished, Island Infiltration ou Deep Descent, faites Start, maintenez L1 et faites □ , △ , ○ , □ , □ , □ , □

MÉDAILLE DE PLATINE

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

CHEAT CODES

Pendant un des niveaux suivants : Paris Prelude , Enemies Vanquished, Island Infiltration ou Deep Descent, mettez la pause puis maintenez la touche L1 et faites l'un des codes suivants :

Course berserk
□ , △ , △ . □ , △ , ○

Course bonus dans les Alpes (manip à faire sur Enemies Vanquished uniquement)
○ , ○ , □ , □ , △

Doubler l'armure
○ , △ , □ , ○ , ○

Tripler l'armure
○ , △ , □ , ○ , ○ , ○

Quadrupler l'armure
○ , △ , □ , ○ , ○ , ○ , ○

Shelby Cobra
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut

SUV (manip à faire sur Enemies Vanquished uniquement)
□ , ○ , △ , □ , △

Frantic racing
□ , △ , ○ , △ , □

Super balles
○ , ○ , ○ , ○

Traînées pendant la course
□ , ○ , ○ , □

007 : Quantum of Solace

© Activision / Eurocom 2008

CHOIX DU NIVEAU

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

007 : Quitte ou Double

© Electronic Arts 2004

CHEAT CODES

Pistoler d'or

Obtenez 1 récompense de platine puis mettez en pause et faites : ○ , △ , ✕ , ○ , △ .

Traction améliorée

Obtenez 3 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : ○ , ✕ , ✕ , □ , △ .

Batterie boostée

Obtenez 5 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : ○ , □ , □ , ✕ , ○ .

Munitions doublées

Obtenez 7 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : ○ , ○ , ✕ , ○ , △ .

Double dégâts

Obtenez 9 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : ○ , △ , △ , □ , ○ .

Munitions au max

Obtenez 11 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : ○ , ○ , △ , □ , □ .

Batterie au max

Obtenez 15 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : ○ , △ , △ , ✕ , ○ .

Toutes les armes

Obtenez 17 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : ○ , △ , ✕ , ✕ , ○ .

Batterie illimitée

Obtenez 19 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : ○ , □ , ○ , □ , △ .

Munitions illimitées

Obtenez 23 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : ○ , ✕ , □ , ✕ , ○ .

Conduite au ralenti

Obtenez 25 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : ○ , □ , △ , ✕ , △ .

Pistolet de platine

Obtenez 27 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : ◎ , ▣ , ▣ , ◎ , ⊗ .

BONUS DE FIN

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

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

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

Niveau 0

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

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

Entraînement MI-6

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

Longue Descente

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

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

Train à prendre

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

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

Un vieil ami

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

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

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

Tempête de sable

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

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

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

MI-6

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

Serena St Germaine

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

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

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

Vertige

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

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

Tour en ruine

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

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

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

Perte d'un agent

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

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

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

Tour de force

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

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

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

MI-6

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

Carnaval Agité

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

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

Kiss Kiss Club

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

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

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

Sous-Sol / Mission Bonus

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

Grand Repos

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

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

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

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

Rixe à la Nouvelle Orléans

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

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

Splendeur passée

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

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

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

Machine infernale

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

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

Pont de Pontchartrain

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

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

MI-6

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

Simple Echange

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

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

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

Ligne rouge

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

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

Embuscade

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

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

Grand-route

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

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

Le plan de Diavolo

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

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

La guerre du platine

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

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

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

Descente dangereuse

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

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

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

Bunker rouge

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

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

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

Dernier atout

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

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

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

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

Quitte ou double

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

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

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

18 Wheeler American Pro Trucker

© Acclaim / Sega

NIVEAUX BONUS DE PARKING

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

NIPPON MARU

Terminez le mode arcade avec chacun des 4 personnages.

24 Heures Chrono : Le Jeu

© Sony 2006

CHEAT CODES

Allez dans le menu principal et mettez le texte "Options" en surbrillance. Maintenez ensuite L1+L2+R1+R2 enfoncés jusqu'à ce que l'interface d'habilitation apparaisse. Maintenez alors la touche ⊗ en entrant l'un des codes suivants. Vous pouvez changer le personnage qui sera concerné par le cheat en appuyant sur les touches gauche et droite. Validez le mot de passe en appuyant sur ▣ .

66BAUER - BAUER066	Invincibilité
62ALMEIDA - ALMEIDA062	Munitions illimitées
72DESSLER - DESSLER072	Toutes les missions
54PALMER - PALMER054	Tous les bonus

PS : le premier code de chaque cheat est destiné à la version américaine du jeu tandis que le second est pour la version européenne.

4x4 Evo 2

© Take 2 Interactive / Terminal Reality

TOUS LES COFFRES DE TRÉSOR

Arctic Wasteland
A partir du départ, allez au nord jusqu'à arriver à un plan d'eau. Allez ensuite à l'est. Suivez l'eau jusqu'à la fin, puis allez au nord. Vous arriverez à un drapeau américain et un grand building à l'intérieur d'un grillage. Vous-y trouverez le coffre au trésor.

Arizona
Au début du niveau en mode Roaming ou Racing, prenez le chemin en sens inverse et passez le chemin de fer. Prenez à droite jusqu'au train déraillé. Placez-vous devant le train et prenez à droite jusqu'au canyon avec la route et les deux collines. De petites maisons se trouvent entre les collines. Vous-y trouverez le coffre.

Autumn Leaves
Suivez la route jusqu'à l'église. Derrière se trouve le trésor.

Castle Rock
Prenez la route en sens inverse pendant à peu près 100 pieds. Vous trouverez un squelette gardant le trésor.

Costa Rica Rally
Allez vers l'est jusqu'au temple. Vous-y trouverez le coffre.

Crazy 2001
Allez tout au sud du lac proche du point de départ pour trouver le coffre.

Egypt
Passez le premier check point puis allez au nord-ouest jusqu'au lac. Le trésor se trouve en haut de la colline au nord-ouest du lac.

Farm Road 109
Le coffre se trouve au centre du lac.

Laguna del Sol
Après le troisième checkpoint allez sur la grande île droit devant pour trouver le coffre.

Pikes Peak
Allez au lac se trouvant le plus loin de la piste pour y trouver le trésor.

Restricted Area
Trouvez le hangar abritant lo'Ovni. Le coffre se trouve à un des coins du hangar.

Thailand Rally
Mettez le jeu en pause et affichez à la carte. Placez-vous tout en bas à droite et faites R1 jusqu'à ce que la carte disparaisse. Allez ensuite juste à gauche de l'île. Vous trouverez un point marron. C'est le temple du Buddha et c'est là que se trouve le trésor.

Treasure Bay
Suivez la piste jusqu'au bateau sur la plage. Allez sur le côté du bateau où se trouve la pencarte. Le coffre se trouve sur

ce côté du bateau.

Tri Baja 250
Suivez la piste tout droit jusqu'au pont. Le trésor se trouve sous le pont.

TOUS LES VÉHICULES

Sur l'écran titre, faites L1, L2, R1, R2, L1 et R1 pour débloquer les 18 véhicules.

4x4 Evolution

© Gathering of Developpers / Terminal Reality 2001

ARGENT CACHÉ DANS ARCTIC WASTELAND

Rendez-vous au deuxième checkpoint. Mais au lieu de suivre la piste, continuez tout droit. Passez entre deux hangars et continuez tout droit près d'un lac. Droit devant, vous verrez un drapeau américain. A sa base, un autre hangar à côté duquel vous trouverez de l'argent.

ARGENT CACHÉ DANS ARIZONA

Rendez-vous au sixième checkpoint (vous pouvez pour cela faire demi-tour depuis le départ). Allez droit devant audelà des pistes et des montagnes, vous trouverez une petite ville.

ARGENT CACHÉ DANS CRAZY 2000

Au dernier tour, juste avant la ligne d'arrivée, allez tout droit dans l'eau. Vous trouverez un coffre contenant 1495$, sous l'eau près du bord à l'arrière de l'étang.

ARGENT CACHÉ DANS RESTRICTED AREA

Rendez-vous au cinquième et allez tout droit jusqu'à ce que vous trouviez un hangar avec un avion à l'intérieur. Vous trouverez de l'arent à un des coins du hangar.

MEILLEUR VÉHICULE

Le meilleur véhicule du jeu est le Chevrolet Silverado (4WD).

AVOIR TOUS LES CAMIONS

Appuyez sur L1, L2, R1, R2, ▢ , ▢ pour débloquer les 18 camions du jeu. Ce code ne fonctionne pas dans le mode carrière.

RALENTIR LE JEU

Appuyez sur L1, L2, R1, R2, ▢ , ◎ pour ralentir la vitesse du jeu.

ACCÉLERER LE JEU

Appuyez sur L1, L2, R1, R2, ▢ , ▢ pour accelérer le jeu.

VITESSE DE JEU NORMALE

Appuyez sur L1, L2, R1, R2, ◎ , ◎ pour revenir à la vitesse de jeu normale.

AVOIR 25000 DOLLARS

Apuuyez sur L2, ▢ , R1, ▢ , R1, L1, ◎ , L2, ▢ , R2, ▢ , R1 pour avoir 25000 dollars dans le mode carrière.

50 Cent : Bulletproof

© Vivendi Universal Games / Genuine Games 2006

CHEAT CODES

Pendant le jeu, allez dans le menu des cheats se trouvant dans les options et entrez l'un des codes suivants :

Toujours réussir ses tirs
#1stunna

Débloquer les musiques "I'm A Rider", "Maybe We Crazy" et "Pimp PT2"
50bpexclusives

Munitions illimitées
GrizzSpecial

Toutes les vidéos
HookMeUp50

Tous les niveaux
Snitch

Doubler les dommages
TimeToSmokeEm

Toutes les armes
gotthemrachets

Toutes les musiques
graballthat50

Débloquer la musique "So Seductive"
killa1

Santé illimitée
ny'sfinestyo

Action 26
orangejuice

Vidéo "My Buddy"
sayhellotomylittlefriend

Flingues les plus puissants
the hub is broken

Vidéo "Tony Yayo So Seductive"
yayoshome

7 Blades

© Konami 2001

BATTRE LE BOSS À "TEINTE" (AVEC SON OMBRE)

Tournez autour de lui plusieurs fois pour le faire tomber et frappez-le à ce moment-là.

A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or

© Sega / Shiny Entertainment 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

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

Prélude

Toundra

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

Camp Samoyède

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

Jordan College

Chambre de Lyra

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

Cour

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

Londres

Appartement de Mme Coulter

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

Noorderlicht, le jour

Haute mer

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

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

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

Les Inspecteurs

Les recherches

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

Trollesund

Arrivée

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

Iorek Byrnison

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

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

Epreuve de force

Les quais

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

Magisterium

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

Le Nord

Le camp des gitans

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

Ravin arctique/Pont glacial

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

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

Reine Vala

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

Poursuite des Samoyèdes

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

Embuscade au camp

L'embuscade

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

Bolvangar

La cantine

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

Retour de Mme Coulter

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

Le sauvetage

Assaut de Iorek

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

Cour de Svalbard

Cellule de prison

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

Destin de Svalbard

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

Assaut du Zeppelin

L'attaque

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

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

Lumières du Nord

Crédits

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

Signification des 36 symboles de l'aléthiomètre

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

CONTENU BONUS

Allez dans la section Bonus et chargez votre partie. Rendez-vous ensuite dans la page de saisie des codes et entrez les symboles suivants sur l'aléthiomètre. **Le premier symbole doit être saisi en haut à gauche, le deuxième en bas à gauche et le troisième en haut à droite**. Appuyez sur pour valider. Le contenu débloqué apparaîtra ensuite dans les suppléments du menu Bonus.

Audio : "Dakota Blue Richards"

Boussole / Soleil / Madonne

Audio : "Freddie Highmore"

Boussole / Lune / Homme sauvage

Making of

Alpha & Omega / Alpha & Omega / Boussole

Prises de vue

Griffon / Eléphant / Hibou

Animation : Ours polaire

Soleil / Lune / Homme sauvage

Ace Combat 5 : Squadron Leader

© Namco 2005

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer le mode "Free Mission" qui permet de refaire les missions déjà terminées, des niveaux de difficulté supplémentaires, l'option "Music Player" et la galerie de cinématiques.

PILOTAGE AUTOMATIQUE

Vous pouvez déclencher le pilote automatique en appuyant sur L2 + R2.

OBTENIR TOUS LES AVIONS DU JEU

Atteignez l'objectif indiqué afin de déverrouiller l'appareil correspondant :

A-10A Thunderbolt II : Terminer avec succès la mission 7.
A-6E Intruder : mission avec succès son ensemble 4.
EA-18G Growler : Obtenez 90200 points dans le F/A-18E.
EA-6B Prowler : Obtenez 43200 points dans le A-6E.
EF-2000 Typhoon : Terminez avec succès la mission 16A .
F-117A Nighthawk : Terminez avec succès la mission 15.
F-14A Tomcat : Terminez avec succès la mission 9.
F-14B Bomcat : Obtenez 47450 points dans le F-14A.
F-14D Super Tomcat : Obtenez 56250 points dans le F-14B.
F-15C Eagle : Terminez avec succès la mission 12A.
F-15E Strike Eagle : Obtenez 95450 points dans le F-15C.
F-15S/MTD : Obtenez 95450 points dans le F-15C.
F-16 Block60 : Obtenez 65450 points dans le F-16C.
F-16C Fighting Falcon : Terminez avec succès la mission 6.
F-16XL : Obtenez 65450 points dans le F-16C.
F-20A Tigershark : Obtenez 19800 points dans le F-5E.
F-2A : Obtenez 65450 points dans le F-16C.
F-35C JSF : Terminez avec succès la mission 16A.
F-4E Phantom II : Terminez avec succès la mission 3.
F-4G Wild Weasel : Obtenez 12800 points dans le F-4E.
F-4X : Obtenez 47450 points dans le F-4G.
F-5E Tiger II : Disponible dès le début du jeu.
F/A-18C Hornet : Terminez avec succès la mission 6.
F/A-18E Super Hornet : Obtenez 51800 points dans le F/A-18C.
F/A-22A Raptor : Terminez avec succès la mission 17.
FALKEN : Détruisez tous les hangars FALKEN (1 hangar dans 5 missions au total) dans le mode de difficulté NORMAL ou supérieur

FB-22 Concept : Obtenez 123200 points dans le F/A-22A.
Hawk T.1A : Terminez avec succès la mission 19.
JAS-39C Gripen : Terminez avec succès la mission 15.
MiG 1.44 : Terminez avec succès la mission 25.
MiG-21-93 : Obtenir 80.000 points dans le MiG-21bis.
MiG-21bis Fishbed : Terminez avec succès la mission 3.
MiG-29A Fulcrum : Terminez avec succès la mission 7.
MiG-31 Foxhound : Terminez avec succès la mission 9.
MiG-31M : Obtenez 65450 points dans le MiG-31.
Mirage 2000 : Terminez avec succès la mission 7.
Mirage 2000D : Obtenez 35000 points dans le Mirage 2000.
Rafale B : Obtenir 46.000 points dans le Rafale M.
Rafale M : Terminez avec succès la mission 16B.
SU-27 Flanker : Terminez avec succès la mission 12B.
SU-32 : Obtenir 129050 points dans le SU-47.
SU-32 Flanker Strike : 111.800 points dans le SU-27.
SU-35 Flanker Super : 111.800 points dans le SU-27.
SU-37 Terminator : 123.200 points dans le SU-35.
SU-47 Berkut : Terminez avec succès la mission 17.
Tornado ECR : Obtenez 56250 pts dans le Gr.Mk.1 Tornado.
Tornado F3 : Obtenez 56250 pts dans le Gr.Mk.1 Tornado.
Tornado Gr.Mk.1 : Terminez avec succès la mission 9.
Tornado Gr.Mk.4 : Obtenez 56250 dans le Gr.Mk.1 Tornado.
X-02 Wyvern : Débloquer et acheter au moins un exemplaire de chaque avion (version de base et versions améliorées) dans le jeu SAUF le FALKEN. Une fois le X-02 acheté, vous pouvez à votre guise acheter le FALKEN.
X-29A : Obtenez 60800 points dans le F-20A.
YA-10B : Obtenez 85050 points dans le A-10A.
YF-23A Black Widow II : Détruisez les 5 hangars FALKEN dans les 5 missions correspondantes.

MISSIONS ALTERNATIVES

Lors des mission 10 (mission où la 8492e bombarde des civils Yukes) et 15 (mission de sauvetage de Kei Nagase), Chopper va vous poser une question sur la chanson "Back to the Coin" (qui est en fait un jeu de mot pour "pile ou face"). Répondez par OUI ou NON et les missions suivantes (missions 12A, 12B et 16A, 16B) dépendront alors de votre réponse. Ces 4 missions sont importantes pour débloquer ensuite le FALKEN car dans chacune d'elle se trouve un hangar spécial FALKEN à détruire, obligatoire pour obtenir l'avion caché.

OBTENIR LE FALKEN

Obtenez les parties manquantes des missions 12A, 12B, 16B, 16B et 27 pour déverrouiller le Falken. Vous devez détruire le hangar dans chaque mission.
Vous devez être proche pour que le hangar apparaisse sur le radar.
Pour la mission 12A, suivre la rivière au nord, puis allez vers l'Est à l'embranchement de la rivière.
Pour la mission 12B, après avoir détruit les quatre sites de radar, détruisez assez d'objectifs et le hangar s'affichera près des cheminées.
Le hangar de la mission 16A est entre le terrain du QG ennemi et l'aérodrome.
Pour la mission 16B, à l'Ouest de la rivière, entre l'aérodrome et la raffinerie de pétrole (au Sud de la rivière la plus au Nord).

Enfin, le hangar de la mission 27 est très proche des "guntowers", qui sont en face du tunnel final.

OBTENIR TOUTES LES MÉDAILLES

Voici comment obtenir toutes les médailles du jeu:

Bronze Shooter : Détruire cinq avions ennemis avec la mitrailleuse.
Silver Shooter : abattre quinze avions ennemis avec la mitrailleuse.
Gold Shooter : Abattre cinquante avions ennemis avec la mitrailleuse.
Bronze Wing : Obtenir un rang "S" dans toutes les missions dans le mode de difficulté NORMAL.
Silver Wing : Obtenir un rang "S" dans toutes les missions dans mode de difficulté DIFFICILE.
Gold Wing : Obtenir un rang "S" dans toutes les missions en mode EXPERT
Bronze Ace : Détruire 200 cibles ennemies.
Silver Ace : Détruire 500 cibles ennemies.
Gold Ace : Détruire 1000 cibles ennemies.
Desert Eagle : Ne pas laisser plus de trois alliés mourir dans la mission 16A ou 16B.
Grand Falcon : Abattez les 16 avions avec un nom de code en mode NORMAL ou supérieur lorsque vous recommencez le jeu une deuxième fois.
Guardian : Abattre dix ennemis tout en étant locké missile (ciblé par un missile), ou que vos coéquipiers soient lockés missile.
Lightning Hammer : Protéger les huit chars blindés lors du débarquement sur Yuktobania (mission 9)
Needle's Eye : obtenez une note "Parfait" de l'AWACS dans les six atterrissages et les deux phases de ravitaillement.

AVIONS ENNEMIS SPÉCIAUX

Lorsque vous recommencez le jeu pour la deuxième fois en mode NORMAL ou supérieur, de nouveaux ennemis spéciaux font leur apparition dans certaines missions. Ils ont tous un nom de code spécial et une peinture spéciale. Quand vous les abattez, vous obtenez leur peinture spéciale dans le hangar en appuyant sur SELECT. Notez que vous devrez impérativement acheter l'avion correspondant AVANT de pouvoir appliquer la peinture spéciale. Vous obtenez également une médaille si vous les abattez tous.

Voici la liste de ces avions spéciaux et comment obtenir leur peinture :

EA-18G : ABELCAIN dans la Mission 16B
EA-6B : DUNE dans la Mission 10
F-14D : ZIPANG dans la Mission 3
F-22A : Finir le Mode Arcade (les 4 possibilités)
F-2A : CYPHER dans la Mission 18
F-4G : MINDRIPPER dans la Mission 4
Falken : Finir le jeu en mode EXPERT et avoir un rang "S" à toutes les missions
FB-22 : PROTEUS dans la Mission 17
Hawk : GIGANTOR dans la Mission 1
MIG-1.44 : REPLICATOR dans la Mission 27+
MIG-21-93 : SWORDKILL dans la Mission 23
MIG-31M : COSM dans la Mission 16A
MIR-2000D : ZAHARADA dans la Mission 6
Rafale B : DECODER dans la Mission 26
SU-37 : YELLOW dans la Mission 27

TND-ECR : TWICE DEAD dans la Mission 18+
X-02 : Finir le jeu en mode DIFFICILE et avoir un rang "S" à toutes les missions
X-29A : DAREDEVIL dans la Mission 15
YA-10B : DISTANTTHUNDER dans la Mission 25

UTILITÉ DU MODE FREE MISSION

Lors de votre première partie, vous ne pouvez pas débloquer tous les avions améliorés du jeu, c'est impossible. Mais lorsque vous recommencez le jeu pour la deuxième fois, le mode "MISSION LIBRE" est disponible et vous permet de rejouer à toutes les missions du jeu dans n'importe quel ordre.

Si vous voulez débloquer plus rapidement une version améliorée d'un avion, finissez des missions à haut taux de points en mode de difficulté AS comme par exemple la mission 10, la mission 16A ou 16B, la mission 22 ou la mission 26. Vous verrez alors votre barre de progression remplie beaucoup plus rapidement que sur d'autres missions.

Le mode "Mission Libre" permet également de débloquer facilement des médailles ou avions cachés puisque si vous devez finir toutes vos missions avec un rang "S", vous pouvez refaire uniquement en Mission Libre les missions où vous n'avez pas obtenu la note "S" dans le mode "Campagne".

Ace Combat : Distant Thunder

© Sony / Namco 2002

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Terminez les 18 missions du jeu et sauvegardez la partie. Chargez-la de nouveau et vous pourrez accéder à plusieurs nouvelles options.
Special Continue permet de rejouer avec de nouveaux avions et de nouvelles armes. Vous conserverez aussi l'argent gagné dans la première fois.
Free Mission permet d'accéder directementà la mission de votre choix.
Trial Mission donne le choix de jouer en score attack ou en time attack.
Scene Viewer permet de voir toutes les séquences vidéo.
Music Player permet d'écouter toutes les musiques du jeu.

TOUS LES AVIONS

Pour obtenir l'avion de votre choix, vous devez détruire le même modèle en mission. Chaque modèle se décline sous trois couleurs différentes. Les deux premières peuvent s'obtenir en les détruisant en mission. Pour la troisième vous devez trouver et tuer le pilote spécial de cet avion.
Chaque mission comporte un avion caché piloté par un pilote spécifique. Lorsque vous l'aurez en face de vous et que vous l'aurez locké, le nom du pilote sera indiqué à côté. De plus, sur le radar, il sera repéré par un triangle rouge. Détruisez-le pour l'obtenir.
Pour obtnir le Squadron fighter Jaune (SU-37) vous devez abattre tous les pilotes spéciaux.
Pour débloquer le X-02 furtif, vous devez obtenir un rang S à toutes les missions.
il ne vous reste plus qu'à obtenir le F-4E rayé.

MODE EXPERT

Terminez le jeu en mode Hard pour pouvoir jouer en mode Expert.

MODE AS

Terminez le jeu en mode Expert pour pouvoir jouer en mode As.

Activision Anthology

© Activision 2003

EXAMINER LE CUBE DE JEU

Utilisez le stick analogique droit pour faire pivoter la boite et L1 et R2 pour zoomer.

CODES DIVERS

Atlantis : Mode disco

Atteignez au moins 30000 points sur le jeu numéro 1.

Barnstorming : Patch

Obtenez un temps de moins de 55 secondes sur le troisième jeu.

Barnstorming : Pub

Obtenez un temps de moins de 34 secondes sur le premier jeu.

Beamrider : Patch

Obtenez un score de 2500 points sur le jeu 8.

Boxing : pub

Obtenez un score de 70 points dans un match contre l'odinateur.

Chopper Command : pub

Atteignez au moins 4000 points.

Chopper Command : Mode motion blur

Atteignez au moins 6000 points.

Chopper Command : Patch

Atteignez au moins 8000 points.

Crackpots : Patch

Atteignez au moins 17500 points

Crackpots : Mode bungee

Atteignez au moins 25000 points.

Decathlon : Bronze patch

Atteignez au moins 8000 points dans une partie solo.

Decathlon : Silver patch

Atteignez au moins 9000 points dans une partie solo.

Decathlon : Gold patch

Atteignez au moins 9400 points dans une partie solo.

Dolphin : Mode warp

Atteignez au moins 10000 points.

Dolphin : Patch

Atteignez au moins 15000 points.

Dolphin : Secret Society patch

Atteignez au moins 25000 points.

Dragster : Patch

Réinitialisez le jeu vingt fois en gagnant ou en explosant votre moteur.

Enduro : Patch

Conduisez à au moins 250 miles.

Fishing Derby : Mode distortion

Battez l'ordinateur.

Freeway : pub

Atteignez au moins 30 points sur le premier jeu.

Freeway : Patch

Atteignez au moins 10 points sur le jeu 3 ou 7.

Frosbite : Mode Vertical Hold

Atteignez au moins 4000 points.

Frosbite : Patch

Atteignez au moins 12000 points.

Grand Prix : pub

Obtenez un temps de moins de 45 secondes dans le jeu 1.

Grand Prix : Patch

Obtenez un temps de moins de 2:30 dans le jeu 4, moins de 1:30 dans le jeu 3, moins de 1:00 dans le jeu 2 ou moins de 0:35 dans le jeu 1.

Ice Hockey : pub

Obtenez un score d'au moins 4 points en moins de seux minutes contre l'ordinateur.

Ice Hockey : Patch

Gagnez un match contre l'ordinateur.

Kabobber : pub

Obtenez un score d'au moins 10000 points.

Aeon Flux

© Majesco 2006

CHEAT CODES

Entrez dans les options "Extras" se trouvant sur le menu principal. Sélectionnez l'option des Cheats pour faire apparaître une interface militaire de saisie des codes (**A**lpha correspondant à la lettre "A", **B**ravo pour la lettre "B", **C** harlie pour le "C"...). Entrez l'un des codes suivants en sélectionnant les bons mots. Un message confirmera la réussite de l'opération. Pour activer le code, pendant le jeu mettez la pause et allez dans le menu des Cheats.

BUCKFST	Mort en un coup
CLONE	Santé illimitée
CUTIONE	Grabs toujours possibles
FUG	Munitions illimitées
HEALME	Restaurer la santé
LCVG	Power strike combo illimité
TRIROX	Invulnerabilité
BAGMAN	Débloquer toutes les vidéos
UKGAMER	Débloquer toutes les vidéos (alternative)
BAYOU	Débloquer toutes les missions replays
JACKET	Débloquer les costumes "bomber jacket"
ARMS	Débloquer les costumes "revelation"
BLUR	Débloquer les costumes "war"
CLOTHES	Débloquer les costumes de Monican
GRAY	Débloquer les costumes de Fame
MOVIE	Débloquer les costumes de Seed
URBAN	Débloquer les costumes de Seed (alternative)
WHITE	Débloquer les costumes de Madame Goodchild
PIXES	Débloquer tous les slides

Aero Elite : Combat Academy

© Sega / AM2

TOUS LES AVIONS

A-7 Corsair

Terminez le niveau Air To Ground #4 en mode Aero Meet.

A-7E U.S. Navy

Réussissez 20 atérissages carrière.

A-10

Terminez tous les objectifs d'ataque dans le mode Aero Meet.

AV-8B Harrier Jump Jet

Terminez tous les entraînements VTOL.

Apache Longbow

Terminez l'entraînement de combat.

Blue Impulse F-86 fighter

Obtenez l'icône de Blue Impulse Squadron en mode Free Flight dans le niveau de l'île.

Blue Impulse T2

Obtenez l'icône de Blue Impulse Squadron sous le pont en mode Free Flight dans le niveau de la baie.

C-1

Terminez tous les objectifs de maneuvre en mode Aero Meet.

Cobra

Terminez l'entraînement de l'hélicoptère.

F-104J fighter

Volez en Mach 2.0 ou plus.

F-105 drone

Volez plus de 50000 pieds en mode entraînement.

F-14B Test Bed

Terminez la deuxième mission de reconnaissance.

F-15 Aggressor 1

Descendez plus de 50 avions en vol.

F-15 Aggressor 2

Descendez plus de 100 avions en vol.

F-15 Aggressor 3

Descendez plus de 150 avions en vol.

F-15 Aggressor 4

Descendez plus de 200 avions en vol.

F-15 Aggressor 5

Descendez plus de 250 avions en vol.

F-15 Aggressor 6

Descendez plus de 300 avions en vol.

F-15 Aggressor 7

Descendez plus de 350 avions en vol.

F-15C

Complétez tous les objectifs ACM en mode Aero Meet.

F-15J

Réussissez 10 scrambles.

F-2A support fighter

Complétez tous les objectifs ACM de maneuvre.

F-2B

Réussissez 50 scrambles.

F-4E Phantom

Descendez le F-4E Phantom en mode scramble après avoir reçu vos ordres.

F-86

Accumulez au moins une heure en mode entraînement.

FA-18 Hornet

Terminez l'entraînement d'attérrissage de carrière.

Oh-6

Terminez les entraînements d'hélicoptère.

Su-25

Descendez le SU-25 en mode scramble si on vous le demande.

Su-27 (Camouflage)

Terminez la mission de reconnaissance numéro 3.

Tornado

Descendez le Tornado en mission scramble.

AFL Live 2003

© Acclaim / IR Gurus

CHEAT MODE

Pendant le Bounce Up, maintenez Haut + Select + ⊗ . Relâchez ensuite dans l'ordr suivant : Select, Haut et ⊗ . Vous pourrez obtenir de nouvelles triches en remplaçant ⊗ par △ , □ ou ○ .

Age of Empires II : The Age of Kings

© Konami / Ensemble Studios 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Bien commencer

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

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

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

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

La défense

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

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

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

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

A l'attaque !

Pas question d'attaquer efficacement à l'âge sombre, vos unités ne seront pas assez puissantes pour venir à bout du

forum adverse. Si vous y tenez, vous pouvez toujours tenter quelques petites escarmouches pour abattre les villageois adverses les plus téméraires. Sachez cependant que le temps que vous consacrez à ces broutilles serait sans doute mieux mis à profit dans des opérations de reconnaissance ou encore dans votre développement.

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

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

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

Mais encore...

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

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

Jeanne d'Arc : Un messie improbable

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

Jeanne d'Arc : La demoiselle d'Orléans

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

Jeanne d'Arc : Le nettoyage de la Loire

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

Jeanne d'Arc : La révolte

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

Jeanne d'Arc : Le siège de Paris

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

Jeanne d'Arc : Un martyre parfait

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

Saladin : Un chevalier Arabe

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

Saladin : Le seigneur d'Arabie

Envoyez un cavalier au nord et un autre au sud pour récupérer vos alliés puis commencez à vous développer. Les forces ennemies sont principalement constituées d'archers et de quelques chevaliers errants, construisez donc quelques piquiers pour épauler vos troupes et n'oubliez pas de développer la cartographie pour garder un œil sur vos alliés. Continuez à vous développer après l'attaque ennemie et attaquez la ville adverse dès que vous avez quelques machines de siège. Avancez ensuite vers l'ouest de l'île pour récupérer de nouvelles ressources et construire un

chantier naval sur la côte. Débarquez ensuite sur l'île à l'ouest avec des piquiers et des mamelouks et préparez une seconde vague d'assaut. Construisez ensuite des défenses à cet endroit avant de vous attaquer au château ennemi.

Saladin : Les cornes d'Hatti

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

Saladin : Le siège de Jérusalem

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

Saladin : Djihad !

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

Saladin : Le lion et le démon

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

Gengis Khan : Creuset

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

Gengis Khan : Une vie de vengeance

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

Gengis Khan : En Chine

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

Gengis Khan :La horde vers l'ouest

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

Gengis Khan : La promise

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

Gengis Khan : Paix Mongole

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

Barberousse : Empereur Romain sacré

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

Barberousse : Henri le lion

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

Barberousse :Pape et anti-pape

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

Barberousse : La ligue Lombarde

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

Barberousse : La marche de Barberousse

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

Barberousse : L'empereur qui dormait

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

BÂTIR PLUS VITE

Appuyez continuellement sur l'icône à côté du pourcentage.

LES BARBARES

Lancez une partie en Deathmatch et choisissez les vikings pour avoir des barbares à la place des berserkers.

Aggressive Inline

© Acclaim / Z-Axis 2002

CHEAT CODES

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

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

Tous les personnages

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

Toutes les clés

SKELETON

Ne jamais perdre

KHUFU

Moins de gravité

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

Rotations

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

Manuals parfaits

QUEZDONTSLEEP

Handplants parfaits

JUSTINBAILEY

Grinds parfaits

BIGUPYASELF

La barre de juice se remplit toute seule

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

Juice toujours complet

BAKABAKA

HANDGRIND

Pendant le jeu, appuyez sur Bas, Bas, Bas pour faire un Handgrind.

SÉQUENCES VIDEOS

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

PERSONNAGES BONUS

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

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

JUS D'ORANGE

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

POWER SKATES

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

ULTRA SKATES

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

Airblade

© Sony / Criterion Studios 2001

NOUVEAUX PERSONNAGES

J. J. Sawyer

Terminez le jeu avec le rang "S" à tous les niveaux.

Naomi

Terminez le niveau Downtown avec le rang "B".

Oscar

Terminez le jeu avec le rang "A" à tous les niveaux.

The Insider

Terminez le niveau Storage avec le rang "B".

MODE STUNT ATTACK

Terminez le jeu en mode Story.

CONSEILS POUR TERMINER LES CHALLENGES TRICK ET SCORE

Lorsque vous aurez terminé le mode Scénario vous débloquerez le challenge Score. Pour terminer ces deux parties du jeu en mode un joueur, finissez d'abord le mode challenge trick. Pour cela, concentrez-vous sur un des 8 objectifs à réaliser dans chaque lieu (pour réaliser les meilleurs scores, n'appuyez pas sur START au départ et inspirez-vous de la démo qui se lancera
au bout de quelques secondes). Lorsque vous aurez atteint les 8 objectifs d'un niveau, vous pourrez terminer ce niveau en mode challenge score. Il vous suffit de répéter les mêmes tricks et autres figures utilisées pour le mode challenge trick.

NOUVEAUX COSTUMES

Nouveau costume pour Ethan

Achevez le mode Stunt Attack

Nouveau costume pour Kat

Achevez le mode Score Attack

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause (touche START) et faites :

Choix du niveau
□ , ○ , △ + □ , □ , ○ , START.

Invincibilité
□ , ○ , △ + X, □ , ○ , START.

Passer à travers les objects
□ , ○ , □ + ○ , □ , ○ , START.

Airborne Troops

© Playlogic International / WideScreen Games 2005

ASTUCE DE COMBAT

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

Alias

© Acclaim 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

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

Opération casino

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

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

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

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

Une fois le (ou les) garde éliminé(s), ouvrez la porte mentionnée plus avant, sauvegardez au fond du couloir, ouvrez la porte qui se trouve à droite puis débarrassez-vous des gardes. Utilisez l'ordinateur, sortez de la pièce et dirigez-vous (en prenant par la droite) vers la porte aperçue dans la cinématique (celle qui est surmontée d'un circuit rouge). Crochetez la serrure (en utilisant le passe), ouvrez la porte et sauvegardez. Utilisez après ça le prisme coupant sur la boîte de dérivation au fond de la pièce. Eliminez ensuite le garde qui va arriver puis sortez de la pièce. Maintenant, sortez du débarras et prenez à droite. Courez jusqu'à un petit escalier puis ouvrez la porte qui est en bas des marches. Dirigez-vous ensuite jusqu'au fond de la pièce (en faisant attention aux caméras) puis sauvegardez. Ouvrez la porte, descendez les marches puis allez éliminer le garde qui vous suit pour récupérer le prisme coupant. N'utilisez pas une arme à feu si vous ne voulez pas que tous ses potes se ramènent. Poursuivez maintenant en éliminant, un à un, les gardes qui patrouillent. Passez la porte au fond de la pièce et sauvegardez. Ouvrez la porte suivante, éliminez les

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

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

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

Opération musée

Passez dans la salle qui se trouve tout au fond (accessible via une porte ouverte), montez l'escalier et prenez la porte qui se trouve devant vous. Vous pouvez sauvegarder si vous le désirez. Ensuite, changez de vêtements et usez de votre interrupteur de faisceaux pour parvenir jusqu'à l'escalier qui se trouve sur votre gauche. Pour ce faire, utilisez votre deuxième interrupteur de faisceaux sur le laser qui se trouve en bas, agenouillez-vous et passez sous celui qui est le plus haut. N'oubliez pas de récupérer vos interrupteurs puis montez les marches. Agrippez-vous à la rambarde pour passer les lasers puis utilisez vos interrupteurs pour passer les autres qui bloquent la porte. Continuez à avancer, passez deux portes pour vous retrouver à nouveau devant d'autres lasers. Utilisez vos interrupteurs (que vous n'avez bien entendu pas oubliés de reprendre) puis après la cinématique, usez encore de vos interrupteurs pour continuer. En vous aidant de la rambarde et de vos interrupteurs, allez pirater l'ordinateur qui se trouve au bout du couloir pour arrêter les faisceaux laser. Maintenant suspendez-vous à la rambarde et laissez-vous tomber. Très vite, allez ouvrir la porte qui se trouve devant vous. Faites attention au garde et ouvrez la porte qui se trouve devant vous. Sauvegardez et allez pirater l'ordinateur qui se trouve dans la pièce de gauche. Après la cinématique, sortez et allez tout droit, dans la salle d'armes, pour battre deux gardes. Allez ensuite dans la pièce de gauche où vous pourrez ramasser le premier os que

vous pouvez repérer sur votre carte, grâce à des marqueurs verts. Une fois que vous aurez battu les deux gardes, prenez le premier os (qui se trouve dans la vitrine) puis débarrassez-vous du garde qui va arriver. Rebroussez chemin jusqu'au dernier point de sauvegarde et prenez à gauche. Passez la porte puis ouvrez la porte qui est devant vous. Allez maintenant à droite au niveau des escaliers et empruntez le passage pour trouver une porte au bout du couloir. Ouvrez-la, tuez les deux gardes et poursuivez votre chemin en ouvrant une porte et en continuant dans un couloir. Dans la pièce suivante, deux gardes vous attendront. Débarrassez-vous en puis passez par la porte qui est sur votre droite. Sauvegardez et allez récupérer le deuxième os dans la vitrine aperçu lors de la cinématique. Tuez les deux gardes qui patrouillent et pénétrez par le passage de droite au fond de la pièce. Vous trouverez un peu plus loin quelques gardes et deux nouveaux os. Une fois ceci fait, revenez en arrière et prenez la porte qui se trouve à gauche du couloir où se trouve l'entrée du musée. Vous trouverez les deux derniers os dans la pièce qui se trouve au bout du couloir, ainsi qu'un garde à abattre. Revenez maintenant à l'armurerie, la pièce qui se trouve près de l'endroit où vous avez hacké l'ordinateur avec le wallpaper de singe. Débarrassez-vous des nombreux gardes en chemin puis éliminez le chauffeur entraperçu dans la mission 1 ainsi que ses deux lieutenants. Ouvrez ensuite la porte de gauche puis descendez tout en bas en éliminant les gardes. Une fois dans le coffre-fort, laissez passer la cinématique, photographiez les trois objets avant que la porte ne se ferme (en utilisant votre zoom tout en étant bien positionné devant l'objet à photographier) et sauvegardez. Remontez à l'échelle. Le but va être maintenant de suivre Anna en courant derrière elle tout en laissant de côté tous les ennemis qui viendront à votre rencontre. Une fois atteint le toit du musée, la mission se terminera.

Opération ruines

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

Opération tatouage

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

Opération asile

Pour commencer, allez casser les objets qui se trouvent derrière la benne à ordures. Ensuite, poussez cette dernière contre la grille. Montez sur la benne et passez de l'autre côté de la grille. Eliminez ensuite les gardes, ramassez une arme et détruisez (grâce à votre pistolet IEM) ou évitez les caméras de surveillance pour aller sauvegarder. Tuez les gardes qui patrouillent (en montant sur le toit des camions pour plus d'aisance), détruisez les dernières caméras et pénétrez dans l'asile. Sauvegardez puis ouvrez la grille de droite. Allez maintenant chercher les clés entraperçues dans la cinématique tout en éliminant les gardes et en détruisant les diverses caméras. Ici, vous avez plusieurs chemins possibles dont une porte à crocheter. Pour l'instant, ouvrez la porte qui est juste à droite de celle à crocheter. Tuez le garde, sauvegardez et utilisez les clés que vous avez empruntées pour ouvrir la porte au fond de la pièce. Jetez un oeil à votre carte pour repérer le point vert qui sera votre prochain objectif. Tuez les gardes, détruisez les caméras puis n'oubliez pas de fouiller le corps d'un des gardes armés pour trouver la clé de la cellule capitonnée. Grâce à cette dernière, vous pourrez ouvrir toutes les cellules et parler aux prisonniers. Libérez maintenant Caplan, sauvegardez puis escortez ce dernier jusqu'à l'entrée principale du bâtiment par le chemin que vous avez emprunté précédemment. Revenez au niveau du couloir des cellules capitonnées pour trouver l'ascenseur. Utilisez le code donné par Caplan pour pouvoir descendre à la morgue. Une fois au sous-sol, sauvegardez. Vous devez maintenant trouver un trousseau de clés. Cet objectif s'enclenche quand vous essayez d'ouvrir la porte de la morgue qui se trouve au sud de la sauvegarde

de départ (voir carte). Prenez maintenant le passage qui est au Nord, faites attention aux gardes et caméras et vous arriverez à un moment à un endroit où l'écran se découpera en deux, vous montrant une pièce gardée par deux soldats. A ce stade, courez rapidement vers le couloir de droite, éliminez le garde, sauvegardez puis montez sur l'échafaudage au bout du couloir. Sauvegardez si vous le désirez. Pénétrez dans le passage pour arriver dans la salle des gardes. Repérez celui qui a la clé de la morgue (point vert sur la carte) puis tombez-lui dessus et prenez la clé. Battez tous les gardes qui sont dans la pièce et sauvegardez. Sortez à présent de la pièce (par la porte ou en montant sur le buffet blanc aux doubles portes puis en atteignant à nouveau la passerelle par laquelle vous êtes arrivé) et revenez au niveau de la morgue que vous pouvez maintenant ouvrir. Tuez les gardes puis allez près d'un corps pour avoir droit à une transmission de Vaughn. Il vous faut maintenant scanner les cadavres. Bon en fait, ça ira très vite puisqu'on vous montre le cadavre recherché à l'aide d'un mouvement de caméra. Ce dernier se trouve dans le deuxième tiroir métallique en partant de la gauche. Maintenant, prenez l'appareil de radiographie et utilisez-le sur le cadavre. A présent, dirigez-vous vers le fond de la morgue, pénétrez dans la pièce de droite, tuez le garde et récupérez la clé de la réserve sur son corps. Prenez aussi la carte qui se trouve sur le bureau. Sortez de la pièce et ouvrez la porte qui se trouve devant vous, sur votre gauche. Montez sur les cartons qui se trouvent sur votre gauche, agrippez le tuyau et passez de l'autre côté de la grille. Vous pouvez ici tuer le garde mais le plus important est de marcher sur les étagères pour aller ramasser les deux produits chimiques qui sont en hauteur. Sauvegardez après avoir ramassé le deuxième et rebroussez chemin. Maintenant en possession du second tatouage, vous pouvez ouvrir les portes du second niveau. Dans la morgue, une porte vous permettra de revenir dans la salle des gardes, et une autre, celle que vous avez crochetée, au début du niveau. Ressortez dans tous les cas par la porte que vous avez empruntée pour aller dans la morgue. Prenez le couloir de droite, descendez les marches, ouvrez la porte, tuez les trois personnes qui vous attendent et récupérez la blouse de médecin sur un des corps. Sortez de la pièce et revenez dans la morgue. Passez par la porte qui est tout au fond à droite, montez les marches pour trouver une sauvegarde à l'étage.

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

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

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

Une fois l'échantillon en poche, continuez en ouvrant la porte qui est au bout du couloir par lequel Sark est passé. Profitez-en pour sauvegarder. Jetez maintenant un oeil à votre carte pour savoir, grâce à l'indicateur vert, dans quelle pièce vous devez vous rendre,. Vous y affronterez un médecin détenant une seringue. Sauvegardez et sortez de la pièce. Regardez à nouveau votre carte pour savoir où aller. Passez derrière le comptoir, sauvegardez puis ramassez le tranquillisant. Repassez par dessus le comptoir puis référez-vous aux flèches violettes pour trouver Sark. Allez à droite, suivez le couloir, passez une double-porte puis passez une seconde double-porte qui se trouve à droite pour combattre Sark. Une fois que Sark sera à terre, utilisez la seringue sur lui. Vous aurez l'occasion de le faire manuellement ou Syd le fera automatiquement la seconde fois. Sauvegardez, sortez de la pièce et allez à droite pour trouver un fauteuil roulant. Revenez dans la pièce où se trouve Sark. Sortez à présent en vous rendant au niveau du repère vert (voir carte). En somme, prenez à gauche et continuez jusqu'à un ascenseur. Sortez de l'ascenseur, allez dans la pièce en face de vous pour pouvoir pousser un chariot juste en dessous du trou au plafond. Grimpez sur le chariot puis au plafond. Après la cinématique, tuez tous les gardes (vous avez largement le temps si vous les éliminez au fur et à

mesure) et allez à l'entrée de l'hôpital. A un moment, faites rouler Sark le long de la rampe pour gagner du temps puis continuez en ouvrant une des deux grilles pour atteindre la porte d'entrée. Ceci marquera la fin de mission.

Opération ambassade

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

Changez de costume si vous le désirez.

Montez les escaliers puis ouvrez la porte. Continuez dans le couloir, passez la porte suivante, tuez les deux gardes et allez ouvrir la porte au fond de la pièce. Utilisez votre brouilleur vidéo puis allez ouvrir la porte de gauche. Tuez le garde et allez ouvrir la porte qui est au fond de la pièce. Utilisez votre brouilleur vidéo, sauvegardez et continuez votre chemin en éliminant un garde. Une fois que l'écran se scindera en deux afin que vous aperceviez Sloane, ouvrez la porte de droite puis accroupissez-vous. Ne faites pas le moindre mouvement avant que Sloane ait disparu de l'écran. Sortez, prenez à droite et ouvrez la porte empruntée par Sloane. Une fois dans la bibliothèque, marchez silencieusement puis tirez le livre qui dépasse de l'étagère entre les deux gardes endormis. Un passage secret s'ouvrira alors. Tuez les gardes qui vont se réveiller, ramassez la clé de la bibliothèque sur un des corps et allez ramasser le morceau de carte dans la pièce secrète. Utilisez ensuite le téléchargeur de disque dur sur l'ordinateur. Ensuite, allez fermer les portes de la bibliothèque grâce aux clés et reprenez le téléchargeur quand le téléchargement des données sera terminé. Allez maintenant au niveau d'une fenêtre ouverte sur la droite pour déclencher une cinématique. Une fois dehors, procédez par la droite en évitant les faisceaux lumineux. Vous arriverez ensuite à une sauvegarde. Grimpez à l'échelle puis grimpez au tuyau qui est sur votre gauche et laissez-vous tomber sur le container en métal un peu plus loin à droite. Laissez-vous tomber une nouvelle fois puis agrippez le tuyau qui est sur votre droite. Sur le toit, utilisez le satellite pour transmettre les données. La direction à pointer pour avoir la meilleure connexion est le haut de l'écran droit. Quand toutes les barres seront pleines, utilisez le satellite. Après votre conversation radio, rebroussez chemin pour revenir sur le premier toit. Descendez à l'échelle, sauvegardez, pénétrez dans le bâtiment par la fenêtre, tuez les gardes et ramassez sur un des corps une carte de niveau 2. Ouvrez la porte puis allez à droite tout au bout du couloir. Prenez la porte de gauche, tuez les gardes, prenez la porte au fond de la pièce, allez à gauche, prenez la porte de droite, tuez le garde, prenez la porte de droite, continuez à avancer pour passer la porte suivante et vous retrouver au niveau des escaliers. Descendez tout en bas des marches et ouvrez la porte. Eliminez tous les gardes et les caméras puis passez la porte qui s'est refermée lors du travelling de la caméra. Descendez les escaliers, franchissez quelques portes, sauvegardez puis pénétrez dans la zone de stockage. Allez à gauche en vous cachant derrière les poteaux puis allez utiliser l'ordinateur qui va actionner une poulie pour déplaçer un container. Maintenant, montez sur le container qui est devant vous puis agrippez le container qui bouge pour passer à une autre partie de la zone de stockage. Laissez-vous tomber et prenez la porte de gauche. Utilisez le téléchargeur de disque dur sur l'ordinateur à gauche de la porte, descendez les escaliers, tuez le garde et pénétrez dans le labo. Tuez le garde et les scientifiques puis allez au fond de la pièce, à gauche, pour crocheter un coffre-fort. Une fois ouvert, ramassez le diamant de Rambaldi.
Revenez maintenant au niveau du parking en utilisant l'ouverture qui est derrière vous dans le mur. Allez au niveau du camion puis piratez l'ordinateur qui s'y trouve. Maintenant il va falloir localiser les 4 alarmes incendie.

La première alarme se trouve au sous-sol, là où vous avez activé la poulie grâce à l'ordinateur, dans le coin gauche, au fond de la zone de stockage. La seconde alarme est dans le garage, à l'étage au-dessus d'où se trouve le camion. Pour la troisième alarme, sortez du garage, montez les escaliers et ouvrez la porte juste après la sauvegarde. Tuez le garde

et actionnez l'alarme qui est sur le mur, à gauche de la porte marquée L2. Pour la dernière alarme incendie, revenez au niveau des escaliers, montez tout en haut, passez quelques portes, tuez un garde, passez la porte au fond de la pièce et déclenchez l'alarme sur le mur en face de la caméra. Après la cinématique, revenez au niveau de la salle de réception, celle où vous avez discuté avec des convives au tout début de la mission. Pour y aller rapidement, redescendez les escaliers et allez au niveau de la porte L2 mentionnée juste avant. Ouvrez- la puis passez une autre porte pour arriver dans le hall. Montez à l'étage, allez fracasser trois gardes dans la salle de réception et approchez-vous ensuite du piano pour assister à une cinématique. Maintenant, courez derrière Dixon pour vous échapper de l'ambassade.

Opération boîte de nuit

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

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

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

Passez maintenant la porte qu'ont ouvert deux gardes puis continuez. Ouvrez la porte suivante pour en terminer avec cette longue mission.

Opération bunker

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

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

Alien Hominid

© Zoo Digital / The Behemoth 2005

CHAPEAU L'ARTISTE !

Pour débloquer des chapeaux, allez dans les options et entrez l'un des codes suivants en guise de nom de joueur. Vous allez entendre un son confirmant la réussite de l'opération. Allez dans le menu des chapeaux pour voir ce que vous avez débloqué.

`TomFulp`	02 Fulp
`Cletus`	04 Cheveux blonds
`April`	05 Cheveux roux
`Superfly`	07 Jheri
`Goodman`	08 Bandana Pirate
`Grrl`	11 Chapeau top
`Abe`	12 Tiara de diamant
`Princess ou Betty`	13 Marguerite
`Dandy`	14 Chapeau de Dick Tracy

99 BOMBES ET 10 VIES

Remplacez votre nom par **FBI**.

TOUT DÉBLOQUER

Pour débloquer tous les mini-jeux, tous les niveaux et tous les chapeaux, appelez le joueur 1 **ROYGBIV**.

Aliens versus Predator : Extinction

© Electronic Arts / Zono 2003

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause pendant le mode Campagne. Faites R1 (2), L1, R1, L1 (2), R1, L1, R1 (2), L1, R1, L1 (2), R1 et L1. Allez ensuite dans le menu des Options et vous trouverez une nouvelle rubrique Cheats.

All-Star Baseball 2002

© Acclaim 2001

EQUIPES SUPPLÉMENTAIRES

Choisissez le mode exhibition puis appuyez rapidement et plusieurs fois sur L2 + R2 pour débloquer l'équipe des Dingers et des Islanders.

AVOIR L'ÉQUIPE DES DINGERS PENDANT L'ENTRAINEMENT

Appuyez sur L1 + L2 + R1 + R2 pour débloquer les Dingers pendant l'entrainement.

All-Star Baseball 2003

© Acclaim 2002

MENU DE TRICHE

Allez sur l'écran de sélection des manettes, et appuyez sur L1 pour activer les cheats que vous avez déjà achetés.

NARGUER LES ADVERSAIRES

Faites un homerun, puis attendez la fin du replay et appuyez sur L1 ou R1 pour voir votre joueur narguer l'équipe adverse.

STADE DE FOOT

En mode Exhibition, allez sur l'écran de sélection des équipes et appuyez sur les touches L1, R1 et △ pour voir le stade se transformer en terrain de football.

NOUVELLES TENUES

Maintenez L2 + R2 pour obtenir des tenues alternatives

All-Star Baseball 2004

© Acclaim 2003

NARGUER LE PUBLIC

Dans un match ou vous ne jouez pas chez vous, faites un homerun et appuyez sur L3 en courant.

HOMERUN VICTORIEUX

Appuyez sur R1 après avoir fait un Homerun pour remercier le public.

Alone in the Dark : The New Nightmare

© Infogrames / Darkworks 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après la vidéo d'introduction, vous avec le choix entre 2 personnages : Edward Carnby ou Aline Cedrac, choisissez celui que vous désirez.

Personnage 1 : Edward Carnby

Votre aventure commence au milieu des bois, avancez puis à l'intersection prenez à droite. Avancez un peu et Aline vous contacte par radio. Après la petite discussion, continuez à avancer, vous apercevez une maison sur votre gauche avec du sang près de l'entrée, rentrez dans cette maison. Après la vidéo, prenez la petite clé de bronze aux pieds du blessé, et ressortez. Une fois dehors continuez à avancer. Vous entendez 2 coups de feu, inutile de retournez dans la maison, continuez votre progression et ouvrez le portail au bout du chemin à l'aide de la clé en bronze. Avancez un peu, puis prenez la boîte de balles au magnésium sur le rebord à gauche du chemin après la vidéo. Continuez à avancer, ouvrez la grille sur la gauche et avancez encore. Une nouvelle vidéo se déclenche, prenez ensuite les 2 boîtes de balles sur la gauche et avancez. Dans la nouvelle zone prenez la trousse de soins sur la droite puis faites demi-tour jusqu'à la grille. Allez sur la droite, gravissez les escaliers, et éliminez le chien qui vous attaque. Allez ensuite soit à gauche, soit à droite, cela n'a pas d'importance puisque ces 2 chemins se rejoignent. Gravissez l'escalier que vous apercevez et ouvrez la porte. Avancez ensuite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche, continuez votre progresion, et un monstre vous attaque. Tuez-le, avancez, descendez le long des escaliers et ouvrez la porte. Allez à droite et actionnez le système pour enlever l'eau, puis continuez votre chemin. Eliminez le monstre, descendez le long des nouveaux escaliers, vous arrivez dans les égouts.

Avancez le long de l'égout jusqu'à ce que vous arriviez dans une zone plus grande. Un nouveau monstre vous attaque : pour en venir à bout facilement, tirez-lui dessus, avancez légèrement et renouvelez l'opération dès qu'il sort de l'eau. Une fois qu'il est mort, avancez en haut, sur la droite, et passez par l'ouverture dans le mur. Gravissez l'échelle, sauvegardez grâce à l'amulette, avancez et ouvrez la porte, vous arrivez dans le manoir.

Avancez un peu, gravissez les marches et ouvrez la nouvelle porte, vous voici dans la morgue. Prenez de nouvelles balles au magnésium, le fusil et une trousse de soins. Ouvrez ensuite le cercueil à côté de la porte, et prenez, après la vidéo, la clé à l'intérieur. Utilisez cette dernière pour ouvrir la porte voisine. Avancez ensuite et vous arrivez dans le hall de ce manoir.

Après avoir discuté une nouvelle fois avec Aline, éliminez le monstre. Sauvegardez, dirigez-vous ensuite vers la statue et poussez-la devant le miroir. Vous obtenez ainsi un mot de passe, ce sont les lettre H et M. Entrez ensuite ce mot de passe sur cette statue, un mécanisme se déclenche au premier étage. Allez-y, et prenez la clé derrière le tableau qui a bougé. Après avoir fait le ménage, allez sur la droite, poussez le meuble et ouvrez la porte. Vous retrouvez Aline! Après la petite conversation fouillez cette pièce. Vous trouverez ainsi un dictaphone, une statue et une photo. Prenez aussi le temps de lire les documents, puis ouvrez la porte présentant un miroir. Descendez ensuite le long de l'escalier, prenez l'amulette pour pouvoir sauvegarder, faites demi-tour dans la salle précédente et retournez dans le hall d'entrée du manoir. Ouvrez la porte qui se trouve derrière l'escalier, puis discutez avec le vieil homme. Allez ensuite sur la gauche, prenez les munitions, puis ouvrez la porte à côté des escaliers. Tuez les zombies, avancez et prenez la trousse de soins au fond de ce couloir. Ouvrez ensuite la porte vers l'entrée du couloir, prenez de nouvelles munitions posées sur la table (attention aux araignées), avancez un peu et prenez dans la vitrine une photo ainsi que le masque du loup. Faites ensuite demi-tour, éliminez de nouveaux zombies, allez de l'autre côté du couloir, et ouvrez la porte. Exterminez les 2

zombies, puis passez par la seule porte ouverte. Commencez par allumer la lumière, et prenez le pied de biche et le testament de Richard Morton. Lisez-le en prêtant une attention particulière à la dernière page, il s'agit de la résolution d'une énigme, elle vous servira très vite. Jetez ensuite un oeil aux divers livres et magazines présents, prenez les munitions ainsi que le petit récipient posé sur la table. Remplissez ce dernier avec l'eau contenue dans l'autre récipient, allez de l'autre côté de la salle, éliminez les ennemis, prenez une trousse de soins dans le placard, et déverrouillez la porte, vous voici de retour dans le hall. Ouvrez de nouveau la porte derrière l'escalier, allez à gauche, dans Le couloir et ouvrez la porte. Approchez-vous de la vitrine (là où vous avez pris le masque et la photo), et utilisez votre récipient rempli d'eau. Un nouveau mécanisme se déclenche, retournez dans le hall, grimpez à l'étage et prenez la clé derrière le nouveau tableau ouvert.
Descendez ensuite au rez de chaussée, ouvrez la porte derrière l'escalier, allez à droite et ouvrez la porte. Tuez de nouveaux monstres et ouvrez la porte fermée avec votre clé. Eliminez le monstre qui vous attaque, prenez la trousse de soins dans la petite bibliothèque près de la fenêtre. Prenez une nouvelle clé sur la table, utilisez votre masque du loup sur la statue pour obtenir une seconde clé. Ressortez de cette salle et retournez dans le hall en passant par la porte déverrouillée lors de votre première visite dans cette salle. Retournez derrière l'escalier, ouvrez la porte, allez sur la gauche et ouvrez la porte à droite de l'escalier. Gravissez l'escalier, vous arrivez dans le grenier, prenez le lance-grenades. Avancez un peu vers la porte fermée (discutez avec Aline) et débloquez-la avec la clé rouillée. Tuez les 2 monstres, prenez les munitions et le briquet et franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu et ouvrez la porte. Utilisez votre pied de biche dans la nouvelle salle pour trouver un passage secret avec 2 clés. Passez par la nouvelle porte, avancez en vous méfiant des monstres au plafond, prenez les munitions dans le placard et allumez la bougie avec votre briquet. Examinez alors le mur et utilisez votre pied de biche pour le casser. 2 nouveaux monstres apparaîssent ensuite, débarrassez-vous en, avancez et passez par la porte ouverte. Prenez la trousse de soins et discutez avec la vieille femme. Retournez dans le couloir précédent, débloquez l'autre porte avec la clé dorée. Descendez le long de l'escalier, déverrouillez la porte, avancez, et ouvrez la porte sur la droite. Vous voici dans un bureau, prenez la trousse de soins, et jetez un oeil aux papiers sur le bureau. Utilisez la petite clé pour ouvrir le tiroir, prenez la nouvelle clé et la photo. Examinez cette dernière et notez le nombre présent : 2518. Ressortez de cette pièce, avancez un peu plus dans le couloir et tournez à gauche. Utilisez la clé en acier pour ouvrir la porte, et prenez à l'intérieur de la nouvelle salle une amulette de sauvegarde, des munitions et une clé. Vous trouvez aussi le second morceau de la photo et un papier à lire sur la table. Combinez les morceaux de la photo déchirée, regardez derrière et notez le nombre 3926. Ressortez maintenant de la pièce, actionnez l'interrupteur, ouvrez la porte à gauche, vous arrivez dans une chambre. Approchez-vous du lit et exterminez le monstre qui vous attaque. Prenez le lance-roquettes, les munitions et la trousse de soins. Faites ensuite demi-tour et dirigez-vous vers la bibliothèque au rez de chaussée. Utilisez la clé ornée pour ouvrir la double porte. Après la vidéo puis la discussion, allumez la lumière. Avancez et gravissez les escaliers. Ramassez les munitions, continuez votre progression, et utilisez le code trouvé précédemment : 3926 pour ouvrir la porte. Rentrez ensuite dans la pièce ouverte, emparez-vous du télescope après avoir éclairé les lieux. Observez ensuite le mur, il y a des statues, mais il en manque une. Mettez alors la statue que vous possédez, et un mécanisme se déclenche. Prenez aussi une autre statue, celle du bison. Ressortez et continuez à avancer en hauteur jusqu'à une échelle. Gravissez-la, rentrez dans la petite tour (sauvegardez), et utilisez votre télescope. Observez le fort et vous trouverez un code marqué au dessus de la fenêtre en faisant un agrandissement : 1692. Faites ensuite demi-tour et retournez dans la pièce avec le mécanisme qui s'est déclenché, entrez le code précédent, et un nouveau mécanisme se déclenche dans la bibliothèque. Lisez alors le message de Morton, vous devez localiser et pousser 4 livres dans un ordre précis. Le premier de ces livres est au bout de la passerelle, le second est au rez de chaussée, dans l'étagère à gauche des doubles portes. Le troisième est sur l'étagère à gauche de l'escalier. Enfin, le quatrième est en haut dans l'étagère à gauche du pilier au dessus de la statue. Durant ce périple, vous serez attaqués par une gargouille. Pour en venir à bout facilement, arrêtez de bouger et tirez-lui simplement dessus. Une fois les 4 livres actionnés, un autre tableau s'ouvre. Fouillez derrière les tableaux ouverts, vous trouverez ainsi une petite clé dorée avec un canon à plasma. Placez ensuite les dates sous les tableaux. En partant de la gauche les dates à entrer sont 1852 1874 1899 et 1931. Actionnez aussi chaque tableau une fois la date entrée, l'horloge au rez de chaussée s'ouvre. Prenez la clé dedans et utilisez-la pour ouvrir la porte permettant de sortir du manoir.

Une fois dehors allez à droite, prenez les nombreuses munitions dans le jardin, faites demi-tour et ouvrez la porte de l'autre côté avec la clé en bronze. Vous voici dans un endroit déjà visité, allez jusqu'au cimetière, entrez la combinaison sur le cadenas (dernier croissant de lune, premier croissant de lune, étoile et enfin soleil).
Examinez le cadavre et prenez des munitions et une trousse de soins. Avancez.

Commencez par prendre les munitions ainsi que 2 trousses de soin. Traversez ensuite le pont, puis continuez à avancer

après l'appel d'Aline. Allez sur la gauche en montant le long des escaliers. Localisez la pierre direction nord. Avancez vers le nord, le sud-est, l'ouest, le sud-ouest, l'est et le nord-est. Chantez alors l'incantation et allez vers la pierre est, écoutez le dictaphone pour trouver l'ordre des mots. Allez ensuite au centre du cercle avec la lumière et prenez le disque de pierre et la statue. Descendez l'escalier et avancez encore sur la gauche. Avancez jusqu'à l'échelle, gravissez-la, et entrez dans la grotte. Prenez les munitions, redescendez et avancez vers le marais.

Eliminez les monstres, allez sur la gauche et rentrez dans l'avion qui s'est écrasé pour trouver des trousses de soins, des munitions, pinces, une lentille. Profitez-en aussi pour sauvegarder avec l'amulette, puis allez voir le pilote. Ressortez rapidement de l'avion pour ne pas vous faire engloutir avec. Retournez dans le marais et allez au nord en éliminant les zombies. Dès que vous apercevez l'église allez sur la gauche, gravissez les escaliers et vous trouvez Aline. Elle vous remet un sceau en échange du disque trouvé précédemment. Faites enusite demi-tour et avancez jusqu'à l'église. Ouvrez la grille en coupant les chaines à l'aide de la pince trouvée dans l'avion.

Rentrez dans l'église, prenez des munitions et soins, puis examinez le livre posé sur la table. Examinez aussi le panneau près de la porte et appuyez sur le symbôle en haut à droite, puis au milieu et enfin en bas à droite. L'autel de l'église se déplace, passez par l'ouverture et descendez le long des escaliers, utilisez le sceau pour faire bouger le panneau et avancez dans le laboratoire.

Avancez, sauvegardez et avancez encore. Après la vidéo vous êtes pris au piège dans le laboratoire. Heureusement Aline va pouvoir vous aider puisqu'elle possède un plan. Grâce à ces indications vous pourrez actionner les bons interrupteurs afin de vous tirer d'affaire. Eliminez aussi les zombies vous bloquant le passage. Sauvegardez ensuite et ressortez de ce laboratoire. Descendez le long de l'escalier, avancez jusqu'à trouver 2 portes. Passez par la seule d'ouverte, écoutez le magnétophone, puis ressortez. Ouvrez ensuite l'autre porte (en la déverrouillant). Après la petite scène avancez, gravissez les escaliers et passez par la trappe ouverte (merci Aline). Vous voici dans une serre.

Fouillez-la et prenez des munitions et soins. Grimpez ensuite le long de l'échelle, poussez la statue pour la faire tomber. Redescendez au niveau inférieur puis examinez les débris. Vous trouvez ainsi 1 sceau et 1 nouvelle statue. Faites ensuite demi-tour dans le laboratoire. Sortez par la porte menant à l'église et utilisez le sceau sur le panneau. Vous arrivez dans une caverne.

Avancez dans la caverne, vous trouvez Aline qui fait du déchiffrage. Avancez ensuite, traversez le pont et ouvrez la porte. Prenez les objets dans la petite trappe et franchissez la nouvelle porte. Après la vidéo, avancez dans la zone infestée de monstres en les éliminant avec l'arme récupérée précédemment. Vous devez ensuite traverser une zone avec des chiens. Inutile de les tuer de nouveaux apparaîssent continuellement. Traversez rapidement cette zone. Tournez ensuite à gauche, et avancez. Traversez ensuite la nouvelle grotte, évitez les chiens, puis allez sur la droite et grimpez à la corde. Malheureusement Allan la coupe et vous retombez. Rentrez dans la grotte près de vous, examinez le cadavre et récupérez un photopulseur, une bouteille. Lisez aussi les documents, puis ressortez de cette grotte. Descendez au niveau inférieur grâce à la corde, avancez et vous retrouvez Allan. Une petite poursuite s'engage, avancez et vous finirez par bloquer Allan. Après la vidéo avancez et rentrez dans la grotte en face de vous. Avancez, grimpez le long de la corde, avancez encore, traversez le pont, puis avancez jusqu'à la sortie. Vous arrivez dans une zone quelque peu dangereuse, remplie de lave. Traversez-la en évitant les attaques des monstres, traversez le pont dans la nouvelle zone et montez au niveau supérieur. Avancez et Aline vous appelle. Une vidéo se déclenche, et une colonne tombe. Grimpez dessus et avancez pour gagner la sortie. Allez à droite, remplissez votre bouteille d'eau de la fontaine et utilisez-la pour vous soigner. Avancez ensuite, tournez à droite, et avancez. Vous arrivez dans une grande salle avec un autel. Allez sur la droite, utilisez la corde pour descendre, avancez et vous êtes attaqués par Allan. Fouillez les lieux en évitant ses attaques pour trouver 1 lance.
Malheureusement son accès est bloqué par Allan. Tirez-lui alors dessus jusqu'à lui faire perdre l'équilibre, allez vite chercher la lance. Utilisez-la puis après la vidéo de la mort de Allan prenez la statue, remontez au niveau supérieur et posez-la sur l'autel. Aline arrive et place une autre statue et la porte s'ouvre.

Personnage 2 : Aline Cedrac

Votre aventure débute avec Aline sur le toit du manoir. Après la discussion avancez sur le toit et rentrez dans le bâtiment en passant par la fenêtre. Une vidéo se déclenche et vous obtenez une clé. Un monstre vous attaque par la suite, utilisez votre torche puisque vous ne possédez pas d'arme. Fouillez ensuite la salle pour trouver une trousse de

soins, puis sortez ensuite de la pièce par la porte. Avancez rapidement et actionnez l'interrupteur pour allumer la lumière et ainsi faire disparaître les monstres. Faites ensuite demi-tour et tournez à droite. Sauvegardez grâce à l'amulette et ouvrez la porte à gauche. Prenez les munitions dans la nouvelle pièce et sortez par la porte en face de la table. Avancez dans le couloir, ouvrez la porte, prenez la clé posée sur la table ainsi que la trousse de soins et des munitions. Faites maintenant demi-tour et ouvrez la porte à côté de l'interrupteur actionné précédemment, grâce à votre clé. Descendez ensuite le long des escaliers, continuez votre descente après la vidéo et ouvrez la nouvelle porte, vous voici dans une sorte de musée. Ouvrez la porte sur la gauche, allumez la lumière et approchez-vous de la statue. Utilisez la clé (que vous a donnée la vieille dame en début de jeu) pour l'ouvrir, et vous obtenez enfin une arme. Vous êtes ensuite attaqués, voilà une bonne occasion de tester la puissance de votre arme sur le monstre. Ouvrez ensuite la porte à côté de la fenêtre, avancez, vous devez rattraper le professeur, ouvrez la porte en face, allumez la lumière et allez sur la gauche et franchissez la porte. Avancez et vous parvenez à arrêter le professeur. Malheureusement ce dernier vous attaque, vous êtes drogués et vous vous réveillez dans une chambre. Après la discussion fouillez la chambre, vous trouverez 1 clé, 3 trousses de soins et une amulette pour sauvegarder. Ouvrez ensuite la porte avec un miroir, descendez le long des escaliers, prenez le fusil et continuez à avancer, ouvrez la porte. Descendez encore et ouvrez une autre porte. Après la vidéo, prenez une trousse de soins, et faites demi-tour dans la chambre. Après une autre vidéo vous atteignez le grenier du manoir. débloquez puis ouvrez la porte après la vidéo, retournez parler à la vieile dame du début du jeu puis ouvrez la porte à côté de l'interrupteur. Descendez le long des escaliers, arrêtez-vous au niveau du premier étage et ouvrez la porte. Ouvrez la nouvelle porte à gauche, prenez la trousse de soins, le miroir et le lance-grenades sous la table. Ressortez de cette pièce, avancez, évitez les ennemis et ouvrez la porte à gauche de l'interrupteur. Prenez les munitions dans la chambre, et allez dans la salle de bain. Vous assistez à une nouvelle conversation via le miroir. N'acceptez pas donner le miroir à Decerto sinon ce sera la mort. En refusant de donner le miroir, vous le tuerez. Vous obtenez alors une statue, après la conversation, déverrouillez la porte bloquée, et franchissez-la. Vous arrivez dans le hall du manoir, franchissez la porte derrière l'escalier, allez à droite et ouvrez la porte au bout du couloir. Eliminez les monstres et ouvrez la porte à droite, prenez les munitions et détruisez le miroir en tirant dessus. Lisez le livre ainsi accessible, puis fouillez ensuite la salle pour trouver 2 autres livres. Sortez de la salle vous êtes téléportés vers la grand-mère, vous obtenez un prisme. Retournez dans la pièce au premier étage et utilisez le prisme sur le projecteur. Eteignez ensuite la lumière et grâce à votre torche prenez le cube gravé sur le projecteur et notez le code 1991. Retournez ensuite dans le hall et allez dans la bibliothèque. Allumez la lumière, approchez-vous du bureau pour lire quelques notes et prendre des munitions. Examinez ensuite les étagères sur la gauche, vous verrez 4 livres particuliers, entrez le code 1991 et une scène se déclenche, un passage secret est dévoilé. A l'intérieur prenez les soins et les tablettes et sauvegardez. Actionnez l'interrupteur, et préparez-vous à combattre après la vidéo. La meilleure manière de le battre est de bouger continuellement pour éviter ses attaques et de profiter de ses erreurs pour lui tirer dessus. Le boss battu, allez dans la petite tour en hauteur, prenez des munitions ainsi que la moitié d'un médaillon. Retournez ensuite dans la bibliothèque et sortez-en. Vous revoici vers la vieille dame, vous obtenez l'autre partie du médaillon, rassemblez les 2 parties. Après la vidéo, retournez dans le hall, utilisez le médaillon sur le miroir, la porte du manoir se débloque. Ouvrez-la, descendez au niveau inférieur, vous arrivez dans la cave. Grimpez le long de l'échelle, et vous arrivez dans une serre. Après la discussion, sortez de la serre, le boss combattu précédemment revient à l'assaut.
Ouvrez la porte la plus proche, prenez les munitions, éliminez les ennemis et faites demi-tour. Allez sur la gauche, avancez en entrez rapidement dans la petite maison à côté de l'église, il s'agit d'une crypte. Localisez la crypte de Jeremie Morton et entrez dedans. Prenez des munitions et le lance-roquettes. Prenez aussi des soins, puis montez sur la crypte. Sauvegardez et prenez le cache métallique, combinez ce dernier avec votre torche. Observez ensuite le mur en face de la porte empruntée précédemment. Il y a 13 signes formant 5 rangées avec 1 de 3 signes tout d'abord, puis 1 de 2, 1 autre de 3, 1 nouvelle de 2 et enfin une dernière de 3. Déplacez votre torche en bas à gauche, puis au dessus et encore au dessus. Allez ensuite en bas à droite sur 2 niveaux en formant une diagonale puis remontez en haut à droite. Descendez ensuite tout en bas, vous formez ainsi la lettre M, une nouvelle tombe s'ouvre alors, allez dedans et prenez les 2 objets. Avancez puis allez dans la grotte à gauche. Avancez.

Votre périple se poursuit dans les bois. La porte étant fermée, avancez à travers les bois en évitant les chiens. Arrivé à l'intersection, prenez à gauche ou à droite, cela n'a pas d'importance puisque les 2 chemins se rejoignent. Après la vidéo, vous arrivez vers le fort. Allez à droite et prenez les munitions. Grimpez ensuite le long du mur sur la droite de la porte fermée du fort et vous arrivez sur le toit. Avancez un peu, descendez le long des escaliers, et débloquez la porte principale en bas. Empruntez ensuite le nouvel escalier pour descendre encore plus bas. Prenez la trousse de soins après avoir escaladé le petit mur et descendez de l'autre côté. Evitez les monstres et gravissez l'escalier sur la gauche. Vous arrivez dans une zone avec 3 portes, déverrouillez celle du bas et entrez, vous trouvez Obed. Après la discussion

prenez la carte métallique noire et sauvegardez. Sortez de la pièce, redescendez au niveau inférieur et avancez. Allez à gauche et ouvrez la porte (l'autre porte est fermée). Vous êtes dans les oubliettes, fouillez-les en éliminant les monstres pour trouver des pinces sur la table, des documents ainsi que des plans et une pièce de canon. Prenez aussi un trépied, et un moule. Faites demi-tour là où vous avez trouvé Obed, allez en haut vers la pièce où il est, vous verrez un coffre. Utilisez vos pinces pour en couper les chaînes et prendre le lingot ainsi que la clé à l'intérieur. Faites ensuite demi-tour au sommet du fort et utilisez la clé pour ouvrir la porte en haut. Lisez le livre sur la table, prenez la lentille et l'accélérateur orange, la crosse, les munitions, combinez cela pour avoir une nouvelle arme. Avancez ensuite vers la machine, utilisez le moule puis le lingot dessus et combinez ce que vous récupérez avec le support du trépied. Associez enfin les 2 grosses parties de l'arme pour obtenir un perforateur. Ressortez et avancez le long du rempart jusqu'à un télescope. Utilisez la lentille trouvée précédemment dessus et vous apercevrez une statue. Continuez à avancer le long de ce rempart et ce dernier s'écoule. Vous tombez dans les égouts.

Avancez en prenez garde au monstre (la méthode la plus efficace consiste à l'éliminer). Avancez, montez sur la petite plate-forme et ouvrez la porte. Prenez les munitions et gravissez l'échelle. Ouvrez le coffre en haut pour obtenir 3 cartes, et prenez la trousse de soins. Ouvrez la porte sur la droite et franchissez-la. Retournez ensuite en bas du fort, là où se trouvent les 3 portes et utilisez vos cartes sur celle qui est bloquée. Le bon ordre est argent, or, rouge, noir. La porte s'ouvre alors, entrez dans la pièce et prenez le canon à plasma caché sous un mur. Sauvegardez et prenez l'autre moitié de l'anneau et rassemblez les 2 moitiés (séparez le trépied). Gravissez ensuite les escaliers, utilisez la machine pour avoir un plan puis entrez le code correspondant à la date : 10 31 2001. Une vidéo se déclenche, vous découvrez une ouverture, prenez les 2 clés, un sceau et une statue. Utilisez une clé pour ouvrir la porte voisine, ramassez les munitions, et avancez. Allez examiner la statue observée précédemment au télescope. Après la discussion vous devez retourner dans les bois (là où a débuté le cd 2). Courez à travers le bois pour échapper à votre poursuivant (encore!). Vous trouvez Carnby, il vous donne la pierre. Retournez ensuite vers la statue, utilisez la pierre et vous obtenez une statue et une pierre. Après la discussion, combinez la pierre avec l'anneau puis ce qui est obtenu avec le perforateur. Retournez maintenant dans le fort, et plus précisément dans l'atelier. Gravissez l'échelle à côté de la machine, allumez la lumière et gravissez la nouvelle échelle. Avancez, passez sur la passerelle. Gravissez l'échelle, vous arrivez de nouveau sur le toit du fort.
Utilisez votre petite clé pour ouvrir la trappe, redescendez le long de l'échelle et retournez sur la passerelle pour actionner le levier. Descendez encore et actionnez le levier sur la machine. Le boss surgit de nouveau il est temps d'en finir. Inutile de lui tirer dessus, tournez simplement autour de lui et attendez qu'il se fasse toucher par les éclairs jaillissant (3 fois). Si le temps est écoulé, actionnez de nouveau le levier pour enclencher de nouveau le mécanisme. Le boss mort, actionnez une nouvelle fois le levier et descendez très vite dans les oubliettes. Utilisez votre perforateur sur le canon, une scène se déclenche et vous arrivez dans des cavernes.

Prenez le photopulseur et avancez. Traversez le pont et vous arrivez dans une nouvelle grotte. Descendez le long de l'escalier, avancez dans la grotte pour trouver les inscriptions. Avancez encore, traversez un autre pont, et entrez dans le bâtiment. Soulevez la trappe sur la droite et prenez dedans les divers objets et munitions. Ressortez ensuite du bâtiment, une vidéo se déclenche. A l'issue de celle-ci, et après avoir discuté avec Edenshaw, suivez Allan et passez par la porte qu'il a empruntée auparavant. Avancez et suivez le chemin en évitant les ennemis. Tournez ensuite à gauche, et escaladez les rochers pour atteindre la sortie. Continuez à avancer en évitant les chiens, et gravissez l'échelle (c'est automatique).

Avancez en évitant les chiens, gravissez les escaliers, et vous arrivez dans le temple d'Abkanis. Avancez le long du chemin, et déplacez les 7 plaques sur la table. Vous récupérez ainsi au total dans les passages accessibles 6 sceaux et des documents. Faites ensuite demi-tour là où vous avez gravi les escaliers menant au temple, et grimpez le long de l'échelle voisine. Passez par l'ouverture, prenez la gourde et utilisez vos 6 sceaux sur les 6 stèles. Vous pouvez ensuite avancer un peu plus, prenez la pyramide de pierres, et sauvegardez. Faites demi-tour, ressortez de cet endroit et retournez au temple. Utilisez la pyramide de pierres devant la grosse statue dans le temple. Après la vidéo ressortez du temple, descendez les quelques marches, avancez, descendez encore, puis avancez et descendez le long de l'échelle sur la droite.

Descendez, et avancez. Traversez la pièce remplie de lave, avancez jusqu'au fond des grottes et remplissez votre gourde d'eau de la fontaine. Avancez encore, escaladez le mur et avancez. Une vidéo se déclenche, faites ensuite demi-tour et suivez Allan. Descendez le long de la corde, nouvelle vidéo, passez par l'ouverture dans le mur, avancez, jusqu'à trouver une caverne dans laquelle coule une rivière. Suivez la rivière vers la gauche, éliminez le monstre, et

entrez dans la grotte. Sortez de la caverne en allant tout droit et vous arrivez dans une pièce avec des colonnes. Une fois que l'une d'elles s'est écroulée, sauvegardez et montez dessus, vous allez livrer votre dernier combat. Inutile d'essayer de le tuer, cherchez simplement à l'éloigner, passez par le côté et avancez pour gagner la sortie. Dans la nouvelle pièce, placez la tête de statue que vous possédez sur l'autel, une vidéo se déclenche, fin du jeu.

TUER OBED MORTON

Pour tuer Obed Morton dans la salle des colonnes, tirez sur lui juste quand il est baisse. Vous devez le toucher environ une dizaine de fois.

Alpine Racer 3

© Namco 2002

NOUVELLE PISTE

Terminez le mode tournoi pour débloquer la piste Cybertrick Monster.

JOUER AVEC KLONOA

Terminez le mode slalom avec un combo à 100%.

Alter Echo

© THQ / Outrage Entertainment 2003

CHEAT CODES

Activer les cheats

Faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche.

Restaurer la santé

Activez les cheats et faites L3 + Droite

Dilatation du temps au max

Activez les cheats et faites L3 + haut

PLUS DE PLAST

Pour obtenir plus de Plast en tuant des ennemis, accumullez un maximum de points en enchaînant les coups. Les ennemis vos laisseront plus de Plast en mourant.

TUER LES ENNEMIS PLUS VITE

Réalisez l'enchaînement suivant pour tuer une ennemi plus vite. Avec l'épée, envoyez le en l'air avec , avant qu'il ne retombe, appuyez de nouveau sur puis attaquez avec .

Altered Beast

© Sega / Wow Entertainment 2005

BONUS DE FIN

"Elevator Of Doom"	Terminez le jeu une fois.
Tous les boss	Terminez le jeu une fois.
Toutes les cinématiques	Terminez le jeu une fois.
Grizzly	Terminez le mode "Elevator Of Doom".
U.W.H.	Eliminez tous les boss en Time Attack.
Tigre Garou	Dans la zone 15, après avoir débloqué le Grizzly.

American Chopper

© Zoo Digital / Creat Studios

TOUT DÉBLOQUER

En cours de jeu, faites : R1, R2, L2, L1, R2, L3 et R3 pour tout débloquer.

Amplitude

© Sony / Harmonix 2003

NOUVELLE FORME DE CIRCUIT

Pendant la partie, faites L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3 et L3 pour donner à la piste une forme circulaire. Vous pouvez rechanger la forme une seconde fois en refaisant le code.

POSITION DES GEMMES ALTERNATIVES

Pendant la partie faites ⊗ , ⊗ , Gauche, Gauche, R3, R3, Droite et Droite.

GEMMES SINGES

Pendant la partie faites L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3 et L3.

MOUVEMENTS ÉTRANGES

Pendant la partie faites R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3 et R3.

COMBOS MAX

Lorsque vous êtes en mode freestyle, maintenez □ , △ ou ○ pendant que vous bougez le stick analogique gauche aussi vite que possible.

CHANSONS BONUS

Obtenez le High Score dans la quête principale pour tous les niveaux.

ELÉMENTS BONUS

Terminez les chansons bonus de tous les niveaux.

AND 1 Streetball

© Ubisoft / Black Ops Entertainment 2006

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être effectuées dans le menu des cheats se trouvant dans les options :

Code maître
△ , △ , ✕ , ✕ , □ , ○ , □ , ○

Tous les breakdowns
✕ , ✕ , ○ , □ , □ , △ , ○ , △

Tous les personnages
△ , □ , □ , ○ , △ , □ , ✕ , ✕

Tous les mouvements I-ball
✕ , △ , △ , ✕ , □ , ○ , ✕ , □

Tous les messages
△ , □ , ○ , □ , △ , ✕ , □ , △

Toutes les vidéos
□ , ✕ , □ , △ , ○ , □ , ✕ , ✕

Tous les jeux latéraux
○ , □ , △ , ✕ , ✕ , ○ , ○ , □

Toujours en feu
□ , △ , ✕ , △ , □ , ✕ , □ , ○

1 million de dollars
○ , △ , □ , □ , △ , ○ , ✕ , ○

Ne jamais manquer un tir
□ , ✕ , ○ , □ , ✕ , ○ , △ , △

Pas de restriction de temps sur les mouvements I-Ball
△ , ○ , □ , □ , ○ , △ , ✕ , □

DJ Green Lantern
○ , ○ , △ , ✕ , □ , ✕ , △ , ○

Flash
△ , ✕ , ✕ , ○ , ✕ , △ , △ , □

Shane
□ , ✕ , △ , ✕ , △ , ○ , △ , ✕

Skip to My Lou
○

, ✕ , ○ , □ , △ , ✕ , ○ , □

Zapper les textes

△ , □ , ○ , ○ , □ , □ , ○ , △

OG Way

△ , ○ , □ , □ , ○ , △ , ✕ , □

Another Century's Episode 3 : The Final

© Banpresto

OPTION : LIMITER RELEASE

Terminez le jeu une fois, et faites en sorte qu'une unité ait ses améliorations et ses points d'XP au maximum. Vous aurez alors accès à l'option "Limiter Release" sur l'écran d'améliorations.

Ape Escape 2

© Sony 2003

JOUER AVEC SPIKE

Finissez le jeu en ayant trouvé les 297 singes. Mettez "New Game" en surbrillance et appuyez sur L1 + Start pour jouer avec Spike lors de votre nouvelle partie,

CRÉDITS PLUS RAPIDES

Maintenez ⊗ lorsque l'écran des crédits est affiché.

FIN ALTERNATIVE

Faites en sorte que les 300 singes soient confrontés au vrai boss de fin. Battez-le pour voir la nouvelle fin.

Ape Escape 3

© Sony 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (VERSION JAP)

Appuyez sur L1+L2+R1+R2+START pour entrer sur l'écran des mots de passe. Tous les codes doivent être entrés en hiragana.

futarimenootoko	Pigaru Ape
futarinosune-ku	Film 28 et 2 fichiers cinéma avec Mesaru Gear Cast
kuroihoumonsha	Kuro Sennin Ape
rusagu-boisa	SAL-1000 Ape
rusarukeka	Gageru Ape
sabaibaru	Survival Mode
yumenokyouen	Mesaru Gear Solid

CHEAT CODES (VERSION US)

Appuyez sur L1+R1+L2+R2+START pour entrer sur l'écran des mots de passe.

blackout	Dark Master "on the loose"
2 snakes	Vidéos "Metal Gear"
2nd man	Shimmy "on the loose"
coolblue	Débloque pipotron bleu
krops	Débloque le singe du AE1
redmon	Débloque pipotron rouge
grobyc	Débloque SAL-1000
SAL3000	Débloque SAL-3000
yellowy	Débloque pipotron jaune

Ape Escape : Million Monkeys

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES (VERSION JAPONAISE)

Mot de passe	Personnages
ANKOKUNOSENSHI	Dark Hiroki
KYUUKYOKUMAJIN	Dark Specter
DENSETSUNOTATSUJIN	Legend
NANNINIRUKANA	Virus Charu
UFUSANOAKAISARU	Volcano

NOUVEAUX PERSONNAGES

Mot de passe	Personnages
KAKESARU	Spike (costume de Ape)
GOODRIVAL	Dark Jake
DARKRIVAL	Dark Specter
NOWMASTER	Legend
MOREMORE	Virus Casi
REDMONKEY	Volcano

BONUS

Helga (Haruka)	Terminez l'épisode Kakeru
Jake (Hiroki)	Remportez tous les tournois
Modes Hard	Terminez le mode Medium
Mode Medium	Terminez le mode Easy

Ar Tonelico : Melody of Elemia

© 505 Games / Gust Co. Ltd 2007

MENU EXTRA

Lorsque vous terminez le jeu, sauvegardez votre partie pour voir apparaître une nouvelle option sur l'écran titre. Il s'agit du menu Extra qui donne accès à des bonus tels que des images, des cartes ou des musiques issues du jeu.

Ar Tonelico II

© Nippon Ichi Software 2009

+ D'INFOS FORUM

MENU EXTRA

Terminez le jeu une fois pour débloquer le menu Extra. Vous y trouverez toutes sortes de bonus et d'informations.

Arc : Le Clan des Deimos

© Sony / Cattle Call 2004

L'AMULETTE DES ESPRITS

Pour avoir cette amulette, rendez-vous à la bibliothèque de Peisus après avoir battu Darkham. Prenez les gemmes rouges et bleues dans les têtes de dragon de la première salle et placez-les au fond de la seconde salle respectivement de gauche à droite puis entrez. Vous trouverez au fond de la pièce un robot qui vous posera tout une série de questions : d'abord, dites que vous ne croyez pas à son histoire, puis choisissez les propositions suivantes :

- question 1 : 2
- question 2 : 2
- question 3 : 3
- question 4 : 1
- question 5 : 3
- question 6 : 1
- question 7 : 3
- question 8 : 4
- question 9 : 3
- question 10 : 3

Ainsi, vous obtiendrez l'amulette qui protège des dégats de feu, de vent, d'eau, de terre et de lumière.

Arcana Heart

© Atlus

GALERIE D'IMAGES

Animations

Réalisez un Super Move avec un personnage en particulier.

Images

Utilisez 10 fois le même personnages dans n'importe quel mode de jeu.

Portraits

Faites 11 Arcana Blaze Attacks avec un même personnage.

FINS

Bonne fin

En mode Story, battez Miltred par KO.

Mauvaise fin

En mode Story, battez Miltred grâce à la fin du temps règlementaire.

Arctic Thunder

© Ubisoft / Midway 2001

CHEAT CODES

Effectuez ces manipulations sur l'écran qui précède celui du choix du personnage.

Mode sans drones

X, X, Y, Y, Blanc, Noir, Start

Mode expert

Y, X, Y, Y, X, Start

Mode hasard

Noir, R, X, Y, Noir, R, Start

Mode boules de neige atomiques

X, X, X, Blanc, Y, Start

Mode querelle

Y, Y, L, Y, Y, , Blanc, Start

Mode "Rooster Tails"

Noir, R, L, Blanc, X, Start

Mode "snow bombs"

Y, Y, Noir, R, Start

Mode rapide

Y, Noir, Noir, Y, R, Start

Mode sans power up

X, X, Y, X, R, X, Start

Mode clone

Blanc, L, L, Y, Blanc, Y, Start

Mode invisible

X, Y, X, R, Y, Y, Start

Mode super boost wheelie

Y, Blanc, X, R, X, L, Start

JOUER AVEC L'HOMME DES NEIGES

Remportez une médaille d'or sur les 12 pistes d'une course.

TOUS LES BONUS "SNOWMEN FOUND"

Trouvez et passez sur tous les snowmen sur n'importe quelle piste pour remporter le bonus "All snowmen Found". Chacun rapporte 15 000 points.

Area-51

© Sega / Midway 2005

MODE DIFFICILE

Terminez la campagne en mode normal.

P'TIT GRIS EN MULTIJOUEUR

Terminez la campagne en mode Difficile.

Armored Core 2

© From Software 2001

VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE

Appuyez sur △ + □ + Start puis à nouveau sur Start.

VUE EN CAMÉRA FIXE

Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncés les boutons ○ + ✕ + Start. Relâchez tous les boutons et appuyez à nouveau sur Start. Pour retrouver la vue normale, faites une pause et appuyez sur Start.

RETOURNER À LA VUE NORMALE

Mettez le jeu en pause, puis appuyez sur Start pour y revenir avec une vue normale.

ENERGIE INFINIE

Appuyez sur L2 + R2 + R3 en même temps pendant le jeu.

AC SANS LIMITE

Terminez la partie et utilisez votre dernière sauvegarde pour jouer. Vous pourrez alors dépasser le poids maximum autorisé.

AMÉLIORER SON MÉCH

Après avoir fait le test, faites des missions jusqu'à arriver à -50000 crédits.
Une cinématique apparaitra alors d'un perso en train de se faire soigner.
A chaque fois que vous fferez ça, votre robot gagnera des compétences :
1ère fois : Les missiles apparaissent sur le radar.
2ème fois : Appuyez sur ✕ en attaquant avec un sabre laser pour tirer une lame.
3ème fois : Le mécha surchauffe 2 fois moins vite.

4ème fois : Plus besoin de vous agenuoillez pour utiliser une arme dorsale.
5ème fois : L4énergie du réacteur diminue 2 fois moins vite.
6ème fois : Votre AC se refroidi 2 fois plus vite.

Armored Core 2 : Another Age

© Metro3D / From Software 2002

CONTINUE APRÈS ARMORED CORE 2

Chargez les données sauvegardées dans Armore Core 2 dans un scénario à 1 joueur. Vous commencerez avec toutes les armes et l'argent que vous aviez sur le jeu précédemment.

ENERGIE ILLIMITÉE

Appuyez sur L2 + R2 + R3. Un message d'erreur apparaitra ("Limiter Release") mais vous aurez l'énergie illimitée pendant ce laps de temps. Après environ une minute, Le message "OB Down" apparaitra. Pendant qu'il sera affiché, vous n'aurez plus d'énergie mais lorsqu'il aura disparu votre énergie remontera.

EXTRA BOOST

Appuyez sur L3 ou R3 pour avoir un exta boost

Armored Core 3

© Metro3D / From Software 2003

VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE

Insérez une carte mémoire avec des sauvegardes d'Armored Core 2 ou d'Armored Core 2 : Another Age. Sauvegardez votre partie sur cette carte et lancez le jeu. Mettez le jeu en pause et faites L1 + R2 + ⊗ + ▣ + pad pour avoir une vue à la première personne.

Army Men : Air Attack 2

© Infogrames / 3DO 2001

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. Haut, ⊗, △, Droite, Gauche, ▢, ○, ⊗
3. △, ○, Bas, Gauche, ▢, ▢, Haut, Haut
4. ⊗, Droite, Gauche, ⊗, ○, ▢, ▢, △
5. Bas, Bas, ○, ▢, ○, ▢, Droite, ⊗
6. △, ⊗, Haut, Gauche, Droite, Gauche, ○, △
7. Droite, ▢, Droite, Bas, ○, ⊗, ⊗, Droite
8. △, Droite, ▢, ▢, ○, Bas, Bas, ⊗
9. Haut, ⊗, ▢, Gauche, Droite, ○, Gauche, Gauche
10. △, Haut, ○, ⊗, ▢, Bas, Bas, Bas
11. ○, ○, Haut, Gauche, Droite, ⊗, △, ▢
12. Droite, Haut, ⊗, Droite, ○, ▢, △, ○
13. Gauche, Gauche, △, ○, ⊗, ⊗, Bas, Droite
14. ▢, Droite, ○, Haut, Bas, ▢, Bas, ⊗
15. Gauche, Droite, ○, ⊗, ▢, Bas, Bas, ○
16. △, ○, ⊗, Droite, Droite, ○, ▢, Bas
17. ▢, Haut, Haut, Droite, Gauche, ▢, Bas, ⊗
18. ○, ⊗, Droite, △, ▢, Haut, ⊗, ⊗
19. Bas, Droite, ⊗, ▢, Droite, Haut, ○, ○
20. Haut, ⊗, ○, Haut, Gauche, ▢, ○, ⊗

Army Men : Omega Soldier

© Infogrames / 3DO 2001

COULER LE SOUS-MARIN SHARK

A la fin du niveau 2, vous devez couler le sous-marin Shark. Tuez d'abord tous les soldats qui apparaissent. Puis, maintenez L1 enfoncé et dirigez le stack analogique vers la droite pour viser les tourelles de mitrailleuses en haut du sous-marin. Détruisez-les pour le couler.

Army Men : RTS

© 3DO / Pandemic Studios 2002

CHEAT MODE

Super soldats

Maintenez R2 et faites ▢ , ▢ , ✕ , △ , ✕ , ▢

Super soldats ennemis

Maintenez R2 et faites △ , △ , ✕ , ▢ , △ , △

Electricité à 2000

Maintenez R2 et faites △ , ▢ , ○ , ✕ ,△ ,✕

Plastique à 5000

Maintenez R2 et faites △ , ○ , ▢ , ✕ , △ , ▢

Paratroopers

Maintenez R2 et faites ○ , ▢ , ○ , ▢ , △ , △

Extra dump truck

Maintenez R2 et faites ▢ , ▢ ,▢ , △ , ○ , ✕ .

Armée Green bleue

Maintenez R2 et faites ▢ , △ , ▢ , ▢ , ✕ , ○ .

Tuer vos soldats

Maintenez R2 et faites ▢ , △ , Gauche, Gauche, △ , ▢

Army Men : Sarge's Heroes 2

© 3DO 2001

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants.

FREEPLAY	Choix du niveau
GIMME	Toutes les armes
IMHUGE	Mode géant
NODIE	Invincibilité
NOSEEUM	Invisibilité
SHORTY	Mode mini
THDOTEST	information de débug

CODES DE NIVEAUX

Entrez les codes suivants pour accéder aux niveaux.

BOOTCAMP	Camp
DINNER	Table à manger
OVERPASS	Pont
COOLER	Réfrigerateur
NECROPOLIS	Cimetière
CITADEL	Château
MOUSE	Base de bronzage
ESCAPE	Vengeance
ESCRITOIRE	Bureau
COT	Lit
BLUEBLUES	Ville en plastique
BUYME	Etagère à jouets
EXPRESS	Caisse
LITTLEPEOPLE	Village du train
NUKEM	Base Rocket
EIGHTBALL	Table de Billard
BLACKKNIGHT	flipper

Arnaud Clément Tennis

© BigBen Interactive / Midas Interactive 2002

+ D'INFOS FORUM

GAGNER FACILEMENT

Au moment du service, maintenez la touche enfoncé pour frapper une balle plus puissante. Pendant le jeu, il est aussi préférable de ne jamais appuyer à fond à gauche.

Astérix & Obélix XXL

© Atari / Etranges Libellules 2003

CAISSES EN MÉTAL

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

NOUVEAUX COSTUMES

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

Astérix aux Jeux Olympiques

© Atari / Etranges Libellules 2007

SOLUTION COMPLÈTE

La cueillette aux sangliers

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

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

Arrivée au village olympique

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Les 3 cyprès rouges

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

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

L'antre de Docteurmabus

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

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

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

A la poursuite de Docteurmabus

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

Le lendemain matin

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

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

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

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

A la recherche de Brutus

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

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

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

Perdu dans les souterrains

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

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

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

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

Face à Brutus

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

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

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

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

Astro Boy

© Sega / Sonic Team 2005

COLLECTE DES CARTES

La plupart des cartes peuvent être trouvées en soulevant des pierres ou des objets. Si vous voulez toutes les récupérer, faites-le avant d'aller dans l'espace, car une fois là-bas vous ne pourrez plus revenir.

CHEAT CODES

Regagner de la vie et de l'énergie
Mettez le jeu en pause et faites : L1, L1, Select, Select, R1, L1 et R3.

Invincibilité
Mettez le jeu en pause et faites : Select, R1, R1, L1, L1, R3, L1, Select, Select et R3.

Astro Boy : The Video Game

© D3 Publisher / High Voltage 2009

CHEAT CODES

Changer de costume

R1, Haut, L1, Haut, Bas, R1

Dash infini

R1, R1, L1, R1, Gauche, Haut

Invincibilité

Haut, Bas, Bas, Haut, L1, R1

Niveaux débloqués

Haut, L1, Droite, L1, Bas, L1

Stats au maximum

Gauche, Gauche, R1, Bas, Bas, L1

Supers désactivés

L1, L1, R1, R1, L1, Gauche

Supers illimités

Gauche, L1, Droite, L1, Haut, Bas

Atelier Iris 2 : The Azoth of Destiny

© Koei / Gust Co. Ltd 2006

NOUVEAUX DÉFIS DU DRAGON

Après avoir terminé le jeu, vous aurez accès à 10 nouveaux défis dans l'antre du dragon. Chargez votre dernière partie et rendez-vous là-bas pour les relever.

L'ULTIME DÉFI

Vous n'aurez accès à cet ultime défi que si vous réussissez les 19 défis normaux ainsi que les 10 défis supplémentaires accessibles une fois le jeu terminé.

BONUS SECRETS

Sauvegardez votre partie une fois le jeu terminé pour voir apparaître une nouvelle option Extras dans le menu principal. Vous y trouverez un mode Theater ainsi que la liste complète des personnages.

SCÉNARIO BONUS

Terminez les scénarios de Roze et de Yurika pour débloquer une troisième histoire.

Atelier Iris 3 : Grand Fantasm

© Koei / Gust Co. Ltd 2007

MENU EXTRA

Terminez le jeu une fois et sauvegardez votre partie. En la rechargeant, vous aurez accès au menu Extra depuis l'écran titre. Des sons, listes et autres bonus y sont proposés.

Atelier Iris : Eternal Mana

© Koei / Gust Co. Ltd 2006

LE BÂTON DE ZELDALIA

Après avoir battu le boss de fin du jeu, rendez-vous dans la hutte de Zeldalia et parlez-lui. Vous devrez alors remporter une série de 5 affrontements avec Norn pour recevoir le fameux bâton magique.

COMPÉTENCES CACHÉES

Spirit Attack (Delsus)

Parlez avec le vieil homme à Lake Forwell, et donnez-lui un Gogo Suit ainsi qu'un Snickerdoodle.

Living Item Attack (Klein)

Après avoir rencontré Zeldalia, reparlez-lui pour recevoir soit un Living Item, soit un Mana Item. Vous aurez l'autre objet un peu plus tard.

Illusion Attack (Norn)

Au moment d'effectuer le test du Playground, disposez toutes les pièces violettes sur les carrées de façon à combler les 4 coins et le centre.

BONUS SECRETS

Pour débloquer les bonus visibles depuis l'écran titre, vous devez montrer un certain nombre d'objets à Lector qui se trouve dans la Collector's Caravan. Plus vous lui apporterez de choses diverses, plus vous aurez de chances de débloquer des galeries d'artworks, des vidéos, des fiches de personnages ou autres bonus intéressants.

Atlantis III : Le Nouveau Monde

© Cryo Interactive 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Hoggar

Après la cinématique d'introduction, rejoignez le puits et arrêtez-vous devant le garde armé. Ne lui parlez pas, il ne vous diras rien, si ce n'est de partir. Retournez-vous. Il y a 3 chemins. Un à gauche, un au milieu (c'est de là que vous venez) et un autre à droite. Prenez à gauche puis avancez vers la droite. Une cinématique se déclenche. Le Touareg tue le garde puis vous laisse seule. Passez à gauche puis entrez dans la grotte à droite. Il y a une énigme à résoudre au sol. Posez le disque dans le cercle puis le bâton et vous aurez alors une toupie. Placez la toupie sur les symboles dans l'ordre suivant : Pied droit, main gauche, main droite, pied gauche, tête. Le système s'active et vous passez par la porte temporelle.

Monde imaginaire

Vous atterrissez dans une salle égyptienne. Regardez le mur à votre droite. Sous l'étoile, il y a un étrange dessin. C'est en réalité la combinaison pour ouvrir le sarcophage. Allez sur le mur de droite et tournez l'étoile comme indiqué sur le dessin (Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite). Votre Psychopompe sort du tombeau et vous remet un écrin. Parlez-lui de tout ce que vous pouvez. Revenez du côté où vous êtes apparue puis prenez l'oiseau en bois caché derrière le pilier à votre gauche. Revenez au Psychopompe et parlez-lui de cet oiseau. Il symbolise apparemment l'envol. Approchez-vous de la sortie et utilisez l'oiseau sur la lumière pour passer. Dehors, le Psychopompe monte à bord d'une barque volante et vous attend. Parlez-lui et utilisez les symboles de la barque et de la pyramide puis rejoignez-le et envolez-vous vers le temple du Grand Prêtre. Entrez dans le temple et parlez au Grand Prêtre. Ressortez et parlez de tout avec le Psychopompe puis partez vers le temple d'Isis (en haut à gauche). Entrez dans le temple. Isis vous parle. Ecoutez-la puis avancez. Vous êtes devant une énigme, vous devez reconstituer une histoire sur deux lignes. Commencez par mettre le texte dans le bon ordre puis associez les images.

Voici la solution :

1- Osiris, fils de la Terre et du Ciel, est Pharaon et Isis, sa soeur, est la femme de Pharaon. Il donna son savoir à l'Egypte. Image : Femme assise et Pharaon debout tenant un papyrus.
2- Seth, son frère jumeau, jaloux, décida de l'assassiner. Image : Seth devant des flammes.
3- Lors d'un banquet, Seth décida d'offrir un coffre splendide à celui qui s'allongerait dedans. Image : Seth et un sarcophage.
4- Tous les convives l'essayèrent mais seul Osiris put s'allonger à l'intérieur. Image : Osiris dans le sarcophage.
5- Avant même qu'Osiris ait pu se relever, le coffre fut scellé et précipité dans les eaux du Nil. Image : Des hommes qui jettent le sarcophage.
6- Isis, voulut retrouver son mari. A Byblos, elle vit le coffre pris dans les branches d'un arbre. Image : Le sarcophage devant une forêt.
7- Elle cacha Osiris dans un marais, mais Seth apprit qu'Isis avait retrouvé et caché le corps de son mari. Image : Seth qui brandit une hache.
8- Il le récupéra et le découpa en 14 morceaux qu'il dispersa dans toute l'Egypte. Image : Grand visage à gauche, forêt à droite et morceaux de corps.
9- Fidèle à son mari, Isis parvint à rassembler 13 morceaux. Image : Isis et les morceaux de corps.
10- Elle reconstitua le corps et l'oignit de parfums et d'huile. Elle l'enveloppa dans des bandelettes. Il paraissait presque vivant. Image : Isis et la reconstitution d'Osiris.
11- Ensuite, elle s'allongea sur lui et conçut leur fils, Horus, le faucon... Image : Horus tenant une Ankh.

12- ...qui un jour vengera son père devenu le Roi des Morts. Image : Horus devant Osiris.

Une fois, l'histoire reconstituée, Isis vous remet un talisman. Envolez-vous maintenant vers l'endroit à droite du temple du Grand Prêtre. Allez chercher l'Ankh dans le petit coffre puis envolez-vous vers la plage. Au bout de la plage, vous verrez un jeune pêcheur malchanceux qui n'attrape aucun poisson. Donnez-lui le talisman qu'Isis vous a offert. Grâce à lui, le garçon attrape des poissons dans ses filets. Il vous donne une pierre pour vous remercier. Prenez aussi la balance. Remontez à bord de la barque volante et allez sur la petite île en bas à gauche de la carte. Avancez jusqu'au coffre et utilisez la pierre du pêcheur pour l'ouvrir. Il y a des plumes à l'intérieur. Prenez-les toutes et allez à gauche du coffre. Accrochez la balance sur le pilier. Comparez les poids des différentes plumes et repérez la plus lourde (elle change à chaque partie). Voilà, vous avez tous les éléments pour redonner la vie à Pharaon. Retournez au temple du Grand Prêtre. Placez la plume sur le pilier gauche puis l'Ankh sur celui de droite. Allez voir le Psychopompe et parlez-lui de Pharaon puis regardez votre scarabée. Il s'est changé en or. Allez là où vous avez pris l'Ankh et ouvrez l'écrin. Vous êtes transportée dans un nouvel environnement.

Hoggar

La pièce est vide. Passez par le portail temporel pour revenir dans la grotte du début du jeu. Sortez de la grotte et approchez-vous du Touareg. Après la longue cinématique, parlez à l'homme chauve de tous les sujets possibles puis prenez le crâne pour plonger dans un nouveau monde. Dans ce véritable labyrinthe, vous trouverez bientôt un dauphin. Parlez-lui puis cherchez un peu plus loin des bulles représentant un corridor. Entrez dans l'une d'elles. Impossible pour l'instant de trouver la sortie de ce labyrinthe. Revenez donc sur vos pas par la porte qui vous a menée dans ce dédale. Retrouvez le dauphin et passez par la bulle en face de lui. Après la cinématique, examinez la peinture de l'homme sur le pilier et écoutez ce qu'il a à vous dire. Il réintègre ensuite son pilier. Un carillon est apparu au fond de la pièce. Allez le faire sonner et vous aurez une télécommande. Avec elle, vous pouvez désormais accéder au monde paléolithique et Bagdad. Pour cela appuyez sur le dessin correspondant. Appuyez sur le symbole du paléolithique et entrez dans ce monde.

L'ère paléolithique

Avancez au fond de la grotte. Vous tombez dans une crevasse et mourez. A partir de maintenant, vous dirigez votre fantôme qui doit rejoindre le corps. Trois chemins s'offrent à vous. Trouvez celui qui mène dans le pièce avec un tas de bois pour faire du feu. A l'aide de votre bâton, allumez le feu. Des ombres de loups apparaissent alors sur les parois. Vous devez les faire se battre et arriver à ce que le loup blanc soit le dernier survivant. Pour cela commencez par faire se battre le loup vert et le loup noir. Le noir sort vainqueur. Rajoutez le rouge. Le rouge sort vainqueur. Rajoutez le gris. Le gris sort vainqueur. Enfin rajoutez le blanc et le blanc sort vainqueur. Le loup blanc apparaît et saute dans la paroi. Suivez-le. Vous êtes alors sur une petite île. Avancez, ramassez la souche et allez la déposer devant l'arbre. Montez dessus pour traverser. Ramassez la pierre par terre et avancez d'un écran. Prenez la branche au sol et attendez que le tigre soit bien en face de vous (au dessus du rocher) pour lui lancer la pierre. Maintenant que la voie est libre vous pouvez continuer (passez à gauche pour éviter les sables mouvants). Utilisez la branche sur le rocher pour passer. Descendez à gauche jusqu'à la tanière du loup noir puis remontez et prenez cette fois à droite pour conduire l'animal jusqu'au loup blanc. Redescendez et emparez-vous de la perche dans la tanière. Allez derrière l'ours et utilisez la perche pour traverser. Suivez le chemin jusqu'au tronc d'arbre que vous pousserez dans l'eau pour atteindre la dernière île. Suivez l'unique chemin puis montez dans la méduse. Emparez-vous du propulseur, puis prenez le crâne. Trouvez le dauphin et notez l'indice qu'il vous donne. Sortez de là grâce à la bulle qui représente l'intérieur de la méduse. Sortez également de la méduse et descendez le chemin. Sur la paroi, vous verrez l'image du loup blanc. Passez par là pour retourner dans la grotte du début. Passez maintenant par le chemin qui mène dans une salle avec des dessisn d'animaux qui courent. Ramassez la lance et visez leurs têtes pour les abattre. Vous remporterez ainsi quatre pierres précieuses. Retournez au corps et placez les pierres tout autour en respectant les symboles. Remontez ensuite par le dernier chemin.

Hoggar

De retour à Hoggar, utilisez la télécommande pour aller à Bagdad.

Bagdad

Vous incarnez maintenant un jeune voleur. Vous êtes caché dans une jarre en terre. Sortez et regardez la cinématique. Ouvrez la jarre de poisson pourri pour faire partir le chat qui rôde tout près. Allez à droite et ramassez le caillou au pied des plantes de gauche. Jetez-le dans les herbes et courez prendre l'échelle. Revenez rapidement et mettez l'échelle sous le balcon. Montez. Avancez un peu et le chat réapparaît. Après la cinématique, vous êtes dans le jardin d'un magicien. Passez par les escaliers à droite et ramassez la perche puis revenez sur vos pas et longez le mur jusqu'à trouver un bananier. Avec la perche, faites tombez une banane (n'oubliez pas de la prendre par terre). Contournez le petit bassin et donnez le fruit au singe mécanique. Ce dernier devient vivant et s'enfuit en laissant 3 bâtonnets. Continuez toujours de ce côté, passez sur une petite estrade et vous arriverez devant un griffon. Prenez la boule laiteuse par terre puis revenez à la petite estrade. Déposez la boule dans l'orifice. Une énigme débute. Vous devez libérer une licorne.

Pour cela, vous devez déposer des balises sur le chemin (la licorne est attirée par les balises). Vous devez aussi respecter un ordre pour les balises : Bleue, Jaune, Rouge, Verte. Voici où vous devez placer les balises. Montez. Montez. Montez. Montez. Placez la balise bleue juste à Gauche. Gauche. Bas. Gauche. Placez la balise jaune juste en Bas. Bas. Gauche. Gauche. Haut. Gauche. Gauche. Placez la balise rouge juste en Haut. Haut. Droite. Haut. Haut. Placez la balise juste à gauche. Faites maintenant partir la licorne et elle ira rejoindre l'abri en haut à gauche. Vous obtenez alors la corne de la licorne. Revenez vers le griffon mais arrêtez-vous deux écrans avant le monstre pour glisser la corne dans la cavité. Continuez vers le griffon qui est maintenant enfermé dans une cage. Vous pouvez alors récupérer le coffret et vous emparer des trois pierres précieuses qu'il renferme. Faites maintenant le tour du jardin et trouvez les trois filles. A chaque fois que vous vous approcherez de l'une d'elles, un garde apparaîtra. Utilisez le bâtonnet correspondant à la couleur de la maison de la fille sur le garde pour le faire partir. Parlez à chacune des filles et remettez-leurs leur pierre précieuse. Elles vous donneront une carte de la tour et deux clés. Grâce à l'une de ces clé, entrez dans la tour au centre du jardin. Vous êtes dans une sorte de jeu de l'oie. Les cases Lion vous font avancer plus vite alors que celles avec un Serpent vous font reculer.

Calculez bien votre coup pour atteindre le sommet avant le petit démon. Entrez dans la porte et regardez la cinématique. Entrez dans la nouvelle porte et avancez vers les cobras. Cette fois-ci, vous êtes dans une petite salle. Vous pouvez voir des constellations par les fenêtres (il y en a 4) et une autre sur une tapisserie représentant un cobra. Au sol se trouvent des étoiles. Il faut que vous parveniez à reconstituer les constellations en appuyant sur les étoiles. Lorsque vous regardez par terre la constellation de la 1ère fenêtre est en haut, celle de la 2ème est à gauche, celle de la 3ème est en bas à gauche, celle de la 4ème est en bas à droite, enfin celle du cobra et à droite. Il restera une étoile. Vous devez maintenant tracer un chemin entre cette étoile et l'étoile qui représentait la gueule du serpent. Lorsque vous y serez arrivé, vous pourrez enfin sortir de cette salle. Montez les escaliers pour atteindre la chambre. Regardez l'armoire à gauche. Il y a quatre types de triangles. Seuls ceux qui sont encadrés doivent être relevés. A chaque fois que vous toucherez à l'un des triangles, vous ferez sortir ou entrer l'un de ces semblables. Peu importe l'ordre dans lequel vous vous y prenez. Le tout est de se concentrer sur un seul type de triangle sans toucher aux autres tant que vous n'en avez pas fini avec lui. Ouvrez ensuite les quatre triangles en bas et récupérez les quatre morceaux de papier. L'armoire se tourne et vous voilà parti pour encore une énigme. Regardez vos parchemins. Celui avec les 4 tiroirs vous indiquent les 4 que vous devez ouvrir. L'ordre dans lequel vous devez les ouvrir est indiqué par les autres parchemins.

-Ligne 4, Colonne 3
-Ligne 1, Colonne 3
-Ligne 2, Colonne 4
-Ligne 1, Colonne 1

Le haut de l'armoire, s'ouvre laissant apparaître un chiffon et un vase. Prenez le chiffon et frottez le vase pour appeler le génie. Demandez-lui une rose noire. Regardez ensuite dans le crâne et cherchez une nouvelle fois le dauphin. Ecoutez bien ce qu'il vous dit puis passez dans la bulle en face de lui et sortez de la chambre du magicien.

Hoggar

Utilisez le crâne pour retourner dans l'espace interdimensionnel et trouvez la bulle qui mène au corridor. Entrez dans les portes que vous a indiquées le dauphin depuis le début du jeu.

-1ère à gauche

-3ème à droite
-4ème à gauche
-3ème à gauche
-1ère à droite
-6ème à gauche

Jardin de Rhéa

Il y a deux personnes âgées. Approchez-vous de la femme. Parlez-lui avec l'icône à leur effigie. Approchez-vous maintenant de l'homme. Ecoutez-le puis parlez-lui avec les icônes suivants : " crâne ", " vous " puis " Terre ". Allez vers la femme. Parlez-lui avec les icônes : " flèches " puis " sceptre ". Allez maintenant chercher le cadeau dans la mare.

Hoggar

Utilisez le sceptre Oméga pour retourner dans l'espace interdimensionnel. Cherchez la bulle capable de vous transporter dans le camp à l'extérieur de la grotte (elle n'est pas loin). Prenez la lampe torche à gauche puis frappez le garde avec. Récupérez son couteau pour détacher le Touareg. Prenez aussi les clés du garde et celles qui sont accrochées un peu plus haut. Allez à la voiture et utilisez l'une des deux clés pour vous enfuir. Voilà, le jeu est fini…

ATV Off Road

© Sony / Rainbow Studios 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CIRCUITS ET TOUTES LES BÉCANES

Faites une pause au cours du jeu, puis : L1, L1, L1, R1, R1, R1, ⊗ . L'écran tremblera alors, montrant que la manipulation a réussi.

NOUVEAUX ENGINS

Suivez les instructions suivantes pour avoir le nouveau véhicule correspondant :

Quad ATV 1000cc

Terminez le jeu en mode Pro-career.

Moto Honda CR500

Terminez le jeu 4 fois en mode Pro-career avec Ravage Eagle.

Rapter Yamaha

Terminez deux fois le jeu en mode Pro-career avec la Quad ATV 1000cc.

CODES DE NIVEAUX

En mode Pro-career, entrez les codes suivants en guise de nom.

```
ALLOUTAI        Mode expert
CHACHING        Tous les ATV
WHATEXIT        Tous les circuits
```

SAUTEZ PLUS HAUT

Pour sauter plus haut, appuyez sur Bas avant une bosse puis sur Haut pour décoller.

FIGURES

Pour faire des figures, maintenez ○ ou △ et bougez le stick gauche ou la croix directionnelles dans n'importe quelle direction.

RECOMMENCER LA COURSE

Pour relancer rapidement la course si vous êtes mal parti, appuyez sur L1 + R1.

BOUSCULER SES ADVERSAIRES

A la réception d'un saut, essayez d'atterir sur vos adversaires pour les faire chuter et gagner dans places dans le classement.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom dans le mode carrière pro pour activer le cheat correspondant. Le jeu se relancera au menu principal. Poursuivez votre partie normalement (entrez votre nom et jouez).

Tous les ATV	CHACHING
Tous les circuits	WHATEXIT
Mode Expert	ALLOUAI
Coureurs plsu rapides	ALLQUIKI

ATV Off Road Fury 2

© Sony / Rainbow Studios 2003

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants :

IGIVEUP	Tous les 4X4

RAVAGE TALON

Terminez l'entrainement pour obtenir un Ravage Talon bleu, vert, rouge et jaune.

CHEAT CODES

Dans l'éditeur de profils, choisissez l'option pour débloquer des objets puis celle pour entrer des cheat codes. Entrez alors les codes suivants.

FLYPAPER	Activer ou non les casses
GIMMEPTS	1000 points pour le profil
IGIVEUP	Tout débloquer
SHOWROOM	Tous les ATVs
GAMEON	Débloquer tous les mini-jeux
TRLBLAZR	Toutes les pistes
THREADS	Tout l'équipement
GOLDCUPS	TOus les évènements du championnat
GABRIEL	Débloquer les îles San Jacinto
EATDIRT	Activer ou non une IA plus compétitive

ATV Off Road Fury 3

© Southpeak Interactive / Climax 2006

CHEAT CODES

Entrez ces codes sur l'écran des passwords :

!SLACKER!	Tout débloquer hormis le "fury bike"
+foodstamps+	$1500
ALLQUIKI	Coureurs rapides
CHACHING	Tous les ATV
FITS	Effet inconnu
NOSKILLS	Tous les ATV en entraînement
ROCKNROLL	Débloquer les musiques et les vidéos
WHATEXIT	Toutes les pistes

ATV Off Road Fury 4

© Sony / Climax 2008

CHEAT CODES

Allez dans Options > Player Profile > Cheats et entrez un des codes suivants (attention aux majuscules !) :

`!MegaWedge!`	75 000 credits
`TraxAhoy`	Toutes les pistes
`uDunGud`	Tous les sponsors

NOUVEAUX VÉHICULES

Ces véhicules sont à obtenir en terminant les championnats P2P du mode Classic.

`Chimera`	Terminer le P2P avec le camion en Expert
`Fireball`	Terminer le P2P avec le vélo en Expert
`Goliath`	Terminer le P2P avec le camion en Normal
`Guv'nor 650`	Terminer le P2P avec le vélo en Normal
`Hurricane`	Terminer le P2P avec le buggy en Normal
`Renegade`	Terminer le P2P avec l'ATV en Expert
`Samurai`	Terminer le P2P avec l'ATV en Normal
`Storm`	Terminer le P2P avec le buggy en Expert

ATV Quad Power Racing 2

© Acclaim / Climax 2003

CHEAT CODES

Code maître

Entrez GOLD RUST en guise de nom

Tous les riders

Entrez BUBBA en guise de nom

Tous les ATV

Entrez GENERALLEE en guise de nom

Tous les circuits

Entrez ROADKILL en guise de nom

Tous les tricks

Entrez FIDDLERSELBOW en guise de nom

Stats au max

Entrez GINGHAM en guise de nom

Challenges

Entrez DOUBLEBARREL en guise de nom

Championnats

Entrez REDROOSTER en guise de nom

ATV BONUS

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

Auto Modellista

© Capcom 2002

CIRCUIT TAMIYA KAGEGAWA

Terminez le niveau "Final".

Avatar : Le Dernier Maître de l'Air

© THQ / Studio Oz 2006

CHEAT CODES

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

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

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

© THQ 2008

CHEAT CODES

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

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

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

© THQ 2007

MOTS DE PASSE

Sur l'écran New Game, appuyez sur L1 puis allez dans Code Entry.

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

CHEAT CODES

Allez sur Ember Islands, puis dans les mots de passe de la section Game Secrets pour entrer les codes suivants.

27858343	Tous les croquis
34737253	Tous les objets dans la boutique
52993833	Tous les chapitres
66639224	Maximum de pièces

B-Boy

© Sony / Freestyle Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

11910 Débloquer le niveau Pro
15483 Hype au max (pour les 2 concurrents)
17345 Débloquer le niveau Club
20014 Débloquer toutes les tenues
26939 Désactiver tous les codes
34589 Débloquer tout le contenu du mode Jam
35535 Jouer en tant que Host 1
39572 Débloquer tout le contenu du mode Livin' Da Life
41549 Désactiver le HUD pendant les duels
43649 Débloquer tous les mouvements pour les modes Livin' Da Life et Jam
50361 Débloquer tous les mouvements
56239 Cacher les "beat markers"
61275 Jouer en tant que Rack
78727 Débloquer toutes les musiques
83083 Red Bull king of the ring
85363 Débloquer tous les persos du mode Jam
85872 Débloquer toutes les musiques du mode Jam
92750 Débloquer tous les niveaux du mode Jam
93665 Crazy legs

JOUER AVEC LILOU (MODE ARCADE)

Remportez le duel Survivor en Facile, Normal et Difficile avec Mouse.

TOUS LES PERSONNAGES (MODE ARCADE)

Crazy Legs

Remporter le défi survie dans les trois modes de difficulté avec Kmel.

Crumbs

Remporter le défi survie dans les trois modes de difficulté avec Ivan.

Host 1

Remporter le défi survie dans les trois modes de difficulté avec Lilou.

Kazuhiro

Remporter le défi survie dans les trois modes de difficulté avec Hong 10.

Kmel

Remporter le défi survie dans les trois modes de difficulté avec Ruen.

Lilou

Remporter le défi survie dans les trois modes de difficulté avec Mouse.

Mellow D

Remporter le défi survie dans les trois modes de difficulté avec Rosa Roc.

Physicx

Remporter le défi survie dans les trois modes de difficulté avec Darkness.

Rack

Remporter le défi survie dans les trois modes de difficulté avec Physicx.

Sonic

Remporter le défi survie dans les trois modes de difficulté avec Benny.

TOUS LES ENVIRONNEMENTS

Battle Of The Year Cypher

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Ivan.

City Park Night

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Rack.

Downtown Night

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Host 1.

FSS Korea

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Physicx.

FSS USA

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Rosa Roc.

Grand Jam

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Mouse.

IBE

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Benny.

Red Bull: King Of The Ring

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Sonic.

Rock Steady Anniversary

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Crazy Legs.

South Side Harbour Night

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Lilou.

Stormdrain Night

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Kmel.

Street Final

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Ruen.

The Jam Down

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Mellow D.

The Tower Night

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Kazuhiro.

UK Champs

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Hong 10.

Urban Games

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Darkness.

Urban Outlaws

Remporter le défi survie en Facile et Moyen avec Crumbs.

CHANSONS

Blow Your Head

Remporter le défi survie en Facile avec Hong 10.

Brother Green (The Disco King)

Remporter le défi survie en Facile avec Mouse.

Cold Sweat

Remporter le défi survie en Facile avec Physicx.

Don't Sweat The Technique

Remporter le défi survie en Facile avec Kazuhiro.

Get On The Good Foot

Remporter le défi survie en Facile avec Lilou.

Give It Up Or Turnit A Loose (Remix)

Remporter le défi survie en Facile avec Host 1.

Juice (Know The Ledge)

Remporter le défi survie en Facile avec Ronnie Ruen.

Love To The World

Remporter le défi survie en Facile avec Sonic.

Open Sesame

Remporter le défi survie en Facile avec Kmel.

Rated X

Remporter le défi survie en Facile avec Benny.

Rock Creek Park

Remporter le défi survie en Facile avec Crazy Legs.

Say It Loud, I'm Black And I'm Proud

Remporter le défi survie en Facile avec Mellow D.

Soul Clap

Remporter le défi survie en Facile avec Crumbs.

The Phuncky Feel One

Remporter le défi survie en Facile avec Darkness.

Think (About It)

Remporter le défi survie en Facile avec Rosa Roc.

Yellow Sunshine

Remporter le défi survie en Facile avec Rack.

Backyard Baseball '09

© Atari / Humongous Entertainment

BABE RUTH

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

Bad Boys II

© Empire Interactive / Blitz Games 2004

CHEAT MODE

Pour pouvoir débloquer tous les bonus du jeu, allez à l'écran titre et faites , haut, , , droite, bas. Un son se fera entendre si la manipulation a été correctement effectuée.

Bakugan Battle Brawlers

© Activision / Now Production 2009

CHEAT CODES

Entrez ces codes à la place du nom lorsque vous créez une nouvelle partie.

33204429	+ 1 000 BP
42348294	+ 5 000 BP
46836478	+ 10 000 BP

CODES POUR EMPOCHER DES BP

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

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

Baldur's Gate : Dark Alliance

© Black Isle Studios / Snowblind Studios 2001

CHEAT MODE

Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncées les touches R2 + L1 + Gauche + △ , puis appuyez sur Start. Un cheat menu va apparaître, avec des options d'invincibilité et de choix de niveau.

SUPER PERSONNAGE

Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncées les touches R2 + L1 + Gauche + △ , puis appuyez sur R3. Vous entendrez alors parler votre personnage, confirmant que la manipulation a réussi. Votre personnage sera alors niveau 20, il aura plus de 75.000 pièces d'or...

JOUER AVEC DRIZZT

Au menu principal, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 et appuyez sur ✕ + △ . Autre méthode : terminez le jeu au niveau de difficulté Extreme.

NIVEAU GAUNTLET

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

MODE EXTREME

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

DUPLIQUER DES OBJETS

Faites une sauvegarde, puis enlevez les objets à dupliquer de l'inventaire du personnage sélectionné. Appuyez sur Start et choisissez de changer votre personnage. Importez votre personnage à partir de votre sauvegarde. Vous obtiendrez alors le personnage avec tous les items de l'inventaire au moment de la dernière sauvegarde, et vous pourrez ramasser tous les objets que vous aurez auparavant sortis de l'inventaire et qui jonchent maintenant le sol.

RÉSURRECTION EN MODE MULTI-JOUEURS

Si un joueur meurt au cours d'une partie en mode multi-joueurs, faites en sorte que le joueur survivant se rende au précédent point de sauvegarde. Appuyez alors sur le bouton plusieurs fois avec la manette du joueur à ressuciter. Le personnage réapparaitra alors avec tous ces items mais seulement la moitié de ses points.

PLUS D'OR

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

80 000 OR

Au cours du jeu, maintenez L1 + L2 pour gagner 80 000 or.

Baldur's Gate : Dark Alliance II

© Hasbro Interactive / Black Isle Studios 2004

CHEAT MODE

Niveau 10, 45 points d'aptitude et 500 000 or

Pendant le jeu appuyez sur L1 + R1 + △ + □ + ○ + X, tout en maintenant ces touches pressez L2.

Invincibilité et augmentation de niveau

Pendant le jeu appuyez sur L1 + R1 + △ + □ + ○ + X, tout en maintenant ces touches pressez start.

MODE EXTRÊME

Pour accéder au mode extrême, il suffit de terminer le jeu une fois.

JOUER AVEC DRIZZT

Vous devez terminer le jeu en mode Facile. Il apparaîtra en cours de jeu quand vous voudrez changer de personnage. Faites "nouveau" et selectionnez-le pour le contrôler.

JOUER AVEC ARTÉMIS

Vous devez terminer le jeu en mode Extrême. Pour y arriver facilement, il vous suffit d'utiliser le code pour sauter les niveaux. Artémis apparaîtra en début de jeu lorsquevous choisirez votre personnage, comme pour Drizzt.

PLUS FACILE EN MODE EXTREME AVEC ALESSIA

Si vous rejouez l'aventure en mode extrême avec Alessia, et que vous avez bien développé l'enchantement " Epée de Helm", servez-vous en le plus possible pour tuer vos ennemis ! Surtout dans la voie du négoce, vous n'avez pas beaucoup de potions de vie. C'est très utile pour déglinguer les gobelins ou les loups qui font assez mal.

ARMÉE DE SQUELETTES

Cette astuce est utilisable uniquement avec le nécromancien en mode multijoueur et près d'un point de sauvegarde. Avec le nécromancien, créez un squelette, et tout de suite, avec l'autre joueur, sauvegardez la partie avant que le squelette ne soit complètement créé. Rechargez la partie et vous verrez que le squelette précédemment créé suivra l'autre joueur à la place du nécromancien. Cette astuce est renouvelable mais le nécromancien ne pourra alors avoir qu'un seul squelette.

Band Hero

© Activision / Neversoft 2009

TOUS LES PERSONNAGES

Adam Levine

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

Adrian Young

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

Frankenrocker

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

Gwen Stefani

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

Shadow Character

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

Taylor Swift

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

Tom Dumont

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

Tony Kanal

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

CODES DIVERS

All Slider Gems

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

Auto Kick

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

Air Instruments

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

HUD Mode Libre

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

Personnages invisibles

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

CHEAT CODES

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

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

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

Barbarian

© Titus / Saffire 2002

CHANGER DE COSTUME

A l'écran de sélection des personnages, mettez l'un d'eux en surbrillance et appuyez sur R1.

CONTRÔLER L'ÉCRAN DE CHARGEMENT

Lorsque l'écran de chargement avec le crâne apparait, vous pouvez bouger le crâne avec le pad analogique.

Barbie Horse Adventures : Wild Horse Rescue

© Vivendi Universal Games / Blitz Games 2003

NOUVELLES COULEURS POUR LES CHEVAUX

Sur l'écran titre (là où on vous demande d'appuyer sur Start) maintenez R1 et faites : , , , , Haut, Gauche, Bas, Droite. Un son confirmera la réussite de l'opération. Commencez une nouvelle partie pour voir les changements.

Bass Strike

© THQ 2001

ATTRAPPER UN POISSON

Pour avoir plus de chances d'attrapper un beau poisson, essayez près des roseaux, des ponts ou près des pierres non loin du bord.

Batman : Rise of Sin Tzu

© Ubisoft 2003

MAKING OF DU JEU

Terminez le jeu pour débloquer le making Of.

COSTUME DIFFÉRENT

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

CHEAT MODE

A l'écran titre (celui qui vous demande d'appuyer sur Start), maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et entrez un des codes suivants :

Barre de puissance illimitée

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

Mode de difficulté "Chevalier noir"

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

Tous les mouvements

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

Vie illimitée

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

Batman Begins

© Electronic Arts / Eurocom 2005

SOLUTION COMPLÈTE

GOTHAM CITY : LES ENTRAILLES

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

L'HIMALAYA : LIGUE DES ASSASSINS

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

LES QUAIS DE GOTHAM (1)

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

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

QUAIS DE GOTHAM (2)

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

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

DE PASSAGE A GOTHAM

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

GOTHAM CITY : LE MARCHE NOIR

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

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

LES ENTRAILLES : DEJA VU

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

L'ASILE D'ARKHAM

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

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

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

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

ADIOS ARKHAM

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

SAUVER RACHEL

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

LE MANOIR DE WAYNE

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

CHAOS DANS L'ILE LE PONT

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

LES VOIES DU MONORAIL

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

EN ROUTE POUR GOTHAM

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

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

Batman Vengeance

© Ubisoft 2001

CHEAT MODE

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

Tous les cheats

L2, R2, L2, R2, ▣ , ▣ , ◎ , ◎

Tous les enchainements et 120 points

L1, L1, R2, R2, L2, R2, L1, R2

Menottes illimitées

▣ , ◎ , ▣ , ◎ , L2, R2, R2, L2

Batlauncher infini

◎ , ▣ , ◎ , ▣ , L1, R1, L2, R2

Batarangs électric illimités

L1, R1, L2, R2

LES ENVELOPPES

L'enveloppe A

Lorsque vous vous trouvez sur les toits à la recherche de Mary, utilisez le grappin pour rejoindre le toit où se trouve la jeune femme et assomez le clown blanc. Sautez sur le toit suivant avec le balcon et entrez dans le bâtiment. Vous verrez un malfrat courir dans le couloir. Suivez-le et sautez du toit comme lui. Descendez jusqu'au dernier rebord et prenez à gauche. L'icone du grappin s'allumera. Entrez dans la porte pour prendre l'enveloppe.

L'enveloppe B

Cette enveloppe se trouve dans le niveau du pont. Assomez le premier voyou. vous devriez maintenant voir l'enveloppe briller sur votre gauche. Montez l'échelle et sautez par dessus la caisse pour atterrir sur une autre caisse. Il ne vous reste plus qu'à planer vers l'enveloppe.

L'enveloppe C

Dès le début du niveau "Plant Electrocution 2", glissez dans le second trou et planez jusqu'en bas. Vous verrez un passage éclairé, faufilez-vous à l'intérieur et ramassez les objets que vous y trouverez. Remontez à l'aide du grappin et sortez du trou. Continuez la glissade. Allez ouvrir la porte à côté de la plante derrière la vitre avec la clé que vous avez pris dans le trou. Occupez-vous de l'ennemi et prenez l'enveloppe marquée C. Une fois que vous aurez terminé le jeu, vous pourrez alors activez le cheat pour avoir toutes les armes et les munitions illimitées.

L'enveloppe D

Dans le niveau de poursuite avec la police, dans la cage d'ascenseur, allez tout en bas et passez sur la plate-forme. Attendez que l'ascenseur remonte. Descendez et cassez le panneau de contrôle avec un batarang pour ouvrir la porte derrière. Attendez le bon moment pour y entrer. Vous y trouverez la clé secrète 2. Sortez de la pièce et montez avec l'ascenseur. Vous pourrez alors ouvrir la porte qui était fermé avant. A l'intérieur se trouve l'enveloppe D. Récupérez-la et une fois le jeu terminé, vous pourrez bénéficier d'une jauge de mouvements spéciaux toujours pleine.

L'enveloppe E

Dans le niveau de l'usine à gaz, vous arriverez dans une pièce avec plusieurs ennemis. Occupez-vous d'eux puis regardez en bas. Vous verrez un passage avec des caisses qui flottent dans le produit vert. Sautez sur la première et continuez sur les suivantes. Vous trouverez au bout du chemin l'enveloppe E. Récupérez-la et une fois le jeu terminé, vous pourrez bénéficier de l'énergie infinie.

Battle Engine Aquila

© Infogrames / Lost Toys 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Lancez une nouvelle partie et entrez l'un des codes suivants en guise de noms (vous pouvez entrer plusieurs codes à la suite, par exemple en tapant **!EVAH!B4K42**)

`105770Y2`	Tous les bonus
`!EVAH!`	Choix du niveau
`B4K42`	God Mode

Battle Stadium D.O.N

© Namco Bandai / 8ing

SECRETS

Galerie

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

Mode Difficile

Terminez le mode solo en Normal.

Mode Très Difficile

Terminez le mode solo en Difficile

Mode Time Attack

Terminez le jeu en Très Difficile.

PERSONNAGES BONUS

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

Battlefield 2 : Modern Combat

© Electronic Arts / Dice 2005

TOUTES LES ARMES

Pendant une partie solo maintenez L2 + R2 et faites rapidemment Droite, Droite, Bas, Haut, Gauche, Gauche.

Battlestar Galactica

© Universal Interactive / Warthog 2003

EXTRAITS DE LA MINI-SÉRIE

Faites les manipulations suivantes dans le menu des Extras pour débloquer différents extraits de la mini-série :

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

CHEAT MODE

Invincibilité
Terminez la mission 9 en mode de difficulté expert

Missiles illimités
Achevez la mission 2 en mode de difficulté expert

Beach King Stunt Racing

© Davilex 2003

GUIDE COMPLET

St Tropez

1 - La piste aux diamants

La plage

Au démarrage, faites demi tour, passez sur le pont puis tournez à droite. Vous verrez un tremplin vous permettant d'accéder aux toits. Utilisez le pour monter sur le premier toit, puis prenez le tremplin suivant pour accéder au toit le plus haut. Une fois monté, faites demi tour pour récupérer le bonus 'retour rapide', puis remettez vous dans le sens initial pour aller récupérer le premier diamant. Continuez tout droit, et empruntez le tremplin qui vous permettra d'atterrir sur le chemin qui est a gauche du phare. Récuperez le deuxième diamant qui se trouve sur ce chemin, puis suivez les bonus pour vous retrouver sur la plage. Allez tout au bout de la plage, et utilisez le tremplin de pierre pour vous retrouver sur la sorte de pont en bois surplombant la plage. Récupérez y le troisième diamant, puis retournez sur la plage. Allez vers la paroi du fond (celle qui sert de support aux tremplins). Regardez sur votre gauche pour voir une ouverture donnant vers la ville. Engagez vous y puis roulez tout droit pour récupérer les deux diamants (le quatrième sur la route et le cinquième dans le lac). Arrivé au lac, faites demi-tour pour reprendre la direction de la plage. Juste avant de passer l'arche qui y mène, tournez à droite pour vous rendre dans la grande cour de la ville.
Allez au milieu de cette cour, puis tournez à nouveau à droite afin de récupérer le sixième diamant. Ensuite, prenez le tremplin de gauche pour vous retrouver sur les quais. Vous passez un ou deux tremplin, (dont un en ralenti), puis vous arrivez a une intersection (juste avant le dernier tremplin). Tournez à gauche à cette intersection pour récupérer le dernier diamant.

La ville

Dès le démarrage, prenez à gauche, et passez sous l'arche le plus à gauche. Montez les marches pour récupérer le premier diamant. Ensuite, suivez les bonus sur votre droite pour arriver aux remparts. Récurerez le bonus de retour et le deuxième diamant. Faîtes les deux sauts, puis prenez à gauche. Prenez le troisième diamant et sortez de la place par le clocher.
Récupérez au passage le bonus temps. Lorsque vous atterrissez, faîtes demi-tour, puis rentrer dans le couloir pour récupérer le quatrième diamant.

Faîtes le grand saut, vous vous retrouvez sur la plage. Montez sur le ponton de bois en utilisant le tremplin de pierre et récupérez le diamant en haut de la petite passerelle. Faites le saut qui se dirige vers le phare. Sortez de la plage par l'ouverture qui se trouve en face de vous, puis prenez la première à gauche pour accéder à la cour intérieure. Récupérez le diamant puis montez sur le rebord de pierre en face de vous. Prenez à droite, faîtes le saut, puis tournez à gauche sur le quais de bois avant le dernier saut pour prendre le dernier diamant.

Le Château

Passez par la grande porte devant vous pour arriver sur une petite route longeant la falaise0 Suivez là jusqu'au premier diamant, puis tournez à droite. Utilisez les deux tremplins successifs pour revenir au point de départ. Passez alors dans le creux sur votre gauche pour récupérer le deuxième diamant, puis emprunter le looping de pierre. Utilisez le tremplin

en face de vous pour accéder aux remparts. Montez tout en haut, pour trouver le troisième diamant, puis faîtes le grand saut. Lorsque vous atterrissez sur la plage, faîtes demi-tour pour trouver le quatrième diamant. Quittez la plage par l'ouverture proche de la falaise (sur votre gauche), puis tournez à droite pour rouler dans l'eau. Allez tout droit pour récupérer le cinquième diamant. Faîtes demi-tour et prenez la première à droite (vous roulez encore dans l'eau). Remontez sur la terre ferme en empruntant le chemin de pierre, puis dirigez vous vers le porche de droite. Une fois le porche passé, montez
sur les toits de la même façon que vue pour le premier circuit, et récupérez le sixième diamant. Redescendez du toit en récupérant au passage les différents bonus (un bonus retour rapide, puis des pièces et des ressorts). Vous êtes à présent devant un pont menant sous des arcades, Empruntez le pour arrivez à la place centrale du village (place de la gendarmerie). Dépassez la fontaine, et prenez le dernier diamant qui se trouve entre deux tremplins sur votre droite.

2 - Le meilleur endroit pour les figures à St Tropez

Pour réussir facilement à marquer un nombre de points suffisant pour terminer le niveau, retournez à la plage, et utilisez le tremplin qui longe les petites maisons (de la falaise vers les maisons). Vous ferez des sauts relativement long qui vous permettront d'enchaîner plusieurs figures. Une fois le saut terminé, revenez au tremplin en réalisant des wheelings pour marquer encore plus de points.

Bali

Village

Dès le démarrage, tournez à gauche pour longer la mer et récupérer le premier diamant. Continuez tout droit et entrez dans la grotte du fond pour récupérer le bonus temps. Faîtes demi-tour, sortez de la grotte, et prenez le tremplin se trouvant à droite en longeant la falaise. Récupérez le diamant puis suivez la falaise jusqu'à ce que vous arriviez au centre du village. Prenez le diamant qui se trouve sur la place centrale, puis celui se trouvant dans le trou au pied la falaise, entre deux ressorts. Sortez du trou, puis rendez-vous au lagon pour récupérer un autre diamant. Une fois que vous l'avez pris, regardez sur votre droite pour voir des pièces d'argent. Utilisez le tremplin pour aller les prendre, puis empruntez le chemin surélevé qui longe la falaise sur la droite. Récupérez pièces et diamant, puis faites le grand saut. Vous arrivez sur un ponton en hauteur, qui se sépare en deux. prenez à droite, puis sautez dans le vide sur votre gauche, en direction de la falaise, pour atterrir près du dernier diamant.

Grotte

Récupérez le premier diamant devant vous, puis allez tout droit en roulant dans l'herbe. Suivez les bonus, ils vous conduiront au deuxième diamant, situé un niveau au dessous de vous. Avancez sous l'arche de droite, et utilisez les deux tremplin qui se suivent pour remonter sur un ponton vous menant au point de départ. Dirigez vous vers la cascade et sautez dans le trou (suivez l'eau) pour arriver dans la grotte. Dirigez vous vers le bonus retour, puis suivez les bonus en face de vous pour arriver dans une petite salle. Utilisez le bonus ressort pour monter le palier. Récupérez le diamant, puis faites le grand saut. Longez ensuite la mer en roulant sur la plage sur votre gauche. Récupérez y le diamant qui se trouve juste avant la petite grotte, puis entrez dans cette dernière pour y trouver un bonus temps. Faites demi-tour, puis allez au centre du village pour récupérer le diamant. Retournez au lagon, puis remontez sur le chemin longeant la falaise. Récupérez les pièces en argent puis tournez à gauche à l'endroit ou se trouve la pièce d'or pour retourner dans la grotte. Contournez le bateau pirate pour découvrir le dernier diamant.

Le temple

Dès le départ, tournez à gauche et faites le looping. Vous ressortez par la tête sculptée. Récupérez le bonus retour et prenez à droite. Laissez vous tombez en bas (NE SAUTEZ PAS) et vous arriverez là ou se trouvait un diamant lors du circuit précédent. Dirigez vous vers le point de départ du circuit précédent, et récupéré les diamant sur le ponton. Appuyez trois fois de suite sur Select pour revenir au point de départ du circuit. Utilisez alors le tremplin devant vous pour monter d'un niveau. Contournez l'arbre pour découvrir un tremplin en pierre qui vous mènera devant l'entrée du temple. Récupérez le diamant et entrez dans le temple. Récupérez le bonus retour, puis sautez vers la gauche pour trouvez un autre diamant. (vous récupérez un bonus tornade lors du saut). Récupérez le diamant puis descendez d'un

niveau. Avancez tout droit et utilisez le tremplin devant vous pour atterrir sur une sorte de corniche qui se dirige vers la mer. Faites demi-tour, suivez le pièces d'argent pour arriver à un tremplin vous menant devant un grand saut. Faite le saut pour arrivez dans les ruines de l'autre coté de la plage, et récurerez y le diamant. Redescendez sur la plage en utilisant de préférence le tremplin vous conduisant a un bonus temps, puis allez jusqu'à la grotte du fond pour y récupérer un autre bonus temps. Faites demi tour et utilisez le tremplin de gauche pour atteindre le chemin qui longe la falaise ! Allez ensuite sur le ponton et récupérez y le diamant. Allez ensuite au lagon pour reprendre un autre diamant, puis entrez dans la grotte aux pirates de la même manière que vous l'avez fait dans le circuit précédent. Lorsque vous arrivez dans l'eau contournez le bateau pirate par la gauche, et utilisez le tremplin qui se trouve en face de vous pour remonter d'un niveau. Vous atterrissez derrière la cascade. Utilisez le petit rebord sur votre droite pour sauter sur la bateau pirate, et récupérez enfin le dernier diamant.

Rio

La Plage

Au démarrage, faites demi-tour, récupérez le diamant qui se trouve près des palmiers, puis celui qui est sur le boulevard au pied de la falaise. Suivez ensuite la route et servez-vous du tremplin pour monter sur le ponton de bois. Récupérez le diamant puis sautez sur le deuxième ponton en face de vous, et redescendez sur la plage pour y trouver un autre diamant. Vous êtes maintenant à côté d'une grande structure de bois. Utilisez le tremplin à côté de l'entrée pour arriver sur le toit de cette structure, et récupérez-y le diamant. Redescendez en utilisant le le tremplin en face de vous. Et récupérez le diamant qui est un peu plus loin sur la plage. Dirigez-vous ensuite vers la tour fortifiée. Utilisez l'un des tremplins qui est contre cette tour pour accéder en haut de celle-ci, et y récupérer le dernier diamant.

Le Boulevard

Faites le looping pour arriver devant la route. Prenez à droite, avancez et prenez à nouveau à droite juste avant les palmiers (direction parking). Suivez la route qui monte, vous arrivez à un premier palier. Récupérez le glaçon, puis utilisez le tremplin le plus à gauche pour rattraper la route. Montez encore, récupérez le bonus retour, le diamant et faîtes le saut tout en suivant les pièces d'argent. Dirigez-vous vers le diamant qui est en hauteur, contre le mur, puis sautez vers le bâtiment d'en face (récupérez au passage le bonus retour, il sera très utile par la suite). Avancez de toit en toit, récupérez le diamant et faites le grand saut. Vous atterrissez sur le diamant qui se trouve en haut de la tour de la plage. Remontez ensuite sur le boulevard, et allez au pied de la falaise. Montez de palier en palier pour atteindre un autre diamant. Faites le saut puis remontez en haut de la structure de bois de la plage pour y prendre l'avant-dernier diamant. Laissez-vous tomber sur le ponton de bois qui est au-dessus du boulevard, puis dirigez-vous vers le bonus 'x2' pour trouver le dernier diamant.

La Pyramide

Traversez la pyramide et faites le saut devant vous pour atterrir sur le premier diamant. Prenez à droite et suivez le chemin. Vous retraversez la pyramide. Continuez tout droit pour prendre le deuxième diamant. Suivez le chemin et sautez de plate-forme en plate-forme. Récupérez le troisième diamant juste avant de faire le grand saut. Vous serez propulsé en direction de la plage, récupérez le quatrième diamant au vol. Arrivé sur la plage, remontez en haut de la structure de bois et récupérez le cinquième diamant. Ensuite, allez sur le boulevard puis passez par l'une des ouvertures le long de la falaise pour retourner près de la pyramide. Contournez là en roulant dans l'eau pour trouver l'avant-dernier diamant au pied des chutes d'eau. Une fois ce diamant récupéré, placez-vous face à la pyramide et contournez-la par la droite. Suivez les pièces pour entrer dans la montagne. Sautez ensuite de palier en palier. Une fois arrivé tout en haut, récupérez le dernier diamant. Mission Accomplie.

Ibiza

Piscine

Dirigez-vous vers le diamant qui se trouve devant vous dans le coin. Ensuite, suivez le chemin longeant la piscine.

Récupérez les quatre diamants, puis sautez dans l'eau en longeant la baie vitrée qui se trouve sur votre droite. Continuez à faire le tour de la piscine, mais en roulant maintenant dans l'eau pour récupérer les deux derniers diamants.

Etage

Faites le saut devant vous, vous atterrirez sur une sorte de petit chemin de pierre. Avancez un peu, le chemin se sépare en deux. Tournez à droite, récupérez le bonus retour, avancez un peu pour arriver sur la plate-forme du niveau du dessous, récupérez-y le diamant puis appuyez sur Select pour revenir au croisement. Continuez tout droit, et utilisez le tremplin devant vous pour arriver sur la plate-forme de couleur gris foncé. Récupérez les diamants à gauche et à droite, puis utilisez le tremplin fléché jaune et noir pour attraper le diamant qui se trouve sur la plate-forme en face de vous. Sautez ensuite dans la piscine, vous atterrissez près d'un autre diamant. Faites ensuite le looping d'eau qui se trouve devant vous, puis dirigez-vous vers le chemin qui contourne la piscine (à gauche tout au fond). Récupérez-y l'avant dernier diamant, puis appuyez trois fois sur Select afin de revenir au point de départ. Prenez alors à gauche et allez tout au bout du chemin rouge (attention à ne pas tomber dans les trous). Le dernier diamant se trouve sur votre gauche, il est caché derrière un petit mur. Vous pouvez y accéder en utilisant un ressort, ou en vous servant du tremplin situé contre le mur du fond.

Soyons fous !

Avancez, récupérez le premier diamant, puis continuez tout droit pour atteindre le rebord de la rampe qui est en face de vous. Une fois là haut, tournez à gauche. Faites le saut, vous atterrissez sur une plate-forme métallique bleue. Tournez à gauche, et utilisez le ressort pour atteindre la plate-forme métallique située au-dessus. Plusieurs essais seront probablement nécessaires pour y accéder. Une fois en haut, vous arrivez au point de départ du circuit précédent. Suivez le chemin rouge en face de vous pour trouver le deuxième diamant, puis faites demi tour pour revenir sur la ligne de départ du circuit précédent. Passez sous le panneau Start, faites le saut pour vous retrouver sur le chemin de pierre, et y récupérer le troisième diamant. Continuez tout droit, faites le saut pour atterrir sur la plate-forme gris foncé, récupérez le quatrième diamant et redescendez dans la piscine en utilisant le tuyau torsadé. Faites le looping en face de vous, récupérez le diamant et passez par la grille qui se trouve devant vous. Nouveau looping, et vous trouvez le sixième diamant. Faites le grand saut en direction de la tête géante et vous atterrirez près du dernier diamant. Si vous n'avez pas assez de points pour terminer le niveau, appuyez trois fois sur Select pour revenir au grand parc de skate du départ.

LISTE DES FIGURES

Les figures sont a exécuter avec les Sticks analogiques

I- Figures de base :

- Flip : stickstick droit vers le haut pour faire un demi tour sur soi même.
- Back Flip : stickstick droit vers le bas pour faire un demi tour sur soi même.
- Left Roll : Demi tour effectué avec le stick droit vers la gauche.
- Right Roll : Demi tour effectué avec le stick droit vers la droite.
- Wheelie : Haut - bas rapidement avec le stick gauche
- Nose Wheelie : Bas - haut rapidement avec le stick gauche
- Left Ski : Gauche droite avec stick gauche
- Right Ski : Droite - Gauche avec stick gauche

Left Spin : stick gauche vers la gauche
Right spin : stick gauche vers la droite.

II- Figures très faciles :

Whale : Flip puis Back flip

Killer whale : Back Flip puis Flip
Hammerhead : Spin droit puis spin gauche
Dolphin : Left Roll puis Right roll.
Solar eclips : Back flip puis barrel pour se remettre droit

III- Figures Niveau Moyen

Blackout : Barrel Roll puis Spin puis Flip
Super Blackout : Back flip puis Barrel Roll puis Spin
Sun Black out : Barrel puis Flip puis Spin
Solar Black out : Spin puis Barrel puis Flip

IV- Figures longues:

Pour les réaliser, effectuez un spin en même temps que l'une des autres figures suivantes jusqu'a ce que vous ayez validé la figure.
Tsunami combo (water) : spin + barrel roll gauche
Earthquake (Earth) : spin + Flip
Vulcano combo (fire) : Spin + back flip
Hurricane combo (wind) : spin + barrel roll droit.

V- Figures difficiles:

Combinez deux figures ci-dessus citée pour obtenir une figure des deux éléments (water and earth combo par exemple)

VI- Figures très difficiles:

Lorsque vous accomplissez deux fois une figure "éléments", vous obtenez une double figure "éléments". Accomplissez la même figure 4 fois de suite en l'air pour obtenir une super figure élément (valeur 10 000 pts)

VII- Figure quasi impossible:

En partant du même principe que vu précédemment, réalisez une super figure a deux éléments (super earth and water combo) (valeur inconnue pour le moment).

GUIDE DE BALI

1-Village

Dès le démarrage, tournez à gauche pour longer la mer et récupérer le premier diamant. Continuez tout droit et entrez dans la grotte du fond pour récupérer le bonus temps. Faîtes demi-tour, sortez de la grotte, et prenez le tremplin se trouvant à droite en longeant la falaise. Récupérez le diamant puis suivez la falaise jusqu'à ce que vous arriviez au centre du village. Prenez le diamant qui se trouve sur la place centrale, puis celui se trouvant dans le trou au pied la falaise, entre deux ressorts. Sortez du trou, puis rendez-vous au lagoon pour récupérer un autre diamant. Une fois que vous l'avez pris, regardez sur votre droite pour voir des pièces d'argent. Utilisez le tremplin pour aller les prendre, puis empruntez le chemin surélevé qui longe la falaise sur la droite. Récupérez pièces et diamant, puis faites le grand saut. Vous arrivez sur un ponton en hauteur, qui se sépare en deux. prenez à droite, puis sautez dans le vide sur votre gauche, en direction de la falaise, pour atterrir près du dernier diamant.

2-Grotte

Récupérez le premier diamant devant vous, puis allez tout droit en roulant dans l'herbe. Suivez les bonus, ils vous conduiront au deuxième diamant, situé un niveau au dessous de vous. Avancez sous l'arche de droite, et utilisez les deux tremplin qui se suivent pour remonter sur un ponton vous menant au point de départ. Dirigez vous vers la cascade et sautez dans le trou (suivez l'eau) pour arriver dans la grotte. Dirigez vous vers le bonus retour, puis suivez les bonus en face de vous pour arriver dans une petite salle. Utilisez le bonus ressort pour monter le palier. Récupérez le diamant, puis faites le grand saut. Longez ensuite la mer en roulant sur la plage sur votre gauche. Récupérez y le diamant qui se trouve juste avant la petite grotte, puis entrez dans cette derniere pour y trouver un bonus temps. Faites demi-tour, puis allez au centre du village pour récupérer le diamant. Retournez au lagoon, puis remontez sur le chemin longeant la falaise. Récupérez les pièces en argent puis tournez à gauche à l'endroit ou se trouve la pièce d'or pour retourner dans la grotte. Contournez le bateau pirate pour découvrir le dernier diamant.

3-Le temple.

Dès le départ, tournez à gauche et faites le looping. Vous ressortez par la tête sculptée. Récupérez le bonus retour et prenez à droite. Laissez vous tombez en bas (NE SAUTEZ PAS) et vous arriverez là ou se trouvait un diamant lors du circuit précédent. Dirigez vous vers le point de départ du circuit précédent, et récupéré les diamant sur le ponton. Appuyez trois fois de suite sur select pour revenir au point de départ du circuit. Utilisez alors le tremplin devant vous pour monter d'un niveau. Contournez l'arbre pour découvrir un tremplin en pierre qui vous mènera devant l'entrée du temple. Récupérez le diamant et entrez dans le temple. Récupérez le bonus retour, puis sautez vers la gauche pour trouvez un autre diamant. (vous récupérez un bonus tornade lors du saut). Récupérez le diamant puis descendez d'un niveau. Avaancez tout droit et utilisez le tremplin devant vous pour attérir sur une sorte de corniche qui se dirige vers la mer. Faites demi-tour, suivez le pièces d'argent pour arrivea à un tremplin vous menant devant un grand saut. Faite le saut pour arrivez dans les ruines de l'autre coté de la plage, et récuperez y le diamant. Redescendez sur la plage en utilisant de préference le tremplin vous conduisant a un bonus temps, puis allez jusqu'à la grotte du fond pour y récuperer un autre bonus temps. Faites demi tour et utilisez le tremplin de gauche pour atteindre le chemin qui longe la falaise ! Allez ensuite sur le ponton et récupérez y le diamant. Allez ensuite au lagoon pour rprendre un autre diamant, puis entrez dans la grotte aux pirates de la même manière que vous l'avez fait dans le circuit précédent. Lorsque vous arrivez dans l'eau contournez le bateau pirate par la gauche, et utilisez le tremplin qui se trouve en face de vous pour remonter d'un niveau. Vous atterrissez derrière la cascade. Utlisez le petit rebord sur votre droite pour sauter sur la bateau pirate, et récupéréez enfin le dernier diamant.

Beach Volleyball : Summer Heat

© Acclaim 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIR DES PUBLICITÉS POUR VEXX ET BURNOUT 2

En mode Facile, terminez le mode arcade et le match de bonus.

DÉBLOQUER TINA

Terminez le mode entraînement.

DEBLOQUER ATHENA

Terminez le mode expert en arcade et finissez en gagnant le match contre Athena et Hephaistos.

DIVERS MOTS DE PASSE

Entrez l'un de ces codes dans la section cheats

1HEAD	Vue à la première personne
BIRDS	Camera Vue du ciel
CHAMP	Débloque les Difficultés
EXOSZ	Mode têtes tournantes
GAMON	Débloque Jeux Videos
GOLEM	Balle Pierre
GREED	Débloque costumes
HALEN	Grand saut
HORSE	Mode Grosses Voix
HOT 1	Balle Soleil
MAJOR	Débloque Mini Games
MILKY	Balle Noix de Coco
MOUSE	Mode Squarky
MUSAK	Débloque Videos Musicales
MYPAD	Débloque tous les objet de Maison de Plage
NAILS	Le mode Expert est plus dur
PEEPS	Débloque personnages
SPACE	Mode faible gravité
WERIT	Débloque accessoires
WHINE	Pas de flèches
ZIPPY	Mode forte gravité

JOUER AVEC MANEQUIN

Terminez les 20 tournois de l'US TOUR en mode facile.

Beat Down : Fists of Vengeance

© Capcom 2005

BONUS DE FIN

Conserver son argent et sa blacklist
Terminez le jeu.

Voir les cinématiques
Terminez le jeu avec les 5 personnages.

Chester comme allié
Terminez le mode Story et battez Chester.

Bonus divers
Terminez le jeu avec tous les rangs possibles.

NOUVEAUX ALLIÉS

Gina
A la mission 4, après avoir battu les gangsters de Zanetti, descendez dans les caves à l'arrière de l'entrepôt et vous aurez une séquence avec Gina. Parlez-lui pour qu'elle vous rejoigne.

Jason G
Au chapitre 4, rendez-vous à la station service et éliminez les trois gangsters. Après la séquence avec Jason G, remportez le combat qui suit pour faire de Jason G un allié.

Lola
Eliminez un des 5 "Fatima Saints" au chapitre 2, puis allez au poste de police et sauvez Lola pour qu'elle vous rejoigne.

Raven
Au chapitre 4, dirigez-vous vers Southside Park et battez Raven pour en faire un allié.

TENUES SPÉCIALES

Terminez les missions annexes à 100% et complétez entièrement la Blacklist pour débloquer les nouveaux costumes. Pour les autres tenues, vous devrez parlez à certains personnages précis dans le jeu.

Ben 10 : Alien Force

© D3 Publisher / Monkey Bar Games 2009

CHEAT CODES

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

Aliens infinis

Ben, Swampfire, Gwen, Big Chill

Invincibilité

Kevin, Big Chill, Swampfire, Kevin

Level Lord

Gwen, Kevin, Big Chill, Gwen

Tous les combos

Swampfire, Gwen, Kevin, Ben

Ben 10 : Alien Force : Vilgax Attacks

© D3 Publisher / Papaya Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et allez dans les options pour trouver l'interface de saisie des codes de triche. Entrez ensuite les codes suivants.

`everythingproof`	Invincibilité
`generator`	Energie alien illimitée
`herotime`	Toutes les améliorations
`hud`	Activer/désactiver le HUD
`portal`	Passer au niveau suivant
`primus`	Tous les aliens retrouvés
`xlsmoothy`	"Big Smoothy !"

Ben 10 : Protector of Earth

© D3 Publisher / High Voltage 2007

MOTS DE PASSE

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

Héros Dark

Cannonbolt, Cannonbolt, Fourarms, Heatblast

Force ADN

Wildvine, Fourarms, Heatblast, Cannonbolt

Invincibilité

XLR8, Heatblast, Wildvine, Fourarms

Maîtrise totale

Cannonbolt, Heatblast, Wildvine, Fourarms

Tous les aliens

Wildvine, Fourarms, Heatblast, Wildvine

Tous les combos

Cannonblot, Heatblast, Fourarms, Heatblast

Toutes les destinations

Heatblast, XLR8, XLR8, Cannonbolt

Berserk

© Sammy

+ D'INFOS FORUM

MODES SECRETS

Boss Rush	Terminez le jeu.
Massacre	Terminez le jeu.

NOUVELLES ARMES

Passez les différents niveaux du mode Massacre (10 au total) pour débloquer toutes les armes.

Beyond Good & Evil

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Note

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

Le refuge du phare sud

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

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

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

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

Mammago.

Mammago Dépannage Service

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

La première attaque DomZ

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

L'îlot noir

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

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

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

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

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

Le groupe IRIS

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

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

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

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

Quittez le quartier piéton. En route pour la fabrique !

La fabrique

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

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

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

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

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

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

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

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

précédent.

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

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

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

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

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

Retour d'urgence à IRIS

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

En route pour les abattoirs

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

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

Le funiculaire

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

L'aile nord

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

devancer.

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

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

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

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

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

Le point avec IRIS

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

QG des sections Alpha

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

A la recherche du Beluga

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

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

Vers l'infini et au-delà !

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

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

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

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

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

Quêtes annexes

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

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

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

L'antre des Vorax

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

Les grottes de pillards

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

Grotte des pillards 1

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

Grotte des pillards 2

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

Grotte des pillards 3

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

Grotte des pillards 4

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

La remise

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

Quartiers Alpha

En face de l'Akuda Bar se trouve une porte marquée d'un triangle, ouvrez-la avec la clé triangulaire.

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

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

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

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

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

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

La liste des perles

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

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

La liste des Mdisks

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

La liste des animaux

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

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

LES MINI-JEUX

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

LE 13ÈME MDISK

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

BOOSTS INFINIS

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

Big Mutha Truckers

© Empire Interactive 2003

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans la rubrique Cheats des options

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

ARGENT FACILE

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

Big Mutha Truckers 2 : Truck me Harder!

© Empire Interactive / Eutechnyx 2005

CHEAT CODES

Sur le menu, mettez l'option "Trail By Trucking" en surbrillance puis appuyez sur . Le menu des cheats va apparaître. Entrez ensuite l'un des codes suivants selon l'effet désiré (vous pouvez en entrer plusieurs si vous voulez en activer plus d'un) :

BIKERS	Ajoute des bikers
BRIDGE	Ouvrir tous les ponts
CASH	115 000 $
COPS	Ajoute des policiers
GALLERY	Débloquer toutes les images de la gallerie
MISSIONS	Débloquer toutes les missions
NOCOPS	Enlever la police
NODAMAGE	invincibilité

Bionicle

© Electronic Arts / Argonaut 2003

JOUER AVEC TAKUA NUVA

Terminez le jeu en utilisant les six Toa.

BONUS

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

JOUER AVEC TAHU NUVA

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

Bionicle Heroes

© Eidos Interactive / Traveller's Tales 2006

NOUVEAUX PERSONNAGES

Guhhrahk

L'affronter et le battre pour le débloquer.

Takua Nuva

Terminer le jeu avec les six Inika.

Vezon

Terminer le jeu.

Black

© Electronic Arts / Criterion Studios 2006

RAJOUTER LE BFG À SON ARSENAL

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de profil, sans oublier les tirets. Vous pourrez ensuite entrer un véritable nom pour votre profil et jouer avec le fameux BFG (Big Fucking Gun ou M249 Machine Gun).

FG6S-WFZG-7MDP-PZGT

Codes alternatifs :
5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68

BONUS DE FIN

Difficulté Black Ops

Terminez le jeu en Difficile.

M16A2

Terminez le jeu en Black Ops.

Silver Weapons

Terminez le jeu en Facile, Normal et Difficile.

Silver Weapons (munitions infinies)

Terminez le jeu en Normal ou Difficile.

Black & Bruised

© Majesco / Digital Fiction 2003

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans l'option cheats du menu Setup :

Invincibilité

Start, ⊗ , ⊗ , ○ , ○ , R1, R1, □ , □ , Start

Mode conversation

Start, R1, ⊗ , ○ , □ , R1, R1, R1, Start

Nouveaux costumes

Start, ⊗ , R1, ○ , □ , Start

Power-Ups infinis

Start, ⊗ , ○ , ⊗ , ○ , ⊗ , □ , □ , □ , Start

Tournoi intercontinental

Start, ⊗ , ⊗ , ⊗ , ○ , ○ , ○ , □ , □ , □ , Start

Tous les boxeurs

Start, ⊗ , ○ , □ , □ , R1, R1, □ , ○ , ⊗ , Start

Turbo

Start, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Start

Mode Life des boxeurs

⊗ , □ , ○ , R1, ⊗ , □ , ○ , R1

Arène Yard arena

○ , R1, ○ , R1, ⊗ , ⊗

RETROUVER DE L'ÉNERGIE

Après avoir été sonné, appuyez très vite et sans arrêt sur ⊗ pour récupérer un petit pe d'énergie, vous empêchant ainsi d'être mis KO.

Blade II

© Activision / Mucky Foot 2002

CHEAT MODE

Choix du niveau

Maintenez L1 et faites bas, haut, gauche, gauche, ○ , droite, bas, □ a l'écran principal

Santé infinie

Mettez le jeu en pause, maintenez L1 et faites △ , □ , △ , □ , △ , ○ , △ , ○ ,

Rage illimitée

Mettez le jeu en pause, maintenez L1 et faites gauche, bas, gauche, bas, doite, haut,droite, haut.

Toutes les armes

Maintenez L1 et faites □ , ○ , bas, gauche, ○ , ○ , △ à l'écran principal.

Munitions illimitées

Mettez le jeu en pause, maintenez L1 et faites gauche, ○ , droite, □ , haut, △ , bas, ✕ .

Difficulté Daywalker

Maintenez L1 et faites gauche, ○ , haut, □ , ○ , ✕ . à l'écran principal.

Les NPC escortés sont invincibles

Mettez le jeu en pause, maintenez L1 et faites □ , ○ , △ , ✕ , □ , ○ , △ , ✕

Bleach : Blade Battlers

© SCE Santa Monica Studio

TOUS LES PERSONNAGES

Terminez les challenges du mode Mission pour obtenir suffisamment de points afin de débloquer les personnages suivants. Note : Ichigo, Rukia, Orihime, Chad et Ishida sont disponibles au départ.

Personnages	Nombre de points
Abarai Renji	03 Points
Aizen Sousuke	70 Points
Hinamori Momo	09 Points
Hitsugaya Toushiro	15 Points
Ichimaru Gin	45 Points
Kaname Tousen	40 Points
Kon	65 Points
Kuchiki Byakuya	50 Points
Kurosaki Ichigo (Hollow)	60 Points
Kurotsuchi Mayuri	35 Points
Madarame Ikkaku	06 Points
Matsumoto Rangiku	12 Points
Sajin Komamura	18 Points
Shihouin Yoruichi	27 Points
Soifon	30 Points
Tsumugiya Ururu	55 Points
Urahara Kisuke	24 Points
Zaraki Kenpachi	21 Points

OGIHCI

Pour débloquer ce personnage, vous devez obtenir 200 couronnes en mode Battlers.

TOUTES LES MAPS

Terminer le mode Story.

Blitz : The League

© Midway 2005

CHEAT CODES

Allez dans Extras > Codes et tapez l'un des mots suivants en majuscules :

ONFIRE	Balle en feu
BOUNCY	Balle de plage
PIPPED	Double les "clash icons"
NOTTIRED	Endurance
CHUWAY	2 joueurs en coop
CLASHY	Mode super clash
BIGDOGS	Mode super unleash

TOUS LES MODES

Tout ou rien

Faites un touchdown de 90 yards en mode Quick Play.

Grosses têtes

Remportez 40 matches en mode Quick Play.

Bonecrushers

Remportez 30 matches en mode Quick Play.

Buttafingaz

Réussissez l'épreuve de rush en mode Training.

David contre Goliath

Remportez un match en mode Quick Play sans utiliser de passes.

Deuces Wild

Réussissez l'épreuve de réception en mode Training.

Domination

Réussissez l'épreuve de Prime Time en mode Training.

Lucky 7's

Remportez un match en mode Quick Play en utilisant seulement des passes.

No Injuries

Réussissez l'épreuve de passes en mode Training.

Pain

Réussissez l'épreuve de défense en mode Training.

Windbreakers

Réussissez 5 pénalités dans un match en mode Quick Play.

Blood Omen 2

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2002

COMMENCER AVEC L'ÉPÉE SOUL REAVER ET L'ARMURE IRON ARMOR

Sur le menu principal, appuyez sur L1, R1, L2, R2 , , puis commencez votre partie. Vous aurez alors la Soul Reaver et l'armure Iron.

GUIDE COMPLET

Démarche générale

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

Venir à bout des ennemis

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

Les araignées

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

Les brigands

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

Les capitaines d'élite

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

Les chevaliers d'élite

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

Les courroux des prisons

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

Les démons

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

Les gardes

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

Les gardes d'élite

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

Les gardes des industries

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

Les gardes sacrés

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

Les gardiens de prison

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

Les guerriers hylden

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

Les hylden

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

Les monstres hylden

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

Les voleuses

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

Venir à bout des boss

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

Faustus

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

Marcus

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

Sebastian

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

simplement.

Magnus

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

Seigneur Sarafan

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

Les habilités

Berserk

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

La furie

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

La transformation en brume

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

La télékinésie

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

Le charme

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

Le saut

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

Immoler

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

TUER SEBASTIAN

Sebastian va d'abord tenter de vous frapper, lorsqu'il s'approche, attrappez-le et jetez-le contre la grille où se trouve le jet de vapeur. Méfiez-vous de ses ripostes. ensuite Sebastian commecne à courir en créant un tourbillon, retez au milieu de la pièce et ne vous approchez pas de lui. Lorsque les deux jest de vapeurs commencent à sortir, placez-vous bien entre les deux. Dès qu'il commence à parler, surveillez-le, il va bientôt cesser de bouger, profitez en pour filer de l'autre côté de la pièce. Faites ça 3 fois avant de constater que le bougre veut tout faire sauter. Montez sur la plate-forme et contrôlez l'esprit de l'homme de la salle de contrôle pour actionner les leviers pendant que Sebastian descend. Les jets de vapeur vont le brûler, il revient un peu remonté, attrappez-le et balancez-le de nouveau dans la vapeur, 4 fois de suite

MAGIE AU MAXIMUM

Pour faire le plein de magie appuyez sur L2 pour accéder à la carte puis faites : droite, droite, , , haut, bas, droite, gauche.

CINÉMATIQUE BONUS

Au menu principal faites haut, haut, bas, droite, gauche.

Blood Rayne

© Majesco / Terminal Reality 2003

MESSAGES DES DÉVELOPPEURS

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

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

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

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

CHOIX DU NIVEAU

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

CHEAT CODES

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

Blood Rayne 2

© THQ / Terminal Reality 2006

CHEAT CODES

Pour valider l'un de ses codes, après l'avoir entré dans le menu des cheats, il faut mettre en surbrillance le dernier mot et appuyer sur Start. Un son confirmera la réussite de l'opération.

ANOMALIES ARE JUAN INSULATED	Choix du niveau
ARDENT HUNGRY NAKED NINJA	Présentations
BLANK UGLY PUSTULE EATER	Tous les pouvoirs
BLUE GREEN PURPLE IMP	Ennemis gelés
BONE THIS CURRY VOTE	Tous les combos
CARGO FIRE IMP KAK	1000 points de credit Carnage
DODGE THIS MOIST PIMP	Démembrement gratuit
FAKE BURST CUNNINGLY DISTORTED	Mode juggy
LATE NUTURE QWEEF SUPER	1000 points de crédit gun
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY	Remplir Bloodlust
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE	Restaurer la santé
PENSION REAP SUPER VULGAR	Toutes les cinématiques
PIMP REAP DARK DARK MUSE	Rage illimitée
QUANTUM LAMENT DISTORTED DOTING	Facteur temps
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE	Santé illimitée
THIS DARK DISTORTED REALITY	Mode surcharge
UBER TAINT JOAD DURF KWIS	Invincibilité
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF	Munitions illimitées
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF	Code maître
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY	Equipement alternatif
WHACK THIS MOLESTED NINJA	Le plein de munition
WHISKEY FAKE KABLOW SHOOT	Tous les modes gun

Messages des développeurs :

HORNY GOATSE MOIST NAKED RAYNE
MAJESCO RULES
RAYNE RULES
TERMINAL REALITY RULES

Blood Will Tell : Tezuka Osamu's Dororo

© Sega / Red Entertainment 2005

LE 48ÈME MONSTRE

Vous ne pourrez trouver le 48ème et dernier monstre que lorsque vous aurez battu les 47 autres en revenant fouiller les différents niveaux. Après avoir vaincu le 47ème, vous aurez accès au chapitre 8 au terme duquel vous affronterez le tout dernier boss. La méthode pour le vaincre est expliquée dans l'astuce "Boss de fin".

L'ÉPÉE PHOENIX

Cette épée de niveau 55 est sans doute l'arme la plus puissante du jeu. Vous la trouverez au cours du chapitre 7 en haut d'un pilier dans la première salle du château de Daigo. Depuis l'entrée de la salle, regardez sur la droite pour repérer l'épée en hauteur. Il ne reste plus qu'à escalader le pilier en vous aidant des "marches" et en effectuant des double-sauts.

BONUS DE FIN

Mode Dororo
Terminer le chapitre 7.
Galerie
Terminer le chapitre 7. Vous devrez terminer les missions du mode Dororo pour compléter la galerie.

LES PORTES DE L'ENFER

Pour atteindre les portes de l'enfer au chapitre 6 et trouver la sortie du labyrinthe dans la forêt, il faut prendre les directions suivantes : gauche, haut, gauche, haut, et prendre le chemin près du point de sauvegarde. Vous pouvez casser les têtes des statues de pierre pour mieux vous repérer.

BOSS DE FIN

Le combat contre le boss de fin (48ème monstre) se découpe en quatre phases, la dernière étant la seule à pouvoir poser problème. Il est préférable de venir avec trois vies (en collectant un maximum de sphères vertes dans les anciens niveaux), et d'équiper le sabre Phoenix obtenu dans le chapitre 7.

1ère phase :

Vous ne pouvez le toucher qu'à distance, avec la jambe canon. Normalement, 8 coups suffisent pour l'abattre, mais comme vous n'avez que 10 boulets, vous n'avez pas vraiment le droit à l'erreur. Assurez-vous d'avoir sélectionné le sabre (et non les deux lames) pour faciliter le déploiement de la jambe canon, et ne tirez qu'après avoir évité une série de tirs. Les derniers tirs seront les plus difficiles, car vous n'aurez qu'un laps de temps très réduit pour viser.

2ème phase :
Seule la tête est vulnérable. Placez-vous à droite de l'écran et donnez des coups de sabre vers l'écran pour stopper les mouvements de la main. Vous n'avez plus qu'à monter dessus pour frapper la tête du monstre. Recommencez l'opération jusqu'à la fin de cette phase.

3ème phase :
Une phase que vous devrez essayer d'abgréger pour ne pas perdre trop de vie. Dès que le monstre s'arrête pour cracher un laser, faites très rapidement le tour de son corps pour pouvoir monter sur sa queue en essayant d'éviter les tirs. Une fois sur le dos de la bête, commencez à détruire une par une toutes les cornes, jusqu'à ce qu'elles soient toutes complètement brisées. Vous serez forcément interrompu à un moment donné, et jeté à terre, mais vous pouvez anticiper cet instant en déclenchant votre attaque spéciale qui vous rendra invulnérable, ce qui vous permettra de rester deux fois plus longtemps sur le dos du monstre.

4ème phase :
La phase la plus difficile, sans aucun doute. La méthode consiste à anticiper l'arrivée du monstre pour le frapper au moment précis où il fonce sur vous, à placer un enchaînement de coups suffisants pour le mettre à terre, puis à utiliser une attaque lacérante de 48 coups successifs pour en venir à bout. Si vous êtes extrêmement doué et particulièrement chanceux, vous pouvez donc le vaincre en un tour, dès le premier assaut, mais la démarche étant délicate, mieux vaut avoir un maximum de vie en réserve. La première étape est une question de timing, vous n'avez pas besoin de bouger du centre de l'arène, il suffit d'attendre le bon moment pour porter le premier coup. La deuxième étape est assez aléatoire, car selon le rythme avec lequel vous allez frapper, le monstre peut interrompre votre enchaînement et vous obliger à tout recommencer. Pour éviter ça, vous pouvez faire des enchaînements de 3 coups rapides, attendre une seconde, porter à nouveau 3 coups, attendre une seconde, et porter les 3 derniers coups. Une fois le monstre à terre, foncez vers l'organe apparu pour lui déclencher une attaque lacérante (canaliser). C'est alors que les vraies difficultés commencent, puisque vous n'avez que quelques secondes pour valider 48 combos, avant de pouvoir porter le coup de grâce en appuyant sur . Si vraiment vous n'y arrivez pas, sachez qu'il existe un moyen de simplifier considérablement le processus. Pour cela, il suffit d'utiliser l'épée Sword of the Twin Clouds pour diviser par deux le nombre de lacérations requis (soit 24), ou l'épée Sword of the Eighth Cloud pour diviser ce nombre par trois (soit 16 !). Le première se trouve dans une cellule au sous-sol du château de Daigo (chapitre 7), et la seconde se trouve à l'endroit où vous avez battu la Chimère au 4ème étage du château de Daigo (chapitre 7).

Blood+ : Souyoku No Battle Rondo

© SCE Santa Monica Studio

MODE SURVIVAL

Terminez le mode Story une fois, attendez la fin des crédits et sauvegardez. Le mode Survival sera alors disponible sur le menu principal et vous pourrez jouer avec Saya, Hagi, Kai et David.

JOUER AVEC MOSES

Lancez une partie en mode Survival en jouant avec Saya ou Hagi comme personnage principal. Durant le combat de fin, battez Moses pour qu'il devienne disponible en mode Survival.

Blood+ One Night Kiss

© Namco Bandai / Grasshopper Manufacture Inc

MODES DE JEU

Perfect Kiss (mode Hard)

Terminer le jeu.

Blue Mountain (mode Extreme)

Terminer le mode Perfect Kiss.

Bloody Roar 3

© Virgin Interactive / Hudson Soft 2001

CHEAT MODE

Allez dans le menu des options, maintenez enfoncé le bouton L2 et appuyez sur ◎ .

NOUVEAUX PERSONNAGES

Kohryu

Jouez dans le mode arcade jusqu'à ce que vous rencontrez Kohryu. Battez-le pour pouvoir jouer avec lui plus tard.

Uranus:

Jouez dans le mode arcade jusqu'à ce que vous rencontrez et battez Xion sans utiliser un seul continu. Battez ensuite Uranus pour pouvoi jouer avec elle plus tard.

MODES CACHÉS

Battez plus de 10 adversaires pour débloquer de nouveaux modes. Continuez à en battre pour avoir encore plus de modes.

Bloody Roar 4

© Hudson Soft 2003

NOUVEAUX PERSONNAGES

Long

Accumulez 5,000 points dans le mode carrière.

Shina

Accumulez 10,000 points dans le mode carrière.

Kohryu

Accumulez 30,000 points dans le mode carrière.

Uranus

Accumulez 50,000 points dans le mode carrière.

Dragon Ryoho

Accumulez 100,000 points dans le mode carrière.

MODE CARRIÈRE EN VERSUS

Appuyez sur L1 ou R1 sur l'écran de sélection de personnages du mode versus pour accéder au mode carrière.

BlowOut

© Majesco / Kaos Kontrol 2004

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants dans le menu dédié selon l'effet désiré :

ANYANDALLCODE	Ouvrir les portes
BUTTCHEATCANSURPRISE	Grosses têtes
CANEREADYTOROCK	Santé au maximum
CHARLIEALPHANOVEMBERECHO	Facteur temps
CHARLIEHUSTLEOVERDRESSEDROMEO	Toutes les armes
CHARLIEOSCARLIMADELTA	Ennemis contrecarrés ou congelés
COOLLEVELCHEATCODE	Choix du niveau
DEADREDPARTYSHOES	Grands pieds
FISHINABARREL	Munitions illimités
FRIENDLIESTGODINGALAXY	Upgrade des armes
GOODGODHELPME	Message des programmeurs
NOPAINNOCANE	Mode dieu
YESTERDAYYOURZEBRADIE	Terminer le niveau en cours
YESTERDAYYOURZEBRADIVORCED	Dévoiler toute la carte

BMX XXX

© Acclaim / Z-Axis 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le sections cheat.

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

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

Bob l'Eponge : Bataille pour Bikini Bottom

© THQ / Heavy Iron Studios 2003

FIN ALTERNATIVE

Obtenir 100 spatules d'or.

TENUE PRÉHISTORIQUE

En cours de partie, appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause, puis maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites : , , , , , , , , .

Bob l'Eponge : Bulle en Atlantide

© THQ 2008

BONUS

Mini-jeu : "Dodge The Splodge"

Dépenser 2 jetons dans la boutique.

Niveau 1 (commentaire)

Dépenser 2 jetons dans la boutique.

Niveau 1 (Plankton Smash)

Dépenser 2 jetons dans la boutique.

Bob l'Eponge : La Créature du Crabe Croustillant

© THQ / Blitz Games 2006

CHEAT CODES

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

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

Bob l'Eponge : Le Film

© THQ / Heavy Iron Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Lancez une partie, mettez le jeu en pause (Start) et maintenez les 4 gâchettes enfoncées (L1 + L2 + R1 + R2) tout en effectuant les manipulations suivantes :

Costume 1 (Bob)

Costume 2 (Bob)

Costume 1 (Patrick)

Costume 2 (Patrick)

Tous les mouvements

Vie Max

Toutes les tâches

Toutes les améliorations

Plus de points

LES BONUS

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

TOUS LES MOUVEMENTS

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

Bob l'Eponge : Silence on Tourne !

© THQ 2005

CHEAT CODES

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

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

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

© THQ / Blue Tongue Entertainment 2007

MOTS DE PASSE

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

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

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

© THQ / Blue Tongue Entertainment 2006

COSTUMES ALTERNATIFS

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

Braquage à l'Italienne

© Eidos Interactive / Climax 2003

IMAGES BONUS

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

TOUTES LES VOITURES DE COURSE

Terminez le jeu avec un classement A pour chaque niveau.

NOUVELLES OPTIONS

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

Bratz : Forever Diamondz

© THQ / Blitz Games 2006

CHEAT CODES

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

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

Bratz : Rock Angelz

© THQ / Blitz Games 2005

CHEAT CODES

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

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

Bratz : The Movie

© THQ / Blitz Games 2007

VÊTEMENTS CACHÉS

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

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

Breath of Fire : Dragon Quarter

© Capcom 2003

RATIO D

Le ratio D permet d´accéder à des zones nouvelles, plus il est bas, plus on a accés à de nouvelles zones. Pour augmenter le Ratio-D, ce n´est pas très compliqué. En accomplissant certaines conditions, vous obtiendrez des points, et selon le nombre de points que vous aurez acquis, votre Ratio-D augmentera.

Heures de jeu
Jeu fini en moins de 8 heures : 10 points.
Entre 8 et 9 heures : 9 points.
Entre 9 et 10 heures : 8 points.
Entre 10 et 11 heures : 7 points.
Entre 11 et 13 heures : 6 points.
Entre 13 et 15 heures : 5 points.
Entre 15 et 17 heures : 4 points.
Entre 17 et 20 heures : 3 points.
Entre 20 et 23 heures : 2 points.
Entre 23 et 26 heures : 1 point.
Plus de 26 heures : aucun point.

Pourcentage d´exploration de la carte
Carte explorée entre 98 et 100% : 10 points.
Entre 96 et 98% : 9 points.
Entre 94 et 96% : 8 points.
Entre 92 et 94% : 7 points.
Entre 90 et 92% : 6 points.
Entre 88 et 90% : 5 points.
Entre 86 et 88% : 4 points.
Entre 84 et 86% : 3 points.
Entre 82 et 84% : 2 points.
Entre 80 et 82% : 1 point.
Moins de 80% : aucun point.

Nombre de coffres ouverts (ceux du donjon Kokon-Horay ne comptent pas)
Plus de 42 coffres ouverts : 10 points.
Entre 39 et 41 coffres : 9 points.
Entre 36 et 38 coffres : 8 points.
Entre 33 et 35 coffres : 7 points.
Entre 30 et 32 coffres : 6 points.
Entre 25 et 29 coffres : 5 points.
Entre 20 et 24 coffres : 4 points.
Entre 15 et 19 coffres : 3 points.
Entre 10 et 14 coffres : 2 points.
Entre 5 et 9 coffres : 1 point.
Mois de 4 coffres : aucun point.

Nombre de sauvegardes (donc, de Jetons Sauve utilisés)
Aucune sauvegarde : 10 points.

1 sauvegarde : 9 points.
2 sauvegardes : 8 points.
3 sauvegardes : 7 points.
4 ou 5 sauvegardes : 6 points.
6 ou 7 sauvegardes : 5 points.
8 ou 9 sauvegardes : 4 points.
10 ou 11 sauvegardes : 3 points.
12 ou 13 sauvegardes : 2 points.
14 ou 15 sauvegardes : 1 point.
16 sauvegardes ou plus : aucun point.

Donjon de Kakon-Horay
Pour y aller, creusez avec les fourmis le plus bas possible dans la colonie. Le donjon est en dessous de l´entrée.
Niveau B50F : 10 points.
Entre B46F et B49F : 9 points.
Entre B41F et B45F : 8 points.
Entre B36F et B40F : 7 points.
Entre B31F et B35F : 6 points.
Entre B26F et B30F : 5 points.
Entre B21F et B25F : 4 points.
Entre B16F et B20F : 3 points.
Entre B11F et B15F : 2 points.
Entre B6F et B10F : 1 point.
Niveau B5F : aucun point.

Moyenne des niveaux de Ryu, Nina et Lin
Pour ceux qui sont nuls en maths au point de ne pas savoir calculer une moyenne, additionnez les niveaux de Ryu, Nina et Lin, divisez par trois et vous avez le nombre de points. La limite est 50 points.

Bonus
Pourcentage de "tournures" dans les combats.
En gros, une tournure, c´est quand on frappe l´ennemi avant qu´il ne le fasse.
Entre 95 et 100% de tournures par rapport au nombre de combats : 10 points.
Entre 90 et 95% : 9 points.
Entre 85 et 90% : 8 points.
Entre 80 et 85% : 7 points.
Entre 75 et 80% : 6 points.
Entre 70 et 75% : 5 points.
Entre 65 et 70% : 4 points.
Entre 60 et 65% : 3 points.
Entre 55 et 60% : 2 points.
Entre 50 et 55% : 1 point.
Moins de 50 % : aucun point.

Pour finir, additionnez le nombre de points que vous avez obtenus, et regardez à quel Ratio-D il correspond.
100 points : Ratio-D 1/4
95 points : Ratio-D 1/8
90 points : Ratio-D 1/16
85 points : Ratio-D 1/32
80 points : Ratio-D 1/64
75 points : Ratio-D 1/128
70 points : Ratio-D 1/256
65 points : Ratio-D 1/512
60 points : Ratio-D 1/1024
55 points : Ratio-D 1/2048

50 points : Ratio-D 1/4096
Moins de 50 points : Ratio-D 1/8192 (le niveau de départ, quoi).

Britney's Dance Beat

© THQ 2002

VIDEO DU CLIP BABY ONE MORE TIME

Obtenez un score d'au moins 9999 points pendant les auditions.

JOUER AVEC BRITNEY

Achevez le mode Audition puis rendez-vous au mode Practice. Britney sera jouable.

Brothers in Arms : Earned in Blood

© Ubisoft / Gearbox Software 2005

CHEAT MODE

Créez un profil nommé **2ndsquad** (ou **BAKERSDOZEN** selon la version du jeu) pour débloquer tous les niveaux, le mode de difficulté authentique, les munitions infinies et le mode super squad.

BONUS À DÉBLOQUER

Vieille vidéo

Terminez le jeu en mode facile.

Munitions illimitées

Terminez le jeu en mode mormal.

Débloquer le mode authentique

Terminez le jeu en mode difficile.

Super squad

Terminez le jeu en mode authentique.

Brothers in Arms : Road to Hill 30

© Ubisoft / Gearbox Software 2005

BONUS DE FIN

Mode Noir et Blanc

Terminez le jeu en mode Facile ou Normal.

Munitions illimitées

Terminez le jeu en mode Normal.

Mode Authentique

Terminez le jeu en mode Difficile. Il n'y aura ni checkpoint, ni sauvegarde et pas de réticule.

Super Squad

Terminez le jeu en mode Authentique.

TOUS LES NIVEAUX

Saisissez "BAKERSDOZEN" comme nom de profil pour avoir accès à tous les chapitres.

Bujingai : Swordmaster

© Codemasters / Red Entertainment 2004

BONUS DE FIN

En terminant le jeu, vous pourrez débloquer toutes les scènes cinématiques, le mode Difficile, l'écran des High Scores, la démo d'ouverture et l'option de choix du niveau. Vous pourrez également recommencer une partie avec tous les objets précédemment collectés.

CORSER LE JEU

Vous débloquerez le mode Très Difficile en terminant le jeu en mode Difficile.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Il existe deux variantes de l'écran titre selon que vous avez terminé le jeu en mode normal ou difficile.

VIDÉOS ET INTERVIEWS

Communiqué de production : Trouvez 5 symboles Tai Chi.
Interview de Gackt : Trouvez 10 symboles Tai Chi.
Voix et motion capture : Trouvez 15 symboles Tai Chi.
Photo de Lau : Trouvez 20 symboles Tai Chi.
Equipement de Lau : Trouvez 25 symboles Tai Chi.
Photo de Lau en costume de Gackt : Trouvez 30 symboles Tai Chi.
Interview de Hirokazu Yamadera : Trouvez 40 symboles Tai Chi.
Photo Oni 1 : Trouvez 50 symboles Tai Chi.
Interview de Sakamoto Maaya : Trouvez 60 symboles Tai Chi.
Photo Oni 2 : Trouvez 70 symboles Tai Chi.
Interview de Norio Wakamoto : Trouvez 80 symboles Tai Chi.
Photo Oni 3 : Trouvez 90 symboles Tai Chi.
Photo Oni 4 : Trouvez 100 symboles Tai Chi.
Photo de Ou Tian Zai et Lei Zhen Long : Trouvez 110 symboles Tai Chi.
Vidéo TGS : Trouvez 120 symboles Tai Chi.

Burnout

© Acclaim / Criterion Studios 2001

NOUVELLES VOITURES

Terminez le premier championnat pour avoir accès au mode des duels (Face-Offs). Chaque duel remporté vous permettra d'obtenir une nouvelle voiture.

TOUS LES CONCURRENTS

A l'écran titre, appuyez sur R2, R2, R2, L1, △ , L2, L2, R1, □ pour débloquer tous les concurrents.

RÉCOMPENSES

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

FACE À FACE

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

ROADSTER

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

NOUVEAUX VÉHICULES

Towtruck

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

Saloon GT

Battez le saloon GT dans le face à face 3.

Bus

Batte le bus dans le face à face 4.

ALLER PLUS VITE

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

REMPLIR LES BONUS

Faites un tour parfait pour remplir vos bonus.

DÉPART RAPIDE

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

MAÎTRISER LES VIRAGES

Accélérez très légèrement pendant le virages pour ne pas perdre d'adhérence et garder une bonne vitesse.

Burnout 2 : Point of Impact

© Acclaim / Criterion Studios 2002

INVULNÉRABILITÉ

Terminez tous les Grand Prix en obtenant une médaille d'or pour débloquer l'option d'invulnérabilité.

CHAMPIONNAT CUSTOM

Gagnez l'or dans chaque courses et remportez tout dans le premier championnat pour déblquer le championnat custom

ECLIPSE 1997 ET FOCUS SVT 2001

Terminez le Championnat custom 2 fois avec le meilleur score.

GARDER SON CLASSEMENT DANS UN CHAMPIONNAT

Si vers la fin d'une course vous voyez que vous ne terminerez pas à la première position et que vous ne voulez pas perdre votre classement, éteignez la console avant la sauvegarde. Vous pourrez alors repredre la course et tetez votre chance une nouvelle fois.

Burnout 3 : Takedown

© Electronic Arts / Criterion Studios 2004

SUPER DÉPART

Maintenez les gaz tout en utilisant les freins pour faire fumer les roues, puis lorsque que le compte à rebours est entre '1' et 'Go', relâchez les gaz et relancez-les.

NOUVEAUX VÉHICULES

Compact (type 1, 2, 3) : Disponible dès le lancement des courses Compact.
Muscle (type 1, 2, 3) : Obtenez la médaille d'or sur le Grand Prix Silver Lake Compact.
Coupe (type 1, 2, 3) : Obtenez la médaille d'or sur le Grand Prix Waterfront Muscle.
Sports (type 1, 2, 3) : Obtenez la médaille d'or sur le Grand Prix Vineyard Coupe.
Super (type 1, 2, 3) : Disponible dès le lancement des courses Super.
Assassin Compact : Faites 15 Takedowns.
Assassin Muscle : Faites 30 Takedowns.
Assassin Coupe : Faites 60 Takedowns.
Assassin Sports : Faites 100 Takedowns.
Assassin Super : Faites 150 Takedowns.
Classic Hotrod : Obtenez la médaille d'or dans tous les événements spéciaux.
Custom Compact : Obtenez 10 000 points en mode Tour du Monde.
Custom Muscle : Obtenez 25 000 points en mode Tour du Monde.
Custom Coupe : Obtenez 50 000 points en mode Tour du Monde.
Custom Sports : Obtenez 100 000 points en mode Tour du Monde.
Custom Super : Obtenez 200 000 points en mode Tour du Monde.
Compact DX : Obtenez 4 médailles d'or en mode Tour du Monde.
Muscle DX : Obtenez 10 médailles d'or en mode Tour du Monde.
Coupe DX : Obtenez 18 médailles d'or en mode Tour du Monde.
Sports DX : Obtenez 25 médailles d'or en mode Tour du Monde.
Super DX : Obtenez 32 médailles d'or en mode Tour du Monde.
Compact tunée : Gagnez la médaille d'or sur Downtown Course 1.
Muscle tunée : Gagnez la médaille d'or sur Vineyard Duel.
Coupe tunée : Gagnez la médaille d'or sur Kings of the Road Course.
Sports tunée : Gagnez la médaille d'or sur Continental Run Course 2.
Super tunée : Gagnez la médaille d'or sur Island Paradise Duel.
Compact modifiée : Remportez la médaille d'or sur Waterfront Duel.
Muscle modifiée : Remportez la médaille d'or sur Mountain Parkway Duel 1.
Coupe modifiée : Remportez la médaille d'or sur Alpine Course.
Sports modifiée : Remportez la médaille d'or sur Continental Run Duel 2.
Super modifiée : Remportez la médaille d'or sur Golden City Duel.
Compact Prototype : Remportez la médaille d'or sur Lakeside Getaway Duel 1.
Muscle Prototype : Remportez la médaille d'or sur Mountain Parkway Duel 2.
Coupe Prototype : Remportez la médaille d'or sur Continental Run Duel 1.
Sports Prototype : Remportez la médaille d'or sur Frozen Peak Duel 2.
Super Prototype : Remportez la médaille d'or sur le Grand Prix Gold Medal.

Compact Dominator : Gagnez la médaille d'or sur Kings of the Road Duel.
Muscle Dominator : Gagnez la médaille d'or sur Lakeside Getaway Duel 2.
Coupe Dominator : Gagnez la médaille d'or sur Frozen Peak Duel 1.
Sports Dominator : Gagnez la médaille d'or sur Alpine Duel.
Super Dominator : Gagnez la médaille d'or sur Dockside Duel.
Heavy Pickup : Obtenez $1 million en mode Tour du Monde.
4WD Racer : Obtenez $2 millions en mode Tour du Monde.
SUV Deluxe : Obtenez $5 millions en mode Tour du Monde.
4WD Heavy Duty : Obtenez $10 millions en mode Tour du Monde.
B-Team Van : Obtenez $15 millions en mode Tour du Monde.
INT Express Delivery Truck : Obtenez $20 millions en mode Tour du Monde.
Tractor Cab : Obtenez $30 millions en mode Tour du Monde.
Longnose Cab : Obtenez $50 millions en mode Tour du Monde.
City Bus : Obtenez $70 millions en mode Tour du Monde.
Trash Truck : Obtenez $90 millions en mode Tour du Monde.
Fire Truck : Débloquer tous les défis Crash en mode Tour du Monde.
Oval Racer Special : Débloquer toutes les signatures Takedowns.
Custom Coupe Ultimate : Gagnez la médaille d'or sur tous les défis Crash.
Euro Circuit Racer : Débloquez tous les trophées Takedown.
US Circuit Racer : Gagnez la médaille d'or en Super GP.
World Circuit Racer : Gagnez la médaille d'or sur toutes les courses.

CODES ACTION REPLAY - TOUTES LES VOITURES

Entrez d'abord la série de codes ci-dessous en tant que code maître (M) :
5PP4-3C0X-E2D3X
13J8-THEJ-XQVNK
5E8B-WX1C-6P1MZ
D1TG-EF3M-NA3AX
9FJG-P9HC-EDVXF
E7UY-EHM1-WU8J5

Entrez ensuite le code suivant :
58F5-R72W-KN03C

Enfin, tapez le dernière série de codes ci-dessous :
N2CW-HDJK-8BCN6
YUZP-XH3D-2P1PQ

Burnout : Revenge

© Electronic Arts / Criterion Studios 2005

VÉHICULES À DÉBLOQUER

Black Elite Racer
Avoir le rang Elite 11.

Criterion GT Racer
Terminez la feuille de défis "White Mountain Challenge".

Custom Classic
Terminez la feuille de défis "Sunshine Keys Challenge".

Dominator Assassin
Se débloque après la création du profil si vous avez une sauvegarde de Burnout 3.

EA GT Racer
Terminez la feuille de défis "Central Route Challenge".

Etnies Racer
Terminez la feuille de défis "Motor City Challenge".

Euro Classic LM
Terminez la feuille de défis "Eternal City Challenge".

Hot Rod
Terminez la feuille de défis "Lone Peak Challenge".

Low Rider
Terminez la feuille de défis "Angel Valley Challenge".

Madden Challenge Bus
Se débloque après la création du profil si vous avez une sauvegarde de Madden NFL 06.

Nixon Special
Terminez la feuille de défis "Eastern Bay Challenge".

Revenge Racer
Terminez le jeu à 100%.

Burnout Dominator

© Electronic Arts / Criterion Studios 2007

VIDÉOS

Ces vidéos sont accessibles dans la section Extras du menu Driver Details. Vous devrez débloquer un véhicule Dominator pour atteindre le total de points indiqué ci-dessous.

Factory Series	500 points
Tuned Series	1200 points
Hotrod Series	2000 points
Super Series	3000 points
Race Specials	4500 points
Dominator Series	6000 points

Busou Renkin

© Marvelous Entertainment

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

AT Papillion

Battez-le avec Papillion.

Papillion

Battez-le durant le mode Story.

Souya

Battez-le durant le mode Story.

Victor III

Obtenez le rang A sur tous les niveaux avec Kazuki, y compris sur les stages bonus.

BYW : Don't Try this at Home

© Eidos Interactive / Paradox Development 2003

CODES

Au menu principal maintenez L1 et appuyez sur X, , , , X, , , . Ensuite créez un catcheur avec un des noms suivants :

`rtaylor`	Grosse tête
`okendall`	Grandes mains
`tpiperi`	Grands pieds
`tho`	Grosse tête, grandes mains et grands pieds
`jgintu`	Mode halo
`pjefferies`	Mode fantôme
`ksimeonov`	Mode fonds gris
`ewilliams`	Mode fil de fer
`edma`	Caméra à la première personne

Cabela's Dangerous Hunts 2009

© Activision

ARME BONUS

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

Call of Duty 2 : Big Red One

© Activision / Treyarch 2005

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Sur l'écran de choix du chapitre, maintenez R1 + L1 et faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, , Droite, , Droite, .

Call of Duty 3 : En Marche vers Paris

© Activision / Treyarch 2006

TOUS LES CHAPITRES ET TOUS LES BONUS

Sur l'écran de sélection de chapitre, maintenez Select et faites : Droite, Droite, Gauche, Gauche, , .

Call of Duty : Le Jour de Gloire

© Activision / Spark Creative 2004

CHOIX DU NIVEAU

Allez sur l'écran de sélection du niveau. Maintenez Haut sur la seconde manette et faites Start, Select, Select, sur le premier pad.

MUNITIONS ILLIMITÉES

vMettez le jeu en pause et faites : R1, , L1, , , R1, Droite, Droite, et Droite.

TOUS LES CODES

Grosses têtes	Terminer le jeu en Facile
Grand et Petit	Terminer le jeu en Difficile
Regard fatal	Terminer le jeu en Normal
Head-shots	Terminer le jeu en Facile
Ricochet	Terminer le jeu en Facile
Ricochet total	Terminer le jeu en Facile
Tir mini	Terminer le jeu en Normal

EXTRAS

Animation	Accessible dès le départ
Artwork	Accessible dès le départ
Making of 1	Terminer la campagne russe
Making of 2	Terminer la campagne anglaise
Making of 3	Terminer la campagne américaine

Call of Duty : World at War : Final Fronts

© Activision Blizzard / Rebellion 2008

MODE VÉTÉRAN

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

Canis Canem Edit

© Take 2 Interactive / Rockstar 2006

PETITES-AMIES

Beatrice

Terminer la mission "That Bitch" au chapitre I

Pinky

Terminer la mission "Carnival Date" au chapitre II

Lol

Terminer la mission "The Tenements" au chapitre III

Mandy

Terminer la mission "Discretion Assured" au chapitre IV

Zoe

Terminer la mission "Smash It Up" au chapitre V

NOUVEAUX COUPS SPÉCIAUX

Uppercut (maintenu)

Trouver le transistor 1 et l'apporter au vagabond.

Leg Sweep (, maintenu)

Trouver le transistor 2 et l'apporter au vagabond.

Side Kick (, , maintenu)

Trouver le transistor 3 et l'apporter au vagabond.

5 punch combo (, , , ,)

Trouver le transistor 4 et l'apporter au vagabond.

Roundhouse kick (, , , maintenu)

Trouver le transistor 5 et l'apporter au vagabond.

Overhead punch (□ , □ ,□ ,□ ,□ maintenu)

Trouver le transistor 6 et l'apporter au vagabond.

CHEAT CODES

Tous les codes qui suivent doivent être entrés pendant le jeu avec la manette du joueur 2 (nécessite donc deux manettes branchées sur la console).

Tous les vêtements
L1, L1, R1, L1, L1, L1, R1, R1. Le jeu ralentira jusqu'à ce que vous appuyez sur n'importe quelle touche.

Santé maximale
Maintenez L1 et faites R2, R2, R2.

Toutes les armes
Maintenez L1 et faites Haut, Haut, Haut, Haut.

Le plein de munition
Maintenez L1 et faites Haut, Haut.

Munitions illimitées
Maintenez L1 et faites Haut, Bas, Haut, Bas.

Argent supplémentaire
Maintenez L1 et faites △ , □ , ○ , ✕ .

Tous les mouvements de gym
Maintenez L1 et faites Haut, Gauche, Bas, Bas, △ , □ , ✕ , ✕ (n'apparaît pas sur l'écran des stats)

Tous les mouvements de combat Hobo
Maintenez L1 et faites Haut, Gauche, Bas, Droite, △ , □ , ✕ , ○ (n'apparaît pas sur l'écran des stats)

Capcom Classics Collection

© Capcom 2005

CHEAT MODE

Sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start) faites : L1, R1, Haut (sur le stick de droite), Bas (sur le stick de droite), L1, R1, Haut (sur le stick de gauche), Bas (sur le stick de gauche), L1, R1, Haut (sur la croix), Bas (sur la croix). Un message va apparaître à l'écran. Tous les bonus de tous les jeux vont être débloqués. En plus, lorsque vous jouez à Ghosts N Goblins, Ghouls N Ghosts ou Super Ghouls N Ghosts, il vous suffira d'appuyer sur Gauche ou Droite (du stick analogique de droite) pour avoir toutes les armes.

Capcom Classics Collection Vol. 2

© Capcom 2007

BONUS POUR TOUS LES JEUX

Sur l'écran titre, faites (avec la croix directionnelle) : Gauche, Droite, Haut, Bas, L1, R1, L1, R1. Vous entendrez un son si la manipulation a été correctemenent effectuée. Si c'est le cas, vous aurez débloqué les cheats, tips, artworks et sounds tests de tous les jeux de la compil.

Capcom Fighting Jam

© Capcom 2005

PERSONNAGES CACHÉS

Pyron

Terminez le jeu en mode arcade.

Shin Akuma

Terminez le mode Arcade en gagnant chaque round, y compris contre Pyron, et en réalisant 2 ou 3 Perfect et au moins 1 super combo. Vous devez également affronter Ingrid.

MUSIQUES DES PERSONNAGES

A chaque fois que vous terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté, vous débloquez les thèmes musicaux des personnages de votre équipe. Vous pouvez les écouter depuis le menu des options puis en allant dans les options sonores. De plus, une fois que vous aurez terminé le jeu avec tous les personnages (dont Shin Akuma et Pyron), et à condition d'avoir battu Ingrid au moins une fois, vous pourrez jouer en mode Arcade avec les musiques des personnages (maintenez la touche ▣ quand vous sélectionnez le mode Arcade).

SCAN PROGRESSIF

Pour jouer dans ce mode, maintenez les touches △ et ✕ pendant le premier chargement. On vous demandera alors si vous voulez jouer en mode Scan progressif.

POSE DE VICTOIRE

Pour choisir votre pose de victoire, maintenez le bouton de coups de poings ou de coups de pieds après chaque round.

UTILISER LE DEUXIÈME PERSONNAGE AU PREMIER ROUND

Avant que le match ne commence, maintenez deux boutons de coups de pieds jusqu'à ce que votre second personnage soit le premier à commencer le combat.

Capcom vs. SNK 2 : Mark of the Millennium 2001

© Capcom 2001

GROOVE ALÉATOIRE

Appuyez sur Start à l'écran de sélection du groove.

MODE CHALLENGE DES BOSS

Une fois que vous aurez battu les boss cachés God Rugal et Shin Akuma/Gouki, maintenez + lorsque vous choisissez le mode arcade. Vous accéderez alors au mode Challenge des Boss.

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le mode Challenge des Boss sans utiliser de continue pour débloquer des options supplémentaires.

GROOVE PERSO INFINI

Battez d'un coup tout les personnages dans le mode survival pour débloquer le groove perso infini.

PHRASES DE VICTOIRE

Après avoir gagné un combat, maintenez Start + Poing pour que votre personnage parle à l'adversaire et Start + Pied pour qu'il parle à son équipe.

GROOVE PERSO

L'option de groove perso apparait lorsque vous aurez battu un boss normal (normal Akuma/Gouki ou Rugal).

BOSS NORMAUX

Pour que les boss normaux apparaissent, vous devez terminez le jeu avec plus de 1000 GPS, placez au moins 4 KO spéciaux, avoir battu un boss intermédiaire et placez au moins 2 super combos de niveau 3.

BOSS INTERMÉDIAIRES

Pour que les boss intermédiaires apparaissent, vous ne devez pas avoir de Time Out, vous ne devez pas laisser l'adversaire placer 6 premières attaques ni placer plus de 2 KO spéciaux.

BOSS CACHÉS

Pour débloquer les boss cachés, vous devez les battre mais aussi terminer le jeu avec plus de 1500 GPS, battre le boss intermédiaire et placer au moins un KO ultime.

SHIN AKUMA & ULTRA RUGAL

Jouez en mode Arcade en ratio matches. Terminez 3ème du classement pour vous battre contre U. Rugal et 1er pour que ce soit contre S. Akuma. En les battant, vous les débloquerez et pourrez jouer avec eux.

Cars

© THQ / Rainbow Studios 2006

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu des cheats :

CONC3PT	Tous les artworks
IF900HP	Tous les circuits et les mini-jeux
IMSPEED	Départ rapide
MATTL66	Toutes les courses
R4MONE	toutes les skins
TRGTEXC	Master's Speedy Circuit et Countdown
VROOOOM	Boost illimité
WATCHIT	Toutes les vidéos
YAYCARS	Toutes les voitures

Cars : La Coupe Internationale de Martin

© THQ / Rainbow Studios 2007

ASTUCES DIVERSES

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

Cars Race-O-Rama

© THQ / Disney Interactive 2009

CHEAT CODES

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

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

Cart Fury Championship Racing

© Midway / Gratuitous Games 2001

SÉQUENCE VIDÉO DRIVING 101

Terminez toutes les options Driving 101 pour débloquer la séquence vidéo correspondante.

CORBILLARD ET COURSE DE MIAMI

Terminez le mode simulation pour débloquer le corbillard et la piste de Miami.

CONDUITE DE NUIT ET COURSE DANS LES ALPES

Terminez le mode "lock on" dans les trois options de dificulté pour débloquer la conduite de nuit et la piste des Alpes.

TEMPS INFINI ET COURSE LUNAIRE

Terminez le mode contrela montre dans les trois options de difficulté pour débloquer le temps infini et la piste lunaire.

ROUES ROQUETTES ET COURSE DE BOSTON BIG DIG

Terminez le mode bloquer l'adversaire pour obtenir les rous roquettes et la piste de Boston Big Dig.

BROUILLARD ÉPAIS ET COURSE DE NEW YORK

Terminez le mode démolition dans les trois options de difficulté pour débloquer la piste de New York et le mode brouillard épais.

VOITURES ET PILOTES CACHÉS

Sur l'écran de sélection des pilotes, appuyez sur R1 pour avoir plus de pilotes (qui reprennent d'ailleurs le nom des développeurs) ou sur L1 pour d'autres voitures.

CHEATS CODES

Sur le menu des cheats, entrez les codes suivants

Toutes les pistes

R1, △ , ✕ , ✕ , R2, L1

Toutes les voitures

△ , ✕ , △ , □ , L2, △

Continues infinis

L1, L2, L1, □ , △ , ○ . Vous pouvez aussi terminer le mode saison pour débloquer les continues infinis.

Turbo infini

✕ , ✕ , □ , □ , L2, L2.

Temps infini

□ , L1, R2, ○ , △ , R1.

Faible gravité

R2, R1, □ , □ , L1, L1.

Option de saut

L1, L2, L1, R2, ✕ , ✕ . Vous pouvez aussi terminez le mode "last man standing" pour débloquer l'option de saut.

Conduite de nuit

✕ , ○ , △ , L2, R2, L1.

Roues roquettes

L1, R2, △ , □ , □ , △ .

Corbillard

L1, □ , R1, R2, L2, L1.

Autres voitures sont des corbillards

L2, ▢ , L1, R2, R2, ✕ .

Mur

✕ , ▢ , R2, △ , R1, R2.

Brouillard

R2, R1, ✕ , ▢ , ▢ , ○ .

Grosses têtes

△ , ▢ , ▢ , L2, L1, R2.

Toutes les séquences FMV

L1, ○ , R2, ✕ , L2, △ .

Cartoon Network Racing

© The Game Factory / Eutechnyx 2006

TOUS LES BONUS

Sur le menu principal, faites **Bas,** , Bas, , Haut et Bas pour débloquer tous les bonus du jeu.

Casper : Spirit Dimensions

© TDK Mediactive / Lucky Chicken 2002

CHAMBRE CACHÉE

Allez devant la caisse de livre dans la maison de Casper. Tirez sur les livres avec tir normal, feu, feu, glace, normal, feu, et super spirit blasts.

Castlevania : Curse of Darkness

© Konami 2006

LES BOSS OPTIONNELS LÉGION ET NUCULAIS

Pour affronter le boss optionnel Legion et son accolyte, vous devez être accompagné du petit diable, le 5ème et dernier démon innocent. Au Temple Garibaldi, utilisez sa compétence spéciale pour passer sous le mur fissuré dans la zone où se trouve quatre cours séparées par des grilles. Plus loin, vous passerez dans des couloirs peuplés de monstres, notamment de squelettes de sang, avant d'atteindre la salle du boss.

BONS ENDROITS POUR LEVELLER

1. La salle la plus au sud du 2F dans le Couloir Eternel. Elle jouxte une salle de sauvegarde et est accessible avec la Force Brutale nv.2 du Juggernaut.
2. Au sous-sol du Temple Garibaldi, dans le couloir qui précède le boss optionnel Légion, vous pouvez affronter des monstres de haut niveau qui vous rapporteront beaucoup d'expérience facilement et auxquels vous pourrez essayer de voler des cristaux noirs. Avec beaucoup de chance et surtout beaucoup de patience, ils pourront aussi vous laisser un Oeuf Miracle.
3. La Tour d'Evermore, accessible en volant depuis le toit de la Tour d'Eternité.

L'ANNEAU RARE

Forêt de Jigramunt, 1F. Brisez les statues au bout du couloir sud pour accéder à un passage qui mène à cette salle. Nécessite la technique "Chevauchée" de l'invocation du démon de combat Iytei. Cet anneau vous permet d'obtenir plus facilement les objets rares laissés par les ennemis.

CRÉATION DES DÉMONS INNOCENTS

Démons de type combat

Conseillé : Magmard -> Speed-mail -> Corpsey
Note : La skill "Brute Force lvl. 2" (Juggernaut, Ironside et Liquid Golem) est nécessaire pour ouvrir certaines portes.

Golem

Magmard + 40 cristaux (épée/spécial)

Speed-mail

Magmard + 40 cristaux (lance/hache/poings)

Juggernaut

Golem + 70 cristaux (épée/lance/hache/poings)

Iyeti (forme finale)

Golem + 90 cristaux (spécial)

Corpsey (forme finale)

Speed-mail + 90 cristaux (épée/lance/poings)

Rasetz (forme finale)

Speed-mail + 90 cristaux (hache/spécial)

Ironside (forme finale)

Juggernaut + 90 cristaux (hache/spécial)

Liquid Golem (forme finale)

Juggernaut + 90 cristaux (épée/lance/poings)

Démons de type oiseau

Conseillé : Crow -> Skull Wing -> Phoenix

Skull Wing

Crow + 40 cristaux (hache/épée)

Goldfinch

Crow + 40 cristaux (poings/lance/spécial)

Wingosaurus

Skull Wing + 70 cristaux (épée/hache)

Phoenix (Forme finale)

Skull Wing + 90 cristaux (lance/poings/spécial)

Khaos

Goldfinch + 70 cristaux (toutes les armes)

Crimson (forme finale)

Wingosaurus + 90 cristaux (épée/hache/spécial)

Indigo (forme finale)

Wingosaurus + 90 cristaux (lance/poings)

Gargoyle (forme finale)

Khaos + 90 cristaux (hache/spécial)

Blagsdeth (forme finale)

Khaos + 90 cristaux (épée/lance/poings)

Démons de type fée

Conseillé : Infant Fairy -> Leaffle -> Killer Bee -> Tiramisu

Leaffle

Infant Fairy + 40 cristaux (épée/poings)

Herbest

Infant Fairy + 40 cristaux (hache/lance/spécial)

Killer Bee

Leaffle + 70 cristaux (épée/lance)
Herbest + 70 cristaux (épée/lance)

Honey Bee

Leaffle + 70 cristaux (hache/poings/spécial)

Hornet

Herbest + 70 cristaux (hache/poings/spécial)

Tiramisu (forme finale)

Killer Bee + 90 cristaux (hache/spécial)
Honey Bee + 90 cristaux (épée/hache/poings/lance)

Tiara (forme finale)

Killer Bee + 90 cristaux (épée/lance/poings)
Hornet + 90 cristaux (épée/lance/hache)

Proboscis Fairy (forme finale)

Honey Bee + 90 cristaux (spécial)

Comet Star (forme finale)

Hornet + 90 cristaux (spécial/poings)

Démons de type mage

Conseillé : Wood Rod -> Talon Rod -> Goat Head Mage -> Twinkle Star

Scissor Rod

Wood Rod + 40 cristaux (poings/épée)

Talon Rod

Wood Rod + 40 cristaux (hache/lance/spécial)

Ogre Rod

Scissor Rod + 70 cristaux (épée/hache)
Talon Rod + 70 cristaux (hache/épée/spécial)

Nautilus Rod

Scissor Rod + 70 cristaux (lance/poings/spécial)

Goat Head Mage

Talon Rod + 70 cristaux (lance/poings)

Eyeball Rod (forme finale)

Nautilus Rod + 90 cristaux (lance/hache)

Embryo Rod (forme finale)

Nautilus Rod + 90 cristaux (épée/poings/spécial)
Ogre Rod + 90 cristaux (épée/lance)

Crystal Rod

Ogre Rod + 90 cristaux (hache/spécial/poings)
Goat Head Mage + 90 cristaux (épée/hache/lance/poings)

Twinkle Star

Goat Head Mage + 90 cristaux (spécial)

LA TOUR EVERMORE

Lorsque vous arrivez sur le toit de la Tour de l'Eternité après avoir traversé les 50 étages, invoquez votre oiseau Ailosaurus (ou une de ses évolutions) capable d'effectuer un "grand vol plané" et lancez-vous entre les deux torches, face à la pleine lune. Vous atteindrez alors la Tour Evermore qui compte elle-aussi 50 étages, mais beaucoup plus ardus que les précédents.

EMPLACEMENT DES SIÈGES

Chaise de repos

Dans n'importe quelle salle de sauvegarde.

Siège téléporteur

Dans n'importe quelle salle de téléportation.

Gondole

Château abandonné, 4F, obligatoire pour atteindre les Montagnes de Baljhet.

Siège thérapeutique

Château abandonné, 1F, près de l'un des escaliers qui mènent au 2F.

Fauteuil à bascule

Montagnes de Baljhet, dans la boutique de Julia.

Siège canon

Montagnes de Baljhet, juste avant la deuxième salle de sauvegarde, ou Aqueduc de Mortvia, ou Ruines d'Aiolon.

Pachinko

Montagnes de Baljhet, l'entrée, située au nord-ouest de la salle où se trouve le pont, n'est accessible qu'après l'apparition du château de Dracula, lorsque l'eau est partie. La salle du pachinko se trouve tout à fait au nord, au bout du passage.

Tasse à café

Temple Garibaldi, 1F. Utilisez la capacité Cercle Magique du petit diable pour vous glisser dans la fissure de la salle qui se trouve au sud-ouest de cet étage. La première salle que vous trouverez dans le couloir contient ce fameux siège.

Canapé 2 places

Aqueduc de Mortvia, 1F, dans une salle située dans la partie sud-ouest de l'étage. Le passage n'est accessible qu'après l'apparition du château de Dracula, lorsque l'eau est partie.

Homme-chaise en bois

Forêt de Jigramunt, 1F. Brisez les statues au bout du couloir sud pour accéder à un passage qui mène à cette salle. Nécessite la technique "Chevauchée" de l'invocation du Démon Innocent de combat Iytei.

Chaise ancestrale

Forêt de Jigramunt, 1F. Sur le bord du chemin, dans l'embranchement sud peu après la salle de sauvegarde la plus à l'ouest.

Trône WC

Forêt de Jigramunt, 1F. En contrebas, dans la zone qui se trouve juste à gauche de la salle de sauvegarde la plus à l'ouest. Accessible uniquement après l'apparition du château de Dracula, lorsque l'eau est partie.

Chaise en rotin

Forêt de Jigramunt, 1F. Lorsque le chemin est bloqué au bout du passage à l'est de la carte, détruisez le mur à l'aide du pouvoir "Hypo-pression" du Démon Innocent de combat Golem. La salle qui contient le siège se trouve un peu plus loin.

Balançoire du parc

Cordova ville, 1F, au sud-est de la carte. Glissez-vous dans le sol grâce à la capacité Cercle Magique du petit diable.

Banc

Cordova ville, 1F, dans la salle la plus au nord-ouest de la carte.

Fauteuil du rire

Ruines d'Aiolon, 1F. Dans la grande salle rectangulaire, utilisez la technique passive "surprise" de la fée Proboscis pour activer l'interrupteur mural. Dans le passage, explorez la salle la plus au nord pour trouver le siège.

Fauteuil directeur

Ruines d'Aiolon, 1F. Dans la grande salle rectangulaire, utilisez la technique passive "surprise" de la fée Proboscis pour activer l'interrupteur mural. Dans le passage, explorez la salle la plus à l'est pour trouver le siège.

Coussin hilarant

Ruines d'Aiolon, 1F. Dans la salle qui jouxte celle du téléporteur, brûlez les vignes du mur est à l'aide d'un pouvoir de Démon Innocent ("Flamme ensorcelée" du mage Nautilus par exemple) ou d'une arme pour ouvrir un passage vers l'est de la carte. Entrez dans la salle la plus au nord pour trouver le siège.

Fauteuil en cuir

Ruines d'Aiolon, 1F. Dans la salle qui jouxte celle du téléporteur, brûlez les vignes du mur est à l'aide d'un pouvoir de Démon Innocent ("Flamme ensorcelée" du mage Nautilus par exemple) ou d'une arme pour ouvrir un passage vers l'est de la carte. Entrez dans la salle la plus au sud pour trouver le siège.

Trône de l'empereur

Couloir éternel, 3F. Au centre de la salle qui se trouve juste à côté du téléporteur.

Fauteuil intello

Château de Dracula, première carte, tout à fait au nord-ouest du 1F.

Trône d'os

Château de Dracula, deuxième carte. Au 1F, prenez l'escalier de droite qui mène au B1F. Là, entrez dans la salle de gauche pour trouver le siège.

Trône de Dracula

Château de Dracula, dans la salle où vous affrontez le boss de fin, au 7F (deuxième carte).

Siège final

Il apparaîtra dans la salle lorsque vous aurez trouvé tous les autres sièges, y compris le Trône de Dracula.

L'OBJET MOAI

Cet objet n'apparaît dans le jeu que si vous avez une sauvegarde de Castlevania : Lament of Innocence sur votre carte mémoire. Rendez-vous au Château abandonné dans la dernière salle du passage nord au niveau 1F pour trouver la statue Moai, une ancienne sculpture de pierre qui peut être revendue mais qui peut aussi vous régénérer.

LE GRAND VOL PLANÉ

Cette technique est une évolution du vol plané du démon de type oiseau, et elle vous sera indispensable pour compléter la carte du Couloir Eternel à 100% et pour atteindre la Tour Evermore. Le seul démon capable de l'acquérir est le Ailosaurus (ou Wingosaurus en VO), qui est lui-même l'évolution de l'Aile Morte.

TUER LES SQUELETTES DE SANG

Pour tuer ces squelettes rouges qui se régénèrent indéfiniment, vous devez être accompagné du démon innocent mage ayant évolué en Nautilus. Il fera le ménage grâce à sa capacité passive "purifier". Cette technique est le seul moyen d"entrer dans la pièce nord des Montagnes de Baljhet où se trouve un bonus de vie.

LES TEXTES ANCIENS

Ces textes ne sont lisibles que par le Démon Innocent fée Tiramisu grâce à la compétence passive "don de lecture".

-"Dirige-toi vers la lune depuis la tour. Courage, un chemin va s'ouvrir à toi."
-"La Lame Laser de légende. Cette combinaison requiert 9 lames différentes : elle est assez difficile. Une flamme brûle en permanence à la pointe de l'épée magique."
-"Un seul chemin mène à l'évolution démoniaque finale. Trouve Chauve-souris pour que le chemin s'ouvre à toi."
-"Trouve la Massue Citrouille. Un démon innocent légendaire peut se présenter à toi."

Castlevania : Lament of Innocence

© Konami 2004

MODES DE JEU

Boss Rush mode:

Terminez le jeu avec n'importe quel personnage, le mode Boss Rush sera débloqué pour ce personnage à l'écran de séléction du niveau.

Mode Crazy

Terminez le jeu avec Leon. Lancez une nouvelle partie et entrez @CRAZY en guise de nom.

Mode Citrouille

Terminez le jeu avec Joachim. Lancez une nouvelle partie et entrez @PUMPKIN en guise de nom.

Skills au max

Terminez le jeu avec Leon. Lancez une nouvelle partie et entrez @LLSKILL en guise de nom.

JOUER AVEC JOACHIM ARMSTER

Terminez le jeu avec Leon. Lancez une nouvelle partie et entrez @JOACHIM en guise de nom.

RETROUVER DE LA SANTÉ

Allez faire une sauvegarde à n'importe quel save point pour retrouver vite barre de vie.

MUSIC TEST

Terminez le jeu avec n'importe personnage et achetez la boîte à musique chez Rinaldo

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Toutes les directions indiquées dans cette soluce correspondent à celles qu'on peut lire sur les cartes des niveaux en pressant Select. L'ordre des niveaux est un ordre conseillé dans un ordre croissant de difficulté, mais vous pouvez très bien les faire dans un ordre différent. La progression sera simplement plus difficile si vous essayez par exemple de faire le Palais noir des Cascades en premier. La soluce vous indique l'emplacement de tous les items du jeu, de toutes les reliques, de toutes les armes secondaires, de tous les accessoires, de tous les monstres pour compléter le bestiaire et vous indique comment terminer le jeu avec un pourcentage maximum. Si vous avez du mal à passer certaines zones ou certains boss, vous pouvez vous équiper d'une poupée suppliciée pour ressusciter lorsque vous mourez. Le nombre d'items est toutefois limité et il faut garder à l'esprit qu'il vous faudra un minimum d'argent pour acheter les armures proposées par Rinaldo. Les trois boss optionnels, l'élémental de feu, de foudre et de glace, sont évoqués dans la soluce au moment où on peut les affronter. Quant au dernier boss optionnel, vous ne pourrez y accéder qu'à la fin du jeu, c'est pourquoi il n'apparaît qu'à la fin de la soluce.

Prélude à l'Abysse des ténèbres

Après avoir pris connaissance avec le scénario, vous prenez le contrôle de Léon Belmont à l'extérieur du château, devant la demeure de Rinaldo Gandolfi. Le passage de droite vous mène directement devant le pont-levis qui s'abaisse pour vous laisser passer. Dans l'entrée du château, ouvrez la porte ouest de manière à pénétrer dans la zone d'apprentissage des mouvements de base de Léon. Avant de quitter la pièce par la porte du haut à l'aide d'un double saut, ramassez le **jalon 1** posé au milieu de la pièce. Il vous permettra de placer un point de repère sur la carte. Faites ensuite un double saut pour vous agripper à la corniche, et récupérez la **potion** posée devant la porte. Dans la pièce suivante, prenez le **sérum** et effectuez un double saut suivi d'un coup de fouet pour vous hisser sur le balcon de gauche. Vous y trouverez le **jalon 2**. La sortie se trouve en haut de l'autre balcon. Le premier combat s'engage contre de simples **Squelettes**. Rien de compliqué, apprenez à enchaîner vos attaques faibles et fortes et parez au bon moment pour vous en sortir indemne. Ceux-ci devraient vous abandonner une **potion**. La porte s'ouvre sur une autre salle que vous ne pourrez traverser qu'en utilisant le fouet sur les barres afin d'atteindre l'autre côté de la pièce. Laissez-vous quand-même tomber pour récupérer une **potion antisort** avant de poursuivre. Vous pouvez également ramasser un **ticket magique** devant la porte. La dernière salle est occupée par un Preux en Or que vous ne pouvez pas attaquer directement. Commencez par prendre la relique **statue de Svarog** qui trône au milieu de la pièce, et activez-la avec la fenêtre cercle via le bouton L2. Vous pourrez alors déclencher son effet en combinant la garde avec le bouton Rond. Cette relique permet d'enflammer le sol sous vos pieds et va vous permettre de battre indirectement le **Preux en Or**, mais elle consomme de la magie. Utilisez donc la garde pour emmagasiner des PM et utilisez-les ensuite pour activer la relique. En trois coups, votre adversaire s'effondre et vous laisse passer. Sachez que tous les coups parés ne vous permettront pas forcément de regagner des PM par la suite, mais seulement si vous réalisez des Perfect Guard en parant précisément au moment de l'attaque adverse. Rendez-vous ensuite dans la partie est de l'entrée du château. Au sud, vous trouvez une **salle de sauvegarde** qui vous permet d'enregistrer vos faits et de récupérer tous vos PV. Notez bien la couleur et l'aspect de cette porte pour repérer facilement les autres salles de sauvegardes par la suite. La porte conduit sur la salle des téléporteurs. D'ici, vous pouvez accéder aux cinq premiers niveaux du jeu et revenir dans cette salle en repassant dans le téléporteur. Au sud-ouest de la pièce, vous pouvez récupérer un **jalon 3** et ouvrir la porte qui mène au grand escalier qui va vers les profondeurs du château, dans la Prison de la Torture éternelle. Si vous y allez maintenant, vous pourrez déjà récupérer une **potion forte** mais la porte qui mène à l'ultime boss optionnel est scellée par une puissance colossale que vous ne pouvez briser pour l'instant. Vous y trouvez également une **salle de sauvegarde**. De retour en haut, emparez-vous de la **carte 1** située sur l'un des téléporteurs. Ce n'est pas pour rien qu'elle est posée là car ce téléporteur mène au niveau le plus facile du jeu, le Foyer des Dépouilles sacrées, par lequel il est préférable de commencer.

Foyer des Dépouilles sacrées

La carte que vous avez récupérée en empruntant le téléporteur vous dévoile une partie du RDC de ce niveau. Vous y voyez notamment l'emplacement des deux premières salles de sauvegarde. Vous aurez tôt fait de vous débarrasser des Squelettes avec les techniques de base dont vous disposez. Pensez également que toutes les torches contiennent des

coeurs qui vous permettent d'utiliser votre arme secondaire, en l'occurrence le couteau. Dans la salle sud, éliminer les deux Squelettes vous ouvrira la porte qui mène dans la salle est. Les grilles se ferment derrière vous, vous obligeant à vous débarrasser des monstres, dont un **Squelette archer** pour débloquer la porte suivante. La plupart des salles du jeu devront ainsi être nettoyées une première fois avant de pouvoir les traverser rapidement sans être obligé d'éliminer tous les adversaires. La pièce sud vous permet d'activer un premier mécanisme qui déverrouille l'un des trois loquets d'une porte dont on ignore encore l'emplacement. Vous devrez donc trouver deux autres mécanismes de ce type et les activer en sautant dessus pour déverrouiller complètement cette porte. Pour l'heure, revenez dans le couloir et sortez au sud pour atterrir dans une salle peuplée de **Zombies**. Les tuer tous vous ouvrira la porte qui mène à un autre couloir. Deux Squelettes vous barrent l'accès à la **salle de sauvegarde** du mur sud. A l'est, vous ferez la connaissance des **Spectres Guerriers** et des **Squelettes à l'épée**. Avant de passer la porte, faites un double saut pour récupérer deux sacs de $250 sur les balcons de droite et une **potion forte** sur celui de gauche. La porte située à l'est de cette salle conduit sur une autre pièce similaire où l'on peut détruire une torche jaune pour remplacer le couteau par le **cristal** en guise d'arme secondaire. Le balcon de droite mène à un sac de $250, tandis que celui de gauche permet d'atteindre la porte en effectuant un double saut suivi d'un coup de fouet pour s'agripper sur le balcon. Il faut toutefois orienter correctement le mouvement du saut pour y arriver. Quelques **Chauves-souris** et un **Squelette rouge** immortel vous barrent la route vers une salle qui renferme un **PM maxi haut** qui augmente vos pouvoirs magiques de 10 points et remplit votre jauge de magie. Encore plus loin, des squelettes rouges et un **Squelette chasseur** se dressent entre vous et la salle la plus à l'est. Là, vous devrez éliminer une **Armure lourde** pour mettre la main sur un **PV maxi haut** qui augmente votre jauge de vie. Le balcon de droite permet de récupérer une **potion antisort** et celui de gauche un **sérum**. Avant de partir, remarquez les traces sous l'une des bibliothèques. Elles indiquent l'emplacement d'un passage secret. Poussez l'étagère pour trouver une nouvelle salle contenant un mécanisme à activer. Il déverrouille le second loquet de la porte triangulaire. Revenez à présent jusque dans la pièce située à l'est de la salle de sauvegarde pour prendre cette fois la porte sud. Un couloir vous conduit dans une salle garnie de monstres avec des **Squelettes preux**. Il vous faudra les battre pour prendre l'une des deux portes. A l'ouest, éliminez d'autres monstres pour pouvoir continuer en direction du sud où un couloir vous conduit à une grande salle où vous devez affronter notamment des **Esprits de rune**. Remontez par la porte nord-est afin de rallier la salle supérieure par un couloir que vous n'aviez pas dévoilé, puis revenez au sud pour emprunter la porte menant à la pièce ouest. Commencez par remonter au nord pour ouvrir les salles qui vous séparent de la première **salle de sauvegarde**. Dans la pièce située à l'ouest de la salle de sauvegarde, vous trouverez deux sacs de $250 sur les balcons, ainsi qu'un **napolitain** qui pourra vous permettre de récupérer des PV. Si vous continuez vers l'ouest, vous pourrez mettre la main sur une autre arme secondaire : **la hache**. Les balcons conduisent à un sac de $250 et à une porte. Derrière celle-ci, un long couloir rempli de chauves-souris et de **Buckbaird** débouche sur une salle avec des **Squelettes loups** et des zombies. Sur les balcons se trouvent deux sacs de $250. Après le couloir suivant, un combat vous attend contre des Squelettes rouges et une Armure lourde. Concentrez-vous sur l'Armure car les squelettes se régénèrent indéfiniment. Récupérez les deux sacs de $250 sur les balcons et passez la porte pour atteindre le premier mécanisme qui ouvre la seconde porte scellée. Profitez-en pour récupérer le **jalon 6** puis revenez jusqu'à la salle de sauvegarde. Empruntez les passages sud-ouest pour atteindre le couloir que vous n'avez pas encore ouvert sur la gauche. En entrant dans le couloir, vous serez assailli par les fameux **Homme puce**. Eliminez-les tous pour passer dans la salle rectangulaire au sud. Les monstres que vous voyez sur le sol ne font pas partie du bestiaire car ils sont impossibles à toucher. Vous pouvez tout de même tenter de récupérer les nombreuses pièces en sautant sans arrêt pour éviter leurs attaques. Vous pouvez emprunter le couloir sud pour atteindre une pièce piégée par des rangées de pics en mouvement. Sachez qu'il ne sont pas mortels et qu'il est possible de les éviter. Vous pouvez soit les suivre en allant dans leur sens, soit sauter par-dessus si vous allez à contresens. Allez d'abord à l'ouest pour activer le second mécanisme de la première porte scellée, puis faites le tour de la salle piégée et allez à l'est afin de rallier la pièce située au sud de la seconde salle de sauvegarde. Des grilles se referment derrière vous, vous obligeant à vaincre tous les squelettes pour ouvrir la porte. En vous accrochant sur le balcon à l'aide du fouet, vous pouvez récupérer une **potion**. Allez au nord jusqu'à la seconde **salle de sauvegarde** qui se trouve dans le mur ouest du couloir suivant. C'est également par ce couloir que vous pourrez atteindre la torche jaune contenant **l'eau bénite**. Du côté est, vous retombez dans une autre zone garnie de monstres cachés dans le sol qu'il vous faudra éviter pour récupérer toutes les pièces. Vous remarquez que le niveau est construit en symétrie et que la partie est contient également une salle circulaire piégée par des pics. En arrivant par là, vous êtes obligé d'aller à contresens du mouvement des pics, ce qui vous oblige à sauter par-dessus pour les éviter. Le passage ouest débouche sur une porte verrouillée qui nécessite le Dragon Jaune. Posez un marqueur sur la carte pour retenir l'emplacement de cette porte. Vous y reviendrez lorsque vous posséderez la clef adéquate. C'est dans la pièce située à l'est de la salle de pics que vous trouverez le troisième et dernier mécanisme qui déverrouille définitivement la première porte scellée. Revenez à présent dans la salle de sauvegarde, et descendez vers le sud pour rallier la porte aux trois verrous. Vous pouvez à

présent l'ouvrir et accéder à la partie sud du niveau. Vous allez être enfermé dans une salle où vous ferez la connaissance des fantômes **Vassago**. Accrochez-vous sur le balcon pour récupérer le sac de $400, puis passez la porte ouest. En plus des squelettes loups habituels, vous devrez affronter un squelette **Spartacus**. Après avoir pris la **potion** sur le balcon, éliminez **l'oeil divinatoire** et les squelettes qui ont élu domicile dans le couloir sud, et activez le mécanisme de la salle suivante. Il déverrouille le troisième loquet de la seconde porte scellée. De retour dans la salle aux trois portes, allez au sud et observez la façon dont la grille bloque la porte dans la pièce la plus au sud. L'objectif consiste à sauter sur le socle en pierre pour ouvrir la porte, et à emprunter les barres en hauteur pour atteindre la porte avant qu'elle ne se referme. Enfoncez le socle, sautez sur la marche pour atteindre la plate-forme, puis utilisez le fouet en sautant afin de saisir chacune des barres et ainsi rejoindre la porte à temps. Le couloir suivant comporte une torche jaune qui permet de récupérer **la croix** en guise d'arme secondaire. Au bout, vous trouverez un escalier menant à l'étage SS1. Débarrassez la grande salle de ses **Combattant astral** et autres Vassago, puis observez les stèles dressées contre le mur. Elles vous donnent la clé à une énigme qui va venir plus loin : démon, vierge, démon, vierge, vierge. Dans la salle ouest, vous devez vaincre un **Bourreau** et des Vassago pour prendre le temps d'observer la nouvelle rangée de stèles. Elles indiquent le code suivant : vierge, démon, démon, vierge, démon. Plus à l'ouest, vous pouvez reprendre le **couteau** comme arme secondaire avant de passer la porte au bout du couloir. Grâce aux deux codes que vous avez déchiffrés précédemment, vous connaissez l'ordre d'activation des statues. En alignant les statues dans l'ordre : démon, vierge, démon, vierge, vierge, la porte nord s'ouvre sur une salle contenant un **PV maxi haut**. Dans l'ordre : vierge, démon, démon, vierge, démon, c'est la porte ouest qui s'ouvre. La grille se referme derrière vous, vous obligeant à vaincre des **Zombies venimeux** et des Combattants astral. Dans le couloir suivant, éliminez les trois **Epées démoniaques** pour récupérer la **Cape de Sang**, un nouvel accessoire. En faisant demi-tour, vous noterez que le passage à l'est mène à la fameuse seconde porte scellée que vous devriez à présent avoir déverrouillée. Traversez le couloir peuplé de squelettes archers, et récupérez la **clé du Tigre Blanc** sur l'autel de la salle suivante. Au sud de la deuxième salle des stèles, le couloir donne accès à une pièce où il faut éviter les rayons pour atteindre l'autre porte. Ne sautez pas pour les éviter car les caisses s'effondreraient et vous feraient tomber à l'étage inférieur. Protégez-vous à l'aide des grilles pour passer. Dès que vous entrerez dans le couloir, prenez la porte à l'ouest pour trouver une troisième **salle de sauvegarde**. Un autre Bourreau vous barre la route vers la porte sud qui mène à la salle du boss.

BOSS : Parasite purulent
Vous êtes coincé dans une zone organique avec un ver géant qui jaillit par surprise des différents orifices du mur. Pourtant, ce n'est pas lui que vous devez frapper, mais les différents globes oculaires qui sortent du sol. Tout se passera sans problème si vous ne vous pressez pas et que vous prenez le temps de parer les attaques du ver et de ses acolytes : les **Sans âme**. Vous pouvez même parer les flammes du ver. Une fois les quatre globes détruits, une autre protubérance apparaît au centre de la pièce. C'est ce **Parasite purulent** qu'il faut frapper, en surveillant dans quel trou il apparaît. D'autres sortes de **Sans âme** apparaissent, mais rien qui ne soit susceptible de vous empêcher de vaincre définitivement ce boss. Il vous cède alors le précieux **Globe bleu**. Activez-le dans la fenêtre circulaire avec L1 pour bénéficier de nouveaux pouvoirs liés à vos armes secondaires. Empruntez le téléporteur pour arriver directement devant la demeure de Rinaldo Gandolfi qui sera ravi de vous vendre quelques items, dont une relique qui augmente votre défense, **l'évêque blanc**, une poupée suppliciée et la première armure : la **plaque terrestre**. De retour dans l'entrée du château, le globe bleu s'illumine. Sauvegardez et empruntez le téléporteur le plus à gauche pour pénétrer dans le Labo des Mystères de l'anti-âme.

Labo des Mystères de l'anti-âme

Vous ne disposez pas de carte lors de votre arrivée en ces lieux. Eliminez les squelettes afin d'ouvrir les portes et partez par exemple vers l'ouest. Débarrassez-vous des ennemis dans la salle suivante, et prenez garde aux **Zombies flamboyant** dans le couloir. Une porte au sud-ouest vous permet de mettre à mal des **Zombies glacial**. Dans le couloir, vous pouvez changer d'arme secondaire et prendre **la hache** avant d'éliminer les **Epées de feu**. Une autre grande salle se ferme à votre arrivée. Une **Armure à la hache** et des squelettes à l'épée vous attendaient pour tester votre force. Visitez une à une toutes les salles accessibles depuis ce nouveau couloir pour trouver un sac de $400, un **jalon 4** et un **texte ancien 4**. Bien sûr, toutes ces salles seront gardées par des monstres, l'occasion pour vous d'affronter un **Preux à la hache** et un **Plongeur fou**. Vous pouvez aussi trouver un **cristal** et la **carte 2** dans le couloir. Faites le tour par le côté est pour rejoindre la première **salle de sauvegarde** qui se trouve au centre de l'étage. Au passage, vous trouverez une **croix** dans le couloir de droite, et dans la salle juste après, posez un marqueur pour retenir l'emplacement de la statue de pierre. Vous pourrez la détruire lorsque vous aurez les deux fouets de glace et de feu. Dans la salle qui se trouve au nord de la sauvegarde, vous aurez l'occasion de rencontrer un **Preux à l'armure** et des **Chiens de l'enfer**.

Avant d'aller à l'étage supérieur, pensez à visiter la partie nord-est du niveau pour combattre quelques **Spectres preux** et compléter la carte. Quand vous serez prêt, rendez-vous dans la salle centrale à laquelle on accède depuis le couloir sud, et empruntez l'escalier vers le 1E. Dans le couloir, notez l'emplacement du **couteau** caché dans la torche jaune et prenez la dernière porte côté sud pour trouver une **salle de sauvegarde**. La salle précédente est gardée par des **Guerrier Astral** et contient un sac de $400. Toujours dans ce couloir, la dernière porte du mur sud côté est renferme un grand nombre de **Pendu** ainsi qu'une **potion forte**. En passant la porte ouest du couloir, vous aurez l'opportunité de trouver un sac de $1000 bien en évidence sur un autel. Plus loin, la grande porte est scellée par la clé du Phénix Rouge. Si vous ne l'avez pas, posez un marqueur pour vous vous souvenir de cet emplacement plus tard. Des chiens de l'enfer vous attaqueront lorsque vous traversez à nouveau le couloir, ainsi qu'un preux à la hache. Je vous conseille maintenant de sauvegarder car nous allons nous attaquer au premier Elémental. Il se trouve derrière la porte du mur est de la grande salle de droite sur la carte. Empruntez la plate-forme mobile pour sauter sur la plate-forme où se trouve la **potion**, puis faites un double-saut et accrochez-vous sur les barres pour atteindre la porte de l'Elémental. Avant d'y aller, sautez sur le pilier pour récupérer le **coeur Maxi Haut**.

BOSS OPTIONNEL : Elémental de Feu
La technique pour le battre, ainsi que les deux autres boss optionnels, consiste à effectuer des sauts d'esquive sur le côté pour éviter ses trois attaques consécutives, et de contre-attaquer en plaçant une combo. Anticipez ses mouvements et sautez pour éviter les flammes qui jaillissent lorsqu'il frappe le sol. Il peut aussi envoyer un jet de flamme rectiligne dans votre direction. Il vous suffit de sauter pour l'éviter. N'hésitez pas à enfiler l'anneau de feu s'il est en votre possession. Le combat sera évidemment plus facile si vous possédez déjà le fouet de glace. Si vous le battez, vous obtiendrez le **fouet de flammes** que vous pourrez équiper à la place du fouet d'alchimie.

Si vous tombez dans la grande salle de droite, vous ferez connaissance avec ces horribles **Fleurs Squelettiques** qui semblent vous rire au nez en toussant lorsque vous vous faites toucher. Elles peuvent aussi vous empoisonner. La porte rouge du mur de droite, accessible depuis la plate-forme mobile, renferme un **PV Maxi Haut**. Derrière la grande colonne tout à fait au nord de la grande salle se cache un **Coeur Maxi Haut** invisible. Empruntez la passerelle pour atteindre la porte en hauteur et prenez garde au puissant **Ogre Rouge** entouré de squelettes qui vous empêchent de rallier les couloirs nord et sud. Une **salle de sauvegarde** se trouve dans le mur est du couloir nord. Le couloir sud débouche sur une salle qui mène à l'étage supérieur. Mais avant de passer au 2E, positionnez-vous sur la dalle jaune juste à côté de l'escalier. Elle vous transportera directement devant la **clé du Dragon Jaune**. La première salle du 2E donne accès à deux couloirs. Celui du nord renferme des ennemis de feu qui seront insensibles à votre fouet de flammes si vous l'avez équipé.
C'est le cas aussi des **Démons de Feu** qui résident dans la grande salle rectangulaire au nord. Vous devrez donc changer de fouet et effectuer des combos aériennes pour les vaincre. Un autre couloir donne accès à une passerelle qui s'écroule sous vos pieds. Vous ne pourrez traverser que si vous disposez de la relique adéquat permettant de courir plus vite. Si vous tombez, pensez à récupérer la **potion** et la **potion forte** en contrebas. Dans la partie sud du niveau, vous trouvez un nouveau couloir menant à quatre portes ainsi qu'à une torche jaune qui contient la **croix**. Il existe un passage secret que vous trouverez en sautant derrière la tapisserie située dans le mur à l'est du couloir. Il conduit à l'accessoire **Anneau arctique** qui vous rend plus résistant aux attaques de glace. Derrière la porte la plus proche, on peut trouver un **texte ancien 3** mais il est gardé par des plongeurs fous. La salle suivante est habitée par des armures à la hache et des preux à la hache que vous devrez vaincre pour vous emparer de la **super potion**. Juste après, vous aurez affaire à des chiens de l'enfer si vous voulez mettre la main sur le **texte ancien 1** sur lequel est écrit : "meth signifie mort, emeth signifie vie". Une énigme qui va bientôt trouver sa solution.C'est dans la salle la plus à l'ouest du mur sud du couloir que vous trouverez un **PM Maxi Haut**, gardé par un démon de feu et des squelettes rouges. Derrière la porte à gauche du couloir, vous parvenez dans la salle du télescope. Actionnez le levier en hauteur pour faire apparaître une série de plates-formes qui vous permettront d'atteindre la porte tout à fait en haut de la salle. Si vous tombez, vous pouvez recommencer indéfiniment. De l'autre côté du couloir, vous arrivez finalement devant l'objet de votre quête : la **tablette 'e'**. Vous devez maintenant revenir à la sauvegarde du 1E et passer la porte nord pour affronter le boss.

BOSS : Golem
Pour faire apparaître le golem, vous devez placer la "tablette e" dans le mur où est gravé le mot "meth" afin de compléter le bon mot. Vous devez à tout prix éviter les ondes de choc qui secouent le sol à chaque fois que le golem saute, autrement ça vous paralyserait. Le boss dispose également d'attaques puissantes qui vous atteindront si vous êtes trop prêt. Vous devez donc le contourner et faire des sauts d'esquive pour passer dans son dos afin de le frapper

lorsqu'il a fini un saut ou une série de coups. Une fois sa jauge vidée, il va se régénérer complètement et devenir encore plus puissant. Vous devez alors viser son corps en hauteur et donc effectuer des combos aériennes pour l'atteindre. Il peut maintenant effectuer des mouvements de bras à 360° très dangereux. Le pire reste son attaque qui consiste à envoyer son bras de façon fulgurante dans votre direction. Il faut alors réaliser une garde parfaite ou un saut d'esquive au bon moment pour l'éviter. C'est à cet instant qu'il faut le frapper un maximum avant qu'il ne récupère son bras. Une fois vaincu, le boss vous cède le **Globe rouge** qui confère de nouvelles capacités à vos armes secondaires. Empruntez le téléporteur pour revenir près de la maison de Rinaldo pour faire le plein d'objets si vous le désirez. Vous pouvez déjà vous procurer la **plaque météorite** qui est la seconde armure du jeu et revendre votre armure précédente. De retour dans le château, l'orbe rouge s'illumine. Vous pouvez sauvegarder et vous rendre dans un autre niveau, comme le Jardin oublié par le Temps.

Jardin oublié par le Temps

Dès votre arrivée, empruntez le couloir sud pour en découdre avec des **Spectres**. C'est ici que se trouve la porte à trois loquets où vous devrez revenir par la suite. Ne vous étonnez pas si vous ne trouvez personne dans le couloir est, la plupart des corridors du niveau sont déserts. Pulvérisez la horde de squelettes, admirez les reflets des vitres sur le sol et passez la porte. Eliminez les squelettes à l'épée et passez la porte à l'ouest pour trouver la salle du premier mécanisme. Vous devez pousser la statue avec votre fouet pour déverrouiller le loquet central de la porte scellée que vous avez vue tout à l'heure. Des ennemis que vous avez déjà vus vous assaillent plus loin pour vous empêcher d'atteindre le couloir à trois branches situé plus au sud. On y trouve une **hache** et trois portes. La première porte à l'ouest vous mène à une grande salle qui fera appel à votre agilité. Vous devez vous agripper au bon moment sur les barres pour atteindre le mécanisme que vous devrez actionner pour maintenir en place la plate-forme suivante. Vous n'avez plus qu'à sauter jusqu'à la porte pour atteindre un nouveau couloir. Si vous tombez, pensez à récupérer le sac de $400 et le **PV Maxi Haut** derrière l'escalier. Au bout, se trouve le second mécanisme qui déverrouille le loquet supérieur de la première porte scellée, car oui, il y en aura une deuxième. De retour dans le couloir à trois branches, le passage ouest vous emmène dans une salle où vous serez attaqué par un **Tueur Démoniaque** et des squelettes rouges. Ramassez la **potion** avant de sortir par la nouvelle porte. Là, vous faites la connaissance de **Loups Chimériques** et récupérez la **carte 4** qui vous en apprend plus sur ce niveau. La porte est vous permet de regagner la première **salle de sauvegarde** et de visiter la salle que vous avez manquée. Empruntez le couloir sud pour déboucher dans la salle des gargouilles. Comme d'habitude, vous devez faire des combos aériens pour les frapper et éviter leurs rayons pour éviter d'être changé en pierre. Dans ce nouveau couloir à trois branches, la porte sud conduit à une salle habitée par des **os tourmentés** qui sont capables de se dématérialiser. Plus loin, notez l'emplacement de la porte scellée par la clé au Dragon Bleu pour y revenir lorsque vous aurez la clé. De retour dans le couloir à trois branches, prenez à l'est pour affronter des armures à la hache et des tueurs démoniaques. Emparez-vous du sac de $250 et atteignez un autre couloir à trois branches. Vous pouvez prendre indifféremment n'importe quelle direction, sachant qu'il vous faudra revenir pour compléter les salles que vous n'avez pas faites. Dans le couloir, vous pouvez récupérer un **couteau**. En prenant au nord, vous aurez affaire à des **Squelettes Soldats**, des tueurs démoniaques, des spectres, des squelettes archers et des gargouilles. Vous récupérerez au passage un sac de $400 avant d'atteindre le nouveau couloir à trois branches. Enregistrez votre progression dans la **salle de sauvegarde** située derrière la porte nord du couloir à trois branches avant de visiter les deux salles que vous avez manquées au sud. Vous y trouverez un **démon de l'orage**, un buckbaird, des squelettes archers, des loups chimériques, une gargouille, ainsi qu'un sac de $400. Dans la partie est après la salle de sauvegarde, se trouve un ennemi rare : la **Brume** ainsi qu'une **Plante Carnivore** que l'on peut tuer lorsqu'elle est ouverte. Vous devez l'attirer vers le balcon du mur nord et la frapper pour qu'elle s'ouvre afin de vous en servir comme marche pour atteindre ensuite la corniche à l'aide d'un double saut. Prenez garde à ne pas vous faire empoisonner et faites simplement un double saut sans utiliser le fouet pour atteindre la corniche. Prenez le sac de $400 et passez la porte. De l'autre côté, vous trouverez un nouvel accessoire, le **joyau broyé**, ainsi qu'une nouvelle statue à pousser pour déverrouiller le mécanisme de gauche de la seconde porte scellée. De retour dans la salle avec la plante, prenez à l'est pour atteindre un nouveau couloir à trois branches qui contient une torche jaune avec de **l'eau bénite**. La salle plus au sud est gardée par des **Lézards Venimeux** et un démon de l'orage. Vous débouchez finalement dans une salle qui contient le **jalon 5** et la statue qui déverrouille le troisième mécanisme de la première porte scellée. Vous pouvez y aller maintenant ou y revenir plus tard pour récupérer **l'Anneau de Feu**, un nouvel accessoire. Revenez sur vos pas et empruntez à présent le passage nord dans le dernier couloir à trois branches. Eliminez les ennemis et passez la porte pour trouver une nouvelle plante géante qui permet d'atteindre la corniche du mur est de la même façon que précédemment.
Le couloir est peuplé d'**Esprits** et d'**Epées de l'Orage** capables de vous paralyser. Dans la salle suivante, vous devez

sauter pour abaisser les deux mécanismes près de statues afin de faire apparaître une plate-forme en hauteur qui vous permet d'atteindre la porte. Ne tenez pas compte des ennemis et sautez rapidement pour atteindre la porte à temps. Dans la pièce ouverte au sud, vous avez l'occasion de récupérer un **Coeur Maxi Haut** sous l'arche dans le mur est. Vous devez vous aider du pont en ruine pour agripper les lampadaires afin d'atteindre la porte sud. L'autre porte n'est accessible qu'avec la relique qui permet de courir plus vite. Posez donc un marqueur pour penser à y revenir plus tard. C'est ainsi que vous atteignez un long couloir extérieur en colimaçon qui vous conduit directement à la statue qu'il faut repousser pour déverrouiller le mécanisme supérieur de la seconde porte scellée. Ne loupez pas la porte dans cette salle qui mène à un long couloir débouchant sur la porte d'un second boss optionnel. Pas de sauvegarde à proximité, hélas.

BOSS OPTIONNEL : Elémental de Foudre
Si vous avez du mal contre ce boss, visitez les salles un peu plus loin au nord pour récupérer l'anneau du tonnerre qui réduira les dommages reçus. Vous devez employer la même technique que pour l'élémental de feu, à savoir éviter ses combos à l'aide des sauts d'esquive et contre-attaquer à ce moment-là. Il peut aussi faire jaillir des éclairs et foncer sur vous à toute vitesse, soyez vigilant. Une autre de ses attaques consiste à frapper le sol pour électrifier toute la zone alentours, mais cette attaque est facile à anticiper. Comme pour l'autre élémental, si vous prenez la peine d'esquiver convenablement et de ne pas vous précipiter, ce boss ne vous posera aucun problème. Une fois vaincu, il vous cède le **fouet d'éclairs**.

Au nord de la salle où vous vous êtes aidé de la plante pour atteindre la corniche est, vous trouverez un couloir qui renferme une torche jaune avec un **cristal**, des spectres et un preux à l'armure. Vous arrivez ainsi dans la première salle des jardins où se trouvent une gargouille et une fleur squelettique. La porte mène à la seconde salle des jardins, où vous attend une horde de lézards venimeux. La porte nord-est conduit à la troisième salle des jardins. Méfiez-vous de la fleur squelettique cachée dans le sol, notez l'emplacement de la seconde porte scellée et passez la grille peu visible au sud pour récupérer **l'anneau du tonnerre** dans la quatrième salle des jardins. Vous y trouverez également une **salle de sauvegarde**. Au bout du couloir au nord de la seconde salle des jardins, vous trouvez enfin la dernière statue qui vous permet de déverrouiller la seconde porte scellée. Revenez en arrière dans la troisième salle des jardins afin d'emprunter ce nouveau passage et récupérer la **clé du Phénix Rouge**. De retour dans la salle de la dernière statue, allez à l'est dans le couloir affronter de nouvelles gargouilles. Gardez à l'esprit qu'elles sont insensibles aux éclairs, si vous avez ce nouveau fouet. Vous arrivez finalement dans une belle salle ornée de sphynges en pierre. Brisez la statue près du mur nord pour dévoiler un passage secret. Il mène au boss et à la dernière **salle de sauvegarde** du niveau.

BOSS : Méduse
On retrouve l'inévitable Gorgone prête à vous ajouter à sa collection de statues de pierre. Evitez à tout prix son regard pétrifiant et esquivez les attaques latérales pour contre-attaquer avec une combo de coups. Méduse tentera aussi de vous écraser en se mettant en boule, ce que vous ne pourrez esquiver si vous êtes changé en pierre. Après sa première jauge de vie, elle adopte de nouvelles techniques comme le lancer de pierres que vous pouvez parer même s'il vaut mieux esquiver pour éviter de se faire toucher. Frappez-la dès que vous pouvez et notamment lorsqu'elle se fige en hauteur pour déverser des vers sur le sol. Une fois vaincue, elle vous cède le **Globe violet**. Utilisez le téléporteur pour revenir dans la maison de Rinaldo et en apprendre plus sur le scénario. Dans le château, l'orbe violet s'illumine et vous pouvez enchaîner sur un autre niveau.

Théâtre spectral

Après la première salle et le premier couloir, vous arrivez dans une zone piégée qui demande réflexion. Commencez tout de même par visiter le bas de la salle pour trouver un item de **réparation coeur**, puis passez le laser en hauteur pour atteindre la porte. La technique consiste simplement à se mettre en garde face à la statue et à se déplacer latéralement pour l'empêcher de tirer. Vous arrivez dans un couloir à trois branches contenant une torche jaune avec un cristal. La sortie ouest amène dans une salle où vous devrez vous débarrasser des **Squelettes Guerriers** et des spectres pour récupérer une **potion**. Après le couloir en demi-cercle, vous arrivez dans une salle piégée par des lasers. Passez le premier laser en vous tournant face à lui et en vous déplaçant latéralement, tournez-vous pour faire face au second laser et continuez de cette façon pour atteindre la porte est de cette salle. Le couloir débouche sur une salle occupée par un **cyclope** et un ogre rouge. Vous devez les vaincre pour ouvrir la porte suivante. C'est ici que vous trouvez la **carte 5** qui vous dévoile une portion du niveau. La salle du boss qui se trouve juste à côté est pour l'instant

déserte, donc repartez vers la salle piégée par des lasers afin d'atteindre cette fois la porte sud. Le couloir sud est désert, alors profitez-en pour atteindre rapidement la salle suivante. On y trouve une fiole d'Geau bénitee, des **Spectres Soldats**, des squelettes guerriers, un sac de $400 et deux portes. Allez d'abord au nord pour en découdre avec des zombies et des esprits, puis emparez-vous d'un nouvel accessoire, la **boucle parfumée** qui augmente l'intelligence de votre personnage. Revenez prendre la porte ouest de tout à l'heure, traversez le couloir en demi-cercle et placez-vous derrière les statues rouges dans la salle suivante pour les faire détruire par les rochers qui pleuvent sur la pièce. Cela a pour effet d'ouvrir la porte sud. Si vous voulez ouvrir la porte scellée d'un sceau bleu à l'est, vous devez faire la même chose sur les statues bleues. Il y en a une facile à atteindre dans le coin sud, une autre à l'étage dans le mur ouest, près du **texte ancien 2**, une troisième que vous devez atteindre en agrippant la barre du mur nord avec le fouet, et une dernière accessible de la même façon au nord-ouest. Derrière la porte bleue se trouve un **Coeur Maxi Haut**. Plus loin, ramassez la potion posée au sol dans la salle rectangulaire, et empruntez la sortie sud pour défaire les loups chimériques et les esprits qui l'accompagnent. La sortie est mène à un petit couloir qui débouche sur une dernière salle gardée par trois loups chimériques. Il n'y a rien à trouver dans cette pièce, mais c'est ici que vous atterrirez si vous tombez dans la salle piégée à l'étage supérieur. Dans la salle précédente, la porte sud mène à un autre couloir qui rejoint la grande salle à gauche qu'on voit sur le plan. Méfiez-vous des **Preux Astral** qui sont très rapides et se téléportent pour vous surprendre par derrière. La salle est également occupée par un preux à la hache. La porte nord vous permet de rejoindre le couloir en demi-cercle tandis que la porte sud permet d'accéder à l'étage 1E. Profitez de la présence d'une **salle de sauvegarde** au centre du couloir pour enregistrer votre partie, puis continuez vers l'est. Procédez comme d'habitude pour éviter les faisceaux lasers et prenez garde lorsque vous effectuez vos sauts. Dans la petite salle au nord, vous obtenez la **clé de la Tortue Noire**. Sautez à l'étage inférieur dans la salle piégée pour mettre la main sur un **prisme de mana** en prenant soin d'éviter les pendus, puis remontez en direction de la sauvegarde. De retour à l'étage inférieur, empruntez le couloir en demi-cercle situé du côté ouest, et revenez complètement sur vos pas jusqu'au premier couloir à trois branches. En cours de route, je conseille de vous laisser tomber dans la salle piégée par des lasers juste avant le dernier couloir en demi-cercle pour obtenir une **potion forte**. Une fois parvenu dans le couloir à trois branches, passez la porte est pour récupérer le **jalon 7** sur le balcon et un sac de $400 en contrebas. Vous parvenez ensuite à une autre salle où vous devez vous placer derrière les statues rouges afin de les détruire à l'aide des rochers. Le couloir qui suit comporte une **salle de sauvegarde**, accessible si vous éliminez les deux loups chimériques. Voilà une première salle piégée par des pics venant du plafond. Vous devez progresser en courant sur les emplacements libres pour éviter les pics, même si ceux-ci ne sont pas mortels. Positionnez-vous dans l'emplacement libre contre le mur sud et accrochez-vous au balcon à l'aide du fouet. Vous arrivez ainsi dans une petite salle qui contient un **PV Maxi Haut**.

Dans la salle rectangulaire avec la **hache**, récupérez le sac de $400 et éliminez tous les squelettes pour libérer l'accès à la salle sud. Elle renferme deux portes et un sac de $400. Le niveau étant construit en symétrie, vous savez à peu près ce qui vous attend si vous avez déjà fait la portion ouest. Quelques loups chimériques accompagnés par des zombies tenteront de vous ralentir, mais vous devriez pouvoir facilement les éliminer et atteindre les deux portes. Celle située dans le mur ouest vous amène dans un couloir qui débouche sur une grande porte qui ne s'ouvre qu'avec la clé du Tigre Blanc. Si vous l'avez récupérée dans le Foyer des Dépouilles sacrées, ouvrez la porte afin de mettre la main sur un nouvel accessoire, la **broche du coeur**. Revenez dans la salle précédente et empruntez le couloir sud pour arriver dans une salle gardée par des preux astral et un preux à l'armure. Visitez rapidement le couloir nord en demi-cercle pour compléter la carte, et revenez ensuite dans cette salle pour emprunter le passage sud qui mène à l'étage supérieur. Votre plan vous dévoile une bonne partie de cet étage, et notamment la position de la prochaine salle de sauvegarde. Dans la salle avec les pics qui tombent du plafond, il existe un passage secret. Pour le trouver, vous devez vous placer au centre du mur est et vous agripper sur la barre en hauteur. De cette façon, vous atteindrez d'une part le **PM Maxi Haut**, et d'autre part la porte située à l'est en hauteur. Cette petite salle renferme une nouvelle relique, **l'Epée de Lucifer**. La sortie nord dans la salle des pics vous donnera l'occasion d'affronter d'autres esprits ainsi qu'une armure à la hache. Un **couteau** est caché dans la torche jaune du couloir suivant. La salle située dans le mur sud est plongée dans la pénombre. Vous devez sauter sur les différentes plates-formes que vous apercevez afin d'atteindre la porte au sud. Pas de panique si vous tombez car vous pourrez recommencer et vous ne perdrez pas de vie. Pour atteindre la porte, sautez une fois vers l'avant, deux fois vers la gauche, une fois vers l'avant, une fois vers la gauche, une fois vers l'avant et une fois vers la droite. Vous trouvez ainsi le **lever de rideau**. C'est cet objet qui vous permettra de faire apparaître le monstre dans la salle du boss. De retour dans la salle plongée dans le noir, revenez à la première porte, sautez trois fois vers l'avant et une fois vers la droite pour atteindre une autre salle où se trouve un nouvel accessoire, le **brisingamen**. Revenez à présent dans le couloir et continuez vers l'ouest pour affronter des buckbairds et une armure à la hache. Deux squelettes vous séparent encore de la **salle de sauvegarde**. Dans la grande salle qui se trouve au nord du couloir, vous devez à nouveau éviter un laser en vous cachant derrière les grilles pour accéder à la porte nord. Si

jamais vous tombez, vous atterrissez carrément à l'étage du dessous. Un long couloir mène enfin au balcon qui surplombe la salle située juste avant le boss. Du côté nord de la pièce, vous pouvez faire un double saut depuis le balcon afin de récupérer le **PV Maxi Haut**. Laissez-vous ensuite tomber en contrebas afin de rallier la salle la plus au sud du RDC et utilisez le Lever de Rideau dans l'entrée pour faire apparaître le boss.

BOSS : Succube
Après s'être présentée à vous, la Succube vous attaque dans le but de vous mettre à mort. Elle comporte plusieurs attaques pas forcément faciles à éviter. Par exemple, elle peut faire pousser des plantes épineuses sous vos pieds pour entraver votre progression, faire apparaître deux doubles d'elle-même pour vous leurrer ou vous foncer dessus pour vous paralyser en essayant de vous embrasser afin de vous pomper votre jauge de vie. Elle peut aussi vous envoyer des rayons simples ou triples à distance. Quelles que soient ses attaques restez mobile et multipliez les parades et les sauts de côté pour l'éviter. Visiblement, elle en sait plus que vous sur le mystérieux Rinaldo. A la fin du combat, récupérez le **Globe Jaune** et allez interroger Rinaldo dans sa demeure. Vous pouvez également lui acheter le **plaque lunaire** pour améliorer votre défense ou économiser en vue d'acheter la prochaine armure. De retour dans le château, le globe jaune s'illumine et vous pouvez accéder à un nouveau niveau.

Palais noir des Cascades

La première grande salle n'est occupée que par quatre squelettes, mais vous donne accès à un premier couloir en fourche hanté par des HHommes Poissonss. Je vous conseille de commencer par emprunter le passage est si vous voulez trouver une sauvegarde rapidement. La salle suivante est habitée par un **Démon de Glace** et des **Epées de Glace**. Eliminez-les pour pouvoir poursuivre en direction d'une nouvelle fourche qui contient une torche jaune avec une **hache**. Prenez d'abord au sud pour affronter d'autres hommes poissons et continuez à nouveau vers le sud. Cette salle est piégée par des scies géantes très dangereuses, alors avancez prudemment. Juste après avoir passé la première scie, sautez vers le mur ouest pour trouver un **Coeur Maxi Haut**. De là, faites un double saut vers la gauche et accrochez-vous à l'aide du fouet sur la barre pour récupérer un nouvel accessoire, le **charme du raton** de l'autre côté. La **salle de sauvegarde** est située dans la partie ouest de cette nouvelle fourche. Eliminez les **tritons** et l'**Armure Lourde** et allez enregistrer votre progression. En allant vers le sud-ouest, vous constaterez que la dernière porte dans la salle circulaire est fermée par un rideau de cascades. Revenez à la fourche et prenez maintenant à l'est. Là, éliminez les Vassago et les esprits de rune, puis récupérez le **réparation coeur** en contrebas avant d'utiliser les barres successives pour atteindre l'autre côté de la pièce où se trouve une sac de $400. La nouvelle série de barre vous conduit à un nouveau sac de $400 et à une dernière série de barres qui mène jusqu'à la porte. Cette petite salle renferme un **Coeur Maxi Haut**. De retour dans la salle en fourche, allez sauvegarder si vous le souhaitez puis remontez jusqu'à la fourche précédente où se trouve la hache. Approchez-vous du mur à l'est de la fourche pour faire apparaître une armure lourde tout près de la hache. Vous devez l'attirer pour qu'elle pulvérise le mur avec sa masse. De cette manière, vous pouvez emprunter un nouveau passage vers l'est. Vous arrivez bientôt dans une salle avec des piliers de pierre. Laissez-vous tomber pour récupérer le sac de $1000 puis remontez et hissez-vous sur le première plate-forme. De là, vous pouvez faire un double saut et vous accrocher au balcon de droite. Continuez de cette manière jusqu'à la porte et passez-la afin de mettre la main sur un **PV Maxi Haut**. Vous remarquez un tunnel dans le mur ouest. Celui-ci conduit à l'étage inférieur, et vous devrez y passer par la suite, mais je vous conseille pour l'instant de visiter d'abord la partie est de la salle précédente. Repassez donc la porte et positionnez-vous dans l'angle du balcon. D'ici, faites un double saut pour atterrir sur un pilier de pierre que vous ne pouviez pas voir auparavant, et sautez à nouveau pour vous accrocher sur le balcon de glace. Emparez-vous de la précieuse **super potion**, un item rare à ne pas gaspiller et à garder de préférence pour le boss final du jeu, puis sautez en direction des trois derniers balcons. Préparez-vous et franchissez la porte pour affronter l'élémental de glace.

BOSS OPTIONNEL : Elémental de Glace
Equipez-vous du fouet de flammes et de l'anneau arctique s'ils sont en votre possession, et procédez de la même manière que pour l'élémental de feu et de foudre. L'essentiel est de faire des sauts de côté proprement pour éviter son attaque de trois coups, puis de contre-attaquer immédiatement. Sautez pour éviter les ondes de choc sur le sol et mettez-vous en garde pour parer son rayon de glace. Elle possède aussi une attaque tournoyante qui peut vous broyer et une autre qui peut vous paralyser. Elle est aussi capable d'envoyer une volée de cristaux dans votre direction. En mourant, elle vous cède le **Fouet de Glace**.

Revenez maintenant dans la toute première fourche du niveau dans le but d'explorer la partie ouest. La première salle à

gauche est gardée par des squelettes à l'épée et des hommes poissons. Empruntez l'embranchement ouest pour rallier le petit couloir au sud où vous affronterez des tritons et des squelettes archers. La salle suivante est infestée d'hommes puces qui ne vont pas tarder à repeindre le sol de leur sang. En passant la porte est, vous pouvez rallier une autre salle carrée digne d'intérêt puisqu'elle mène à une autre issue. Eliminez d'abord tous les monstres, hommes poissons et épées de glace, puis engouffrez-vous au sud. Le couloir contient une **hache** et débouche sur un mécanisme que vous pouvez actionner pour faire apparaître le pont dans la salle avec la grande cascade. Revenez maintenant dans la salle carrée située à l'ouest et franchissez la porte sud pour atteindre une nouvelle fourche.
La **salle de sauvegarde** se trouve du côté sud-ouest. Pulvérisez les **Hommes Lézards** et sortez ensuite par le sud-est. Vous devez vous débarrasser des squelettes soldats, de l'armure lourde puis de plusieurs Vassago pour vous emparer de la **carte 3**. Vous arrivez finalement dans une salle circulaire où se trouve le **jalon 8**, l'escalier vers le SS2 et une porte qui débouche sur un balcon indiquant l'emplacement de la salle du boss. Le pont devrait être opérationnel si vous avez suivi la soluce jusque là. Empruntez l'escalier de la salle précédente pour descendre au niveau inférieur, et prenez l'embranchement sud au niveau de la fourche. Passez la zone des scies, éliminez les ennemis dans la salle d'après et continuez jusqu'à la nouvelle grande fourche. Méfiez-vous du cyclope et déverrouillez la petite porte au centre de la fourche à l'aide de la **clé de Tortue Noire** récupérée dans le Théâtre Spectral. Vous atteignez ainsi une petite pièce qui renferme un nouvel accessoire, le **draupnir**, qui améliore votre puissance d'attaque. De retour à la fourche, l'embranchement est mène à une salle gardée par des tritons et un cyclope. C'est ainsi que vous trouvez le second mécanisme qui a pour effet de changer le débit. De cette manière on peut maintenant atteindre la salle du boss mais on ne peut plus remonter à l'étage par l'escalier qui débouche maintenant sur un cul-de-sac. Toutefois, le SS2 comporte un tunnel du même type que celui du SS1 et qui permet de remonter à l'étage supérieur. En empruntant l'embranchement sud de la fourche, vous serez coincé dans une salle occupée par un cyclope et des hommes lézards. Débarrassez-vous en et passez la porte pour arriver dans un couloir où se trouve un **cristal**. Dans la grande salle qui suit, vous allez être assailli par une horde d'hommes lézards qu'il va vous falloir détruire en intégralité pour récupérer le précieux **PV Maxi Haut**. Les deux torches à proximité contiennent deux sacs de $250. Revenez dans le couloir en fourche et sortez par le nord afin de rallier une salle carrée gardée par deux démons de glace et plusieurs armures lourdes. Dans le couloir en fourche au sud, vous trouvez une **potion** et la porte donne sur une **salle de sauvegarde**. Remontez visiter les salles au nord qui vous manquent. Après le couloir avec les scies, terrassez les tritons et hommes puces et prenez la voie ouest. Là, vous devez utiliser le fouet de flammes pour briser la glace qui empêche de franchir la grande porte. De l'autre côté, vous trouvez une nouvelle relique, le **petit marteau**, qui permet de gagner plus facilement de l'argent. Revenez sauvegarder avant d'aller affronter le sous-boss qui se trouve dans l'embranchement ouest de la fourche.

SOUS BOSS : Sosie (Doppelganger)
Léon Belmont affronte son propre double dans cette vaste salle. Le combat se négocie un peu comme celui avec les élémentaux, à savoir qu'il faut constamment être mobile et faire des sauts d'esquive pour contre-attaquer. Sachez qu'il peut recourir à toutes les armes secondaires et déclencher un grand nombres d'attaques spéciales. Mieux vaut en finir rapidement en l'agressant constamment et en utilisant la technique de l'attaque mouvement qui consiste à déclencher un coup puissant juste après avoir réalisé un saut d'esquive. A l'issue du combat, l'ennemi prend la fuite.

Mieux vaut peut-être retourner dans la dernière salle de sauvegarde avant de poursuivre après ce duel. A partir de la salle du sous-boss, bifurquez vers le sud en traversant le couloir où se trouve la **croix** et rendez-vous dans la salle circulaire. Avant de vous engouffrer dans le tunnel pour remonter à l'étage supérieur, passez la porte sud et frappez les trois torches de haut en bas pour déverrouiller la grille. De l'autre côté, vous pourrez ramasser la **clé du Dragon Bleu** sur l'autel. Vous devriez à présent avoir complété tout le second étage. Rendez-vous dans la pièce circulaire de tout à l'heure et engouffrez-vous dans le tunnel pour ressortir à l'étage supérieur. Dans le tunnel, vous devrez éviter les boules piquantes en sautant par-dessus, mais aussi récupérer tous les diamants pour recevoir un bonus. Pour être sûr de ne pas la louper, n'essayez pas d'éviter les boules piquantes et concentrez-vous uniquement sur les diamants. Ils sont disposés soit complètement à gauche, soit complètement à droite et toujours de façon alternative en commençant par la droite. Quand tous les diamants ont été récupérés, un signal sonore retentit et vous devez vous placer au centre de la plate-forme pour récupérer le **PM Maxi Haut**. Avant d'aller au boss, vous pouvez faire la même chose dans le tunnel de l'étage supérieur qui se trouve dans la salle qui précède la salle de l'élémental de glace, au nord-est de la carte. Procédez de la même manière en commençant par le côté droit et placez-vous au centre pour récupérer la relique **encens méditatif**. Pour remonter à l'étage supérieur, vous serez toutefois obligé de reprendre l'autre tunnel. Allez ensuite dans la salle de sauvegarde au sud-est du SS1, passez la salle circulaire, traversez le pont et franchissez la porte de la salle du boss.

BOSS : Joachim
Après avoir fait connaissance avec Joachim, vous devez en découdre avec lui. Il est protégé par une série d'épées qui tournent autour de lui, ce qui le rend invulnérable à vos attaques. La première chose à faire est donc de détruire les trois sphères de lumière situées dans les différents coins de la pièce pour briser sa protection. Joachim devient alors temporairement vulnérable à vos attaques, jusqu'à ce que les trois sphères soient reconstituées. Il possède différentes attaques dévastatrices, pourtant, elles sont toutes très simples à éviter puisqu'on peut toutes les parer avec la garde de base. Inutile donc de les détailler ici. Vous ne devriez donc même pas vous faire toucher si vous ne vous précipitez pas et que vous lui laissez le temps de terminer ses attaques. Une fois vaincu, il vous cède le **Globe Vert** et disparaît. Empruntez le téléporteur pour revenir interroger Rinaldo, puis achetez-lui la **plaque solaire** qui est la dernière armure du jeu. De retour dans le château, l'orbe vert s'illumine et vous avez enfin accès à la porte principale derrière laquelle se terre Walter Bernhard. Mais avant cela, il peut être judicieux de retourner dans les précédents niveaux pour récupérer les derniers objets et reliques que vous n'aviez pu récupérer lors de votre premier passage.

Les dernières reliques et accessoires

A ce stade du jeu, vous devriez faire un dernier aller-retour dans les niveaux pour mettre la main sur les divers objets qui vous ont échappé. La recherche sera beaucoup plus facile si vous avez pensé à laisser des marqueurs sur vos cartes. Si vous avez suivi cette soluce pas à pas, voici les items que vous devez aller récupérer. Il y a deux reliques que l'on obtient uniquement en détruisant certains ennemis et qui apparaissent de façon aléatoire. Il s'agit de la **fiole d'invisibilité** qui s'obtient en tuant les squelettes mirages et du **crâne de cristal** abandonné par certains fantômes, ces deux types d'ennemis pouvant être combattus dans le dernier niveau du jeu, la Pagode de la Lune nébuleuse.

Foyer des Dépouilles sacrées
Le seul endroit auquel vous n'aviez pas accès la première fois se trouve dans la partie est du RDC. Rendez-vous dans le long couloir à trois branches, près de la seconde sauvegarde, rejoignez la salle avec les pics qui sortent du sol, et faites le tour pour rallier le couloir ouest. La porte au bout du couloir était fermée par la clé du Dragon Jaune qui devrait maintenant être en votre possession. Déverrouillez la porte et récupérez **l'évêque noir**, une nouvelle relique qui améliore votre puissance d'attaque.

Labo des Mystères de l'anti-âme
Chaque étage comporte un objet particulier à trouver. Au RDC, rendez-vous dans la salle carrée à l'est de la première sauvegarde et éliminez tous les ennemis de la pièce avant de vous attaquer à la statue située contre le mur à l'est de la salle. Pour la détruire, vous devez la faire rougeoyer en lui donnant un maximum de coups avec le fouet de flammes, puis la faire exploser en morceaux en enchaînant avec le fouet de glace. Derrière la porte, vous trouverez le précieux **Globe Blanc**. Prenez ensuite l'escalier qui mène au 1E, et allez à gauche au bout du couloir qui se trouve près de la salle de sauvegarde. Vous pouvez maintenant déverrouiller la porte à l'aide de la clé du Phénix Rouge. Derrière, se trouve une nouvelle relique, la **patte de loup**, qui vous permet de courir plus vite. Vous allez justement l'utiliser pour obtenir le prochain objet. Faites le tour de cet étage pour rallier l'escalier qui mène au 2E, et regagnez le couloir au nord-est. En équipant votre nouvelle relique, la patte de loup, vous pourrez courir suffisamment vite pour traverser le pont de pierre avant qu'il ne s'écroule. Vous trouvez ainsi un nouvel accessoire, le **megingjord** qui inflige des dégâts inversement proportionnels à vos points de vie.

Jardin oublié par le Temps
Les deux objets qui vous manquent sont situés au RDC du niveau. Rendez-vous d'abord tout à fait au sud-ouest de la carte, et déverrouillez la porte qui se trouve au bout du dernier couloir à l'aide de la clé du Dragon Bleu. Là, vous découvrez la **sacoche à outils** qui vous permet d'équiper jusqu'à trois accessoires. Rendez-vous ensuite dans la grande salle rectangulaire qui se trouve tout à fait à l'est du niveau, juste au-dessus de la salle circulaire où vous avez combattu l'élémental de foudre, et utilisez la relique patte de loup pour atteindre la plate-forme dans le mur est en faisant un saut suffisamment grand. Attention, car la salle suivante est gardée par un démon de l'orage et un tueur démoniaque. Le couloir suivant est occupé par trois épées de l'orage capables de vous paralyser. Ce parcours du combattant vous permet de récupérer une relique très utile, **l'encens Saisei**, qui restaure graduellement vos points de vie.

Pagode de la Lune nébuleuse

Lorsque vous êtes prêt à en finir avec le seigneur du château, rendez-vous dans le hall du manoir et ouvrez la porte principale, accessible à présent que vous avez allumé les cinq orbes dans l'entrée du château. S'ensuit une séquence cruciale avec Walter Bernhard qui vous rend celle que vous êtes venu chercher : Sara. Rinaldo vous apprend ensuite la triste vérité au cours d'une longue scène au terme de laquelle vous obtenez le Tueur de Vampire, ultime fouet du jeu. Achetez ce dont vous avez besoin chez Rinaldo, puis revenez dans le château. Passez à nouveau la porte derrière laquelle vous avez rencontré Walter pour revenir dans la Pagode de la Lune nébuleuse. En haut des escaliers, vous voilà dans un couloir où il est possible de choisir n'importe quelle arme secondaire. Prenez celle que vous voulez et passez la porte. Vous allez devoir à nouveau vous cacher derrière des grilles pour passer le pont avec les rayons lasers. Méfiez-vous surtout du second rayon qui traverse les grilles ! Le mieux est d'attendre que les deux rayons soient le plus près possible de la porte et de faire un double-saut pour passer par-dessus juste avant de franchir la porte. Sachez qu'on peut trouver une précieuse **super potion** en se laissant tomber dans la salle des rayons. Dans le couloir, vous êtes confronté à des **Spartacus** en armure. Dans la grande salle suivante, vous devez à nouveau affronter votre Sosie.

SOUS BOSS : Sosie
C'est la deuxième fois que vous affrontez votre double, et il est plus fort que jamais. Les techniques du premier combat sont toujours d'actualité, et la contre-attaque qui consiste à sortir un grand coup juste après un saut d'esquive fonctionne à merveille contre lui. Le vaincre vous permettra de gagner un **PV Maxi Haut**.

Sachant qu'il n'y a qu'une sauvegarde dans ce niveau, située très loin de l'endroit où vous êtes, et que celui-ci est assez difficile, je vous conseille de revenir sur vos pas pour sauvegarder votre duel dans l'entrée du château. Une gargouille nommée **Gaap** et des épées vous attendent dans le couloir suivant, dont une **Epée du chaos**. Plus loin, vous rencontrez d'étranges squelettes appelés **Fantômes** qui ont la faculté de disparaître à volonté. Ce sont eux qui peuvent vous donner la relique **crâne de cristal** si vous prenez la peine de rester pour en éliminer quelques-uns. Vous arrivez dans une nouvelle salle piégée par des lasers, et deux chemins s'offrent à vous. En partant à gauche, vous atteindrez la sortie est qui mène à l'étage suivant. Commencez donc par visiter la partie ouest en sautant par-dessus les rayons. Dans le couloir, vous devrez vaincre des **Faucheurs** et des épées du chaos qui ont la faculté de s'aligner sur n'importe quel élément. La salle suivante est occupée par des **Squelettes Mirage**. Ce sont eux qui peuvent vous donner la relique **Fiole d'invisibilité** si vous en tuez suffisamment. Pour les éliminer, vous devez trouver le squelette leader et le tuer, autrement ils se reconstituent à l'infini. Le problème est qu'il n'y a aucun moyen de le différencier des autres. Je vous conseille donc d'essayer de les attirer tous ensemble dans un coin et de les aligner avec une attaque spéciale comme la lumière sacrée qui s'obtient en associant la croix avec l'orbe vert. De cette façon, vous en tuerez plusieurs à la fois et avec un peu de chance vous toucherez aussi le leader. En passant la porte sud, vous trouverez un **Coeur Maxi Haut**, tandis qu'à l'ouest, c'est un **PM Maxi Haut** qui vous est octroyé. De retour dans la salle des lasers, prenez l'accès qui mène vers l'escalier à l'est. Une fois parvenu au 1E, vous avez droit à la plus belle musique du jeu qui n'est autre que le thème de Léon Belmont et qui reprend un air bien connu des Castlevania. Si vous voulez atteindre rapidement la sauvegarde, dirigez-vous d'abord vers l'ouest dans la salle des torches avec les monstres qui sortent du sol, et allez au sud pour arriver dans un long couloir gardé par des ogres rouges qui peuvent vous permettre de refaire le plein de magie si vous le désirez. Toujours plus au sud se trouve une vaste salle qui mène directement au long escalier du compte. Comme vous n'avez pas la clé, allez d'abord dans la **salle de sauvegarde** à l'ouest. La salle est comporte un mécanisme qui permet d'inverser une plaque quelconque. Vous allez vous en servir pour changer une plaque numérotée VI en une plaque numérotée IV, mais il faut d'abord la trouver. Revenez donc dans la salle des torches et frappez-les toutes le plus rapidement possible pour ouvrir les deux portes. Vous devrez passer la porte avant la fin du compte à rebours. Les deux ailes de cet étage sont construites de façon symétrique avec de longs couloirs qui se terminent par une portion cylindrique constituée de plusieurs salles.
En prenant la porte est dans la salle des torches, vous vous retrouvez coincé dans une salle avec des lézards preux et des fantômes. Méfiez-vous dans le long couloir qui suit, car vous pouvez être paralysé par les attaques de la gargouille Gaap. Une autre gargouille moins coriace vous attend dans la première salle de la zone circulaire. A l'est, quelques Spartacus tentent de vous ralentir. Continuez votre progression jusqu'à la salle des **Dullahan**, des chevaliers sans tête assez coriaces. L'avantage est qu'on peut les utiliser pour booster sa jauge de magie en parant leurs attaques avec des Perfect Guard. Ils abandonnent parfois des tickets magiques. C'est depuis la salle suivante que vous aurez accès à la partie centrale de l'aile est. Le couloir est désert et c'est dans la pièce suivante que vous pourrez récupérer la **tablette VI** dont je vous parlais tout à l'heure. Il faudra revenir dans la salle du mécanisme près de la sauvegarde pour la changer en une tablette IV afin de la mettre dans l'emplacement indiqué sur le mur dans la salle où vous vous trouvez actuellement. Sachez qu'il n'y a pas de sanction si vous y mettez la tablette VI, mais il ne se passe rien. En repartant du

côté ouest, vous compléterez votre bestiaire avec des **Démons de 2e classe**. Des ogres rouges et des spartacus vous barrent la route un peu plus loin, pour finir avec une série de pendus. Enfin, pour éviter les mauvaises surprises dans le long couloir avec le Gaap et les lézards preux, je vous conseille de foncer en équipant la patte de loup. Quand vous aurez fait le tour, allez sauvegarder et inversez la tablette VI dans la salle du mécanisme en face de la sauvegarde pour obtenir une **tablette IV**. Il ne vous reste plus qu'à aller la poser dans le mur, dans la pièce centrale de la zone circulaire du côté est. Cela a pour effet d'ouvrir la porte ornée d'un crâne, derrière laquelle se trouve la **crête de dragon**, indispensable pour ouvrir la porte qui mène à la salle du trône. Avant d'y aller, il serait bon toutefois d'explorer la partie ouest du niveau. Allumez à nouveau les torches le plus rapidement possible et allez à l'ouest. Des faucheurs et des fantômes vous tendent un piège dans la salle qui suit le couloir désert. Au sud, vous devez traverser un nouveau long couloir, heureusement peuplé uniquement par des ogres et autres chevaliers dont les attaques sont faciles à parer. Profitez-en pour refaire le plein de magie et de vie grâce à la relique Encens Saisei si nécessaire. Faites le tour de la zone circulaire, comme dans la partie est, en vous méfiant comme de la peste des Gaap. Des démons de feu, des preux à la hache et des bourreaux, vous attendent également du côté droit. Au centre, une salle obscure vous sépare d'un item important. Sautez le plus loin possible vers l'avant pour atteindre une plate-forme, plus encore vers l'avant et enfin à droite pour atteindre la porte visible sur le plan. La salle renferme un **PV Maxi Haut**. Si maintenant vous utilisez la patte de loup depuis la plate-forme centrale vers le côté ouest du mur nord, vous trouverez une nouvelle porte qui permet de récupérer le fameux **joyau déverrouillé**. Il vous servira à ouvrir la porte de la prison de l'éternelle torture pour combattre l'ultime boss optionnel au bout du grand escalier du hall du château. Vous pouvez y aller maintenant ou plus tard. Cette étape du jeu est décrite un peu plus loin, après le boss final. De retour dans la zone circulaire, affrontez les lézards preux, les épées du chaos, les spartacus et les faucheurs qui hantent l'aile gauche, puis traversez à nouveau le couloir pour rallier la salle de sauvegarde. A vous de voir si vous êtes prêt pour le combat final. Si c'est le cas, franchissez la porte sud dans la salle qui jouxte la pièce de sauvegarde, gravissez les marches et déverrouillez la porte avec la crête de dragon.

BOSS : Walter Bernhard
Vous voilà face au maître des lieux. Comme prévu, le combat est inévitable entre Léon Belmont et Walter Bernhard. La première chose à faire est de se rapprocher de lui suffisamment pour lui porter un premier coup. Le véritable combat s'engage alors. Une fois de plus, je vous conseille de privilégier les contre-attaques qui suivent vos sauts d'esquive pour le surprendre. Prenez garde à ses attaques directes, comme les sphères explosives et les volutes bleues. Vous pouvez aussi utiliser des attaques à distances avec vos orbes et vos armes secondaires lorsqu'il est trop loin de vous. Gare surtout aux jets de flammes bleues qui sortent du sol et qui peuvent finir par vous toucher même si vous parez. Lorsque sa première jauge de vie est épuisée, il va immanquablement déclencher une attaque dévastatrice qui peut vous pomper les trois quarts de votre jauge de vie. Il faut à tout prix l'éviter en s'éloignant de lui le plus possible.
Vous pouvez l'anticiper en regardant s'il se dirige vers son trône. Sachez qu'il peut très bien effectuer cette attaque à plusieurs reprises. Quoi qu'il arrive, il faut garder à l'esprit que Walter n'est pas le véritable boss final, et que celui qui suit est beaucoup plus dangereux. Du coup, mieux vaut garder tous ses items pour celui-ci et perdre le moins de vie possible face à Walter.

BOSS : La Mort
Ennemi récurrent des différents Castlevania, La Mort fait ici son apparition en guise de boss final, alors que tout le monde pensait affronter Mathias Cronqvist. La Mort possède une tonne d'attaques dévastatrices, et pas seulement sa faux. Le plus difficile est de l'approcher suffisamment pour lui porter des coups car elle essaiera autant que possible de vous repousser pour vous toucher à distance. Prévoyez une poupée suppliciée pour vous ressusciter en cas de problème, et surveillez votre jauge de vie pour sortir les potions au bon moment. La relique Encens Sansei peut aussi vous être fort utile pour regagner des points de vie, surtout que vous pouvez prolonger son effet en utilisant les prismes de mana. Le meilleur moment pour frapper la Mort survient quand elle prépare l'apparition des crânes explosifs. On peut alors enchaîner une série de coups avant de les voir arriver. Il faut ensuite les toucher pour les activer, et courir pour éviter de se faire toucher lors de l'explosion. Pour éviter les attaques qu'elle déclenche de près, comme les jets de flammes qui partent du sol ou les faux, le mieux est de faire des sauts d'esquive et de contre-attaquer en effectuant des combos aériens. En l'agressant constamment de cette manière, le combat ne sera pas si difficile.

BOSS OPTIONNEL : L'Oublié

Terré au fin fond de la prison de l'éternelle torture, l'Oublié attend sa délivrance. Pour le trouver, vous devez descendre l'escalier interminable accessible depuis la salle des téléporteurs, et déverrouiller la porte à l'aide du joyau déverrouillé

que vous avez trouvé dans la Pagode de la Lune nébuleuse. Le combat va se dérouler en trois phases. Durant la première phase, vous devez frapper le monstre au coeur en réalisant des combos aériens. Plus vous le touchez, plus il se déverse des flots de sang qu'il vaut mieux éviter de toucher, de même que la vermine qui s'échappe de son corps, car ces **Asticots** vous empoisonnent et vous ensorcellent. Soit vous prenez le temps d'éliminer les vers au sol, sachant qu'il y en aura de plus en plus, soit vous vous acharnez sans interruption sur le coeur du monstre pour en finir rapidement avec cette phase. La deuxième phase est la plus éprouvante car elle impose de réaliser des Perfect Guard. Pour cela, vous devez parer les attaques du monstre au moment précis où elles arrivent sur vous, c'est-à-dire au moment où il abat ses mains sur vous. A ce moment-là, vous avez alors la possibilité de déclencher une série de coups sur sa main avant qu'il ne recommence. Attention, car il peut vous surprendre en modifiant le mouvement de ses bras. Lorsqu'il lève sa main en laissant échapper des flots de sang, vous avez le temps de réaliser plusieurs combos aériens. Une fois cette phase terminée, le reste devrait se passer sans douleur, du moins si vous avez une attaque secondaire appropriée. L'idée est de pouvoir frapper le monstre à distance, par exemple avec la combinaison orbe vert + croix. De plus, cette attaque permet d'en venir à bout très rapidement. Vous n'avez alors qu'à vous cacher derrière les rochers qu'il fait tomber sur la passerelle, et attendre les interruptions entre ses attaques pour envoyer tout ce que vous pouvez à distance. Dès que le rocher derrière lequel vous vous trouvez se fissure, cherchez-en immédiatement un autre car il explosera à la prochaine attaque. C'est là que l'item de réparation de coeurs s'avère assez utile. Vous constaterez que cette troisième phase est loin d'être la plus difficile. Une fois vaincu, l'Oublié laisse tomber le **Globe noir**, ultime orbe du jeu. De plus, un nouveau téléporteur apparaît dans la salle des téléporteurs. Il mène au Boss Rush Mode (Mode Super Course) qui vous permet de défier tous les boss du jeu à la suite, y compris les boss optionnels.

Bonus

En terminant le jeu, vous débloquez plusieurs bonus accessibles en rentrant différents codes en guise de nom de joueur. Sauvegardez votre quête puis créez une nouvelle partie en inscrivant le nom @JOACHIM pour jouer avec Joachim à la place de Léon, ou inscrivez @CRAZY pour jouer en mode Crazy pour une difficulté maximale, ou encore @LLSKILL pour commencer avec toutes les compétences dès le départ. Si vous terminez le jeu une seconde fois avec Joachim, vous pouvez créer une nouvelle partie nommée @PUMPKIN pour jouer sous la forme d'une citrouille. En relançant votre partie terminée, vous constaterez que Rinaldo vous propose de nouveaux objets, comme la **boîte à musique** et le **masque de jade**. Ce dernier permet de foncer directement dans les torches pour les détruire et récupérer les coeurs, tandis que la boîte à musique permet d'écouter toutes les musiques du jeu depuis l'écran principal, avec les commentaires de Michiru Yamane ! Le Boss Rush Mode n'apparaît que lorsque vous avez vaincu l'Oublié.

Liste des reliques

-Statue de Svarog : Entrée du château, pendant le tutorial.
-Epée de Lucifer : Théâtre spectral. Trouvez le passage en hauteur près du mur est dans la salle avec les pics qui tombent du plafond.
-Evêque blanc : Vendu par Rinaldo.
-Evêque noir : Foyer des Dépouilles sacrées. Derrière la porte fermée par la clé du Dragon Jaune, au bout du couloir qui se trouve après la salle avec les pics, près de la seconde sauvegarde à l'est du niveau.
-Petit Marteau : Palais Noir des Cascades. Brisez la glace avec le fouet de flammes, près du couloir avec les scies, juste avant d'affronter le Doppelganger.
-Patte de Loup : Labo des Mystères de l'anti-âme. Au 1E, allez à gauche au bout du couloir qui se trouve près de la salle de sauvegarde, et déverrouiller la porte à l'aide de la clé du Phénix Rouge.
-Encens méditatif : Palais Noir des Cascades. Récupérez tous les diamants dans le tunnel situé près de l'élémental de glace, au nord-est de la carte.
-Encens Saisei : Jardin oublié par le Temps. Au RDC, rendez-vous dans la grande salle rectangulaire qui se trouve tout à fait à l'est du niveau, juste au-dessus de la salle circulaire où vous avez combattu l'élémental de foudre, et utilisez la relique patte de loup pour atteindre la plate-forme dans le mur est en faisant un saut suffisamment grand. Continuez jusqu'au bout pour trouver la relique.
-Fiole d'invisibilité : Peut être laissée en tuant les squelettes mirages de la Pagode de la Lune nébuleuse.
-Crâne de cristal : Peut être laissé en tuant les fantômes (squelettes invisibles) de la Pagode de la Lune nébuleuse.

Liste des accessoires

-Draupnir : Palais noir des Cascades. Au-delà de la porte scellée par la clé de la Tortue noire.
-Broche du coeur : Théâtre spectral. Au-delà de la porte scellée par la clé du Tigre blanc.
-Megingjord : Labo des Mystères de l'anti-âme. Traversez le pont de pierre à l'aide de la patte de loup, au bout du couloir situé au nord-est du 2E.
-Cape de sang : Foyer des Dépouilles sacrées. Activez les statues dans l'ordre suivant : vierge, démon, démon, vierge, démon, pour ouvrir la porte ouest. L'accessoire se trouve au bout du couloir.
-Anneau arctique : Labo des Mystères de l'anti-âme. Dans la partie sud du niveau, vous trouvez un couloir menant à quatre portes ainsi qu'à une torche jaune qui contient la croix. Il existe un passage secret que vous trouverez en sautant derrière la tapisserie située dans le mur à l'est du couloir. L'accessoire se trouve derrière.
-Anneau de feu : Jardin oublié par le Temps. Dans la salle verrouillée par la première porte scellée, au début du niveau.
-Anneau du tonnerre : Jardin oublié par le Temps. Dans la quatrième salle des jardins.
-Joyau broyé : Jardin oublié par le Temps. Utilisez la plante géante près de la première sauvegarde pour atteindre le balcon au nord.
-Boucle parfumée : Théâtre spectral. A partir de la salle du boss, passez la porte sud dans la salle piégée par les lasers, puis dirigez-vous vers le nord après le couloir.
-Brisingamen : Théâtre spectral. Dans la salle plongée dans le noir, sautez trois fois vers l'avant et une fois vers la droite pour atteindre une autre salle où se trouve cet accessoire
-Charme du raton : Palais noir des Cascades. Dans la première salle avec les scies géantes, sautez vers le mur ouest juste après avoir passé la première scie, puis faites un double saut vers la gauche et accrochez-vous à l'aide du fouet sur la barre pour récupérer cet accessoire.
-Poupée suppliciée : Vendue par Rinaldo.
-Masque de Jade : Vendu par Rinaldo après avoir vaincu la Mort.
-Anneau d'anti-poison : Laissé aléatoirement par les lézards venimeux.
-Anneau clérical : Laissé aléatoirement par les bourreaux. Désensorcelle.
-Anneau de Persée : Laissé aléatoirement par les gargouilles.
-Collier d'assassin : Laissé aléatoirement par les pendus.
-Broche de Mobius : Vendue par Rinaldo au prix de $200,000 après avoir terminé le mode Crazy. Permet d'utiliser les armes secondaires sans dépenser de coeurs.
-Collier magnétique : Laissé aléatoirement par les squelettes soldats. Attire les pièces de monnaie.
-Plaque de membre : Laissé aléatoirement par les spartacus. Offre des réductions dans la boutique de Ronaldo.
-Marteau piko-piko : Laissé aléatoirement par les cyclopes. Change le bruit du fouet.
-Chaussures piyo-piyo : Laissé aléatoirement par les faucheurs. Change les bruits de pas de Léon.
-Ceinture Qigong : Laissé aléatoirement par les armures lourdes. Augmente la constitution de 10.
-Talisman : Laissé aléatoirement par les lézards preux. Annule parfois les dommages reçus.

Liste des clés

-Tigre blanc : Foyer des Dépouilles sacrées. Après qui le couloir qui se trouve derrière la seconde porte scellée par trois verrous.
-Dragon jaune : Labo des Mystères de l'anti-âme. Juste avant de passer au 2E, positionnez-vous sur la dalle jaune juste à côté de l'escalier. Elle vous transportera directement devant la clé.
-Phénix rouge : Jardin oublié par le Temps. Derrière la seconde porte scellée par trois verrous, dans la troisième salle des jardins
-Tortue noire : Théâtre spectral. Au 1E, après la salle piégée par les lasers dans la partie gauche de la carte, après la salle de sauvegarde. La clé se trouve dans la petite salle carré plus au nord.
-Dragon bleu : Palais noir des Cascades. A partir de la salle du Sosie, bifurquez vers le sud en traversant le couloir où se trouve la croix et rendez-vous dans la salle circulaire. Avant de vous engouffrer dans le tunnel pour remonter à l'étage supérieur, passez la porte sud et frappez les trois torches de haut en bas pour déverrouiller la grille. De l'autre côté, vous pourrez ramasser la **clé du Dragon Bleu** sur l'autel.

Liste des globes

-Globe bleu : Vaincre le Parasite purulent dans le Foyer des Dépouilles sacrées.
-Globe rouge : Vaincre le Golem dans le Labo des Mystères de l'anti-âme.

-Globe violet : Vaincre la Méduse dans le Jardin oublié par le Temps.
-Globe jaune : Vaincre la Succube dans le Théâtre spectral.
-Globe vert : Vaincre Joachim dans le Palais noir des Cascades.
-Globe blanc : Dans le Labo des Mystères de l'anti-âme. Au RDC, rendez-vous dans la salle carrée à l'est de la première sauvegarde et éliminez tous les ennemis de la pièce avant de vous attaquer à la statue située contre le mur à l'est de la salle. Pour la détruire, vous devez la faire rougeoyer en lui donnant un maximum de coups avec le fouet de flammes, puis la faire exploser en morceaux en enchaînant avec le fouet de glace. Derrière la porte, vous trouverez le précieux Globe Blanc.
-Globe noir : Vaincre l'Oublié dans la Prison de l'éternelle torture.

Catwoman

© Electronic Arts 2004

MODE SPECIAL EDITION

Débloquez ce mode en entrant le code 1940, et vous débloquerez toutes les galeries ainsi que des variations dans le comics.

SOLUTION COMPLÈTE

Prélude

Attention : N'oubliez pas que l'utilisation d'une soluce n'est pas toujours bénéfique au jeu vidéo ! En effet, l'application point par point de la solution tend à réduire la surprise de l'évolution du jeu, puisque l'on sait déjà à quoi s'attendre au fur et à mesure de la progression des niveaux.
Si vous êtes bloqué dans le jeu, la vision 'chat' vous permettra très souvent de vous sortir d'un mauvais pas. En effet, en activant ce mode, vous découvrirez des indices (empruntes de pattes de chats ou objets interactifs) qui vous seront d'une grande aide dans la suite de votre mission.
Concernant la vision chat, il est bon de savoir que lorsque vous regardez en direction d'un objet intéressant, la manette vibre. Ainsi, vous trouverez souvent des moyens de vous sortir d'un mauvais pas, car vous pourrez vous aider des vibrations pour trouver le chemin à prendre, ou l'interrupteur à activer...
Sur ce, voici, pour ceux qui sont absolument bloqués, la solution complète de Catwoman !

La Bijouterie

Cette première séquence se présente comme un didacticiel. Des éléments apparaîtront au fur et à mesure de votre progression sur le bas de l'écran, ce qui vous permettra de vous familiariser avec les principes de base du jeu.

La Bijouterie : Magasin

Avancez, et frappez d'un coup de pied l'homme qui est devant la vitre pour l'expédier au rez-de-chaussée. Une fois en bas, avancez tout droit, et frappez le voleur de la même façon que précédemment afin de l'envoyer valser dans l'armoire se trouvant en face de lui. Dirigez-vous ensuite de l'autre côté de la bijouterie, et expédiez le voleur armé d'un pied de biche dans l'armoire, tout en prenant garde à ne jamais rester sur place afin d'éviter les tirs de celui posté à l'étage. Poursuivez ensuite l'homme qui s'enfuit, cela déclenchera une cinématique. Lorsqu'elle sera terminée, avancez tout droit pour récupérer le diamant, puis faites demi-tour. Projetez le voleur qui se cache contre la porte d'un coup de pied afin de pouvoir accéder à la sortie. Une fois dans l'arrière boutique, dirigez-vous vers le mur qui est en face de vous, et maintenez Maj pour l'escalader. Une fois que vous serez accroché au grillage, dirigez-vous vers la gauche, et appuyez sur Espace lorsque vous serez au bout pour vous détacher de la grille. Sortez du bâtiment en empruntant la porte de gauche.
CHECKPOINT
Vous voici face à deux flics. Envoyez-les dans les bennes à ordure pour vous en débarrasser, puis grimpez sur la benne de couleur vert foncé, et escaladez le mur. Allez ensuite à droite, et escaladez le mur. Une fois en haut, continuez à courir vers la droite, puis montez en vous aidant des deux murs du fond (Maj puis Espace alternés). Foncez ensuite vers la gauche, puis grimpez entre les deux murs de droite pour terminer la mission.

La Bijouterie : Ferraille

Cette mission vous permet de faire l'acquisition d'un nouveau don particulièrement intéressant : la vision chat. Vous pouvez désormais détecter le chemin à emprunter (indiqué par des traces de pattes), ainsi que les objets interactifs en appuyant sur Ctrl. Lorsque vous regardez en direction d'un objet, la manette vibre, vous indiquant qu'il y a quelque chose d'intéressant à proximité. Utilisez ce mode de vision aussi souvent que nécessaire, cela vous permettra souvent de vous tirer d'un mauvais pas.

Avancez tout droit, montez sur les caisses, et faufilez-vous au travers du petit trou qui est dans le grillage (maintenez Maj pour ramper). Lorsque vous serez de l'autre côté, escaladez le mur de droite afin de passer au-dessus du grillage. Tournez ensuite à gauche, montez sur la benne jaune et sur le muret, et escaladez le grand grillage. Une fois en haut, descendez sur la plate-forme de droite. Suivez le chemin, et lorsque vous serez en bas, grimpez entre les deux murs du fond gauche. Avancez encore, vous redescendrez une série de plates-formes. Escaladez ensuite le mur gauche juste après la porte pour vous accrocher au grillage. Placez-vous en haut à droite de celui-ci, et sautez en direction de la grille d'en face. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous arriviez sur une nouvelle plate-forme, puis utilisez votre fouet sur la trappe violette pour l'ouvrir. Sautez ensuite sur le muret de droite (si vous ratez votre coup, vous pourrez revenir en arrière en utilisant la trappe). Une fois de l'autre côté, ouvrez la deuxième trappe, et descendez du mur. Placez-vous ensuite sous l'ouverture que vous venez de créer, et grimpez entre les deux murs jusqu'à ce que vous ayez atteint grillage. Une fois en haut, placez-vous sur le grillage contre le mur, et utilisez votre fouet pour vous agripper à l'attache de droite. Balancez-vous ensuite d'attache en attache jusqu'à ce que vous soyez au grillage. Descendez, passez sous le tuyau en rampant, puis dirigez-vous vers les escaliers. Escaladez le mur de gauche immédiatement en bas des marches. Accrochez-vous à l'attache, balancez-vous vers la droite, puis appuyez sur Espace pour vous agripper au mur, puis à nouveau rapidement sur Espace pour atteindre le grillage. Continuez votre progression vers la droite, puis accrochez-vous à l'attache pour accéder à la plate-forme métallique. Donnez ensuite un coup de pied dans le bidon pour dégager un endroit où remonter en cas de chute, puis sautez de plate-forme en plate-forme. Utilisez ensuite les attaches qui sont sur le mur pour accéder à la plate-forme de droite, et sautez sur la barre violette.
Vous devrez maintenant orienter le stick analogique vers le bas pour descendre en vous suspendant aux barres. Lorsque vous serez en bas, grimpez sur l'échafaudage de bois, puis sautez sur la barre de gauche, et descendez dans la petite cour. Grimpez entre les deux murs de gauche. Tournez à nouveau à gauche, et escaladez le mur du fond pour sauter au-dessus du grillage. Suivez le chemin, puis bondissez en direction des barres de droite.

CHECKPOINT

Vous atterrissez à présent dans une grande cour extérieure. Dirigez-vous vers la grille qui ferme l'entrée de la cour, puis montez sur les caisses bleues pour accéder à la barre métallique. Montez ensuite de barre en barre pour atterrir sur la caisse verte. Sautez sur la voiture de l'autre côté de la grille, et avancez en direction du tapis roulant portant les gros blocs noirs. Utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur et mettre en route la machine. Montez ensuite sur le tapis roulant, et grimpez sur les blocs qui sont désormais empilés. Sautez sur la plate-forme en face de vous, puis sur le lampadaire de gauche, qui en se détachant du mur détruira la machine. Utilisez ensuite la barre de métal sortant de la machine en panne pour voltiger en jusqu'à la passerelle. Une fois en haut, tournez à gauche, sautez et utilisez votre fouet pour vous fixer au lampadaire. Balancez-vous ensuite vers l'autre lampadaire (à gauche), puis sautez sur le container vert. Descendez sur la voiture, puis donnez un coup de pied dans les tonneaux pour détruire la machine et ouvrir la porte. Passez par la nouvelle ouverture qui s'offre à vous, vous devrez affronter deux gardes. Commencez par utiliser votre fouet sur la machine de droite pour ouvrir les trappes, et expédiez-y vos ennemis. Un troisième garde apparaîtra. Amusez-vous un peu avec lui (vous pouvez en profiter pour valider vos objectifs de scène en alternant les coups en chat sauvage et chat échaudé), puis sortez en empruntant la porte qu'il a laissé ouverte derrière lui. Tournez ensuite à droite, puis escaladez le mur pour accéder à une plate-forme. Sautez ensuite dans la cour intérieure à gauche, puis remontez le mur de droite pour atteindre une nouvelle plate-forme.
CHECKPOINT
Utilisez votre fouet pour détruire le boîtier et créer ainsi une ouverture dans le mur. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez sur un parking. Vous êtes retenue prisonnière de deux gardes. Dégagez-vous à l'aide du stick analogique droit, puis poursuivez-les. Vous arrivez dans une autre cour. Eliminez-les en les envoyant dans les bennes, et passez par la petite porte de droite. Dirigez-vous rapidement vers les voitures de police de droite afin d'éviter les tirs, et avancez tout droit dans la ruelle pour terminer la scène.

La Discothèque

La Discothèque : Parking

Commencez par éliminer vos 3 ennemis, puis montez sur le toit de la petite baraque de droite (vous devrez auparavant faire tomber l'échafaudage qui est contre le mur de celle-ci). Sautez ensuite de barre en barre pour atterrir sur une plate-forme de béton. Tournez alors à gauche, et aidez-vous de la barre pour passer au-dessus du trou, puis tournez encore une fois à gauche pour trouver Midnight et déclencher une cinématique. Après votre chute, vous vous retrouvez à nouveau en bas. Escaladez le mur de gauche (Maj), puis agrippez-vous à la barre d'en face (Espace), et faites demi-tour (stick analogique gauche). Prenez de l'élan, et sautez sur la plate-forme. Avancez, escaladez le mur de gauche au bout de la ruelle, puis utilisez la barre pour passer au-dessus de la fosse. Descendez de l'autre côté.

CHECKPOINT

Sautez de barre en barre, et traversez la grande fenêtre, vous arrivez dans un grand bâtiment. Avancez un peu, et laissez-vous tomber à travers le plancher. Lorsque vous serez au rez-de-chaussée, faufilez-vous dans l'ouverture de droite pour déclencher une cinématique.

CHECKPOINT

Vous voilà sur un parking. Descendez par la rampe, et dirigez-vous vers le mur de droite. Lorsque vous serez contre le mur, tournez à droite pour vous placer dans le coin du parking (le mur est éclairé par une lampe jaune). Escaladez le mur à cet endroit, et sautez sur la plate-forme de droite. Placez-vous en dessous de la lumière suivante, et escaladez le mur de gauche. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper au tuyau. Voltigez ensuite de lampadaire en lampadaire, puis accrochez-vous au grillage. Lancez votre fouet en direction de l'attache de gauche, et balancez-vous. Ne relâchez l'attache que quand votre fouet sera quasiment à l'horizontale, vous devez vous accrocher au mur le plus haut possible. Une fois l'attache lâchée, appuyez immédiatement sur Espace pour atteindre la deuxième rangée de lampadaires. Traversez à nouveau le parking à l'aide des lampadaires, puis escaladez le mur de droite. Montez ensuite sur la plate-forme métallique pour déclencher une cinématique.
Vous venez de vous faire repérer ! Agrippez-vous à la barre violette, et évoluez sur la passerelle le long du bâtiment en prenant garde à ne pas tomber. N'allez pas trop vite, lorsque vous serez au bout de la deuxième série de barres violettes, vous devrez atteindre une barre située au-dessus de vous. Pour cela, accroupissez-vous sur la barre, puis sautez et lancez votre fouet pour atteindre la barre supérieure. Une fois que vous serez accroché, utilisez le stick analogique gauche pour remonter le long de votre fouet et vous accrocher à la barre avec vos mains, puis balancez-vous en direction de la plate-forme. Continuez votre progression le long du mur jusqu'à ce que vous arriviez sur une large plate-forme de béton. Passez alors par la porte de droite pour entrer dans le bâtiment. Eliminez les gardes, puis donnez un coup de pied dans le mur de droite (entre le portrait et la porte de l'ascenseur) pour dégager un passage. Entrez dans l'ouverture que vous venez de créer pour déclencher une nouvelle cinématique. Avancez un peu, éliminez le garde, puis passez par l'ouverture de gauche. Glissez-vous ensuite dans le petit passage de droite, et faufilez-vous de passage en passage pour ressortir du bâtiment.
Une fois dehors, grimpez au grillage de droite, et dirigez-vous vers la passerelle de béton. Sautez ensuite en direction des barres pour atteindre une nouvelle plate-forme. De là, sautez sur la plate-forme de l'autre côté de l'allée, puis utilisez la barre pour vous accrocher au grillage. Dirigez-vous vers la gauche, passez le mur, et suivez le chemin pour tomber dans une ruelle.

CHECKPOINT

Tournez à gauche, suivez le chemin, une cinématique s'enclenche. Grimpez ensuite sur le grillage qui vous barre le chemin, et passez de l'autre côté. Eliminez les nombreux videurs en les expédiant dans les différentes bennes, ainsi que dans le coffre du pick-up, puis cassez le premier écran à droite de la porte pour faire apparaître une barre verticale. Dirigez-vous alors vers le mur de gauche, placez-vous devant le container (qui est à présent fermé), et escaladez le mur. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour atteindre la barre, et sautez de barre en barre jusqu'à la plate-forme. Dirigez-vous ensuite vers la porte de sortie (exit) pour terminer la scène.

Discothèque : Scène 83

Avancez, éliminez les trois gardes, puis passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Montez sur le canapé de gauche pour activer le CHECKPOINT, et avancez pour déclencher une cinématique.
Entrez dans la salle suivante, éliminez les trois gardes, puis dirigez-vous vers le bar. Tournez-vous vers la gauche, vous remarquerez qu'un projecteur éclaire le mur. Escaladez ce mur en vous plaçant dans le rayon de lumière, et appuyez sur Espace pour vous agripper à la barre. Sautez sur la barre suivante, et agrippez-vous aux haut-parleurs. Tournez un peu vers la droite, et sautez sur la barre suivante, elle vous permettra d'atteindre l'allée. Tournez alors à gauche, et entrez dans le bureau qui se trouve au bout du couloir. Dirigez-vous vers le panneau de contrôle, et utilisez votre fouet pour ouvrir la porte. Détruisez ensuite la caisse de gauche afin de dégager la trappe enfermant Midnight, et sortez du bureau. Retournez dans la salle du bar (éliminez au passage le videur qui arrive), et sortez par la porte de gauche.

CHECKPOINT

Avancez dans le couloir, passez par le trou du grillage, et ressortez du couloir par la porte de gauche. . Vous arrivez dans une cour intérieure. Dirigez-vous vers la porte de garage, et escaladez la palissade de droite. Une fois en haut, sautez sur la barre. Vous atterrissez ensuite sur une petite passerelle de pierre longeant le mur. Avancez en détruisant les caisses jusqu'à ce que vous soyez bloquée par le mur. Escaladez alors le mur de gauche, et sautez sur la nouvelle plate-forme. Un sniper vous prend alors en chasse. Sautez de barre en barre, et passez par la petite ouverture de l'autre côté.
Vous arrivez dans une sorte de cave. Tournez à droite, et éliminez les nombreux gardes qui vous attaquent. Attendez ensuite que le système anti-feu se mette en route, puis sortez par la porte qui s'ouvre devant vous. Descendez les escaliers.

CHECKPOINT

Suivez le couloir pour arriver dans une cour. Vous devez à présent affronter l'homme qui vous a tuée lors de votre escapade nocturne dans l'usine Hedare. Utilisez les débris qui sont au sol pour l'attaquer à distance, et enchaînez les coups rapides pour en venir à bout et clore cette scène 83.

L'Usine Hedare

Usine : Extérieur

Avancez tout droit, expédiez le gardien dans la benne à ordure, puis dirigez-vous vers le mur du fond qui est en face de vous. Placez-vous à droite de la colonne, escaladez le mur à l'aide de la touche Maj, puis sautez sur la plate-forme rouge en appuyant sur Espace. Tournez-vous ensuite vers la gauche, et agrippez-vous à la barre violette, puis au grillage. Déplacez-vous le long du mur vers la gauche, utilisez l'attache pour atteindre le second grillage que vous traverserez. Une fois à l'extrémité gauche de celui-ci, appuyez sur Espace pour sauter sur les containers, puis sautez à nouveau en direction du mur pour atteindre le grillage suivant. Longez-le vers la gauche, puis lorsque vous serez contre le mur, placez-vous en son centre et appuyez sur Espace pour atteindre la barre violette. Sautez de barre en barre jusqu'à ce que vous atteigniez une petite plate-forme. Utilisez alors votre fouet en direction du conduit métallique qui se trouve le long du mur afin de libérer Midnight. Descendez ensuite dans la cour, et placez-vous entre les deux containers pour détruire la caméra. Eliminez ensuite les gardes qui accourent en les expédiant dans la benne de droite, puis replacez-vous entre les bennes. Utilisez la touche Espace pour les escalader, puis montez sur le grillage le long du mur. Utilisez votre fouet sur l'attache violette de gauche, et balancez-vous de manière à arriver le plus possible à gauche. Relâchez votre attache, et appuyez sur Espace pour atteindre une plate-forme. Placez-vous entre les deux derniers piliers, que vous escaladerez pour atteindre une nouvelle plate-forme. Placez-vous derrière le jet de fumée à gauche, et escaladez le mur. Vous ne pourrez pas aller très haut car vous serez bloqué par deux tuyaux rouges. Attendez que la fumée se dissipe, et appuyez sur Espace pour vous agripper au grillage. Montez le plus haut possible, puis agrippez-vous au grillage le long du mur. Déplacez-vous rapidement vers la droite pour éviter le jet de fumée, puis

laissez-vous tomber sur la plate-forme au-dessus des deux ventilateurs. Continuez votre progression vers la droite, et escaladez le grillage. Un garde apparaîtra dans un encadrement de fenêtre sur votre gauche. Utilisez votre fouet pour le balancer par-dessus bord, puis utilisez l'attache pour accéder au grillage suivant. Défenestrez le garde qui apparaît dans la fenêtre au-dessus de vous de la même façon que précédemment, puis utilisez l'attache suivante pour atteindre le prochain grillage. Remontez le long du mur en vous aidant de ce grillage, puis avancez vers la droite jusqu'à être contre le mur. Appuyez alors sur Espace pour atteindre la plate-forme. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous atteigniez une nouvelle grille, puis montez encore plus haut en sautant de grille en grille. Lorsque vous serez en haut, sautez en direction de la grille qui est en face de vous, avancez vers la gauche, puis sautez sur la nouvelle grille qui se trouve le long du mur. Utilisez ensuite les attaches successives pour atteindre l'étroite plate-forme de gauche. Prenez soin de vous balancer le plus possible vers la droite car l'espace entre les attaches, puis la plate-forme est très important. Sautez ensuite sur le conduit d'aération qui est le long du mur, puis faites tomber le garde qui est dans l'encadrement de fenêtre. Ejectez ensuite l'homme qui est sur la passerelle, puis montez le long du mur à gauche de la fenêtre. Utilisez votre fouet pour vous accrocher à l'attache violette, puis balancez-vous en direction du grillage de gauche. Utilisez à nouveau votre fouet pour faire tomber l'homme qui est dans la fenêtre au-dessus de vous, puis montez le long du grillage. Utilisez ensuite votre fouet pour attraper la barre violette, puis balancez-vous de barre en barre jusqu'à ce que vous soyez agrippé au grillage le long du mur de droite. Remontez le long du grillage, placez-vous contre le mur, et sautez pour atteindre la bouche d'aération. Utilisez la touche Maj pour escalader le mur à droite de la petite fenêtre, puis utilisez votre fouet sur l'attache au-dessus de vous pour accéder au grillage de gauche. Continuez votre progression vers la gauche, puis montez sur la plate-forme (prenez garde à ne pas être happé par la fumée verte). Dirigez-vous vers la droite, éliminez le garde, puis montez le long du mur dans le coin pour pouvoir sauter sur le tuyau d'aération. Avancez, laissez-vous tomber sur le tuyau suivant, puis escaladez le tuyau qui vous bloque le passage à l'aide de la touche Maj (puis Espace).
Vous devrez ensuite ramper sous un tuyau, pour, après quelques sauts acrobatiques, arriver tout en haut, devant une baie vitrée.

CHECKPOINT (enfin !!!)

Avancez tout droit, passez par la porte qui s'ouvre pour entrer dans le bâtiment, puis tournez à droite. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous soyez bloqué par le mur. Sautez ensuite dans le trou à gauche, et continuez votre progression dans le couloir.

CHECKPOINT

Une porte s'ouvre, vous arrivez dans une grande salle. Commencez par détruire la caméra, puis faites le tour de la pièce pour ouvrir les trappes qui serviront à évacuer vos ennemis. Lorsque vous serez tranquille, détruisez les boîtiers électriques en les frappant à coup de pied pour déplacer les cuves qui sont encastrées dans le mur. Vous devrez placer les machines le long de la grosse cuve centrale. Localisez ensuite la baie vitrée. Vous remarquerez qu'un tuyau est protégé par un grillage à droite de la baie vitrée. Escaladez ce grillage, puis utilisez la barre violette pour atteindre une autre plate-forme. Sautez ensuite sur la cuve que vous avez déplacée, puis agrippez-vous à la barre suivante. Sautez de barre en barre jusqu'à atteindre un grillage posé contre le mur. Longez-le vers la gauche, puis sautez sur la plate-forme suivante. Donnez un coup de pied dans le bidon qui se trouve à l'extrémité de la passerelle afin de libérer la troisième cuve, puis continuez votre progression à l'aide de la barre violette. Lorsque vous atteignez la deuxième barre, laissez-vous tomber sur la cuve verte, puis sautez sur la barre de gauche. Agrippez-vous au grillage, puis utilisez l'attache violette pour vous déplacer vers la droite. Vous arrivez sur un nouveau grillage. Placez-vous en bas de celui-ci, puis appuyez sur Espace pour sauter sur la barre. Lorsque vous arrivez à la troisième barre, laissez-vous tomber sur la cuve, puis sautez vers la barre violette, puis vers le grillage. Avancez ensuite le long du mur vers la droite, puis descendez sur la petite plate-forme. Utilisez les outils de la caisse à outil pour détruire l'ordinateur et ainsi ouvrir la porte. Utilisez ensuite la barre violette pour accéder à la passerelle conduisant à la porte. Vous passez un petit couloir, une nouvelle porte s'ouvre.

CHECKPOINT

Sautez au-dessus du muret, puis passez par la porte qui est ouverte. Traversez le couloir, vous arrivez devant une cour intérieure.

Commencez par vous débarrasser de vos ennemis en les envoyant dans les conduits d'aération, puis détruisez les caméras. Dirigez-vous ensuite vers la machine qui est en face de la porte d'entrée, et actionnez les interrupteurs qui se trouvent sur les murs de gauche et de droite afin de déplacer les cuves pour les replacer contre la pièce centrale de la machine. Dirigez-vous ensuite vers la porte de gauche, et escaladez le mur qui est à gauche de cette porte pour atteindre une petite passerelle. Sautez ensuite sur les deux cuves que vous avez déplacées pour atteindre une nouvelle passerelle. Avancez vers la droite jusqu'à être contre le mur. Escaladez ensuite ce mur, puis appuyez sur Espace pour atteindre une autre passerelle. Agrippez-vous ensuite à la barre violette pour accéder à une petite plate-forme métallique, puis sautez en direction de la barre suivante. Vous arrivez sur une nouvelle plate-forme. Rampez pour passer en dessous de la fumée, puis escaladez le mur qui est en face de vous. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour grimper sur la plate-forme du dessus. Utilisez les barres violettes pour arriver de l'autre côté, puis avancez le long de la passerelle vers la droite pour déclencher une cinématique. Vous atterrissez près d'une conduite. Actionnez le volant qui se trouve sur cette conduite à l'aide de votre fouet, puis sautez sur la barre violette. Vous devrez ensuite monter de barre en barre jusqu'en haut pour atteindre un nouveau volant. Actionnez-le, puis redescendez sur la première barre. De là, sautez vers la barre qui est en face de vous, vous arriverez sur une plate-forme. Actionnez le volant à l'aide de votre fouet. Vous venez de rendre accessible une nouvelle série de barres. Utilisez-les pour accéder en haut, et actionnez le dernier volant, qui aura pour effet de faire tomber la grosse cuve sur la baie vitrée, libérant le passage vers l'intérieur de l'usine.

Usine Hedare : Intérieur

Commencez par dégager la trappe à l'aide de votre fouet, puis faufilez-vous dans l'ouverture ainsi créée pour accéder dans une première salle. Ne descendez pas dans le fossé, prenez directement à gauche pour vous rendre dans la cabine de contrôle.
Actionnez le premier levier à l'aide votre fouet, puis dirigez-vous vers la console principale. Eliminez les deux gardes (essayez d'en jeter un dans le fossé de la grande salle, cela sera très utile par la suite), puis vérifiez que le premier levier est toujours activé (il doit être de couleur verte). Retournez ensuite vers la console principale, et utilisez votre fouet pour actionner le bouton de gauche, puis celui de droite. Ensuite, dirigez-vous vers la porte de gauche, et activez le levier contre le mur pour déclencher la machinerie. Une fois la cinématique passée, retournez dans la grande salle. Vous devez traverser la salle en sautant de caisse en caisse. Normalement, le gardien que vous aurez jeté dans le fossé bloquera le mécanisme, et il sera alors plus facile de passer de l'autre côté. Placez-vous près des fenêtres (le rebord du sol est marqué en violet), et sautez de caisse en caisse jusqu'à ce que vous soyez de l'autre côté. Ensuite, actionnez l'interrupteur, puis passez par la porte que vous venez d'ouvrir.

CHECKPOINT

Longez ensuite le couloir, puis enclenchez l'interrupteur afin d'ouvrir la porte et pénétrer dans une nouvelle salle. Après la cinématique, traversez la salle sans vous soucier d'éviter les rayons lasers (ils ne font qu'attirer quelques gardiens, dont vous n'aurez aucun mal à vous débarrasser), puis utilisez une bonbonne de gaz qui se trouve sur votre droite pour détruire le système de verrouillage de la porte. Entrez dans la salle que vous venez de débloquer, et actionnez l'interrupteur sur votre gauche pour activer le bras mécanique. Montez ensuite sur les caisses de droite, et sautez de barre en barre jusqu'à ce que vous soyez sur une plate-forme. Là, enclenchez l'interrupteur de gauche afin de démarrer la chaîne de production de la salle principale. Retournez dans cette première salle, et dirigez-vous vers la droite pour découvrir la trappe renfermant Midnight. Elle était auparavant cachée par une grosse caisse, qui a été déplacée après que la chaîne de montage se soit mise en route. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond (celle d'où sortent les gardes). Eliminez vos assaillants, puis placez-vous contre le mur de gauche pour accéder à la plate-forme à gauche de la porte. Activez-y l'interrupteur, vous déplacerez une grosse caisse. Montez dessus, puis escaladez le mur qui est devant vous, et appuyez sur Espace pour atteindre la plate-forme supérieure. Une fois en haut, escaladez le mur pour atteindre l'attache violette, et balancez-vous d'attache en attache jusqu'à ce que vous atteigniez l'autre plate-forme. Ensuite, sautez sur l'une des pièces de la chaîne de montage, et laissez-vous guider par le rail. Au bout d'un moment, vous devrez sauter vers la droite pour atteindre une autre chaîne. Remontez cette nouvelle chaîne en sens inverse en sautant de pièce en pièce, jusqu'à ce que vous atteigniez la plate-forme de l'autre côté de la salle. Activez l'interrupteur, puis passez par la porte qui s'ouvre devant vous.
Vous arrivez dans un couloir. Tournez à droite, et avancez jusqu'à ce que vous soyez face à un autre interrupteur. Activez-le pour ouvrir la porte, et entrez dans la salle suivante. Passez par le chemin qui est en face de vous, entre les

deux grilles. Sautez au-dessus du premier laser, puis rampez sous les deux suivants, et sautez au-dessus du quatrième pour arriver à une intersection. Prenez à gauche, actionnez l'interrupteur après avoir sauté au-dessus du laser, et passez par la porte qui vient de s'ouvrir.

CHECKPOINT

Après avoir passé un couloir, vous arrivez dans une salle de contrôle. Commencez par repérer la disposition de la salle principale : elle est composée de quatre plates-formes situées dans chaque coin. Pour quitter cette salle, vous devrez passer sur ces plates-formes dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour passer d'une plate-forme à une autre, vous devrez vous aider du bras mécanique. Pour cela, utilisez les interrupteurs de la salle de contrôle de manière à positionner le bras entre deux plates-formes. Ainsi, vous pourrez vous agripper à l'aide de votre fouet au bras mécanique, et vous balancer vers la plate-forme suivante. L'interrupteur de gauche sert à la rotation du bras, celui de droite à le faire avancer sur son rail. Vous saurez que vous êtes bien positionné lorsque la cinématique montrant le déplacement de la machine sera en gros plan.
Lorsque vous atteignez une nouvelle plate-forme, libérez la trappe qui vous permettra d'y revenir plus tard, puis retournez à la cabine de contrôle pour manœuvrer la machine, tout en prenant garde à ne pas traverser les rayons violets, qui sonneraient l'alarme chez les gardes. Lorsque vous aurez traversé cette salle, vous arriverez dans un couloir qui est bloqué par des rayons lasers verts. Pour les éviter, vous devez escalader le mur de gauche, puis vous fixer aux attaches violettes à l'aide de votre fouet. Une fois de l'autre côté, actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte de verre, qui, une fois franchie, vous permettra de déclencher la cinématique marquant la fin de cette séquence fastidieuse sur l'usine Hedare.

Le Domaine Hedare

Cette séquence vous permettra d'évoluer pour la première fois au sein d'une propriété. Après une première scène riche en voltige, une deuxième scène vous fera travailler les neurones afin de déjouer les pièges de la maison de Mr Hedare.

Domaine Hedare : Extérieur.

Avancez tout droit, et éliminez les deux agents de sécurité qui vous attaquent. Allez ensuite dans le petit jardin de droite (celui dans lequel est garée la voiture), et détruisez le boîtier électrique qui est près du mur. Retournez ensuite sur vos pas, et dirigez-vous vers l'entrée principale du manoir. Escaladez le mur (vous passez sur la porte, puis entre les deux fenêtres), puis appuyez sur Espace pour sauter en direction de la lampe, que vous agripperez grâce à votre fouet. Sautez ensuite vers l'autre lampe, puis dans le petit jardin derrière la grille. Eliminez le garde, détruisez le boîtier électrique, puis dirigez-vous vers le coffre rouge de droite pour libérer Midnight qui est enfermé dans une trappe imbriquée dans le mur de briques rouges. Donnez ensuite un coup de fouet dans la grille pour l'ouvrir, et contournez la maison par la droite. Entrez dans le gymnase en utilisant l'entrée latérale qui est maintenant ouverte.
Eliminez les gardes qui tentent de vous arrêter, puis montez à l'étage en empruntant les escaliers qui sont accessibles lorsque tous les gardes ont été maîtrisés. Eliminez les hommes qui sont postés près de la baie vitrée, puis entrez dans la pièce de gauche pour détruire le panneau de contrôle (trois coups seront nécessaires). Grimpez ensuite sur la caisse Hedare, et sautez sur place pour vous accrocher à la barre qui est au-dessus de vous. Balancez-vous de barre en barre pour atteindre le panneau d'affichage, puis hissez-vous en haut. Sautez ensuite en direction du gros câble noir, et voltigez jusqu'à la grande banderole Hedare bleue. Dirigez-vous vers son extrémité droite. Sautez ensuite en direction du mur de droite, puis utilisez les barres violettes pour traverser le gymnase et en ressortir par la porte latérale droite. Vous arrivez sur un balcon. Sautez en direction de la lampe, et accrochez-vous y à l'aide de votre fouet. Balancez-vous ensuite de manière à atterrir dans la cour intérieure. Jetez ensuite les outils contre les trois portes de la grosse machine grise pour ouvrir la grille. Passez par la nouvelle voie qui s'offre à vous, escaladez le mur de droite pour atterrir sur un petit toit, et entrez dans le bâtiment par la fenêtre.

CHECKPOINT

Avancez, prenez la porte de droite, et escaladez les caisses pour traverser la pièce. Ressortez par la porte de gauche et passez par le grand portail. Dirigez-vous vers le centre de la cour pour activer le CHECKPOINT, puis éliminez vos assaillants en les envoyant dans la benne à ordure. Une fois que vous aurez réglé leur compte à tous vos ennemis, une

grille s'ouvrira. Passez par-là, avancez un peu, éliminez les deux gardes, puis entrez dans le jardin en empruntant le portail qui s'ouvre une fois que la voie est libre.
Eliminez les deux gardes en les envoyant dans la benne à ordure, puis continuez votre progression. Passez devant la caméra de surveillance, et éliminez les gardes en les expédiant dans les petites fenêtres. Escaladez ensuite le mur en briques du fond, puis sautez en direction de la pelouse de gauche. Dirigez-vous vers la porte du fond, et débarrassez-vous des deux gardes armés. Grimpez ensuite le long du mur à gauche de la grande porte, puis appuyez sur Espace pour sauter en direction du mur de gauche et atterrir sur un petit toit. Ejectez le garde par-dessus la balustrade, et utilisez les deux barres violettes pour clôturer la scène.

Domaine Hedare : Intérieur

Voici une mission intéressante car vous interférerez avec une multitude d'éléments du décor.
Lorsque vous débutez la partie, commencez par localiser la caméra qui vous filme. Elle se trouve devant vous, à droite de la porte. Pour la détruire, vous devrez utiliser le mini-bar situé à gauche de la porte. Utilisez votre fouet pour l'ouvrir, puis pour envoyer les bouteilles en direction de la caméra. Eliminez ensuite le garde qui entre, puis sortez de la pièce. Tournez à droite dans le couloir, puis passez la porte pour atteindre un autre couloir. Utilisez votre fouet en direction de la fenêtre pour l'ouvrir et libérer Midnight, puis détruisez la caméra de la même manière que précédemment et passez par la porte que vous venez de déverrouiller.

CHECKPOINT

Vous entrez dans une bibliothèque. Dirigez-vous vers le coffre du fond et utilisez votre fouet pour ôter les pieds de l'armoire au fond à gauche pour la faire basculer et par un magnifique jeu de domino défoncez la porte vitrée.
Passez en rampant par l'ouverture créée, et utilisez votre fouet sur l'armoire de droite pour déplacer un livre, actionnant un passage secret. Ressortez de la pièce, puis éliminez les gardes qui accourent (utilisez les braises qui sont dans la cheminée, elles feront d'excellents projectiles). Une fois que vous serez tranquille, retournez actionner le passage secret, et sortez de la bibliothèque.
Vous arrivez maintenant dans un couloir. Donnez un coup de pied dans le meuble sur lequel est posé le vase afin d'ouvrir un passage permettant de franchir les rayons verts, puis ouvrez le mini-bar. Utilisez les bouteilles pour détruire d'une part la caméra (à gauche), d'autre part le boîtier électrique blanc (à droite). Choisissez ensuite le bon moment pour traverser les rayons lasers, et passez par la porte de gauche.
Vous arrivez dans une pièce contenant un écran géant. Descendez les escaliers et détruisez le boîtier électrique blanc. Revenez ensuite sur vos pas et actionnez l'interrupteur en haut des escaliers pour ouvrir la deuxième porte. Sautez ensuite sur le grillage au-dessus des marches, et dirigez-vous vers la gauche. Sautez ensuite vers l'écran lorsque les lasers sont éteints, continuez votre progression vers la gauche. Une fois à l'extrémité de l'écran, agrippez-vous au grillage d'en face, avancez vers la gauche, sautez sur les marches, et sortez de la pièce. Détruisez ensuite la caméra et entrez dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Avancez un peu, un gaz asphyxiant sera lâché dans la pièce. Utilisez les bûches de la cheminée pour détruire les fenêtres et dissiper le brouillard, puis montez les marches de gauche. Une fois en haut, brisez les vitres de la fenêtre de droite et utilisez les objets ainsi disponibles afin de casser la fenêtre de droite. Sortez de la pièce en empruntant cette ouverture.

CHECKPOINT

Vous arrivez dans un jardin japonais. Avancez dans l'eau en direction de la fontaine du fond, et utilisez votre fouet en direction de celle-ci pour ramasser des pierres permettant de détruire le boîtier électrique blanc qui se trouve le long du mur gauche. Une fois ceci fait, retournez au point de départ en sautant de dalle en dalle en prenant soin de ne pas tomber dans l'eau afin d'éviter les chocs électriques. Tournez-vous vers le mur de droite et escaladez-le (Maj) entre deux bandes de lierre. Lorsque vous serez en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper à la barre. Sautez ensuite sur le grillage, et avancez vers la droite en faisant tomber les pots de fleur pour libérer le chemin. Lorsque vous serez contre le mur, appuyez sur Espace pour sauter sur une autre barre, puis agrippez-vous au grillage suivant. Faites

tomber le pot de gauche, puis placez-vous dans l'emplacement ainsi libéré, afin de pouvoir sauter sur la barre suivante. Evoluez ensuite de barre en barre, jusqu'à ce que vous arriviez à un autre grillage. Comme précédemment, faites tomber le pot, et agrippez-vous à la barre violette. Sautez sur le grillage suivant, et avancez vers la droite en faisant tomber les pots de fleur pour vous frayer un chemin entre les massifs. Agrippez-vous ensuite au grillage central, que vous contournerez pour vous retrouver dans l'axe du bassin (dos à la fontaine). Appuyez alors sur Espace pour vous agripper à la barre, puis à nouveau sur Espace pour voltiger jusqu'à la baie vitrée. Vous atterrissez ensuite dans la serre. Eliminez les deux gardes qui vous attaquent, puis passez par la porte qui s'ouvre.

CHECKPOINT

Vous arrivez dans une pièce contenant plusieurs sculptures. Utilisez votre fouet pour faire tourner chacune d'entre elle d'un quart de tour, puis détruisez le boîtier électrique et dirigez-vous vers la porte. Petite vidéo, grand moment de suspense, et la porte est pulvérisée ! Rampez pour passer en dessous des débris et arriver dans le hall principal de la demeure. Dirigez-vous vers l'escalier central...

CHEKPOINT

Vous voici face à une longue scène de combat. Eliminez les gardes en les expédiant dans les coffres ou par les petites fenêtres de chaque côté de la porte d'entrée, et pensez à utiliser l'étage à votre avantage afin d'expédier vos assaillants par-dessus la rambarde. Une fois que les trois vagues d'ennemis auront été vaincues, dirigez-vous vers la porte qui se sera ouverte.

CHECKPOINT

Traversez le couloir, vous entrerez dans la chambre de Mme Hedare. Vous pourrez la vaincre assez rapidement en lui envoyant des projectiles. Utilisez pour cela les deux bibelots qui sont posés sur la cheminée, ainsi que les trophées se trouvant dans l'armoire du coin de droite.
Une fois que vous en serez venu à bout, une cinématique s'enclenchera, marquant la fin de cette longue mission.
Le Théâtre

Théâtre : Bâtiment abandonné

Dirigez-vous vers la droite, et montez les escaliers. Lorsque vous serez sur l'échafaudage, agrippez-vous à la barre violette, puis sautez en direction de la barre suivante. Faites ensuite demi-tour, et sautez de barre en barre. Toutefois, une fois en haut, vous n'atteindrez pas la petite plate-forme, mais vous tomberez sur une barre inférieure conduisant à une pièce du bâtiment abandonné. A l'intérieur, tournez à gauche pour libérer Midnight, puis retournez sur l'échafaudage. Comme précédemment, sautez de barre en barre, mais arrêtez-vous à la barre qui est la plus proche de la plate-forme supérieure droite de la structure. Laissez vous tomber de cette barre, mais lancez immédiatement votre fouet dans sa direction afin de vous y retrouver suspendu. Balancez-vous le plus haut possible, et sautez pour atteindre la petite plate-forme que vous avez raté précédemment. Montez ensuite les escaliers, escaladez le mur de gauche, et vous déclenchez une cinématique.
A partir de maintenant les choses se compliquent. Vous ne pouvez utiliser votre vision 'chat' car vous êtes ébloui par la lumière, et plusieurs snipers vous ont pris en chasse. Vous allez évoluer sur un échafaudage instable, et suivant votre manière de jouer vous n'emprunterez pas le même chemin. Quoiqu'il en soit, vous devrez toujours avancer dans la même direction, et si vous revenez sur vos pas c'est que vous avez fait une erreur quelque part. Pour la suite de cette solution, j'ai choisi l'itinéraire le plus simple à décrire (mais pas le plus court) ; je me suis laissé tomber au travers de chaque plancher pour être le plus bas possible.
Après la cinématique, sautez sur le l'échafaudage suivant (vers la droite), et laissez-vous tomber au travers des planches. Continuez à avancer dans la même direction en escaladant différents murs et en traversant différentes portes. Rampez pour passer sous la porte obstruée par des planches, puis longez le mur de droite pour contourner le trou. Grimpez ensuite sur le petit rebord de pierre, et entrez dans le bâtiment. Tournez à droite, montez sur la petite plate-forme, puis escaladez le mur de droite. Passez ensuite par la porte qui est en face de vous, et sautez dans le trou. Avancez tout droit, escaladez le grillage devant-vous, cela déclenchera une cinématique. Passez ensuite par la porte, vous traverserez un petit couloir vous menant sur le plus grand échafaudage (vous êtes à présent poursuivi par un projecteur). Laissez vous tomber au travers des planchers de couleur jaune clair.

CHECKPOINT

Avancez toujours tout droit, après avoir escaladé plusieurs petits murets vous arriverez face à un mur un peu plus grand. Escaladez-le, puis repérez un recoin dans le mur de droite qui vous permettra d'accéder à l'étage supérieur (vous devrez sauter entre deux murs). Une fois en haut, longez le mur de manière à rester sur la plate-forme de béton. Passez par la porte, vous arriverez à nouveau sur l'échafaudage. Comme précédemment, laissez-vous tomber au travers des planchers de couleur claire, et suivez le chemin. Vous tournez une fois à droite, puis vous arrivez devant un dénivelé. Ne descendez pas plus bas. Appuyez sur Espace devant le trou pour vous agripper à une barre violette (que l'on voit à peine), et continuez votre progression de barre en barre. Vous arrivez à nouveau tout en haut de l'échafaudage. Laissez-vous tomber à travers les trois planchers successifs, et continuez votre progression jusqu'à ce que vous soyez au pied d'un mur. Grimpez alors le long du grillage qui est à votre droite. Une fois que vous serez tout en haut, appuyez sur Espace, et passez par le trou qui est dans le mur sur votre gauche. Vous traversez une petite pièce avec des placards, et vous retournez sur l'échafaudage. Laissez vous tomber tout en bas, et continuez votre progression en suivant toujours la même direction. Vous devrez monter un mur un peu plus haut pour activer le checkpoint.

CHECKPOINT

Continuez à avancer en suivant cet étage, vous arriverez à une nouvelle pièce de même configuration que la première. Comme précédemment, montez sur la plate-forme de béton qui est à côté de l'entrée, puis escaladez le mur de droite. Passez par la porte qui est en face de vous (pas celle dont on voit la porte) pour atterrir dans une cour extérieure.

CHECKPOINT

Escaladez le grillage qui est en face de vous, puis passez par la porte. Vous arrivez sur une plate-forme métallique. Sautez en direction de la petite pièce vitrée, et continuez à avancer en suivant toujours le même sens.
Vous arrivez à une rampe métallique. Montez jusqu'en haut, puis agrippez-vous au grillage qui est au-dessus de cette rampe. Escaladez-le, vous arrivez sur une plate-forme qui ressemble un peu à une terrasse (il y a un banc sur votre droite). Continuez à avancer, laissez-vous tomber à travers les vitres, et allez toujours tout droit. Vous arrivez à une rampe en béton. Montez, et sautez sur la plate-forme qui est au-dessus de cette rampe. Escaladez le mur de gauche, puis sautez sur la plate-forme qui est de l'autre côté du trou (pour la première fois vous allez en sens inverse). Une fois de l'autre côté, escaladez le mur de droite, puis sautez au-dessus du vide. Vous arrivez sur une nouvelle plate-forme. Avancez en direction de la porte bleue, et vous terminerez cette mission haute en émotions !

Théâtre : Intérieur

Commencez par aller chercher Midnight. Pour cela, actionnez votre fouet afin d'actionner le ventilateur de droite, puis montez le long du décor bleu (touche Maj). Une fois en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper au ballon, puis retournez-vous et sautez sur la plate-forme. Utilisez ensuite votre fouet pour ouvrir la trappe retenant Midnight prisonnier, puis redescendez.
Avancez ensuite dans la salle, vous devrez affronter les gardiens. Utilisez autant que possible les éléments du décor pour les mettre K.O, puis expédiez-les dans les malles ou dans les têtes de poisson se trouvant contre le mur du fond. Lorsque vous aurez vaincu vos adversaires, une grille s'ouvrira. Expédiez le gardien qui arrive dans une malle, puis entrez dans le réduit. Utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur de gauche, puis montez le long du mur à gauche de la porte pour accéder à la passerelle. Sautez ensuite de barre en barre pour atteindre une nouvelle passerelle, puis sautez sur la passerelle de gauche (vous arrivez devant une porte). Continuez tout droit, sautez sur la passerelle d'en face, et ouvrez la trappe. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez devant un interrupteur. Actionnez-le, puis rebroussez chemin pour retourner devant la porte. Sautez ensuite sur la barre de droite afin d'accéder à la structure centrale. Dirigez-vous vers la droite, accrochez-vous au grillage, et allez vous placer dans le coin supérieur gauche de la grille. Appuyez sur Espace, puis placez-vous dans le coin supérieur gauche de ce nouveau grillage. Utilisez votre fouet sur l'attache pour accéder au grillage de droite, puis continuez votre progression de grille en grille jusqu'à ce que vous arriviez sur une nouvelle plate-forme. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme pour arriver devant une nouvelle porte. Ejectez le gardien qui en sort, et dirigez-vous vers la gauche. Actionnez l'interrupteur, montez sur le monte-charge, et actionnez à nouveau l'interrupteur pour monter à l'étage supérieur. Une fois en haut, dirigez-vous vers la droite, éliminez le gardien, puis escaladez le mur de droite pour actionner un nouvel interrupteur.

Retournez ensuite sur la plate-forme principale, expédiez le gardien directement au rez-de-chaussée, puis agrippez-vous à la barre vous permettant de rejoindre la structure centrale. Le scénario est le même que précédemment, vous devrez contourner cette structure pour atteindre une plate-forme de l'autre côté de la salle. Une fois la-bas, passez par la porte de droite pour déclencher une cinématique.

CHECKPOINT

Traversez le couloir, vous devrez affronter l'inspecteur. Commencez par faire tomber les projecteurs que vous utiliserez comme projectiles pour les attaques à distance. Lorsque votre ennemi sera presque k.o, il actionnera un autre interrupteur. Ne restez alors jamais sur place, car des projecteurs se détacheront pour s'abattre un peu partout sur la plate-forme. Tentez ensuite de projeter votre ennemi contre le gros projecteur blanc qui tourne afin de lui faire perdre de nombreux points de vie. Une fois que vous l'aurez vaincu, une cinématique s'enclenchera.

Le siège social Hedare

Vous voici face à la dernière scène du jeu, vous devrez affronter Mme Hedare dans un ultime combat qui vous mènera à l'amour ou à la mort !

Commencez par éliminer vos très nombreuses assaillantes en les éjectant dans les cages d'ascenseur. Lorsque vous les aurez vaincuess, une cinématique s'enclenchera. Dirigez-vous alors vers le mur de gauche, et escaladez la paroi éclairée par un néon bleu clair pour accéder sur une petite plate-forme. Sautez ensuite sur la barre violette, puis voltigez de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez au grillage. Dirigez-vous vers le coin supérieur droit de la grille, puis sautez en appuyant sur Espace pour atterrir sur le petit couloir suspendu. Eliminez vos ennemis, puis escaladez le mur qui se trouve à l'extrémité droite de la passerelle. Sautez ensuite de barre en barre pour arriver sur un deuxième couloir. Ejectez vos deux ennemies en les faisant tomber jusqu'en bas, puis tournez à droite. Vous arrivez devant une cage d'ascenseur. Détruisez la rambarde en verre de gauche, puis agrippez-vous à la barre. Lorsque vous arrivez contre le mur, longez le grillage vers la gauche, puis utilisez la touche Espace pour attraper la barre violette et ainsi atteindre le couloir. Eliminez les deux gardes, et tournez à droite. Lorsque vous serez au bout du chemin, cassez la vitre de gauche, puis sautez en direction du panneau Hedare. Appuyez ensuite deux fois sur Espace pour atteindre la barre violette, puis agrippez-vous au grillage le long du mur. Avancez vers la gauche, puis accrochez-vous à une autre barre afin d'accéder à un nouveau couloir. Eliminez votre agresseur, puis détruisez le panneau du fond pour découvrir la trappe qui retient Midnight prisonnier. Une fois que vous l'aurez libéré, passez par la porte qui s'ouvre pour déclencher la cinématique.

CHECKPOINT

Cette phase de la scène est assez délicate puisque vous êtes la cible de nombreux tireurs. Avancez en direction du ventilateur rouge, et grimpez le long d'une des colonnes qui l'entourent. Une fois en haut, utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur, et ouvrir ainsi une brèche au travers de la pancarte publicitaire. Passez par le passage ainsi créé afin d'échapper aux tirs, puis entrez dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Placez-vous entre les deux turbines oranges, et appuyez plusieurs fois de suite sur Espace pour vous agripper au grillage. Vous pourrez alors contourner l'obstacle que vient de dresser Mme Hedare, et entrer dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Commencez par détruire les caisses afin de découvrir un interrupteur. Actionnez-le à l'aide de votre fouet, cela déclenchera un mécanisme, et vous passerez en mode 'vision nocturne'. Dirigez-vous ensuite vers la colonne de droite, que vous devrez escalader pour découvrir une série de barres. Utilisez-les afin d'accéder à une plate-forme, puis dirigez-vous vers la droite pour découvrir une nouvelle série de barre, menant à une deuxième plate-forme. Vous devrez ensuite vous faufiler dans le gros ventilateur de gauche. Commencez par le détruire en projetant dans sa direction les outils posés sur les caisses de droite, puis, lorsqu'il sera hors d'état de marche, rampez pour passer entre les pales.

CHECKPOINT

Agrippez-vous au grillage entourant la turbine, puis contournez-la. Sautez ensuite sur l'autre turbine, puis escaladez le petit mur et passez par la porte de droite... Vous voici face à Mme Hedare !

CHECKPOINT

Commencez par activer les manivelles afin de faire tomber les portraits, puis frappez dans les chariots bleus. Cette adversaire est très coriace. Essayez de l'envoyer dans les portraits détruits, et utilisez les objets qui sont hors des caisses pour la frapper à distance. Une fois que vous aurez fait diminuer sa barre de vie de moitié, elle ira à l'extérieur. Actionnez les interrupteurs pour faire tomber les échafaudages, puis utilisez les débris éparpillés aux extrémités de la plate-forme pour frapper votre adversaire. Vous pouvez également essayer de la projeter dans le panneau électrique, mais l'opération s'avère délicate... Le meilleur moyen d'en venir à bout est de se contenter de lui envoyer des objets et d'enchaîner les coups de pieds rapides, jusqu'à ce que la cinématique s'enclenche, marquant la fin de cette longue aventure ! (la fin ou le début d'une longue histoire ?)

Champions : Return to Arms

© Ubisoft / Snowblind Studios 2005

L'ÎLE DU DERNIER ESPOIR

Dès votre arrivée en ce lieu, vous constatez que le pont est infranchissable. Il y a pourtant un moyen d'explorer cet endroit. Pour cela, revenez au niveau du bateau, posez le pied sur la rive et allez dans l'eau en longeant le pont. Vous pourrez progressez ainsi en longeant l'île par la mer.

PERSONNAGE DE NIVEAU 20

Voici la démarche à suivre pour débuter avec un personnage de niveau 20. Lancez une partie de Champions of Norrath (le premier volet), et maintenez les boutons L1 + R2 + △ + R3 pour obtenir directement un personnage de niveau 20. Sauvegardez le jeu, lancez Champions : Return To Arms et importez votre personnage de Champions of Norrath. Vous aurez ainsi un personnage de niveau 20 avec 999 points de compétence. Ceci marche uniquement pour les anciennes classes de personnages et l'astuce ne fonctionne que sur la version américaine du jeu.

Champions of Norrath

© Ubisoft / Snowblind Studios 2004

UN PERSO DE NIVEAU 20

Maintenez les touches L1 + R2 + + R3 pour faire passer votre personnage de niveau 1 au niveau 20. Attention, cette astuce ne fonctionne que sur la version américaine du jeu.

VAINCRE LES BOSS

Pour battre facilement n'importe quel boss du jeu en mode solo, créez un double de vous-même pour le distraire. Il se focalisera sur votre double et vous pourrez le frapper sans problème.

LE PLEIN D'ARMES

Une fois au plan de l'air, avant d'aller battre Inoruuk, sauvegardez deux fois votre partie, sur deux emplacements différents. Ensuite, allez battre Inoruuk. Recuperez les armes qu'il laisse après être mort. Apres l'épilogue, sauvegardez votre partie sur un des deux emplacements. Ensuite, chargez votre deuxième partie et une fois dessus, importez votre personnage de la partie finie (select, ajouter-enlever joueurs). Vous aurez les armes d'Inoruuk mais vous ne l'aurez pas encore battu ! Donc, allez le battre et comme ce qu'il lache est aléatoire, vous pouvez faire le plein d'armes et d'équipements. Sauvegardez de nouveau, en écrasant votre partie déjà finie, et recommencez.

DÉDOUBLER LES OBJETS

En mode solo, aller voir le marchand avec un perso blindé, déposez tout vos objets devant la porte jusqu'a ce que le sol soit charger. Allez dans le menu ajouter/enlever des joueurs puis importez votre personnage d'origine, ramassez les objets puis revendez les. Vous pouvez ainsi dédoubler vos objets comme les potions ou les parchemins.

Chaos Legion

© Capcom 2003

JOUER AVEC ARCLA

Terminez le jeu en mode Normal.

TOUS LES MODES

Mode Difficile

Terminez le jeu en mode Normal.

Mode Super Difficile

Terminez le jeu en mode Difficile.

OPTION EXTRA

Terminez le jeu une fois.

CHOIX DU NIVEAU

Battez le boss du niveau 9.

CHANGER L'APPARITION DES ENNEMIS

Battez le boss du niveau 10 pour débloquer l'option d'apparition des ennemis.

Charlie et la Chocolaterie

© Take 2 Interactive / High Voltage 2005

DÉLIVRER AUGUSTUS

Pour faire sortir Augustus du tuyau, allez chercher deux Oompa-Loompas et ordonnez-leur d'utiliser les machines qui sont en haut des escaliers.

JEU DE LA "CANDIPULT"

Pour utiliser la "candipult", appuyez sur le bouton qui permet de l'activer lorsque vous êtes à proximité, faites-la tourner avec le stick analogique et arrêtez-la avec le même bouton que tout à l'heure. L'objectif consiste à envoyer tous les bonbons dans la boule géante pour terminer le niveau.

Chessmaster

© Ubisoft 2003

PLATEAUX DIFFÉRENTS

Pendant la partie, faites Select, allez à "Preferences", choisissez "Board", et descendez pour trouver douze nouveaux plateaux de jeu.

Chicken Little

© Buena Vista Interactive / Avalanche Software 2005

CHEAT MODE

Choisissez l'option Cheat Codes dans le menu Extras, et entrez les codes suivants.

Grands pieds
Casquette, gant, gant, casquette

Perruque
Base-ball, batte, batte, Base-ball

Grosses têtes
Casquette, casque, casque, casquette

Invincibilité
Base-ball, Base-ball, Base-ball, T-Shirt

Pantalons de papier
Batte, batte, casquette, casquette

Lunettes noires
Gant, gant, casque, casque

Sous-vêtements
Casquette, casquette, T-Shirt, T-Shirt

Chicken Little : Aventures Intergalactiques

© Buena Vista Interactive / Avalanche Software 2006

CHEAT MODE

Ces codes sont à entrer dans la partie Cheats.

Tous les niveaux

Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut.

Toutes les armes

Droite, Bas, Droite, Gauche.

Bouclier illimité

Droite, Bas, Droite, Bas, Droite.

Choro Q

© Zushi / Barnhouse Effect 2005

CHEAT CODES

Lancez une nouvelle partie et choisissez l'un des codes suivants comme nom de joueur.

Code pour la version américaine :

BEAROYAL	Tout débloquer + 1 000 000 000 G

Code pour la version japonaise :

BPROMOHE	Toutes les pièces détachées + 1 000 000 G

Circus Maximus : Chariot Wars

© THQ / Encore Software 2002

CHALLENGES D'ENTRAÎNEMENT

Terminez le jeu en mode Tournoi pour débloquer tous les challenges d'entraînement.

NOUVELLES ÉQUIPES

Minotaure et Scorpius
Terminez le jeu en mode Tournoi dans le niveau de difficulté avancée.

Sallus et Agrippa
Terminez le jeu en mode Tournoi et Académie.

Equipe allemande
Terminez le niveau Allemagne dans le niveau de difficulté avancée en mode Tournoi.

Equipe égyptienne
Terminez le niveau d'Alexandrie dans le niveau de difficulté avancée en mode Tournoi.

Equipe des gladiateurs
Terminez le niveau Circus Maximus dans le niveau de difficulté avancée en mode Tournoi.

Equipe des entraîneurs
Terminez tous les challenges du mode Académie pour débloquer cette équipe en modes Arcade, Tournoi et Multijoueur.

City Crisis

© Take 2 Interactive / Syscom Entertainment 2001

NOUVEAUX HÉLICOPTÈRES

Terminez toutes les missions de sauvetages et les hélocoptères Chauve-souris et Porc seront débloqués.

DERNIÈRE MISSION ET MODE TIME ATTACK

Terminez toutes les missions de poursuites et le mode Time Attack sera débloqué. Choissisez le mode de mission pour accéder à la dernière mission "Le sauvetage Final" (Final Rescue).

MODE DÉSASTRE

Terminez la dernière mission avec un rang S pour débloquer le mode désastre.

MODE POURSUITE

Terminez toutes les missions de sauvetage au moins au rang A et la mission du bus au rang S pour débloquer le mode poursuite.

Clannad

© Nec Interchannel

BONUS

After Story

Collectez au moins 8 orbes de lumière et terminez le scénario principal.

Ecran titre alternatif

Obtenez la vraie fin du mode After Story.

Mode CG

Collectez au moins un orbe de lumière et terminez le scénario principal.

Orbes de lumière sur l'écran des menus

Chaque orbe que vous collectez apparaît ensuite sur le menu principal.

Sound Test

Collectez au moins un orbe de lumière et terminez le scénario principal.

Clock Tower 3

© Capcom 2003

VOIR TOUTES LES SÉQUENCES

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode "Cinema" accessible depuis l'écran principal. Appuyez sur R1 dans cet écran pour voir des images du jeu.

TOUS LES COSTUMES

Terminez une fois le jeu. Sauvegardez la partie et rechargez-la. Vous trouverez dans vote inventaire une clé qui ouvre le placard d'Allissa. Vous-y trouverez cinq nouveaux costumes.

MODE DIFFICILE

Ce mode est débloqué après avoir terminé le jeu. Vous-y rencontrerez des ennemis plus difficiles à battre et votre jauge de surprise augmentera au maximum d'un coup.

SORTIR DU MODE PANIQUE

Pour sortir du mode panique, utilisez l'eau de lavande. Vous pouvez alternativement appuyer rapidement sur ⊗ quand vous courrez et qu'Alycia s'arrête.

SE DÉBARRASSER DES PAPILLONS DE NUIT

Pouir venir à bout plus rapidement des papillons de nuit, utilisez l'eau bénite ou appuyez rapidement sur ⊗ .

SOLUTION COMPLÈTE

Instructions préliminaires

Quatrième volet de la terrifiante saga des Clock Tower, on peut dire que cet opus instaure le changement, ce qui n'est pas en soi si mal puisqu'elle permettra même au non initié de trouver sa place : changement de système de jeu (on délaisse le p&g), changement de développeur (human cède sa place à sunsoft), changement de d'éditeur (capcom prend la relève d'Ascii). Cependant le fond reste conservé et clock tower reste toujours aussi particulier, voilà pourquoi nous avons réuni quelques conseils qui me semblent primordiaux dans cette entrée de dossier.

Clock Tower est un jeu à la fois facile et dur. Facile, parce que la progression est globalement très bateau, en comparaison d'un silent hill. Mais aussi difficile parce que votre progression sera constamment handicapée par les Subordonnés, comme l'était le Scissorman dans les précédents volets. Les subordonnés ont donc pour mission de vous traquer constamment, ne pas vous lâcher d'une semelle et bien évidemment vous faire la peau. Chaque subordonné a ses caractéristiques, ses attaques, ses particularités.
Vous n'avez pas de barre de vie dans clock tower 3 ce qui ne veut pas dire que vous êtes invulnérable ! Le jeu repose sur un système de stress que vous devez apprendre à gérer. Chaque coup porté par votre ennemi ou surprise peut faire monter plus ou moins vertigineusement votre barre de stress. J'attire votre attention sur le fait que parfois pour une raison qui m'échappe, le seul fait de porter un coup au boss, même dans le vent et à dix mètres d'Alyssa, votre barre de stress augmentera ce qui est à vrai dire parfois handicapant mais le jeu est fait comme ça... Quand votre barre de peur atteint son maximum, vous basculerez en mode panique. La musique s'accélère, l'environnement devient flou et menaçant et Alyssa se met à courir comme une folle et de façon désordonnée jusqu'au moment où la peur prendra le dessus et pétrifiera Alyssa sur place. Tout coup pris dans ce mode attirera votre mort (à moins de posséder une pierre sigil) et vous ne pouvez pas vous planquer. Autant vous dire qu'attendre que la barre de stress redescende est très très risqué, c'est pourquoi il est impératif d'utiliser de l'eau de lavande ou un anneau d'invisibilité pour aller vous mettre à l'abri et faire redescendre le stress.
Cependant, vous n'êtes pas à ce point sans défenses contre les subordonnés, vous disposez d'une bouteille d'eau bénite en premier lieu. Et en aspergeant le boss, vous le figerez quelques instants, même en pleine attaque ce qui vous sauvera plusieurs fois la mise je vous l'assure, quand le subordonné à vos trousses courra plus vite que vous !
A la fin de chaque niveau, vous prendrez en main l'arc de lumière et devrez abattre le boss. Vous devez évidemment vider la barre de vie du boss pour cela deux façons : soit la méthode longue où vous attaquerez le boss flèche par flèche et en utilisant de temps en temps des flèches spéciales (voir plus loin), ou alors utiliser la méthode de l'« enchaînage » du boss qui consiste à lui lancer des flèches immobilisantes jusqu'à ce qu'il ne puisse plus bouger puis lui lancer une méga flèche qui infligera un paquet de dégâts et qui est généralement fatale. En pressant la touche Triangle, vous bandez une flèche dans l'arc et sa puissance augmente au fur et à mesure que vous maintenez Triangle enfoncé. Notez qu'une fois dans cette position vous ne pouvez vous déplacer avant d'avoir tiré donc il faut bien choisir son angle... Plus la flèche est puissante, plus elle inflige de dégâts ou a de chances d'«accrocher » le boss. Si vous arrivez à accrocher par trois fois le boss, il suffira de tirer une dernière fois pour lancer une méga flèche ultra destructrice qui infligera un sacré paquet de dégâts au boss qui y laissera probablement la vie. Bon autant être franc, la technique est relativement hasardeuse et pour des raisons qui m'échappent, des flèches chargées à bloc n'ont pas toujours « grippées » le subordonné comme des flèches relativement peu chargées les ont grippés... Sunsoft développe décidément ses jeux de façon très bizarre...
Notez pour finir que pour remplir votre bouteille d'eau bénite vous devez trouver un vase pour cet effet ou une statue de lion, et n'oubliez surtout pas de récupérer les flèches spéciales pour les phases de boss.
Vous assimilerez probablement mieux en jouant donc n'attendez plus un instant, éteignez la lumière et plongez-vous dans l'horreur. Welcome to the Clock Tower...

Début du Jeu

Sortez de la salle à manger pour monter en haut de l'escalier puis passez la porte dans l'angle à votre droite. Passez la porte marquée « Alyssa » et, dans cette nouvelle pièce, prenez l'eau de lavande à droite du téléviseur. Revenez à la pièce précédente et examinez le symbole magique sur la porte pour déclencher un document de tutorial. Revenez vers l'entrée afin de voir le feu dans la cheminée s'éteindre révélant un passage : glissez-vous dedans (touche rond pour

ramper) afin d'accéder à une salle secrète. Avancez jusqu'a la statue et ramassez la bouteille sacrée et la lettre de Nancy. Reprenez le passage secret pour retourner à la porte scellée magiquement précédemment rencontrée : jetez de l'eau bénite dessus en pressant triangle afin de l'ouvrir. Avancez dans le couloir et passez la porte marquée « Nancy » se trouvant au bout. Examinez le cadre photo à côté du clavier de l'ordinateur pour déclencher une scène intermédiaire.

Niveau 1 : Le Récital

Avancez droit devant dans le couloir et tentez d'ouvrir la porte. Rebroussez chemin pour activer une scène intermédiaire. Avancez dans la rue jusqu'à ce qu'une scène intermédiaire se déclenche avec la découverte d'un cadavre. Le fantôme hante toujours ces lieux car il est mort sans un objet qui lui est cher, vous devez le retrouver pour l'apaiser. Chaque fantôme apaisé vous rapportera un objet, indispensable ou non pour atteindre le bout du niveau. Entrez dans la cabine téléphonique et prenez l'alliance puis utilisez-la sur le cadavre précédemment trouvé afin d'apaiser le défunt et obtenir une pierre sigil. Entrez dans le porche plus loin et remplissez votre bouteille puis sauvegardez à la fontaine. Continuez à avancer pour voir une nouvelle scène. Brisez le sceau sur le portail puis descendez l'escalier afin d'arriver sur les quais. Ramassez le stylo à encre d'or puis utilisez-le là où est morte la jeune femme (à côté du lampadaire tordu) afin de libérer l'esprit et obtenir une bague invisibilité. Passez sous le porche au bout de la rue et descellez la porte du tailleur (notez que vous pouvez aller chercher une eau de lavande en continuant un peu plus loin dans la rue et en descendant l'escalier conduisant juste au bord de l'eau).
Une fois dans la boutique, prenez tout d'abord l'eau de lavande sur le comptoir ainsi que la lettre de papa sur le bureau. Montez en haut de l'escalier et passez la première porte. Descellez la porte suivante puis passez-la également. Prenez la clé tiroir rouge sur la table de nuit puis revenez à la première salle pour passer la porte au bout de la passerelle. Descendez en bas de l'escalier pour tomber dans l'arrière boutique. Après avoir lu l'article sur la tragédie de Noël, vous verrez une scène intermédiaire avec l'auteur dudit crime et accessoirement subordonné du niveau. C'est le moins collant du jeu et sa présence est relativement supportable. Il est armé d'une masse et porte des coups qui ne font pas trop monter le stress. Fort heureusement il ne dispose pas d'attaque à distance mais je vous rassure, ça va venir avec les prochains ! Ouvrez le meuble rouge avec la clé que vous venez de trouver afin d'obtenir la clé chambre de May. Remontez l'escalier et entrez dans la chambre de May à gauche grâce à la clé que vous venez de trouver. Lisez le journal de May sur le meuble à l'entrée puis prenez l'invitation sur la commode afin de déclencher une scène. Foncez sur le point d'évasion qui apparaît et utilisez-le afin de mettre K.O. le boss. Redescendez et passez derrière le bureau à droite pour trouver la porte qui conduit vers l'entrée de la boutique et qui vous permettra ainsi de revenir sur les quais. Traversez le pont en face de la boutique puis de l'autre côté, filez sur la statue fontaine remplir la bouteille et sauvegarder avant de passer sous l'arche à droite et arriver devant la bâtisse où a lieu le récital. Après la scène intermédiaire, entrez dans le bâtiment. Montez les marches à droite du comptoir de la réception et prenez l'eau de lavande puis avancez dans le couloir et passez la double porte à droite pour arriver dans la salle de concert. Avancez vers la scène pour déclencher une cinématique. Passez derrière le rideau de la scène et activez le levier. Prenez la note puis activez à nouveau le levier et revenez au comptoir de la réception où se trouvent des coffres. Pour l'ouvrir, il vous faut utiliser la note trouvée précédemment. La note indique que le mot de passe des BAD. Les mots sur la note, BABE et DEAD correspondent respectivement aux codes 1014 et 3403. On en déduit donc A = 0, B = 1, D = 3 et E = 4. Avec cela, il devient donc très facile de déduire le code correspondant à BAD, à savoir 103. Vous obtenez en résolvant l'énigme la clé principale.
Revenez dans la salle de concert et passez la porte à gauche avec votre nouvelle clé puis passez la porte suivante à gauche au fond du couloir : le boss va alors vous tomber dessus et augmenter d'un grand coup votre stress. Montez en haut de l'escalier, passez la porte, brisez le sceau sur celle un peu plus loin et passez-la également. Foncez dans les gradins (à gauche sur le plan de caméra) pour rejoindre l'autre côté de la salle et passez la porte à gauche de ces mêmes gradins. Avancez vers la caméra et passez la deuxième porte à droite. Dans cette nouvelle pièce, prenez les allumettes puis revenez dans le couloir pour déclencher une scène : revenez en vitesse là où vous aviez eu les allumettes et utilisez le point d'évasion pour mettre le boss K.
O. Revenez dans le couloir et ressortez par où vous êtes venu en rampant sous les débris. Entrez dans la salle à droite et prenez la bague invisibilité. Faites marche arrière pour revenir juste après la porte que vous aviez ouverte avec la clé principale (juste après la salle de concert) : cette fois ci, montez en haut de l'escalier à droite. Prenez l'eau de lavande sur le banc à mi-niveau puis montez en haut du deuxième escalier. Passez la porte métallique en haut et allez sur la passerelle à gauche. Une fois arrivé au bout, utilisez vos allumettes pour allumer la lanterne et pouvoir passer doucement sur la planche à gauche. Passez doucement et évitez les faux pas, ils ne sont pas systématiquement synonymes de game over puisque vous pouvez tenter de rattraper votre équilibre mais évitez-les si possible. Arrivé au

bout, prenez les pinces puis retraversez et quittez ces lieux en direction de la boutique du tailleur.
Une fois de retour dans la boutique du tailleur, revenez dans la pièce au meuble du tiroir rouge et utilisez les pinces sur la porte protégée par les barbelés afin de pouvoir la franchir. Prenez la flèche repoussante sur la chaise puis ouvrez la boite sur la cheminée pour trouver la montre de gousset. Repartez en direction de la salle de concert : vous passerez en phase de boss à l'entrée du bâtiment. Les instructions pour la méthode de bataille ayant été décrites dans les conseils préalables et étant répétées juste avant le combat par le jeu, inutile de vous les infliger ici une fois de plus. Le boss possède peu de vie et l'affaire se règlera vite. Il ne vous reste plus qu'à revenir dans la salle de concert pour finir le niveau.

Section Intermédiaire

Après la scène, vous obtenez la clé chambre dick. Passez la double porte au rez-de-chaussée derrière l'escalier puis passez la porte à droite grâce à cette nouvelle clé. Passez derrière le bureau et lisez la note sur le bureau ainsi que le premier volume du livre des entités. Cela fait, examinez le tableau au-dessus de la cheminée pour trouver les clés de remontage. Revenez dans la chambre de Nancy, au premier étage, et approchez-vous de la cheminée : le cadre tombe et révèle une peinture plus détaillée où est peint un clocher affichant l'heure de 3 heures pile. Utilisez les clés de remontage sur l'horloge à gauche : vous devez, vous l'aurez compris la régler à la même heure que la photographie. Pour ce faire, effectuez les manipulations suivantes : droite, gauche, gauche, droite, droite. Incroyablement original, l'énigme résolue, l'horloge se dégage sur le côté et montre un passage. Entrez dans cette nouvelle pièce, prenez le document puis jetez deux fois de l'eau bénite sur le sceau au sol afin de vous téléporter au niveau 2.

Niveau 2 (1ère partie) : Les Aveugles

Remontez la ruelle jusqu'à revenir à la place. Prenez l'eau de lavande derrière les arbres puis sauvegardez et remplissez votre bouteille à la statue fontaine. Entrez dans la ruelle à gauche et avancez. Prenez l'ours en peluche près des poubelles dans l'angle et continuez jusqu'au bout de la rue où se trouve une voiture accidentée : utilisez l'ours sur le coffre pour apaiser le fantôme qui vous laissera une pierre sigil. Faites quelques pas en arrière et passez la porte éclairée d'une espèce de lueur violette sur la gauche.
Engagez-vous dans le couloir et progressez jusqu'à voir une scène intermédiaire. « Retentez » d'entrer dans le couloir afin d'assister à une deuxième scène intermédiaire. Revenez au croisement du couloir afin d'assister à une troisième scène intermédiaire. Ensuite, allez au fond du plan de caméra et montez en haut de l'escalier à gauche. Arrivé en haut, passez la porte et prenez le journal sur le bureau puis tournez le vase vers le nord afin de déplacer le lit. Descendez à l'échelle et prenez le pendentif Demi cœur ainsi que la clé de la cuisine. Passez la double porte puis revenez à l'escalier : au lieu de le gravir, passez la porte en bas de celui-ci à l'aide de votre nouvelle clé. Après la scène, sortez de la maison et utilisez le pendentif sur le bras pendant hors de la poubelle afin d'obtenir une bague invisibilité. Revenez à la statue fontaine à l'entrée du niveau pour assister à une scène. Prenez la clé bureau Dick puis revenez à l'entrée du niveau : jetez de l'eau bénite sur le diagramme puis utilisez le téléporteur pour revenir à la maison d'Alyssa.

Section Intermédiaire

Revenez dans la chambre de Dick et utilisez votre nouvelle clé pour ouvrir les tiroirs de droite de son bureau : vous trouverez le deuxième volume du livre des entités ainsi qu'un masque étrange. Utilisez-le sur le mur de droite afin d'ouvrir un passage secret. Entrez dans la nouvelle pièce et ouvrez la grande boîte sur le bureau pour trouver une pellicule et déclencher une scène. Il n'y a plus rien à faire ici à présent, filez au téléporteur retourner au chapitre 2.

Niveau 2 (2ème partie) : Les Aveugles

Revenez dans la cuisine où se trouvait le corps carbonisé et utilisez la pellicule sur son appareil afin d'apaiser le fantôme du mort qui vous laissera deux photographies. Retournez dans le couloir et à l'intersection prenez à droite. Allez au bout du couloir et examinez le tableau pour trouver un bouton caché ouvrant une porte. Sauvegardez et remplissez votre bouteille à la statue fontaine à droite puis montez en haut de l'escalier et entrez dans l'atelier par la

porte au fond du plan de caméra. Fouillez l'atelier afin de déclencher une scène atroce (bon, j'en profite pour vous faire noter que même avec la tête au fond d'un baril d'acide pendant plusieurs secondes ils réussissent encore à crier mais bon...).
Bon autant le dire, ce subordonné est de loin le moins gênant du jeu, d'une part car il ne vous collera que très peu de temps et d'autre part car il n'est pas très dur à éviter bien que possédant une attaque à distance. Passez la double porte à votre gauche (prenez la bague invisibilité se trouvant juste à côté si vous en avez le temps) puis déverrouillez et passez la porte au fond à gauche sur le plan de caméra. Redescendez l'escalier conduisant à la statue fontaine puis courez jusqu'à la porte du cabinet de toilettes. Le subordonné va alors s'acharner sur la porte : utilisez le point d'évasion sur la porte pour le mettre K.O. Remontez dans l'atelier, dans la deuxième salle : vous trouverez la clé boîte à outils sur l'étagère. Cette fameuse boite à outils, elle se trouve dans la maison, dans la pièce en haut de l'escalier. Rendez-vous y donc et ouvrez la boite à outils rouge à l'aide de votre nouvelle clé afin d'obtenir une clé hexagonale. Repartez dehors, dans la zone de l'atelier (je vous conseille de passer par l'échelle et d'utiliser l'extincteur une fois en bas) et descendez l'escalier en face de l'atelier qui conduit à deux énormes ventilateurs : utilisez votre nouvelle clé sur la valve à gauche pour les désactiver et pouvoir passer en rampant dans le conduit de ventilation et ainsi atteindre une nouvelle zone.
Vous voilà donc dans l'usine de placage mais je vous rassure, vous n'avez pas laissé votre ami dans la zone précédente puisqu'il vous tombe dessus directement avec « I've found you !! ». Passez la porte surplombée d'une lumière rouge puis descendez l'escalier. Passez la porte en bas et prenez la lettre de la fille sur la table ainsi qu'une eau de lavande. Utilisez le point d'évasion sur le mur d'à côté afin de vous débarrasser de votre ami. Une fois qu'il est tranquille, ressortez dans le couloir et suivez la rivière. Arrivé au bout du quai, vous verrez un escalier : le descendre ne sert à rien, il vous servira juste à remonter quand vous tomberez. Collez-vous au niveau du mur et bougez le stick vers la gauche : Alyssa va se plaquer au mur et vous avancerez sur la mince corniche. Arrivé au bout, vous devrez suivre un chemin de planches sur le vide. Commencez par passer la seule à gauche. Ensuite, marchez sur celle la plus proche de la caméra : vous tomberez à l'eau et dans une cinématique, un corps va revenir du fond de l'eau : utilisez la lettre de la fille sur le corps pour obtenir une flèche lien. Reprenez la corniche et recommencez le parcours. A nouveau, passez la seule disponible puis celle au fond du plan de caméra, ensuite celle la plus proche de la caméra puis la seule disponible. A votre arrivée, ramassez le châle dans la cascade puis allez vers la gauche. Le subordonné arrive : foncez vers la caméra et dès que vous Arrivez à la porte sur la droite, déverrouillez-la sans attendre. Remontez en suivant le parcours dans le sens inverse jusqu'aux ventilateurs : vous passez alors en mode boss.
Le combat est assez dur notamment car le boss attaque assez vite et ne vous laisse pas forcément assez de temps pour charger la flèche. Après plusieurs essais infructueux, tentez de vous aider à l'aide de vos flèches spéciales déjà accumulées : la flèche lien accrochant le boss, il sera moins dur ensuite de compléter l'enchaînage du boss (bien que je doive avouer ne jamais avoir réussi à l'enchaîner correctement, l'ayant à chaque fois battu sur la longueur). Notez une info plutôt utile : il est possible de tirer à travers la structure centrale, cela vous sera utile pour accrocher le boss.
Le combat terminé, repassez sous le ventilateur et revenez dans la maison : dans le couloir où vous arrivez, passez la porte à gauche, la seule que vous n'ayez pu ouvrir jusque là, afin de voir une scène qui conclura ce chapitre.

Niveau 3 (1ère section) : Les Souterrains

Prenez l'eau de lavande dans l'eau à gauche puis progressez dans l'unique tunnel possible en rampant. Traversez l'égout jusqu'au deuxième escalier et montez à l'échelle. Arrivé en haut, remontez le long de l'eau et passez la porte à gauche. Dans cette nouvelle pièce, prenez la clé de l'ouvrier sur le bureau puis sauvegardez et ressortez. Chopper, le subordonné du niveau, vous tombe dessus. Autant vous le dire, c'est une véritable plaie ! Pratiquement toujours à vos trousses (du moins dans la première section), il est rapide, dispose d'une attaque à distance et fait monter assez vite le stress par ses assauts fréquents ! N'hésitez pas à lui jeter de l'eau bénite ! Revenez au conteneur « danger » juste à côté de la trappe dont vous êtes sorti et passez la porte à droite à l'aide de votre nouvelle clé. Foncez sur la passerelle en face de vous et tournez tout de suite à droite. Embarquez dans l'ascenseur et montez au -1.
Descendez l'escalier en face et suivez le couloir. Vous verrez un placard sur la droite : ouvrez-le pour prendre les gants en plastique. Revenez à l'ascenseur et descendez au -3. Sortez de l'ascenseur et suivez la passerelle vers la gauche. Descendez l'escalier et continuez à droite : derrière les stalagmites, vous trouverez une pierre sigil et dans les boîtes plus loin, un schéma de la distribution électrique. Faites demi-tour en direction de l'escalier : peu avant d'y arriver, vous verrez sur la droite un petit placard en hauteur. Il s'agit d'un placard électrique où les fils sont coupés et où vous devez les relier, logiquement comme sur le dessin : A1 connecté à B3, A2 connecté à B1, A3 connecté à B2. Choisissez donc les options suivantes : S.gauche, I.droit (= A1 sur B3), Milieu, I.gauche (= A2 sur B1), S.droit, Milieu (= A3 sur B2).
Le puzzle résolu, reprenez l'ascenseur et allez au -2. Descendez l'escalier et suivez le parcours. Ouvrez la boite rouge

sur la droite pour y trouver le levier puis continuez à courir tout droit jusqu'au point d'évasion histoire de vous débarrasser quelques temps de Chopper. Revenez à l'ascenseur pour descendre au -3 et revenir dans le couloir avec la rivière, où le subordonné du niveau vous est tombé dessus : utilisez votre levier pour ouvrir la trappe à droite du conteneur « danger ». Descendez à l'échelle et lisez la note du cadavre. Prenez les lunettes sur le tas de débris et utilisez-les sur le cadavre pour obtenir la carte-clé. Remontez à l'étage -1 et descendez l'escalier puis allez au bout du parcours pour activer le levier dans le placard. Remontez à l'escalier et suivez le couloir sur la gauche : utilisez la carte clé sur la porte au bout pour entrer dans une nouvelle pièce.
Prenez la flèche repoussante puis montez en haut de l'escalier après avoir sauvegardé. Une fois en haut, passez la porte et avancez dans le couloir pour passer la seule porte ouverte, au fond à droite. Avancez dans le couloir et passez la première porte que vous verrez, seule ouverte, qui vous emmènera dans le hall : descendez l'escalier pour assister à une scène.
S'en suit un combat contre le boss du niveau. Le combat n'est pas trop dur et le boss est assez lent et n'attaque pas à distance. Cependant, c'en n'est pas fini de Chopper

Niveau 3 (2ème section) : Les Fantômes Rooders

Suivez l'allée centrale et passez la porte en face des deux grandes croix pour voir une scène. Prenez l'eau de lavande dans un coin puis entrez dans le passage à gauche des deux croix. Descendez les marches, arrosez le symbole au sol et utilisez le téléporteur. Vous devez résoudre un nouveau puzzle. L'escalier en face de vous fait face au nord. A sa gauche et à sa droite sont respectivement l'ouest et l'est. Au bout de chaque couloir dans les trois directions cardinales précédemment indiquées se trouve un autel avec une stèle. Ces stèles ne correspondent pas à leur autel, c'est pourquoi vous devez les remettre dans leur bonne place. Cependant, il n'est pas possible de porter deux stèles à la fois c'est pourquoi vous disposez d'un orifice à côté de l'endroit où vous êtes entré pour déposer une stèle. Voici les manœuvres à suivre (n'oubliez pas de ramasser les items dans les couloirs) :
- Prendre la stèle rooder mer sur l'autel à l'ouest
- Poser la stèle rooder mer dans l'orifice à l'entrée
- Prendre la stèle rooder terre sur l'autel au nord
- Poser la stèle rooder terre dans l'autel à l'ouest
- Prendre la stèle rooder ciel dans l'autel à l'est
- Poser la stèle rooder ciel dans l'autel au nord
- Reprendre la stèle rooder mer dans l'orifice à l'entrée
- Poser la stèle rooder mer dans l'autel à l'est

Cela fait, revenez à l'entrée et prenez la boussole lumière. Arrosez ensuite le sigle au sol pour activer le téléporteur : sautez dedans sans plus attendre.
De retour au mausolée, descendez cette fois-ci l'escalier à droite des croix et utilisez le téléporteur. Suivez le chemin de pierres pour arriver sur une place avec une cabane. Chopper vous avait manqué ? Le revoilà ! Foncez prendre le document près de la voiture puis filez dans la cabane et cachez-vous immédiatement derrière le rideau. Une fois que le boss est venu dans la cabane et reparti sans vous avoir vu, sortez de votre planque et prenez le troisième livre des entités et l'eau de lavande sur le lit qui risque de vous servir dans la séquence suivante, où il est pratiquement certain que vous passerez en mode panique. Sortez de la cabane (si Chopper est revenu, aspergez-le pour sortir sans problème) et foncez en bas des escaliers derrière la grande statue sur laquelle Chopper s'est perché pendant la cinématique. Une fois en bas, lisez la gravure dans le sol : vous devez activer les statues dans le bon ordre, chose qui, avec les assauts répétés et cette toujours incompréhensible augmentation de la peur malgré que le coup soit largement évité, de ce décidément très collant de subordonné, risque de vous coûter une eau de lavande comme déjà dit. Vous devez activer en premier la statue au nord (à droite dos aux escaliers), ensuite la statue à l'est (celle où s'est perché le boss, en haut des escaliers) puis terminer par celle au sud (à gauche dos aux escaliers). Revenez ensuite au piédestal et jetez de l'eau bénite dessus pour obtenir la boussole d'ombres. Revenez là où vous êtes arrivé grâce au téléporteur et aspergez le symbole pour revenir au mausolée. Utilisez les boussoles sur les deux croix afin de révéler un portail magique. Entrez dedans pour être transporté dans un tunnel secret.
Suivez le seul chemin possible et prenez la flèche lien puis avancez vers l'escalier pour voir une scène. Prenez la flèche vieux rooder puis quittez ce tunnel secret : Chopper vous tombe dessus et vous passez en phase de boss.
La bataille n'est pas trop difficile là non plus puisque vous avez beaucoup d'espaces pour enchaîner le boss, d'autant plus que si vous tirez sur le boss en même temps qu'il vous lance un couteau, vous lui renverrez à la figure et le paralyserez quelques secondes, de quoi bien espacer vos accroches. Il est d'ailleurs important de ne pas utiliser vos

flèches spéciales pour ce boss, ni pour le duo à suivre, puisqu'il en faudra autant que possible pour le boss de fin et que les battre est très possible sans y avoir recours.
Il ne vous reste plus qu'à retourner voir les fantômes pour finir le niveau. Courage, plus qu'un seul « vrai » chapitre !

Niveau 4 (1ère partie) : La Clinique

Avancez droit devant jusqu'à voir une scène. Prenez la photo de la mère sur le meuble à côté du lit ainsi que la lettre de Dennis un peu plus loin. Revenez vers la gauche et passez la double porte. Prenez la clé étiquetée A sur le comptoir, utilisez la photo sur le corps dans le coin pour obtenir une bague invisibilité et prenez l'eau de lavande sur les sièges. Revenez à la salle précédente et passez la porte grise puis montez en haut des escaliers. Passez la deuxième porte à droite et rampez dans le trou à droite du lit. Dans la nouvelle chambre, prenez la glace sur la table de nuit puis revenez dans le couloir et avancez vers le miroir du fond : coucou, c'est Scissorman ! Bon ok, il n'a pas grand chose à voir avec le Bobby mais il est bien aussi dangereux. Il est très rapide (plus que vous) mais à besoin de s'arrêter avant de donner son coup donc en vous débrouillant vous n'en prendrez pas souvent. Mais n'oubliez pas que dans clock tower 3, même les coups donnés dans le vide peuvent faire monter le stress, et Scissorman le fait monter particulièrement vite justement : n'hésitez pas à user de l'eau bénite. Bref pas vraiment une partie de plaisir, fort heureusement il ne sera pas beaucoup présent, notamment parce qu'il partage son rôle avec la Scissorwoman dont les caractéristiques sont globalement plus faibles et les coups moins stressants. Examinez le miroir pour faire réagir la glace et ainsi passer dans la poursuivie par la Scissorwoman.
Passez la porte clinique parallèle où vous êtes à votre droite et prenez le formulaire de sortie. Revenez dans le couloir et passez la seconde porte à gauche (en partant du miroir) et passez dans le trou à gauche du lit. Descellez la porte du placard puis prenez l'eau de lavande dedans. Passez la dernière porte à droite pour y récupérer de l'eau bénite si besoin est. Descendez ensuite en bas de l'escalier et prenez la photo d'un enfant sur la banquette puis allez dans les toilettes et prenez la clé étiquetée C dans le lavabo. Remontez ensuite et retraversez le miroir puis passez la porte immédiatement à gauche et utilisez le formulaire de sortie sur le corps pour obtenir une pierre sigil. Revenez dans la pièce avec le trou dans le mur et faufilez-vous dedans à nouveau. Ouvrez le placard et prenez la clé étiquetée B puis revenez dans le couloir et descendez les escaliers pour revenir dans la salle où vous aviez pris les commandes d'Alyssa. Utilisez la photo de l'enfant sur le corps pour obtenir une flèche repoussante. Il ne vous reste plus qu'à remonter dans le couloir, à utiliser vos trois clés dans les serrures à côté de la porte verrouillée, d'arroser le symbole et d'entrer dans le téléporteur pour finir cette première partie.

Niveau 4 (2ème partie) : Le château

Avancez vers le château pour voir une cinématique. Prenez la note ainsi que l'eau de lavande puis passez sous le pont. Avancez vers le château pour avoir le boss arriver derrière-vous. Retournez-vous rapidement vers lui et jetez-lui de l'eau puis filez sur la porte : rejetez de l'eau sur le boss puis descellez la porte et passez-la rapidement.
Dans la grande salle, ramassez les deux flèches repoussantes ainsi que la flèche lien puis passez la porte à gauche. Montez en haut des escaliers pour récupérer la note sur le mort et utilisez selon si c'est possible ou non le point d'évasion, ou fuyez jusqu'au hall purement et simplement et attendez-y pour qu'Alyssa reprenne son calme (le boss n'y vient jamais). Passez ensuite la porte à droite et montez en haut des escaliers pour arriver sur un pont brisé : pour passer, vous devez marcher sur la corniche à droite du pont en passant sous l'arche. Lors de votre progression, il vous faudra vous baisser pour passer sous une statue. Arrivé au bout vous constaterez que la porte est fermée : qu'importe, passez sur la corniche suivante en passant sous l'arche à droite. Quelques mètres plus loin, vous voyez une grille : retirez la barre et glissez-vous dans le passage.
Utilisez le point d'évasion pour calmer le boss puis examinez la note sur la table puis la cheminée. Ensuite, examinez le tas de cendres et accepter de les utiliser afin d'obtenir l'emblème A. Passez la porte à votre gauche puis la suivante. Dans cette nouvelle pièce, notez les statues qui ne sont pas sans rappeler celles dans le commissariat de Resident evil 2 ;). Déplacez le chandelier sur la table afin de désactiver les fontaines et qu'elles révèlent deux orifices à leur base. Placez votre emblème A puis passez la porte juste derrière la statue où vous venez de poser votre emblème. Passez la deuxième porte, au bout du couloir. Dans cette nouvelle pièce, prenez la note sur le bureau et l'eau de lavande sur la table puis passez la porte au fond de la pièce. De retour en extérieur, montez une fois de plus sur la corniche, par l'arche de gauche cette fois. Au bout de la corniche, glissez-vous dans le passage pour arriver dans une salle secrète de la bibliothèque. Prenez l'emblème N puis refaites le parcours en sens inverse jusqu'à la salle au chandelier pour

poser votre nouvel emblème et ainsi ouvrir un passage secret derrière un tableau. Passez successivement les trois doubles portes pour arriver dans un gigantesque bureau.
Examinez la fresque puis prenez l'emblème D sur le bureau et le quatrième livre des entités. Activez l'interrupteur sous l'écran puis posez l'emblème D dans l'encoche ainsi découverte. Sortez de la pièce pour voir qu'un mécanisme s'est activé : soyez prudent pour vous déplacer donc et calculez bien le rythme. Tout d'abord, allez à gauche et entrez dans le sarcophage/ascenseur. Une fois en bas, allez à droite et déverrouillez la porte. Remontez dans le sarcophage pour remonter dans le couloir. Là, entrez dans le sarcophage en bas à droite du couloir. De retour au sous-sol, allez vers la droite et activez le levier : foncez comme un dératé de l'autre côté avant que la pierre ne retombe en passant successivement les deux portes. Une fois passé, ouvrez la porte pour voir une scène.
Prenez le cinquième livre des entités puis passez la porte, examinez la bibliothèque gauche pour trouver des dessins et ouvrir un passage. Montez à l'échelle afin de débarquer dans le grand bureau. Après la scène, revenez dans le couloir et utilisez à nouveau le sarcophage en bas à droite et le levier pour retourner voir les boss.
Vous affrontez en premier lieu ScissorWoman. Le combat est facile car elle est assez faible et très peu résistante mais elle peut se téléporter. Pour vous aider, tentez de vous mettre dans un « coin » , le mieux est d'aller vers la gauche après le début du combat et vous placer entre le mur afin qu'en chargeant sans chercher à voir où le boss se trouve vous puissiez le toucher sans problème quand il arrivera sur vous. Un combat pas trop difficile en somme.
Vous aurez ensuite Scissorman à combattre. Même technique, le boss est juste plus fort et résistant et réussir à l'enchaîner devient indispensable. La configuration de la salle change un peu : si vous voulez vous mettre dans un coin cette fois-ci mettez-vous dans l'angle droit formé par le mur et la grille en bas de l'escalier.

Niveau 5 : Clock Tower

Montez à l'escalier jusqu'à l'endroit où il est brisé : là, Alyssa s'agrippera automatiquement à la corde centrale. Arrivé en haut, prenez la flèche lien puis rampez sous l'engrenage à votre droite pour accéder à la suite. Rampez sous l'axe de l'engrenage puis franchissez la porte. Prenez la flèche repoussante à gauche et rampez sous la sculpture et activez le levier. Repassez sous la sculpture et activez le levier rouge puis montez à l'échelle. Passez la porte, sauvegardez puis marchez sur les engrenages et une fois au bout, examinez l'engrenage vertical pour voir une scène.
L'heure du combat final a sonné. Autant le dire, c'est le combat le plus dur du jeu, et de loin ! Le boss est plein de ressources, dispose de plusieurs attaques et dispose lui aussi, d'un arc magique : il vous immobilise trois fois et s'en est fini ! Utilisez toutes vos flèches spéciales, envoyez stratégiquement vos flèches liens afin de pouvoir lui envoyer une méga flèche « facilement » et surtout prenez votre temps, ne vous pressez pas, esquivez bien, cherchez à comprendre, vous avez suffisamment d'expérience pour réussir à élaborer votre technique. Le boss final vaincu, vous découvrirez le fin mot de cette folle et terrifiante histoire de ce quatrième volet de Clock Tower, et espérons que ce n'est pas le dernier ! Dong, Dong…

Club Football 2005

© Codemasters 2004

1000 CREDITS POUR L'ALBUM

Allez dans la section Mode Perso du menu Options et sélectionnez "Tournoi Perso", choisissez vos options tournoi ou ligue puis tapez 60000 à l'écran "Nom de Ligue".

Cocoto Kart Racer

© BigBen Interactive / Neko Entertainment 2005

BONUS

Marmite d'or

Gagner le championnat Marmite d'argent en Normal.

Marmite magique

Gagner les championnats Marmite d'argent et Marmite d'or en Difficile.

4 Personnages cachés

Gagnez les championnats Marmite d'argent et Marmite d'or en Normal et Difficile.

Cocoto Platform Jumper

© BigBen Interactive / Neko Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Vie illimitée

□ , △ , ○ , ○ , △ , □

Jouer avec Shiny

○ , ○ , □ , △ , □ , △

Jouer avec Baggy

□ , □ , ○ , △ , △ , ○

Jouer avec Neuro

△ , △ , □ , ○ , △ , ○

Jouer avec Cocoto (couleur 2)

△ , □ , ○ , △ , □ , ○

Jouer avec Shiny (couleur 2)

△ , ○ , □ , △ , □ , ○

Jouer avec Baggy (couleur 2)

□ , △ , ○ , △ , ○ , □

Jouer avec Neuro (couleur 2)

□ , ○ , △ , ○ , △ , □

Codename : Kids Next Door Operation : J.E.U.V.I.D.E.O.

© 2K Play / High Voltage 2005

CHEAT CODES

Invincibilité

Entrez le code **432513** en guise de mot de passe.

Invisibilité

Entrez le code **151543** en guise de mot de passe.

Cold Fear

© Ubisoft / Darkworks 2005

BONUS DE FIN

Artworks

Terminez le jeu en mode Normal.

Mode Extreme

Terminez le jeu en mode Difficile.

CODES ACTION REPLAY

Code maître
C5GE-0142-Q8UMT
GB07-18WD-GVCB1
J0E1-QQ3J-5V7BX

Santé illimitée
A6RE-NQY7-4JDXG
3PHQ-PCEC-GYJA9
NK9Z-33MN-D65GV
GQHX-RT1W-BY4YJ
KW6T-DMPF-Z8VZQ
68Z4-ZTMG-J2BBD
UJYJ-57JK-UZG9R

Munitions illimitées
3GMM-RPQ4-ZZF4R
PZX6-6AGM-HK4P3
AP9D-HG71-BFYEE
3G1K-TW7P-B7KQF
87CX-JZBY-N9KUB

Armure illimitée
PUQ0-MREH-93EKB
HYJ0-68UV-WACNR

Tous les bonus
C11G-G6QM-QH0GN
J9HH-7E8F-NUMBA

Cold Winter

© Vivendi Universal Games / Swordfish Studios 2005

DIFFICULTÉ "ÉLITE"

Terminez le jeu puis allez dans les options et sauvegardez votre profil pour trouver le mode "élite".

Colin McRae Rally 04

© Codemasters 2003

CHEAT CODES

Les cheats codes varient en fonction du numéro bonus de votre version du jeu. Voici quelques codes que nous avons trouvé. Entrez l'un des codes suivants dans la section Secrets :

Mode et voitures du groupe B

APCSTK (code bonus 71077)
EEHIZA (code bonus 84419)
MBNNOE (code bonus 33056)
RTNITJ (code bonus 76538)
VOGZDZ (code bonus 64130)
PDVHTL (code bonus 88698)

Toutes les voitures

EBDIQQ (code bonus 84419)
ETGQNB (code bonus 65636)
TPDSTS (code bonus 33056)
ZCNGMW (code bonus 34674)
ZFBDKH (code bonus 71077)
BDWYHS (code bonus 64130)
CVDUKC (code bonus 88698)

Tous les circuits

HCHSFD (code bonus 34674)
JJRGKX (code bonus 71077)
QMLRPI (code bonus 33056)
SXDEBD (code bonus 84419)
YCDZCA (code bonus 64130)
JIDYOA (code bonus 88698)

Tous les tests

CIDLCC (code bonus 84419)
RLEVWG (code bonus 33056)
YCDYZH (code bonus 71077)
BDDFPT (code bonus 64130)
FMDZRE (code bonus 88698)

Toutes les pièces de voiture

FNDDLF (code bonus 33056)
UEDIUP (code bonus 71077)
XKDBLU (code bonus 84419)
DUCRTU (code bonus 64130)

DBDAIR (code bonus 88698)

Pistes "miroirs"

BEDMSH (code bonus 33056)
FEQRJV (code bonus 34674)
YUDWVP (code bonus 84419)
ZMDHKN (code bonus 71077)
XAQJDA (code bonus 64130)
FRDWVO (code bonus 88698)

Mode expert

ACDBEI (code bonus 71077)
EIDYVP (code bonus 84419)
IRZQNT (code bonus 34674)
SFKTCP (code bonus 33056)
CIEXMK (code bonus 64130)
KFKCFR (code bonus 88698)

Colin McRae Rally 3

© Codemasters 2002

CHEAT CODES

Les codes diffèrent d'une version du jeu à l'autre. Voici ceux que nous avons pu regrouper.

Dans le menu "secret" entrez l'un des codes suivants :

Tous les circuits
NNNUOT

Toutes les pièces
OQOWOH

Tous les niveaux
CXXBLD

Baja buggy
SAXDBU
EPIGUR

Avion
HZULLB

Aeroglisseur
UMQATU

Tank
RSSCNU

Voiture radiocommandée
OHWIPE

Toutes les voitures
WWACNU
JGIUUR
BLLJQO

Colosseum : Road to Freedom

© Koei / Goshow 2005

PLUS DE CHOIX AU DÉBUT DU JEU

Pour avoir la possibilité de choisir Rome ou la Grèce en guise de patrie, terminez d'abord le jeu une fois.

Combat Elite : WWII Paratroopers

© Acclaim 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant une partie, mettez le jeu en pause, puis maintenez le bouton R1 enfoncé en entrant les codes suivants (On utilisera la croix, et non les sticks). Une description du cheat apparaîtra alors à l'écran.

Toutes vos capacités passent au maximum	Gauche, Haut, Droite, Bas
Munitions au maximum	Haut, Gauche, △, Bas
Santé au maximum	Bas, Bas, Haut, Haut
Barre de santé étendue	✕, ○ Gauche, Gauche, Droite
Invincibilité	△, ✕, □, ○
Invincibilité des alliés	△, ○, ✕, □
Tuer tous les ennemis du niveau	Bas, Haut, △, Droite
Nouvelle arme	Gauche, Droite, □, ○
Toutes les armes allemandes	Haut, Bas, Gauche, Droite, ✕
Toutes les armes britanniques	Haut, Bas, Gauche, Droite, ○
Toutes les armes américaines	Haut, Bas, Gauche, Droit, □

Commandos 2 : Men of Courage

© Eidos Interactive / Pyro Studios 2002

MISSIONS BONUS

Ramassez tous les livres marrons de façon à assembler la photo de fin de niveau et débloquer une mission bonus.

Commandos Strike Force

© Eidos Interactive / Pyro Studios 2006

TOUS LES NIVEAUX

Pour débloquer tous les niveaux, il suffit d'entrer le mot **TRUCO** en guise de nom de profil.

Conan

© TDK Mediactive / Cauldron 2004

CHEAT CODES

Terminez le jeu une fois en Normal pour débloquer le menu des Cheat Codes.

Costumes alternatifs
Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche

Courir plus vite
Gauche, Droite, Haut, Bas, Bas, Droite

Attaques power-up
Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche

Energie illimitée
Haut, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite

Conflict : Desert Storm

© SCi / Pivotal Games 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Ces codes nécéssitent un clavier USB. Appuyez sur la touche indiquée pour activer le cheat code correspondant.

Afficher les dommages	K
Afficher la position	L
Inverser la visée	Y
Pause	X (start pour revenir au jeu)
Afficher le menu	

CODE MAÎTRE

Sur le menu principal, appuyez sur , , , , L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2. Grâce à ce code, vous pourrez sélectionner la mission où vous voulez commencer, augmenter les compétences de vos troupes et être complètement invisibles pour vos ennemis. Pour cela, mettez la pause pendant le jeu et entrez dans le menu des cheats.

Conflict : Desert Storm II

© SCi / Pivotal Games 2003

MODE EXTREME

Terminez le jeu en mode Hard pour débloquer le mode de difficulté Extreme.

CHEAT MODE

Sur le menu principal, appuyez sur L1, L1, R1, R1, □ , □ , △ , △ , ○ , ○ . Si le code a été correctement entré, vous verrez un message de confirmation appaître à l'écran. Pendant le jeu, mettez alors la pause pour accéder au menu de triche.

Conflict : Global Storm

© Eidos Interactive / Pivotal Games 2005

CHEATS CODES

Sur le menu principal, faites : L1, R1, L1, R1, ◎ , ◎ , ◎ , ◎ .

Conflict : Vietnam

© SCi / Pivotal Games 2004

CHEAT MODE

Pour débloquer le menu de triche dans les options, allez dans le menu principal et faites : L1, R1, L1, R1, , , , , , , .

Conflict Zone

© Ubisoft / Masa 2002

100000 $ DE PLUS

Appuyez sur Start pendant la partie, maintenez R1 + R2 + L1 + L2 et faites ⊗ , Gauche, Droite, Haut et Gauche.

POPULARITÉ À 100%

Appuyez sur Start pendant la partie, maintenez R1 + R2 + L1 + L2 et faites ⊗ , Droite (2), Gauche et Haut.

CONSTRUCTION RAPIDE

Appuyez sur Start pendant la partie et faites ⊗ , Bas (2), Haut, Gauche et Droite.

PASSER LA MISSION

Appuyez sur Start pendant la partie, maintenez R1 + R2 + L1 + L2 et faites ⊗ , Haut (2), Gauche, Droite et Gauche. Quittez ensuite la partie et appuyez sur ⊗ à l'écran du briefing pour aller directement à la mission suivante.

REJOUER TOUTES LES MISSIONS

Appuyez sur Start pendant la partie, maintenez R1 + R2 + L1 + L2 et faites ⊗ , Haut (2), Gauche, Droite et Gauche. Quittez ensuite la partie et entrez dans le menu des options pour refaire tous les niveaux.

Constantine

© Eidos Interactive / SCi 2005

VAINCRE GABRIEL

Utilisez le flingue "Dragon Breath" pour lui causer plus de dégâts qu'avec n'importe quelle autre arme.

CHEAT MODE

Appuyez sur Select en cours de jeu pour entrer dans l'écran du journal, et faites les manipulations suivantes. Un effet visuel confirmera la validité du code.

Munitions illimitées

Gauche, Droite, Gauche, ▣ , △ , ▣ , ▣ , △ , △ , ▣ , △ , ▣ , ▣ , △ , △ .

Energie d'âme infinie

Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, △ , △ .

Fusil à pompe

L2, Gauche, R2, Gauche, △ , ▣ , △ , ▣ .

Bombes explosives

Droite, Gauche, ▣ , △ , ▣ . △ , Gauche, Droite.

Boules de feu

△ , △ , △ , Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite.

Grosses armes

Gauche, ▣ , ▣ , ▣ , △ , △ , △ .

Grosses têtes de démons

R2, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, R2.

Contra : Shattered Soldier

© Konami 2003

CHEAT CODES

30 vies

Faites Haut, Haut, Bas, Bas, L1, R1, L2, R2, L3, R3 avec le second pad à l'écran titre.

Reset en cours de jeu

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select en cours de jeu

Cool Boarders 2001

© Sony / Idol Minds

PERSONNAGES BONUS

Terminez tous les challenges pour avoir Tara, Nate, Replay, Max et d'autres nouveaux personnages.

Coraline

© Papaya Studio 2009

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

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

Cheese	Oeil en forme de bouton

Corvette

© Take 2 Interactive / 2K Play 2004

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES VOITURES ET TOUTES LES COURSES

Dans les options, allez dans "Changer le nom" et entrez **XOPENSEZ**.

Coupe du Monde de la FIFA 2006

© Electronic Arts / EA Sports 2006

EQUIPES ALL-STARS

All-African Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe d'Afrique.

All-Americans Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe américaine.

All-Asian Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe asiatique

All-European Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe européenne.

All-World Team

Gagnez la coupe du monde avec toutes les équipes all-stars.

Coupe du Monde FIFA 2002

© Electronic Arts 2002

NOUVELLES ÉQUIPES EN MATCH AMICAL

All-Americas

Remportez la coupe du monde avec une équipe américaine.

All-European

Remportez la coupe du monde avec une équipe européenne.

All-Asian

Remportez la coupe du monde avec une équipe asiatique.

All-African

Remportez la coupe du monde avec une équipe africaine.

All-World

Débloquez les équipes All-Americas, All-European, All-Asian, et All-African.

TOUTES LES ÉQUIPES

Equipe All-America

Gagnez la coupe mondiale avec une équipe d'Amérique du Nord ou du Sud.

Equipe All-European

Gagnez la coupe mondiale avec une équipe d'Europe ou d'Océanie.

Equipe All-Asian

Gagnez la coupe mondiale avec une équipe d'Asie.

Equipe All-African

Gagnez la coupe mondiale avec une équipe d'Afrique.

Equipe All-World

Débloquez les équipes ci-dessus.

Crash : Génération Mutant

© Sierra / Radical Entertainment 2008

CHEAT CODES

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

Toucher paralysant

Bas, Bas, Bas, Haut.

Crash devient une ombre

Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Quad Damage (laissé par les ennemis)

Haut, Haut, Haut, Gauche.

Fruit spécial (laissé par les ennemis)

Haut, Bas, Bas, Haut.

Super-Kick (laissé par les ennemis)

Haut, Droite, Bas, Gauche.

Fruit Wumpa (laissé par les ennemis)

Droite, Droite, Droite, Haut.

Corps déformé

Gauche, Gauche, Gauche, Bas.

CODES DE TRICHE

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

Geler un ennemi

Bas, Bas, Bas, Haut

Devenir une ombre

Gauche, Droite, Gauche, Droite

Les ennemis laissent tomber des Evo- Wumpas

Haut, Bas, Bas, Haut

Les ennemis laissent tomber des gants de boxe

Haut, Haut, Haut, Gauche

Les ennemis laissent tomber des fruits Wumpas

Droite, Droite, Droute, Haut

Crash déformé

Gauche, Gauche, Gauche, Bas

Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex

© Vivendi Universal Games / Traveller's Tales 2001

SIXIÈME POUVOIR

Récupérez tous les diamants de couleurs des niveaux spéciaux. N'oubliez pas de perdre le dernier de couleur rouge. Vous pourrez alors obtenir un nouveau pouvoir.

VIES SUPPLÉMENTAIRES AU NIVEAU 4

Après avoir vaincu le boss du niveau 4, et gagné le Bazooka, retournez au premier niveau (Arctic Antics). Là, détruisez les 3 mammouths pour obtenir des vies supplémentaires.

CONSEIL POUR LE MASQUE DU VENT DU BOSS FINAL

Lorsque Quand Crunsh s'apprète à sauter sur l'interrupteur du masque du vent, bondissez sur la plate-forme où se tient Néo Cortex afin d'éviter les attaques électriques.

VAINCRE LES BOSS

Pour vaincre le 1er boss :

Il vous faut essayer de taper sur les météorites pour qu'elles deviennent bleu. Si les météorites sont rouges il faut les toucher 2 fois.

Pour vaincre le 2ème boss :

Tout d'abord, il faut sauter sur les deux premières cases avant que le boss lance son rayon bleu, puis faites un saut tourbillon sur lui. Ensuite, il faut repasser rapidemment sur la première case avant que le boss lance son rayon bleu et se baisser pour éviter le rayon vert. Vous aurez alors un peu de temps pour refaire un petit saut tourbillon. Si le boss se cogne la tête sur le sol, il faut être très rapide et sauter sur la dernière case puis refaire un saut tourbillon.

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Choisissez de commencer une nouvelle partie et entrez **Wombat** comme nom.

FIN ALTERNATIVE

Trouvez les 46 gemmes cachées pour découvrir la seconde fin du jeu.

Crash Nitro Kart

© Vivendi Universal Games / Vicarious Visions 2003

DÉBLOQUER ZAM

Au menu principal maintenez L1 et R1 puis faites , , , haut, haut, X.

PERSONNAGES ET CIRCUITS À DÉBLOQUER

Personnages

Débloquer Pura
Faire 50 turbos pendant une course avec l'équipe Bandicoot.

Débloquer Faux Crash
Faire 50 turbos pendant une course avec l'équipe Cortex.

Débloquer Zem
Finir la coupe Joyau Mauve.

Débloquer Zam
Finir la coupe Joyau Bleue.

Débloquer Polar
Finir la coupe Joyau Vert.

Débloquer Dingodile
Finir la coupe Joyau Rouge.

Débloquer N. Tropy
Battre son fantôme sur tous les circuits.

Débloquer Vélo
Finir l'aventure à 100% avec les 2 équipes.

Circuits

Débloquer le circuit HyperEspace
Battre Geary.

Débloquer l'arène Terra-Drome
Avoir les 4 pièces CNK Mauves.

Crash of the Titans

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2007

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et entrez les codes suivants. Vous pouvez le saisir à nouveau pour le désactiver.

Grosse tête

Maintenez R1 et faites □ , □ , △ et ✕ .

Shadow Crash

Maintenez R1 et faites △ , □ , △ , □ et ✕ .

LES SKINS

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

Crash Tag Team Racing

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2005

LES COSTUMES

Bébé
Trouvez les 34 "Die-O-Rama".

Evil Crash
Sur Mystery Island, cherchez derrière Cortex pour trouver une sorte de lampe à actionner avec l'attaque sautée. Engouffrez-vous dans le passage secret et allez vers la droite pour trouver un drône au sommet de l'île qui vous vendra le costume pour 2000 pièces.

Squelette
Parlez à un ouvrier d'Astro Land près de l'arène pour lui acheter le costume pour 4000 pièces.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Crunch Bandicoot
Donnez-lui 2500 pièces à Midway.

Gin
Donnez-lui le Plutonium vert à Midway.

Nina Cortex
Donnez-lui les clés à Midway.

Pasadena Opossum
Donnez-lui un cristal de puissance à Midway.

Von Clutch
Donnez-lui un cristal de puissance à Midway.

CHEAT CODES

Sur le menu principal, maintenez L1 et R1 et faites :

Mode grande vitesse
○ , ○ , △ , △

Têtes de poulet
✕ , ○ , ○ , □

Voitures Toy block
○ , ○ , △ , □

KO lorsqu'on fonce dans une autre voiture
✕ , ○ , ○ , ✕

Désactivez le HUD
✕ , □ , △ , ○

Skin "Crash japonais"
□ , ○ , □ , ○

Crash Twinsanity

© Vivendi Universal Games / Traveller's Tales 2004

DÉBLOQUER LES EXTRAS

Collectez les gemmes d'une couleur spécifique dans chaque niveau pour débloquer les options du menu extras.

Gemmes bleues	Galerie des boss
Gemmes pourpres	Artworks
Gemmes vertes	Galerie des ennemis
Gemmes rouges	Storyboard
Gemmes jaunes	Galerie invisible
Gemmes transparentes	Galerie de vidéos

DÉBLOQUER UNE VIDÉO SECRÈTE

Terminez le jeu à 100 %

Crazy Taxi

© Acclaim / Sega 2001

POUSS-POUSS

A l'écran de sélection des conducteurs, maintenez L1 + R1. Relâchez L1 puis R1. Maintenez L1 + R1 de nouveau puis relâchez-les en même temps. Appuyez ensuite sur ⊗ . Un son de cloche se fera entendre. Si vous n'y parvenez pas ainsi, vous pouvez toujours vous placez sur le conducteur de votre choix et appuyez trois fois sur L1 + R1, puis maintenez L1 + R1 + Haut et confirmez le choix de votre personnage.

MODE EXPERT

Maintenez L1 + R1 + Start sur le menu principal jusqu'à ce que l'écran de sélection des personnages apparaisse. puis appuyez sur ⊗ pour choisir votre mode de jeu. Vous verrez alors inscrit la phrase "Expert Mode" en bas à gauche de l'écran. Dans le mode expert, vous n'aurez aucune indication de destination, ni aucune flèche de direction.

DÉSACTIVER LES FLÈCHES D'INDICATION

Maintenez R1 + Start après avoir choisi votre limite de temps et avant d'arriver à l'écran de sélection des personnages. Le message "No Arrows" apparaitra en bas à gauche de votre écran.

DÉSACTIVER LES INDICATIONS DE DESTINATIONS

Maintenez L1 + Start après avoir choisi votre limite de temps et avant d'arriver à l'écran de sélection des personnages. Le message "No Destination Markers" apparaitra en bas à gauche de votre écran.

MODE ANOTHER DAY

Appuyez sur R1 sur le menu de sélection des personnage et relâchez-le. Puis maintenez R1 et appuyez sur ⊗ . Le message "Another Day" apparaitra en bas à gauche de votre écran. Dans ce mode, les positions des lieux seront modifiées.

CHANGER LES VUES

Commencez le jeu dans le mode arcade ou original. Prenez la deuxième manette et maintenez L1 + R1. Appuyez ensuite sur

- ○ pour alterner entre une vue à la première personne et le vue normale
- □ pour voir l'indicateur de vitesse
- △ pour avoir une vue panoramique de côté
- ✕ pour revenir à la vue initiale

UNE BONNE CLIENTE

Que ce soit dans le mode arcade ou original, vous pouvez trouver une vieille dame qui vous payera 1000 $ pour la course. Elle se trouve sur un restaurant soit près du magasin Fila, soit près de Pizza Hut. Pour y accéder, entrez ans le garage. Montez au 1er étage. Roulez jusqu'au bout où il n'y a plus de mur en restant le plus à gauche possible. Freinez avant de tomber puis accélérez légérement pour atterir plus bas. Vous apercevrez alors la vieille dame.

CRAZY PARKING

Terminez les niveaux 1-2, 2-2 et 3-2 du mode Crazy Box pour obtenir le Crazy Parking.

PLUS D'ARGENT

Adopter une conduite assez dangereuse pour épater vos clients et gagner plus de pourboires.

FAIRE DÉRAILLER LE TRAIN

Jouez en mode arcade ou original et allez à la gare. Placez-vous sur les rails et attendez un train. Au bout d'un moment, un wagon arivera et au lieu de vous foncer dessus, il essaiera de ralentir ce qui pourrait bien le faire dérrailler.

MANOEUVRES

Crazy Speed

Appuyez sur Reverse puis rapidement sur Drive pour gagner de la vitesse.

Crazy Dash

Appuyez simultanément sur Drive et Acceleration pour faire un Crazy Dash.

Crazy Stop

Appuyez simultanément sur Reverse et Brake pour faire un Crazy Stop.

Crazy Drift (dérapage)

Indiquez une direction (gauche ou droite) tout en passant en Reverse puis en Drive presque immédiatement.

DE DRÔLES DE CLIENTS

En mode arcade, allez à la plage puis plongez dans l'eau. Vous trouverez quelques clients qui souhaitent se rendre à Pizza Hut. Prenez-les et vous remarquerez qu'ils possèdent d'assez grandes oreilles.

ASTUCES DIVERSES

Si vous êtes un peu perdu et que vous souhaitez trouver l'autoroute, suivez les bus bleus. Généralement, c'est là qu'ils vont.

TABLEAU DES LICENCES

Les licences sont décernées en fonctions du score que vous ferez.
Class E : Moins de 1000 $
Class D : entre 1000 $ et 2000 $
Class C : entre 2000 $ et 3000 $
Class B : entre 3000 $ et 4000 $
Class A : entre 4000 $ et 5000 $
Class S : plus de 5000 $
Awesome ! License : plus de 10 000 $
Crazy ! License : plus de 25 000 $ avec le vélo

VÉLO

Faites Gauche, Droite, Start (3) à l'ecran de sélection des voitures.

Cricket 2002

© Electronic Arts

SUPER BATTEUR

Sélectionnez "Inside EA Sports" à l'écran principal et faites R2 , L2, R1, Select. Un message confirmera le code. En cours de jeu faites L1 pour avoir un super tir.

Crimson Sea 2

© THQ / Koei 2004

NOUVEAU PERSONNAGES EN MULTI

Jouer avec Diez en multi

Terminez le niveau Woman Warrior avec un classement S.

Jouer avec Shami en multi

Terminez le niveau Princess Shami avec un classement S.

Crimson Tears

© Capcom / Dream Factory 2004

MODE EX

Terminez le jeu. Chargez la sauvegarde vide et parlez au vieil homme. Le mode EX propose une difficulté plus élevée avec de nouvelles restrictions à chaque niveau.

Crisis Zone

© Sony / Namco 2004

BONUS

Pour le mode histoire, il est possible de débloquer quelques bonus :

Mode double pistolet
Terminez le jeu à au moins 55 %

Munitions illimités (pas besoin de recharger)
Terminez le jeu à 100 %

Crusty Demons

© KOCH Media / Deep Silver 2006

BONUS À DÉBLOQUER

Pour débloquer les trois bonus suivants, voici les missions que vous devez accomplir à New York :

Van du vendeur de glaces	Sex and Ice Cream
Mini voiture	Pimp And Circumstances
New York Crash Photos	Ghetto Rally

CY Girls

© Konami 2004

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Benigumo et Coffy
Terminez la partie avec Aska.

Jouer avec X
Terminez la partie avec Ice.

CHOIX DU NIVEAU

Sur le menu principal, faites : ○ , ✕ , □ , Haut, Bas, Gauche, Droite, □ et ○ .

Da Vinci Code

© 2K Games / The Collective Inc. 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des codes se trouvant dans les options (lorsque vous mettez la partie en pause) et entrez l'un des termes suivants selon l'effet désiré :

`Apocrypha`	Tous les visuels de la base de données
`Clos Luce 1519`	Choix du niveau
`Et In Arcadia Ego`	Tout débloquer
`Phillips Exeter`	Mort en un coup de poing
`Royal Holloway`	Mort en un tir
`Sacred Feminine`	Santé doublée
`Vitruvian Man`	invincibilité (à faire pour les deux personnages)

LE CODE DE LA BOÎTE

Le code est : 13, 21, 34.

Dakar 2

© Acclaim 2003

CHEAT MODES

SWEETAS	Toutes les voitures
BONZER	Tous les circuits

Dance Dance Revolution : Disney Channel Edition

© Konami / Keen Games

CHANSONS BONUS

B4U (Naoki)

Jouer une chanson dans le mode Game.

Danca De Yuca (Big Idea)

Jouer 3 chansons dans le mode Game.

Higher (NM feat Sunny)

Jouer 2 chansons dans le mode Game.

Toe Jam (Big Idea)

Jouer 6 chansons dans le mode Game.

Dance Dance Revolution Extreme 2

© Konami

MODES À DÉBLOQUER

Combo Challenge

Débloquez toutes les chansons cachées et achetez-les dans la boutique. Le mode Combo Challenge devient alors disponible à l'achat dans la boutique.

Endless

Débloquez toutes les chansons cachées et achetez-les dans la boutique. Le mode Endless devient alors disponible à l'achat dans la boutique.

Survival

Débloquez toutes les chansons cachées et achetez-les dans la boutique. Le mode Survival devient alors disponible à l'achat dans la boutique.

STAGES X

Stage X-01

Obtenir le rang AA sur le stage A-05.

Stage X-02

Obtenir le rang AAA sur le stage A-06.

COSTUMES

Pour débloquer la tenue spéciale d'un personnage, vous devez jouer avec ce personnage en mode Dance Master sur au moins 5 missions. La tenue sera alors disponible à l'achat dans le magasin pour 100 000 points ou 200 000 points.

Dance Dance Revolution X

© Konami / Bemani

TOUS LES DANSEURS

Alice : 2

Terminez tous les niveaux d'Alice en mode Street Master (Normal).

Baby-Lon : 2

Terminez tous les niveaux de Baby-Lon en mode Street Master (Normal).

Concent Be-fu

Terminez tous les niveaux de Louis Concent III en mode Street Master (Normal).

Dark-Zukin

Terminez tous les niveaux de Queen Zukin's en mode Street Master (Avancé).

Disco : 2

Terminez tous les niveaux de Disco en mode Street Master (Normal).

Emi : 2

Terminez tous les niveaux d'Emi en mode Street Master (Normal).

Gus : 2

Terminez tous les niveaux de Gus en mode Street Master (Normal).

Jenny : 2

Terminez tous les niveaux de Jenny en mode Street Master (Normal).

Julio : 2

Terminez tous les niveaux de Julio en mode Street Master (Normal).

Rage : 2

Terminez tous les niveaux de Rage en mode Street Master (Normal).

Robo-Zukin

Terminez tous les niveaux de Queen Zukin en mode Street Master (Normal).

Ruby : 2

Terminez tous les niveaux de Ruby en mode Street Master (Normal).

Yuni : 2

Terminez tous les niveaux de Yuni en mode Street Master (Normal).

Yuni : 3

Terminez tous les niveaux de Yuni en mode Street Master (Avancé).

SUNKISS DROP (VERSION "JUN SIDE")

Il existe deux versions du morceau Sunkiss Drop : "Alison side" et "jun side". C'est la première qui est jouée par défaut. Pour lancer la seconde, appuyez sur Start et faites un tri alphabétique sur D, R, O, P, S afin de trouver Sunkiss Drop, et vous aurez accès à la version "jun side".

Dark Angel

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2003

FIN DU JEU

Lorsque vous terminez le jeu, attendez la fin des crédits pour voir la véritable fin du jeu.

Dark Angel : Vampire Apocalypse

© Metro 3D / Metropolis 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

COMPUTERS	Intelligence accrue
MARTIALARTS	Force acrue
MOUNTAINBIKING	Santé plus forte
SOCCER	Recherche améliorée

Dark Chronicle

© Sony / Level-5 2003

UN ROBOT EN PARFAIT ÉTAT

Au chapitre 2, prenez Cédric pour réparer votre robot. Envoyez votre robot détruire tous les arbres de la forêt. Une fois que ce sera fait, réparer de nouveau votre robot pour qu'il soit en forme.

TOUS LES COSTUMES

Terminez le jeu en obtenant les costumes de Max et de Monica. Démarrez ensuite une nouvelle partie et vous pourrez choisir un des costumes récupéré pour ces deux personnages.

SOLUTION

ITEMS et OBJETS

Objets de Guérison : les objets de guérison sont constitués la plupart du temps par des objets de nourriture. Plus ou moins riche, leur apport en énergie variera suivant la nourriture utilisée.

Objets d'Attaque : les objets d'attaque vous permettent d'utiliser autre chose que vos traditionnelles armes. Utiles lors des affrontements où vous ne pouvez avoir recours au Robomobil, leur utilisation n'est pourtant pas fréquente.

Objets de Défense : Utilisez-les lorsque vous arpentez des zones peuplées d'ennemis dangereux par les effets qu'ils véhiculent sur leurs adversaires (poison, gélatine…).

Objets de réparation : Indispensables lors des phases d'action, ces objets serviront à réparer de nombreuses fois vos armes lorsque celles-ci auront été beaucoup sollicitées.

Objets d'équipement : Les objets d'équipement ne sont pas bien nombreux, ce sont par exemple l'appareil photo ou bien la canne à pêche.

Matériaux : les matériaux servent la plupart du temps à la création des objets. Ramassez-en en masse lors des niveaux dans les caisses ou bien encore, achetez-les dans les boutiques.

LES COMBATS

Le système de combat est accès sur un style dynamique, et non statique comme le propose les RPG habituels et qui parfois nous paraissent barbants. Dans Dark Chronicle, vos personnages bougent, attaquent, se protégent, usent des éléments du décor, d'objets compris dans l'inventaire… Un personnage à la fois combat lors des phases d'action et diverses commandes sont alors possibles. Combos, projections, ciblage, esquives… A vous d'inventer votre style de

combat.

LES DEDALES

Les dédales sont en fait constitués d'une succession de niveaux générés aléatoirement par le jeu. Pour chacun d'eux, vous devrez combattre un certain nombre de monstres, récupérer des items, des pierres Géorama, mais surtout retrouver l'objet (clefs, vannes…) vous permettant de poursuivre vers le niveau suivant. Ces phases de jeu représentent d'excellents moyens pour vous remplir les poches en objets aussi diversifiés qu'utiles, mais elles constituent également une solution d'entraînement redoutable pour vos armes. En effet, vous pouvez à loisir retournez dans les niveaux déjà terminés afin d'augmenter les caractéristiques de votre partie (améliorer les armes, trouver des matériaux, des items de soin…). Enfin, il vous sera également possible de vous lancer dans la course aux médailles. Leurs acquisitions, définies par des objectifs spécifiés lors du lancement de la zone (carte des niveaux), vous promettent une future surprise. Vous pourrez en fait les échanger contre des objets rares, en allant voir le Maire lorsqu'il aura rejoint votre petite troupe.

LES ARMES

Dans Dark Chronicle, ce ne sont pas les personnages qui évoluent de niveaux, mais bel et bien les armes. A chaque ennemi tué, vous récupérez des PA, petites germes bleues appelées également points d'absorption. Plus vous utiliserez une arme et plus sa barre de PA grimpera. Vous gagnerez ainsi des niveaux. Ces niveaux vous donneront alors des points de synthèse, nécessaires à la combinaison d'éléments spectromisés à vos armes. Pour savoir de quels éléments à besoin votre arsenal pour évoluer, sélectionnez l'onglet transformé dans le menu des armes, puis tenez compte des éléments clignotant en rouge. C'est dans ces catégories qu'une augmentation est indispensable pour upgrader l'arme en question. Rappelez-vous également que les armes disposent d'une barre d'énergie et qu'il vous faudra veiller sur celle-ci car une arme épuisée devient inutile jusqu'à sa guérison.

LA SPECTROMISATION

Liée à l'évolution de votre arsenal, la spectromisation des objets sert à rendre possible la synthèse d'éléments, à l'arme. Pour cela, vous devez sélectionner n'importe quel objet et vérifier si sa spectromisation (choisissez l'onglet spectromisation) apporte l'effet désiré. Plus le nombre d'éléments spectromisés sera important et plus la synthèse fera grimper les stats. En contrepartie, elle demandera une utilisation plus grande en points de synthèse.

LE ROBOMOBIL

Le Robomobil peut être considéré comme un personnage à part entière. Manœuvré par Max, la grosse machine dispose d'une force d'attaque dévastatrice mais nécessite tout de même du carburant pour avancer et ne peut être réparée que par Cédric. Il vous est également possible de personnaliser le Robomobil en créant vous-même vos propres inventions ou en demandant à Cédric de transformer vos points d'expérience (PA) en amélioration.

SYSTEME D'INVENTION

Max, véritable petit génie du rafistolage, possède également un don inéluctable pour les inventions en tout genre. Vous remarquerez que lors du jeu, certains points d'exclamation rouges vous signalent des idées de créations. Celles-ci deviennent alors possible si vous réussissez à photographier les objets demandés. Rendez-vous pour cela dans le mode « fabriquer » puis dans l'onglet « nouvelles inventions ». Combinez ensuite les photos prises pour trouver ainsi le schéma de fabrication de l'invention. Vous pouvez noter les idées trouvées au fur et à mesure du jeu ou vous référer à la liste des objets à fabriquer pour plus de facilité !

L'ART DE LA PHOTO

L'appareil photo (qui vous sera remis par Cédric lors du premier chapitre) est l'un des objets primordiaux du jeu. Grâce à celui-ci, vous pourrez trouver de nouvelles idées qui régiront vos futures inventions, mais aussi immortaliser divers événements, appelés « scoops » à l'intérieur du soft. Il est important de saisir un maximum de photos, alors n'hésitez pas à photographier à foison tout ce qui ne vous paraît pas anodin autour de vous. Votre appareil est toutefois limité en nombre de photos. Pensez alors à les transférer dans votre livre d'idées afin de faire de la place. Un inventaire de toutes les choses utiles à photographier est répertorié plus bas pour plus de facilité. De même pour les scoops qui vous permettront de gagner des pierres précieuses et autres objets avec Donny, le gamin des égouts.

LE SYSTEME GEORAMA

Le système Géorama est en fait un moyen de construction pour villes et villages. Dans le présent de Max, vous devrez construire des villes à certains endroits pour que subsiste une trace dans le futur (monde de Monica). Des constatations sont alors possibles et les efforts que vous faites ont des répercutions sur le temps. A chaque construction, des conditions sont établies. Pour les connaître dans leur intégralité, il vous faut ramener au Charpention toutes les pierres Géorama reliées aux dédales de la zone. La plupart du temps, les objectifs se résumeront à placer certaines personnes dans des habitations, à obtenir des points de culture (plantez arbres, construisez abris, ajoutez quelques objets divers), et à bâtir des structures suivant un schéma prescrit. Les objectifs demandés sont accessibles à l'intérieur du mode et une barre de progression vous tient au courant de votre avancée. Remplissez-la à 100% et vous gagnerez un objet rare en plus des nombreux coffres qui apparaîtront dans le futur.

LES PLAISIRS DE LA PECHE

La pêche, indispensable à certains endroits du jeu, se révèle pour la plupart du temps une activité de loisir. Mais celle-ci n'est pas pour autant à négliger car elle peut vous apporter certains revenus. Pêcher des poissons par exemple, vous permet la vente de ceux-ci, ou encore l'élevage où vous pourrez dresser vos poissons pour la course via un aquarium (voir inventions). A un certain moment du jeu, des tournois de pêche et de concours de poissons les plus rapides seront organisés. Participez-y pour remporter quelques lots intéressants.

LES MEDAILLES

Les médailles s'obtiennent à l'intérieur des dédales et leurs obtentions sont fixées par des objectifs bien précis (objectifs de temps, de pêche, d'utilisation des personnages, réparation de distorsions…). Echangez-les par la suite avec le Maire du village pour obtenir des objets rares.

SOLUTION COMPLETE

En début de partie, on vous proposera de choisir la tenue du héros du jeu : Maximilien. La suite vous placera directement dans la peau d'un tout autre personnage, sujet à quelques difficultés. Monica, jeune fille agréable et débrouillarde est embêtée par quatre gardes aux allures farouches. L'occasion pour vous de vous familiariser avec le système de combat du jeu (voir grand titre « les combats »), que vous retrouverez de nombreuses fois en cours de partie. Si vous triomphez de ce premier affrontement, vous passerez au contrôle de Max. Descendez les quelques marches et profitez du point de sauvegarde pour effectuer votre premier enregistrement (sortez le camescope !). Partez ensuite vers le lit, au fond de la pièce, puis récupérez le carnet de notes sur la petite table, ainsi que la clef anglaise dans la commode beige. Repartez ensuite vers l'établi, et farfouillez sur la table près du mur pour trouver l'objet que vous devez réparer. Au travail !
Arrivé devant le cirque, donnez le ticket au clown. Un jeune garçon viendra alors vous subtiliser votre bien et il vous faudra le retrouver. Demandez des informations à la petite fille sous le lampadaire pour pouvoir repérer le chenapan. Après la courte scène, vous gagnerez enfin l'intérieur du chapiteau. Quelques péripéties plus tard, un combat débutera entre Max et les clowns. Ne vous laissez pas encercler par ces rigolos et choisissez plutôt une attaque ciblée à une

jetée directe dans la mêlée. La tâche ne devrait pas être trop difficile et Max préférera prendre la fuite face à l'arrivée d'autres individus.
Dans la base de Donny, sauvegardez puis retournez parler à votre ami, puis parlez-lui des souterrains. Ce dernier vous gratifiera ainsi de votre seconde arme du jeu : le pistolet classique mais également d'un talkie-walkie vous permettant de garder contact pour la suite.

CHAPITRE 1 : EN ROUTE POUR LE MONDE EXTERIEUR

Ce premier chapitre vous lance directement au cœur de l'action, car son commencement sera marqué par une session à « dédales » (voir article « les dédales »). Ces phases de jeu ne sont pas à négliger et Donny se débrouillera très bien pour vous donner des informations pertinentes. Les niveaux étant générés aléatoirement, il m'est impossible de vous donner des indications précises quant aux directions à emprunter et aux emplacements des divers items à récupérer. Mais tout étant très intuitif et facile d'accès, vous ne tarderez pas à vous familiariser avec ce système de donjon. Ecoutez bien les conseils de votre ami puis tentez les objectifs aux médailles si cela vous tente. Pour les plus pressés d'entre vous, il est possible de chercher au plus vite le passe de la zone pour pouvoir poursuivre. Mais pensez tout de même à améliorer les caractéristiques de vos armes un minimum, ne serait-ce que pour la suite qui vous confrontera à des adversaires de plus en plus puissants. Arrivé au quatrième niveau, l'éléphant du cirque vous tombera dessus. La belle Linda, car tel est son nom, se révèle être un adversaire peu gracieux mais très imposant. Vos armes n'ont en effet aucun effet sur la bête et seule l'esquive demeure possible. Pour vous sortir de cette galère, vous devez en fait patienter jusqu'à l'arrivée de Cédric votre vieil ami, et employeur.
De retour au bercail, vous serez initié aux systèmes d'invention et de photographie. Ouvrez bien vos oreilles et reportez-vous aux rubriques adéquates, présentes dans cette soluce si besoin est. Sortez de la maison et dirigez-vous vers la boulangerie « Polly's Bakery ». Vous devez en fait capturer les images de 3 éléments pour réussir à fabriquer une pièce pour Cédric : des bidons de lait, des tuyaux et une ceinture. Photographiez les bidons de lait et l'enseigne du magasin puis entrez à l'intérieur du bâtiment pour photographier la boulangère. La suite des éléments à photographier est détachée de la solution principale, car trop exhaustive et détaillée, elle nuirait sans contexte à la clarté du présent article. Reportez vous donc en bas de page pour les articles à « capturer », zone par zone. Allez ensuite vers le poste de police puis prenez la ceinture du shérif en photo. Non loin, fixé sur un mur, se trouve un gros tuyau. Capturez également son image puis revenez voir Cédric. Passez alors dans le menu, et faites passer vos photos dans le carnet à idées. Faites ensuite réfléchir Max. En mélangeant les 3 captures d'objets et vous inventerez le générateur. Parlez ensuite au vieil homme qui vous donnera l'argent nécessaire à l'achat des matériaux. Puis ressortez et traversez la rue afin d'acheter toutes les fournitures requises dans le magasin près des citrouilles. Fabriquez l'objet puis partez chez Cédric lui faire part de votre travail. Le Robomobil vous sera alors disponible à partir de ce point. Signalez à Cédric que vous êtes fin prêt (si c'est le cas bien sûr) et vous repartirez pour les dédales souterrains. Vous recroiserez alors la grande Linda. Vous ne pouvez la battre qu'en étant dans le Robomobil. Profitez de sa lenteur pour passer derrière elle et la frapper en toute tranquillité. Sachez aussi qu'il vous est possible de capter votre premier scoop, mais reportez-vous à l'article adéquat plus bas, pour en apprendre plus. Une fois la bataille achevée, descendez du Robomobil puis sortez par la porte suivante. Ce sera alors reparti pour un niveau d'action avec plein de monstres à abattre et pour quête principale la clef à retrouver afin de pouvoir poursuivre. Petite nouveauté dans les niveaux d'action, l'arrivée des robots ennemis, redoutables si l'on ne s'y attaque pas avec le Robomobil. Deux niveaux plus tard vous tomberez sur le boss de la zone : Halloween , la monture personnalisée de Flotsam le clown diabolique. Une attaque directe est ici inutile et même la machine de combat n'y pourra rien. Pour le vaincre, patientez jusqu'à ce qu'il vous lance des bombes puis saisissez-les à l'aide des touches R1 et croix afin de lui réexpédier. Sa tête s'affaissera alors sur le sol. Profitez de ce moment pour l'asséner de coups. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour finir. Descendez les escaliers à gauche et le train débarquera. Durant le voyage, montez l'échelle pour accéder au toit du train. Vous retrouverez ainsi Flotsam décidément bien collant en cette fin de chapitre. Pour le vaincre, lancez lui les bombes que vous passe Cédric. Visez du côté du train où Flotsam et son véhicule vous poursuit.
En réussissant à protéger le train, le second personnage principal fera une apparition fracassante et sera alors disponible lors des combats.

CHAPITRE 2 : LA RESURRECTION DU GRAND AINE

Au débarquement, passez par le petit sentier près de la sauvegarde. Dirigez-vous vers la maison et parlez au lutin.

Celui-ci vous présente alors quelques amis et décide de vous libérez un passage vers les bois du Papillon Arc-en-ciel, constitués de nouveaux dédales. Avant d'arpenter ceux-ci, il est vital que vous possédiez des armes suffisamment puissantes ou bien (et c'est encore mieux) l'amélioration du bras canon pour le Robomobil. En effet, certains ennemis sont balèzes et ne donnent pas dans la dentelle comme quelques adversaires du premier chapitre tels que les clowns. A vous de voir ! Faites également attention aux plantes carnivores capables de délivrer du poison lors de leurs attaques, mais aussi des tortues à cuirasses qu'il vaudra mieux assommer d'un lourd rocher avant de tenter une offensive. Arrivé au troisième niveau de jeu, vous ne pourrez recouvrir à l'aide de Max et seule Monica pourra être contrôlée. Finissez la session et vous retrouverez les lutins dans le niveau qui suit. Parlez alors à celui qui pêche et donnez-lui le jus de raisin. Ce dernier vous délivrera alors la canne à pêche, qui vous permettra d'attraper du poisson (voir article « Les plaisirs de la pêche »). Traversez ensuite le petit pont plus loin et prenez le sentier de gauche. Parlez au gros nounours assis contre l'arbre puis repartez vers le grand étang que vous indique la créature (n'oubliez pas de prendre un cliché de la bestiole afin d'obtenir un scoop supplémentaire). Arrivé à l'étendue d'eau, accrochez une pomme empoisonnée à votre hameçon puis sélectionnez Max pour pêcher. Zoomez grâce à la touche R2 puis ferrez à l'aide du joystick analogique (le tirer vers vous) lorsque le bouchon s'enfonce dangereusement dans les eaux troubles. Vous ramènerez alors le roi Mardan en surface. Ecoutez ses propositions, puis prenez-le en photo. Allez ensuite faire baigner la ligne de votre canne à pêche dans un des deux petits étangs près des lutins et pêchez jusqu'à obtenir un poisson nommé « Propet ». Ramenez ensuite le fruit de votre pêche au roi et celui-ci désenvoûtera les lutins. Retournez à la gare de Sidain puis allez rendre visite aux sept lutins. Ces derniers vous confieront alors leur secret de construction et le système Géorama vous sera alors désormais disponible (voir article « Géorama »). Passez par le pass temporel rouge afin de gagner le futur puis récupérez le fruit d'Eden et la tarte aux pommes. Revenez ensuite dans le présent puis repartez pour les sous-bois afin d'accomplir votre promesse. Retournez voir Nounours et celui-ci vous libérera un nouveau passage. Le reste des niveaux (jusqu'au dernier exclu) détiennent des Géopierres. Récupérez chacune d'entre-elles dans chacun des niveaux puis revenez à Sidain (profitez-en également pour faire le plein de matériaux nécessaires aux futures constructions). Là bas, les lutins vous confieront quelques matériaux et tous les objectifs à remplir seront précisés dans l'onglet correspondant, à l'intérieur du système Géorama. Vous pouvez alors ou vous atteler à la tâche ou passer outre ce moment et le garder pour plus tard afin d'aller à l'essentiel. En effet, vous n'êtes pas obligé de terminer la ville à 100% pour pouvoir poursuivre. L'objectif premier à remplir afin de pouvoir continuer l'aventure principale, et ainsi affronter le Boss du niveau, est de construire l'arbre Jurak (l'arbre nez au milieu des deux autres), et de le caser près d'une rivière que vous placerez de vos petites mains (15 carrés). Recrutez ensuite Gordon, le jardinier du père de Max (voir conditions plus bas) et installez-le à Sidain. Partez ensuite pour le futur puis revenez dans le présent. Retournez dans le futur une nouvelle fois et vous obtiendrez une graine de Lafrescia ainsi qu'une boîte à écusson. Celle-ci permettra à Monica de se transformer en monstre (il faut posséder l'écusson d'un monstre pour pouvoir prendre son apparence). Vous allez alors devoir de nouveau plancher sur le système géorama. Jetez un coup d'œil sur les objectifs puis mettez-vous au travail. Allez ensuite chercher Adèle (voir conditions plus bas) et installez-la à Sidain. Son arrivée ouvre une échoppe dans le futur. Rendez-vous-y et achetez l'écusson Himarra. Retournez alors dans les bois et faites Monica se transformer en Himarra (menu personnage) afin de pouvoir communiquer avec la créature appartenant à cette espèce. Elle vous remettra alors les gouttes de soleil. Accédez au dernier niveau du dédale et jetez la graine de Lafrescia avant d'y rajouter les gouttes de soleil.
Une énorme fleur se mettra à pousser, escaladez-la en vous hissant grâce à la tige pendante. Vous serez rapidement confronté au boss du niveau, un énorme papillon aux jolies couleurs de l'arc-en-ciel. Durant l'affrontement, commencez par attaquer les tentacules centraux de la plante jusqu'à ce que tous se replient sur eux-mêmes. Le papillon se divisera alors en plusieurs autres, plus petits. Frappez-les dans cet ordre : rouge, orange, jaune, vert, bleu, bleu foncé, violet (les couleurs de l'arc-en-ciel dans le bon ordre). Après avoir calmé la bestiole, allez voir Jurak (profitez-en pour ramasser tous les coffres si ce n'est déjà fait) et demandez à Cédric le départ…
Vous arrivez à la Vallée de l'Equilibre. Montez les marches au fond de la gare et pénétrez dans la maison. Parlez au hibou sur son perchoir et retournez chercher le médecin à Palm Brinks, que vous trouverez près de l'étang, derrière la propriété de Maximilien. Revenez en sa compagnie jusqu'au volatile, puis partez pour les dédales…

CHAPITRE 3 : LE SAGE DES ETOILES

Le canyon Astral se trouve juste après le pont, en prenant à droite. Récupérez le maximum de géopierres récupérables à ce stade de l'aventure (allez au bout des deux trajets disponibles : soleil et lune). Prenez l'arbre Yorda en photo et passez ensuite au mode Géorama. Commencez à remplir les conditions demandées jusqu'à parvenir à peu près à un taux de finition avoisinant les 50%. Voyagez à ce moment là dans le futur et récupérez le contenu des coffres avant de pénétrer dans le bistrot de Lao Chao. Parlez au cuisinier puis partez pour la Vallée de Barga (dernier niveau du passage

soleil). Approchez du nid et vous trouverez un bâton tout simple par terre. Récupérez-le et parlez ensuite à Monica. A l'aide de l'objet, renvoyez la sphère dans la distorsion temporelle (attention celle-ci doit être rouge au moment où elle pénètre dans la distorsion). Vous obtiendrez alors la fleur de vent-blanc nécessaire au remède que maître Lao Chao doit vous concocter, ainsi qu'un club de Sphreda plus valorisant que la vulgaire branche morte récemment utilisée. Faites préparer les boulettes miracles au restaurateur chinois du futur puis partez les donner à Lin. La jeune fille guérira alors et vous pourrez gagner le futur en sa compagnie. Entrez dans le nouveau magasin et achetez-y le Sablier Stellaire (300 gildas). Des cristaux d'attaques sont également disponibles si vous disposez d'un large budget. Prenez ensuite la direction de la vallée de Yorda et approchez du grand arbre. Un mémovore sortira des pensées de Lin et vous aurez pour tâche de l'affronter (faites une petite photo au passage). Cet ennemi n'étant pas très puissant, le combat sera de courte durée. Après celui-ci, passez aux niveaux suivants. Le dernier niveau donnera lieu à l'affrontement habituel contre le Boss. Avancez vers le phare jusqu'à l'apparition du point d'exclamation, utilisez alors le sablier récemment acquis. Les deux personnages principaux seront alors sollicités en cette fin de chapitre. Maximilien aura pour tâche de protéger Lin en repoussant les attaques de boules de feu et Monica affrontera Gaspard. La phase propre à Max est relativement aisée à accomplir. Ne laissez pas les flammes s'approcher de trop près de la demoiselle et tout devrait bien se passer. Pour Monica pas de problèmes majeurs non plus. Sortez vos enchaînements face à l'ennemi et protégez-vous au moment ou celui-ci lève la main. Ces attaques sont faciles à anticiper et le mettre en déroute n'est au final qu'une formalité. Partez après toute cette action une nouvelle fois dans le futur, puis signalez à Cédric que vous êtes prêt pour le départ. Veniccio, nous voici !!

CHAPITRE 4 : AU REVOIR SHINGALA

Pénétrez dans la grotte pour entamer ce début de chapitre. Après le court interlude, prenez direction la caverne grondante où les niveaux des nouveaux dédales de la zone vous attendent de pied ferme. De nombreux affrontements plus tard, vous arriverez dans la salle des peintures où Shingala vous empêchera toute progression. Retournez alors jusqu'à Veniccio et passez à la traditionnelle session de reconstruction. Chargez les Géopierres et observez les objectifs. Récupérez Donny et Claire, Créez un bateau et faites qu'il soit placé à côté de 3 maisons (je conseille de créer des pontons de bois afin de placer plusieurs éléments au-dessus de l'eau). Peignez ces maisons suivant les règles énoncées dans les objectifs puis placez-y les personnes adéquates. Mettez une source de lumière (torche par exemple) à proximité de la demeure de Claire puis rajoutez quelques abris afin de faire grimper les points de culture (d'autres éléments font également monter les points de culture). Arrivé à 35% de progression environ ; partez pour le futur et rendez-vous au labo n°1. On vous confiera un ver électrique qu'il vous faudra faire avaler à un de vos poissons présents dans l'aquarium. Créez-en un si vous n'en possédez pas encore (voir « Inventions »). Retournez voir le monstre marin dans la caverne aux peintures et préparez-vous à l'affrontement. La technique à adopter pour libérer Shingala de son emprise électronique est la suivante : positionnez-vous près du poisson et attendez l'approche de la bête. Frappez-le alors de votre arme longue portée et attendez qu'il se mette en boule. La bête ouvrira grand la bouche et vous n'aurez plus qu'à balancer le poisson électrisé dans sa gueule. Prenez votre mal en patience et ne frappez pas trop Shingala car sa mort entraînera inévitablement la fin de votre partie. Prenez en photo les peintures murales puis allez dans le futur. De là, gagnez le labo N°2 pour que l'on vous confie le traducteur. Retournez dans les dédales afin de finir le sentier déjà entamé et vous arriverez bientôt à la plage des Shiguras. Parlez au Shigura de couleur différente et il vous confiera un antidote pour soigner Shingala. Partez apporter le remède au monstre blessé puis revenez au dernier niveau. Entouré par une bande de Shingalas contrôlés par l'ennemi, vous devrez tenter de raisonner tout le beau monde. Pour cela, frappez les têtes des Shiguras lorsque celles-ci s'affaissent à même le sol (placez des enchaînements pour en finir au plus vite). Enfin, restez un maximum au milieu du cercle ennemi afin d'éviter au mieux les coups de boules. Après toutes ces émotions, chaussez de nouveau vos bottes de chantier et sortez la truelle de la poche, c'est reparti pour une géorama partie. Les 100% de progression sont facilement accessibles et donc, la récompense du futur facile à acquérir (rayon laser à recharge solaire pour le Robomobil). Voyagez de nouveau dans le temps et ramassez les nombreux coffres bonus (fouillez aussi l'intérieur des labos). Entrez ensuite dans le bâtiment du milieu puis, revenez dans le présent pour demander le départ à ce bon vieux Cédric.

CHAPITRE 5 : CONFLIT ENTRE LE PASSE ET L'AVENIR

Partez pour Désoland et passez sous l'arche afin de commencer les niveaux des dédales. Une fois encore, vous remarquerez que le nombre d'épreuves a largement augmenté. Il semblerait également que plusieurs possesseurs du jeu aient rencontré des difficultés liées à des bugs dans ces dédales (et c'est mon cas d'ailleurs). Si vous rencontrez ce genre de problèmes sachez qu'il faut éviter d'entrer dans le menu (touche triangle) lors des niveaux. Placez donc vos

items de vie dans les raccourcis et faites le plein du Robomobil en sortant carrément des dédales. Enfin pensez à bien sauvegarder entre chaque phase. Attelez-vous au travail et vous atteindrez par la suite la machine à braises, responsable de l'état déplorable des lieux. Approchez de l'appareil puis revenez sur Désoland pour commencer à construire. Les constructions en bois ne sont que de courte durée pour le moment (braises obligent), mais vous pourrez en construire lors de l'arrêt de la machine à braises. Faites-en tout de même une afin de la faire cramer pour photographier les cendres. Prenez ensuite en photo un geyser puis bouchez-les tous à l'aide de boue que vous fabriquerez. Construisez un maximum de maisons en fer et mettez des abris sur leur toit. Placez une maison à trois blocs de hauteur (brique c'est pas mal) et mettez-y Rufio. Installez ensuite un générateur, puis remplissez les conditions demandées. Lorsque vous atteindrez un taux avoisinant les 70%, partez dans le futur. Montez au deuxième étage de la cité et trouvez Garek afin d'échanger quelques mots avec lui. Partez ensuite anéantir le bâtiment qui fait pleuvoir les braises sur les environs et le cuirassé viendra bientôt vous chercher des noises. Grimpez alors dans le Robomobil et visez la coque du navire tout en restant en perpétuel mouvement afin d'esquiver les rayons ennemis. En sortant victorieux du combat, vous assisterez à la chute du navire ennemi. Filez alors jusqu'à l'arche et descendez vers les niveaux suivants. Finissez la dure besogne jusqu'au dernier niveau puis revenez au système de construction. Amenez le mode Géorama à 90% de progression puis retournez dans le futur. Notez que pour parvenir à installer Gérald, il faut lui confectionner une demeure la plus douillette possible. Peinture, abri, clôture, lampe, linge, cheminée ; tout est bon pour embellir la bâtisse de monsieur. Dans le futur, montez au troisième étage et gagnez le bâtiment aperçu par Maximilien. Retournez ensuite dans le dernier niveau des dédales et utilisez la corne de lave. Photographiez le cuirassé puis avancez pour affronter le boss. C'est Gaspard, qui se dressera une dernière fois contre vous, que vous rencontrerez rapidement. Battez-vous dans un premier temps au corps à corps en prenant soin de parer chacune de ses attaques comme lors de vos précédents affrontements contre lui. Votre ennemi se transformera par la suite en un démon relativement imposant. Grimpez alors dans le Robomobil et assenez-le de rayons lasers. Prenez garde aux attaques de feu de votre adversaire, fuyez face aux flammes en partant sur un côté. Retournez dans le futur récupérer quelques récompenses + les coffres. Prenez en photo Paznos puis montez dans la machine en question. Signalez au général que vous êtes prêt et patientez durant la séquence. Si vous avez rempli tous les objectifs de reconstruction, plusieurs nouveaux magasins s'offrent à vous dans le futur dont une très pratique échoppe à améliorations pour le Robomobil. Partez ensuite pour Veniccio puis allez dans le futur. En entrant dans le laboratoire situé au milieu de la zone, vous partirez pour un voyage de plus de 10 000 ans en arrière…

CHAPITRE 6 : LE CHOC DE DEUX ERES

Entrez dans la cour du Palais puis dans le palais de Fleur-lune. Préparez-vous alors à affronter l'empereur Griffon en personne. Celui-ci possède des ressources de vie phénoménales et use de la téléportation avec brio. Le Robomobil ayant un faible effet sur lui, préférez une attaque orchestrée par les deux personnages principaux. Prenez garde à ses attaques de roses et repérez son manège de coups afin de prendre rapidement l'habitude d'anticiper les offensives. Après l'affrontement, sortez et constatez les dégâts au dehors. On vous assignera alors d'une nouvelle mission consistant pour résumer à une prolongation de niveaux. Comprenez par-là que vous allez devoir pénétrer de nouveau dans les dédales des quatre dernières zones visitées, et effectuez les niveaux jusqu'alors inaccessibles. A la fin de chaque branche se trouve un Boss de faible qualité. Lors de votre périple, quelques géopierres supplémentaires seront à récupérer. Voilà pour chaque niveau final, la récompense obtenue et le boss à affronter, ainsi que la technique à adopter lors du combat. Notez que vous pouvez obtenir quatre scoops faciles en photographiant les autels de chaque pierre.
Nom : Trentos
Lieu : Sindain
Récompense : Pierre de Terre
Conseils stratégiques : Le Robomobil convient parfaitement à l'affrontement. Restez à distance et bombardez autant que vous le pouvez.

Nom : Gardien de Lapis
Lieu : Vallée de l'Equilibre
Récompense : Pierre de Vent
Conseils stratégiques : Montez dans le Robomobil et tournoyez autour du boss en évitant au maximum son approche. Si tout se passe bien, vous devriez vous en débarrasser rapidement sans même subir de dégâts.

Nom : Drac de Mer

Lieu : Veniccio
Récompense : Pierre d'Eau
Conseils stratégiques : Restez en mouvement lorsqu'il plonge afin qui ne puisse refaire surface sous vos pieds et vous infliger de graves dégâts. Prévoyez un lot de fioles anti-poison pour les attaques empoisonnées de la bête puis préférez une offensive éloignée à une attaque de style corps à corps.

Nom : Brasier
Lieu : Désoland
Récompense : Pierre de Feu
Conseils stratégiques : Faites attention à ses décharges enflammées et courez longuement d'un côté pour esquiver celles-ci. Attaquez votre adversaire de loin, grâce à une arme longue portée ou utilisez le corps à corps en contournant l'ennemi pour pouvoir le prendre de revers et ne pas subir ses attaques.
Partez ensuite pour Stonehenge Kazaron et placez les quatre pierres dans leur emplacement respectif une fois avoir photographié les différents autels au préalable. Prenez ensuite une dernière photo de la pierre du milieu (c'est un scoop) puis demandez le départ à Osmond (chauffeur de la locomotive à voyager dans le temps) après la longue séquence pour passer au chapitre suivant.

CHAPITRE 7 : LE PALAIS DES FLEURS

Entrez dans le palais, montez les escaliers et commencez les niveaux du dédale. Faites la chasse aux géopierres ainsi que le plein d'éléments grâce aux coffres. A un certain moment, une intersection vous laissera le choix entre deux destinations. Le parcours de droite (accessible en empruntant la sortie aux soleils rouges) vous mène au jardin alors que celui de gauche vous dirige vers la chambre d'Alexandra. Il vous faut en fait récupérer la fleur dans le jardin et la déposer dans un vase dans la chambre d'Alexandra. Pas d'alternatives possibles ici, vous vous devez d'arpenter les deux cheminements. Arrivé à la chambre du soleil, vous devrez faire marche arrière pour vous lancer dans la dernière session de chantier du jeu à l'aide du traditionnel Géorama système. Vous avez ici pour mission de reconstituer la déco du jardin dessiné à travers les nombreux tableaux du château (rez-de-chaussée et premier étage). Observez donc ceux-ci afin de retranscrire la toile au réel. Pensez à bien faire se coller les éléments quand il y a lieu d'être et n'hésitez pas à tenter de décaler certains d'entre eux s'il y a des problèmes. Une fois le jardin reconstruit, revenez dans la zone du dernier niveau et pénétrez par les grandes portes (Il est toutefois conseillé de faire au préalable le plein d'item de vie aussi bien pour vos personnages que pour le Robomobil). Une voix vous demandera alors le nom de son maître. Répondez « Sirus ». Vous vous retrouverez face au Boss de fin, ou du moins accéderez à la dernière épreuve du jeu car les ennemis font foule dans cette ultime partie. Commencez par affaiblir votre adversaire en l'assenant d'attaques longues portées telles que celles de vos secondes armes ou celles du Robomobil. Lorsque vous lui aurez fait descendre sa barre de vie de moitié, le monstre arrachera ses ailes pour mieux vous cogner. Passez alors à une attaque de style « corps à corps » pour faire chuter son niveau de vie rapidement. Après cette courte victoire, vous serez confronté par toute une série d'adversaires. Le premier est un gros éléphant tel que Linda dans les premiers dédales. Pour en venir à bout sans subir de dégâts, tournez autour de lui et frappez la bête dans le dos. A l'étage supérieur se trouve Cauchemar, où il vous sera possible d'utiliser la même méthode de combat que précédemment pour en venir à bout. Une attaque avec le Robomobil reste également un bon moyen de réussite. L'adversaire suivant se présentera sous la forme d'un dragon. Encore une fois, l'utilisation du Robomobil et de ses tirs longue portée reste une des meilleures solutions de sécurité. Le quatrième personnage à affronter, Uther, ne devrait pas non plus vous causer de trop grandes difficultés si vous êtes un adepte du Robomobil. Tournez autour de lui sans arrêt et verrouillez-le pour l'atteindre de vos tirs à distance. Deux épées viendront ensuite vous chercher des noises, là aussi une attaque à distance s'avère tout aussi efficace que sécurisante. Le retour du grand Boss du niveau sonne juste après. Méfiez-vous de ses attaques rayons et esquivez en anticipant au mieux ses attaques (alternez vos déplacements suivant son angle d'attaque). Usez sa barre de vie grâce au Robomobil lorsque celui-ci se trouve dans sa taille d'origine puis continuez sur cette voix jusqu'à sa transformation en être plus petit. Là, votre ennemi deviendra subitement insensible à l'un des deux styles d'attaques possibles, c'est à dire « le corps à corps » ou le « longue portée ». Essayez donc l'un des deux puis adaptez-vous suivant l'effet produit. Le monstre reproduira ses métamorphoses plusieurs fois de suite et aura l'occasion de vous lancer une multitude d'attaques. N'hésitez donc pas à aller faire un tour dans les menus pour panser au plus tôt vos blessures de guerre. Voilà, tenez bon jusqu'à la fin du combat en restant concentré et vigilant et votre ennemi finira indéniablement sur la paille. Profitez alors des dernières longues séquences censées clorent la fin du jeu. « Censées » car l'aventure n'est pas tout à fait terminée. Relancez la partie et allez parler au Maire de Palm Brinks pour être assigné d'une toute nouvelle mission qui vous conduira dans un dédale de 38 niveaux gardés par deux Boss. De quoi prolonger

les nombreuses heures de jeu que vous avez sûrement dû passer sur le soft. Le dédale se trouve dans la mine près de l'étang au fond du village. Amusez-vous bien !

LISTE DES OBJETS A PHOTOGRAPHIER

Palm Brinks :

Dans la ville :
Les poubelles, la plaque d'égout, les bidons de lait, les enseignes (bar, boulangerie, auvent, police, armurerie, chez Cédric, studio…), le tonneau, le poteau, le tuyau, la citrouille, l'arbre, le réverbère, les caisses en bois, les arbustes, la fontaine, le parasol, la boîte aux lettres, la lampe, le drapeau, la charrette, les feux de signalisation, la ceinture du shérif, la fenêtre, l'auvent, la rivière, le soleil, la lune, la houe, le monument, le chemin de fer, le rocher, le pont-levis.

Le bar :
Les trompettes, les lumières, la voiture, la bouteille, la roue, la peinture,

Les Egouts :
La cascade (sortie du dédale).

Armurerie :
L'entrepôt d'or, les armes, le corps de fer, la vitrine, le bouclier.

Magasin de fruits et légumes :
Les fruits et légumes, la caisse enregistreuse, la chaise, le distributeur automatique, l'horloge, la peinture, le lustre, la farine de blé, le phonographe, le livre.

Boulangerie :
Les boîtes en fer blanc, le pain, la fleur, le four.

Maison de Cédric :
L'aspirateur, l'auto lecteur de livres, les jumelles, le constructeur, le tonneau, champignon et réfrigérateur, petit générateur, feu de signalisation, le vieux robot, la balance, la trompette, l'éventail, le sac d'aspirateur, le petit marteau.

Poste de police :
Le banc.

Gare :
La chaise à fleurs, le pot, le train.

Train :
Le charbon, la maison de feu.

Bureau du maire :
Bois de cerf, robot de travail, étui à lunettes, bois de cerf.

Studio de Parm :
Les vêtements, l'image de statue, les pigments (seau de peinture), le lit, les rideaux.

Maison de Morton :
Réfrigérateur, tiroir.

Maison de Claire :
Cheminée

Propriété de Max :
Fusil, télescope, portrait d'Hélène, palmiret, téléphone, lettre, poêle, échelle, robot, poisson, armoire.

Eglise :
Bougie, tapis vert (plaid).

Clinique :
Scie, os, œil, œuf.

Concours de pêche :
Portail lumineux, panneau tournois de pêche, bulletin électrique, balance, balance, podium.

Courses de poissons :
Ile opposée, citerne.

Sindain :

A Sindain (construire avant de photographier) :
Œil de Jurak, nez de Jurak, torche plantée, pelouse, roue hydraulique, clôture, fruit, Jurak affaibli (Jurak dans l'eau), portail, hamac (demeure des lutins), pelouse.

Sindain Futur :
Champignon.

Vallée de l'Equilibre :

Dans la Vallée elle-même :
Torche, lampe, stellaire, girouette.

Stand chinois construit :
Enseigne rotative, drapeau en soie, lanterne chinoise.

Eglise construite :
Vitrail, emblème sacré, fresque, écritures saintes.

Canyon Astral :
Arbre géant (Yorda)

Temple Astrala (futur) :

Restaurant de Lao Chao :
Dragon affolé, canard laqué, boulette de porc, marque de Lao Chao.

Autres magasins :
Lumière en croissant, sablier stellaire, corne, lunettes.

Veniccio :

Dans Veniccio :
La mer, puits, abri de fer, maison rouge, moulin, pale de moulin, lumière à lunite.

Maison de fer :
Emetteur ovoïde, télé, ventilation, petit générateur, banane, laverie.

Laboratoires Psy (futur) :

Tuyau énergétique, chaise ovoïde, filtre à air, matériel de travail, robot de travail, symbole du labo-psy (progression géorama 100% nécessaire), néoprojecteur (progression géorama 100% nécessaire), futuron 800, système 5MP2, bras de construction, fanal.

Desoldand :

Geyser, Cendres, Thermo-générateur, bras articulés, grande grue, boue, mont Gundor, source chaude.

Pic du Mont Gundor :
Lance-feu (en état).

Ateliers Desogundor (futur) :
Sésame électrique, lumière déco, ascenseur, bidon, affichage robot, ordinateur, plaid à motifs, propulseur, grue de construction, transmetteur, lumière, tambour.

Arret Plais De Fleur-Lune :
Portail d'or, nez crochu, arbre mort.

Stonehenge Kazarov :
Les quatre autels (vent, terre, feu, eau)

Ixion :
Truc rose.

Chateau De Fleur-Lune :

Champs Géorama :
Camélia, table, fleur de lotus, colonne lunaire, route de Golbad, parterre de fleurs, escaliers astraux, mare cosmique, fontaine apaisante,

Jardin dans le dédale :
Fleur illuminée, chute d'eau, lanterne bleue, chaise longue

Chambre d'Alexandra :
Lit d'Alexandra.

Chambre du Soleil :
Lustre à fleurs, porte d'or, porte du labyrinthe.

LISTE DES INVENTIONS

Générateur : Bidons de lait + ceinture + tuyau
Chenilles : Roue + voiture + charrette
Aquarium : Fontaine + fenêtre + boîte en bois
Bombe : Bougie + pot + enseigne armurerie
Chaussures de clown : Attaque du robot clown (Boss dans les dédales souterrains) + vêtement + parasol
Bottes de chevalier : bouclier + lune + ceinture
Porte-cadeaux : Os + lettre + pot
Bombe laser : fleur + bougie + rocher
Eau goûteuse : Cascade + fontaine + bouteille
Souliers de travail : Vêtement + constructeur + échelle
Pain : Cheminée + enseigne boulangerie + farine de blé
Bras-fléau : plaque d'égout + poteau + vieux robot
Cygne : Bateau + arbre + petit marteau

Générateur-tonneau : Tonneau + ceinture + arbre
Pistolet lance-grenades : Cheminée + oeuf + fontaine
Jambes de fer : Constructeur + phonographe + scie
Anti-pétrifiant : Oeil de jurak + horloge + soleil levant
Pistolet cloche : Téléphone + fontaine + arbre
Rapière en os : Vêtement + os + jurak affaibli
Canne à leurres : Poisson + tige de lafrescia + rivière
Bras-canon : Tonneau + champignon + fontaine
Bras-canon 2 : Tonneau + puits + fontaine
Souliers en dragon : vêtements + dragon affolé + cascade
Bottes à pics : Parasol + citrouille + cristal lunaire
Anti malédiction : écritures saintes + emblème sacré + Mmm !!! Jurak
Amulette antidote : écritures sacrées + lit + enseigne clinique Dell
Torse de samouraï : enseigne Cédric + télescope + lumière en croissant
Fromage : marque de Lao Chao + enseigne café + bidon de lait
Pied à roller : train de fret + roue + enseigne rotative
Eau sacrée : Emblème sacré + bouteille + soleil
Torse en bois : Mmm !!! Jurak + arbre géant Yorda + boîte en bois
Anti-neutralisant : horloge + monument + sablier stellaire
Pistolet magique : la lune + cristal lunaire + fontaine
Epée de sable : corne + drapeau en soie + ivanoff rotatif
Pulvérisateur : maison du feu + mémovore + cheminée d'extérieur
Epée du hibou : pelouse + arbre + bélier belliqueux
Bras samouraï : arme + lumière en croissant + tonneau
Bras missile : boîte en bois + champignon + enseigne rotative
Poulet supérieur : boulette de porc + canard laqué + flamme du dragon
Boisson vivifiante : roi Mardan + bouteille + lanterne chinoise
Clé massue : rocher + constructeur + lampe stellaire
Bras mitrailleuse : fusil + dragon affolé + éventail
Torse bidon de lait : bidon de lait + lunettes + cheminée d'extérieur
Chaussures en cuir : vêtement + chaise + cri de Gyumo
Boisson antidote : bouteille + puits + enseigne clinique Dell
Anti-gélatine : cascade + laverie + chef de l'étang
Savon : palmier + laverie + cascade
Bras canon 2 : puits + tonneau + fontaine
Bras-fléau 4 : chaise ovoïde + constructeur + rocher
Bras-forêt : auto-lecteur de livre + moulin + éventail
Chaussures légères : Parasol + vêtement + pale du moulin
Tout-terrain : Ceinture + voiture + système 5WP2
Bras-missile 2 : Symbole du labo-psy + boîte en bois + fontaine
Générateur Aspiro : aspirateur + ceinture + filtre à air
Bras-marteau : tonneau + poteau + robot de travail
Multi-pieds : robot de travail + poteau + bois de cerf
Bras mitrailleuse 2 : télescope + moulin + éventail
Jambe-hélice : charrette + pale de moulin + éventail
Fauve : matériel de travail + bélier belliqueux + fusil
Clé de voleur : filtre à air + tuyau + roue
Torse en frigo : réfrigérateur + petit générateur + feux de signalisation
Marteau-cubique : Armoire + entrepôt d'or + matériel de travail
Dindon : Arbre + canard laqué + pale du moulin
Torse en alliage : Fanal + entrepôt d'or + matériel de travail
Vipère noire : Pantin Shingala + fusil + nyctalope
Flamant : Palmier + lumière de lunite + petit marteau
Bottes ailées : Ceinture + girouette + pale du moulin
Pied de Clown : œuf + balance + attaque du robot clown

Main de Clown : parasol + tuyau + attaque du robot clown
Main de Clown 2 : attaque du robot clown + parasol + balance
Jambe sceau : rivière + puits + boîte de fer blanc

J'AI UN SCOOP !

Voici la liste des événements à saisir sur le vif. Ceux-ci vous permettent d'acquérir de nombreuses pierres précieuses qui augmenteront considérablement les caractéristiques de vos armes :

-Linda, l'éléphant, dans les dédales souterrains lorsque celle-ci lève ses deux pattes avant.
-Le robot Halloween lorsqu'il vous lance ses missiles.
-Un Nyctalope au moment où il tourne comme une toupie.
-Un Avangard lorsque celui-ci fait son attaque spéciale.
-Le fantôme du lac de Palm Brinks. Vous le trouverez la nuit, au-dessus du lac de la ville.
-Jurak du futur.
-La Citrouille au moment où elle fait tournoyer son arme.
-Le fouisseur lorsqu'il bondit.
-Le Roi Mardan (avant de lui donner le poisson).
-La tige de Lafrescia (après l'avoir arrosée de la goutte de soleil).
-Les papillons réunis (le papillon arc-en-ciel + tous les petits).
-Gyumo lorsqu'il crie.
-Le guerrier masqué quand il vous attaque avec son masque.
-Le bélier quand celui-ci court vers vous.
-La pierre qui se transforme en chien.
-Le dragon au moment où il crache du feu.
-La boule de pierre lorsqu'elle roule en votre direction.
-Le Golem au moment où il frappe le sol.
-Le prêtre Rama lorsqu'il place ses mains derrière son dos.
-Le cristal lunaire au sommet du Temple Astral.
-Le cuirassé Volant (durant le combat au cap)
-Le Memovor (durant le combat dans la vallée de Yorda)
-Le crépuscule à Veniccio.
-Shingala durant votre affrontement.
-La peinture dans la caverne aux peintures.
-Le chien en pierre lorsqu'il se métamorphose de bloc en animal.
-Le dragon lorsqu'il déverse ses flammes.
-Le boxeur (mont Gundor) lorsqu'il se fait lui-même exploser (lui laisser juste un souffle de vie).
-Le Lord Os lorsqu'il est sonné (lancez-lui au préalable un rocher sur le haut du crâne !).
-La machine à fabriquer des braises (avant de la faire exploser).
-L'esprit se trouvant au-dessus de la source.
-Le Cuirassé une fois celui-ci échoué à terre.
-Gaspard lors de sa transformation en démon.
-Paznos, la machine du futur.
-Ixion, le train intersidéral à capacités temporelles vraiment particulières.
-Le Palais de Fleur-lune.
-Griffon lors de votre premier affrontement.
-L'autel central lorsque vous remettez les quatre pierres éléments dans leur emplacement.
-Les quatre autels (terre, feu, vent, eau) lorsque vous partez dans la quête aux quatre pierres.
-L'œuf doré (Sindain, futur, 100% de progression près du pont).
-Paznos en transformation à la Goldorak.
-La fleur de soleil sur la table du jardin, dans les dédales.
-Une gargouille gardant la porte de la chambre du soleil.
-La lune rouge durant l'affrontement final (attendez le décompte).

PERSONNES A RECRUTER

Tout au long de l'aventure, une multitude de personnes viendront se joindre à vous. A chaque fois, un service vous sera demandé. Voici donc les lieux où vous trouverez vos futurs coéquipiers ainsi que les conditions à remplir pour qu'ils acceptent de vous suivre. Notez au passage qu'il vous est possible par la suite de les amener avec vous lors des séquences d'action afin de bénéficier de leurs aptitudes (propres à chacun).

Gordon : Vous le trouverez dans le jardin de Max. Offrez-lui de l'eau sacrée pour que celui-ci accepte de vous suivre.

Parn : Il se trouve dans son Studio à Palm Brinks. Achetez-lui de la peinture dorée pour qu'il daigne vous accompagner dans votre aventure (la peinture se trouve dans une échoppe du futur, à Sidain).

Julia : Rejoint le groupe en même temps que Parn.

Stewart : Ce personnage est présent dans le hall d'entrée de chez Max. Vous devez réunir au total 2000 gildas pour obtenir cet individu. Message aux radins : n'ayez crainte, il vous en rend 600.

Gerald : Le père de Max se trouve naturellement chez lui, dans son bureau. « Papa » vous confiera alors un pistolet trompette que vous devrez transformer en pistolet cloche. Vous pouvez également lui montrer le pistolet que vous possédez si celui-ci convient à ces exigences.

Ferdinand : Présent dans les cuisines de la propriété du papa de Max, il vous suivra en échange d'un marron.

Adèle : Vous la trouverez dans la chambre des domestiques, chez Max. Confiez-lui alors un tissu résistant, 1 morceau de cuivre et du cuir épais pour que celle-ci vous confectionne une jolie salopette verte. Pleine de confiance, elle vous suivra alors dans vos aventures.

Milane : Allez la chercher dans l'armurerie et parlez-lui avec Monica. Il vous suffira alors de monter l'arme qu'elle vous confie de deux niveaux pour la décider à vous suivre.

Le Maire : Vous le rencontrerez à la mairie. Aidez-le à retrouver le code de son coffre fort et son aide sera vôtre. Le code à quatre chiffres est 21/12 (date de naissance de sa fille).

Corine : Partez pour la maison à gauche du studio de Parn et vous trouverez la petite Corine. S'en suivra une séquence de cache-cache où vous devrez trouver successivement l'emplacement de ses cachettes. La première se trouve dans la maison de Claire.

Claire : A partir du chapitre quatre, vous la trouverez à son domicile (près de chez Max). Montrez-lui une photo de la tige de Lafresia pour qu'elle daigne vous suivre dans votre périple.

Rufio : Ce personnage se promène vers la cabane du doc de Palm Brinks. Donnez-lui tout simplement une photo de la lune pour que celui-ci accepte de vous suivre.

Polly : Une boulangère ça se trouve dans ?? Une boulangerie bien sûr ! Acceptez de livrer pour elle les 20 pains et vous atterrirez chez Morton (échoppe aux citrouilles). Ce dernier vous enverra alors les déposer directement à son domicile (maison à gauche du studio de Parn), mais vous tomberez alors sur une affiche d'annulation. Retournez voir Morton puis Polly pour en fin de compte gagner l'aide d'une personne supplémentaire, mais également obtenir 20 pains à revitalisation complète.

Donny : Donny se trouve à l'entrée des dédales du premier chapitre. Donnez-lui les pièces de sacrifice et solidité (1500 Gildas chacune, échoppe du tailleur, futur Sidain) pour le compter parmi vos membres.

Père Bruno : Celui-ci est dans son Eglise. Il vous lancera pour défi d'éteindre les bougies de l'allée. Commencez par celles de devant et calculez votre coup en sachant qu'une bougie éteinte entraîne un changement d'état des deux autres qui l'entourent.

Fabio : Allez vers le lac à Palm Brinks et parlez au petit être sur le ponton de bois. Pêchez alors un poisson supérieur à 60 cm pour pouvoir l'embarquer avec vous.

ECUSSONS DE MONSTROMORPHISME

Pour obtenir les différets écussons de monstromorphisme, voici la marche à suivre :

Tout d'abord, achetez un porte-cadeau et placez-y 3 fromages. Ensuite, lancez le porte-cadeau sur un rat d'égout et tuez-le. Vous obtenez alors un écusson de monstromorphisme servant à vous transformer en rat. Métamorphosez-vous, puis allez parler aux autres rongeurs. Ils vous apprendront que les grenouilles aiment beaucoup les battans. De fait, achetez un autre porte-cadeau, et disposez-y trois battans. Lancez ce dernier sur une grenouille, puis parlez-lui. Vous obtiendrez alors un nouvel écusson. Ces batraciens vous apprendront alors l'objet préféré d'un autre monstre et ainsi de suite.

ENNEMIS BLINDÉS

Il arrive que certains ennemis soient blindés, et qu'ils ne craignent qu'un seul type d'arme. Dans ce cas précis il est préférable de contrôler Max, qui aura plus de facilité pour les vaincre.

Dark Cloud

© Sony 2001

BATTRE DRAN

Pour battre Dran, le premier boss, courez autour de la zone et tirez-lui dans la tête avec des balles de Xiao. Dès que vous le toucherez, courez lui assenez un grand coup d'épée. Répétez cela autant de fois que nécessaire pour le battre.

BATTRE SAIA LA REINE DES GLACES

Allez dans la boutique du Joker et achetez-y une quinzaine de gemmes du feu. Dès le début du combat, utilisez une plume de Drans pour vous rapprocher d'elle. Lorsque vous serez assez près, envoyez lui les gemmes et elle ne devrait pas résister très longtemps.

BATTRE MASTERUTAN

Jouez avec Goro et utilisez sa hache de combat. Frappez Masterutan jusqu'à ce qu'il meurt. C'est encore mieux si vous parvenez à le coincer contre un mur.

ARGENT FACILE

Après avoir terminé le bateau coulé et une fois que vous aurez tous les morceaux de la ville, allez à la poissonnerie et achetez un poisson agité et un glaçon. Retournez au niveau 1 du bateau coulé. Trouvez l'entrée et utilisez immédiatement le poisson agité pour faire apparaitre un gros poisson. Entrez dans celui-ci. La plupart des trésors que vous trouverez dans les coffres seront alors de gemmes que vous pourrez vendre. Cette astuce fonctionne autant de fois que vous le voudrez.

ZONES CACHÉES

Une fois que vous avez terminé un donjon, retournez-y pour tenter de trouver les clés spéciales. Ces clés permettent d'accéder à de nouvelles zones qui grouillent de monstres plus puissant et qui renferment de meilleurs objets.

PÊCHER

Voici la bonne technique pour pêcher. Choisissez d'abord un appât puis lancer la ligne. Attendez qu'un poisson morde et dès que la manette commence à vibrer très fort, appuyez très rapidement sur ⊗ . Si vous êtes chanceux, vous attraperez un poisson. Ne vous découragez pas, la pêche est très difficile dans Dark Cloud.

NOURRITURE FAVORITE

Après avoir terminé un village à 100 %, partez à la recherche d'items une dernière fois. Vous trouverez beaucoup d'objets comme la nourriture favorite qui augmente la défense des personnages.

Voici ce que chacun préfère :

Toan préfère les Beignets Fluffy
Xiao préfère les bonbons de poisson
Goro préfère les gâteaux d'herbe
Ruby préfère les parfaits de sorcière
Ungaga préfère la viande de Scorpion

GEMMES

Voici la liste des gemmes et leurs effets

Amethyst	+10 mage, +10 dino, +10 glace
Aquamarine	+10 mer, +10 voler, +10 glace
Diamond	+ 5 contre toutes les créatures, bonus +5 contre acier
Emerald	+10 dino, +10 plante, +10 magie
Garnet	+10 animal, +10 pierre, +10 feu, +5 attaque
Opal	+10 mage, +10 acier, +10 endurance
Pearl	+10 zombie, +10 foudre, +10 endurance
Peridot	+10 plante, +10 animal, +10 sacré, +5 attaque
Ruby	+10 mimer, +10 feu, +10 vitesse
Sapphire	+10 voler, +10 vent, +10 magie
Topaz	+10 zombie, +10 voler, +10 vitesse, +5 attaque
Turquoise	+10 pierre, +10 mimer, +10 glace

ARGENT ET GEMMES

Pendant un duel vous devez obtenir la note excellente et à la fin du duel vous serez récompensé par une gemme (opale, rubis, topaze, etc.) que vous pouvez revendre pour environ 600$.

POTIONS DE STAMINA

Après avoir reconstruit complètement le magasin de Suzy dans Queens, elle vous demandera comment nommer son magasin. Proposez-lui " fighting watery " et au lieu de vendre de l'eau elle vendra de la Stamina.

POUR QUE LE ODD GAFFER VENDE PLUS D'ITEMS

Dans le village de Norune avant de compléter la boutique de Odd gaffer assurez-vous d'avoir Paige et la maison de Paige, de cette façon il vendra plus d'items.

BATTRE LE "SUN MOON TEMPLE BOSS"

D'abord vous devez utiliser Ungaga pour enlever le vent noir autour de lui, ensuite prenez Toan et faites une attaque de charge, répétez ceci environ 20 fois.

BATTRE LE MINOTAURE

Prenez Toan ou Osmond, le Minotaure se mettra à courir autour de l'arène et les barils tomberont, il prendra un baril et commencera à boire. Dirigez-vous vers lui et attaquez-le, ensuite reculez, et répétez. Essayez d'éviter ses attaques de charge.

LE DÉMON SHAFT DUNGEON

Après avoir terminé le jeu, on vous demandera de sauvegarder. Acceptez puis chargez votre partie. Un nouvel emplacement sera disponible sur la mappemonde, c'est le Démon Shaft Dungeon ; un donjon extrêmement difficile qui possède 100 étages.

SE DÉBARRASSER DES SORTS

Si un ennemi vous lance un sort et que vous n'avez pas de savon pour vous en débarrassez, faites-vous empoisonner et utiliser un antidote. Vous serez alors soigné de tout effet secondaire (sort y compris).

LA PÊCHE

N'hésitez pas à utiliser les fruits pour pêcher. Avec les bananes vous attraperez des dens et avec les pommes arsenics, vous attraperez des poissons vous indiquant les pièges des gros coffres. Ces poissons se trouvent à l'oasis de Muske Lacka.

BATTRE SAIA LA REINE DES GLACES SANS GEMMES DE FEU

Si vous manquez de gemmes de feu, servez-vuos de Xiao puis de Ruby en tirant une boule de feu.

Dark Summit

© THQ

CHEAT CODES

Sur le menu principal, maintenez les touches Select + Start enfoncées et effectuez les manipulations suivantes.

Points supplémentaires

△ , □ , L1, ○ , R1, ✕ , R1, ✕ .

Tous les personnages

△ , □ , L1, ○ , R1, ✕ , R1, △ .

Challenges terminés

△ , □ , L1, ○ , R1, ✕ , R1, □ . Tous les challenges seront terminés sauf les épreuves 43, 48, 49 et 50.

Débloquer l'Alien

△ , □ , L1, ○ , R1, ✕ , R1, ✕ .

Tirer des projectiles

□ , ○ , △ , R1. Appuyez sur R2 pour lancer un projectile.

Ralenti

□ , ○ , △ , L1. Appuyez sur R1 + L1 en plein saut pour activer le mode ralenti.

GAGNER FACILEMENT DES POINTS

Mettez la pause en pleine figure. Quand vous l'enleverez, le personnage continuera alors son trick et il marquera les points correspondants,même s'il se ramasse à l'arrivée.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

© Acclaim / Z-Axis 2001

CHEAT MODE

Sur le menu principal, appuyez sur les touches suivantes.

Tout débloquer

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

Mike Dias

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

Amish guy

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

Tous les vélos

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

Habit de compétition de Colin Mackey

Haut, Bas, Droite, Bas, Haut, Droite, Droite, Haut,

Habit de compétition de Dave Mirra

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

Habit de compétition de Joey Garcia

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

Habit de compétition de Kenan Harkin

Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Haut, Bas, Haut,

Habit de compétition de Leigh Ramsdell

Haut, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, Bas Gauche,

Habit de compétition de Luc-E

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

Habit de compétition de Mike Laird

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

Habit de compétition de Rick Moliterno

Haut, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Haut,

Habit de compétition de Ryan Nyquist

Haut, Bas, Bas, Gauche, Bas, Haut, Haut, Bas,

Habit de compétition de Scott Wirch

Haut, Bas, Droite, Bas, Haut, Droite, Droite, Haut,

Habit de compétition de Tim Mirra

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

Habit de compétition de Todd Lyons

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

Habit de compétition de Troy McMurray

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

Habit de compétition de Zach Shaw

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

Séquences FMV de Colin Mackey

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

Séquences FMV de Zach Shaw

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

Séquences FMV de Troy McMurray

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

Séquences FMV de Todd Lyons

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

Séquences FMV de Tim Mirra

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

Séquences FMV de Scott Wirch

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

Séquences FMV de Ryan Nyquist

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

Séquences FMV de Rick Moliterno

Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Haut, ◎

Séquences FMV de Mike Laird

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

Séquences FMV de Luc-E

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Droite, Haut, ◎

Séquences FMV de Leigh Ramsdell

Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Right, Down, Gauche, ◎

Séquences FMV de Kenan Harkin

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

Séquences FMV de Joey Garcia

Gauche, Gauche, Haut, Haut, Bas, Droite, Bas, ◎

Séquences FMV de Dave Mirra

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

David Beckham Soccer

© Rage Software 2002

EDITION DE JOUEUR

Sélectionnez le mode certificat de joueur pro en entraînement avec Beckham. Marquez au moins cinq buts en mode Free. L'option d'édition des joueurs sera accessible à l'écran d'options du jeu.

Dawn of Mana

© Square Enix

PLUS DIFFICILE

Pour débloquer le mode Hard, finissez le jeu en Normal, sauvegardez votre fichier terminé et chargez une nouvelle partie. Pour débloquer le mode Ultimate, terminez le jeu en Hard et chargez le fichier de fin de partie.

Dead or Alive 2

© Acclaim / Tecmo 2000

PLUS DE VIE

Appuyez sur Haut + Coup de poing + Coup de pied pour sauter sur un adversaire à terre et récupérer de la nourriture.

VIES INFINIES

Maintenez enfoncé le bouton R2 et appuyez sur ⊗ et △ au menu principal. Vous devrez ensuite commencer une nouvelle partie et la sauvegarder. Vous aurez des vies infinies quand vous utiliserez cette sauvegarde.

GROSSES TÊTES

Terminez le jeu avec un personnage féminin, puis appuyez sur ⊗ + ○ + □ + △ et Haut à l'écran de démarrage.

OPTIONS EN PLEIN ÉCRAN

Pendant le jeu, appuyez sur Start puis sur ⊗ + △

GALERIE

Terminez le mode équipe avec 5 personnages pour avoir accès à la galerie.

CONTRÔLER LA CAMÉRA DE VICTOIRE

Appuyez sur △ pour contrôler la caméra quand votre personnage fait une pause de victoire. Vous pourrez ensuite déplacer la caméra ou encore zoomer et dézoomer.

PLUS DE CRÉDITS

Terminez le mode Story en mode très difficile avec tous les personnages.

JOUER AVEC BAYMAN

Finissez le jeu en mode Story avec tous les personnages (méthode alternative : finissez le jeu 30 fois). Faites bien attention, car une fois débloqué, vous ne pourrez pas jouer avec Bayman en mode Story. En revanche, vous pourrez l'incarner dans tous les autres modes.

JOUER AVEC TENGU

Faites en sorte de récupérer 10 étoiles en mode Survival, ou faites 200 parties pour débloquer Tengu.

KASUMI NUE

Dans les options du jeu, mettez l'âge à 21 ans au moins. Puis, faites un bon score en mode Survival ou Time Attack. Au moment de saisir votre nom, entrez : REALDEMO. Alors, regardez la séquence vidéo d'introduction. Kasumi nue aura remplacé Tengu le boss de fin.

OBJETS SPÉCIAUX

En mode survival, vous pourrez gagner des objets spéciaux pour chaque personnage. cesobjets apparaîtront dans une deuxième page de la gallerie. Voici ce que vous pouvez avoir.
Zack : Parfait
Tina : Poulet rôti
Jann-Lee : Dragon
Ein : Rouleaux
Hayabusa : Thé vert
Kusumi : Cerises
Gen Fu : Mah-Jong
Helena : Médaillon de sa mère
Léon : Missile
Bass : Ceinture de champion
Leifang : Pièce montée
Ayane : Diadème
Tengu : Eventail
Bayman : Missile de Bayman

COMBINAISONS

Les deux première manières d'effectuer des attaques en double sont inscrites dans le manuel du jeu. Vous pouvez soit faire avant + avant + R1 ou arrière + R1.
En revanche la troisième méthode n'est indiqué nulle part. Pour l'effectuer, vous devez obligatoirement vous battre contre un adversaire de la même catégorie que vous. Léger contre léger et lourd contre lourd. La manipulation à faire est la suivante : demi-cercle arrière bas + R1

Dead to Rights

© Namco 2003

CHEAT CODES

Faites l'une des manipulation suivantes à l'écran New Game

Munitions illimitées

Maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et faites haut, gauche, bas, droite, ○

Tous les niveaux, mini-jeux et vidéos.

Maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et faites bas, gauche, bas, △ , bas.

Shotgun illimité

Maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et faites droite, ○ , ○ , ○ , □ .

Doubles guns

Maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et faites △ , ○ , haut, haut, haut

Tous les désarmements

Maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et faites □ , □ , ○ , ○ , droite

One hit kills

Maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et faites △ , ○ , ○ , ○ , gauche

Invisibilité

Maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et faites △ , △ , haut, haut, △

Mode preneur d'otages

Maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et faites □ , △ , ○ , △ , □

Death by Degrees

© Namco 2005

BONUS DE FIN

En terminant le jeu, vous débloquerez des modes supplémentaires, des mini-jeux, des vidéos et des musiques. Vous pourrez également choisir trois modes de difficulté différents et aurez accès au sac contenant tous les costumes. Vous débloquerez un artwork toutes les 10 missions réussies dans les mini-jeux.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Anna	Terminez le jeu une fois.
Heihachi	Terminez le Anna Mode.

MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Easy	Mourez plusiseurs fois pour avoir accès au mode Easy.
Mode Expert	Terminez le jeu en mode Hard.

Def Jam Fight for NY

© Electronic Arts 2004

100 POINTS DE RÉCOMPENSE

Allez dans le menu des extras et sélectionnez l'option des cheats. Ensuite, entrez l'un des codes suivants pour avoir 100 points de récompense (chacun des codes ne fonctionne qu'une seule fois) :
Crooklyn, **GetStuff**, **Duckets**, **TheSource**, **NewJack**

LES MUSIQUES

Allez dans le menu des extra et sélectionnez l'option des cheats. Ensuite, entrez l'un des codes suivants selon la chanson voulue (le nom de l'artiste est entre parenthèses) :

`Akira`	Dragon House (Chiang)
`BigBoi`	Bust (Outkast)
`Cartagena`	Take A Look At My Life (Fat Joe)
`Chococity`	Comp (Comp)
`Chopper`	Chopshop (Baxter)
`GhostShell`	Koto (Chiang)
`GonBeTrubl`	Lil' Bro (Ricbyobyche)
`KirkJones`	Man Up (Sticky Fingaz)
`Loyalty`	Afterhours (Nyne)
`Militain`	Anything Goes (CNN)
`Platinumb`	Get it Now (Bless)
`Power`	Original Gangster (Ice T)
`Pump`	Walk With Me (Joe Budden)
`Respect`	Move (Public Enemy)
`Sieze`	Seize The Day (Bless)
`Ultramag`	Poppa Large (Ultramagnetic MCs)

Def Jam Vendetta

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2003

PERSONNAGES CACHÉS

En mode Battle, entrez un nom d'utilisateur. Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 pendant le choix du personnage et entrez rapidemment l'un des codes suviants.

Arii

Briggs (second costume)

Carla

Chukklez

Cruz

D-Mob:

D-Mob (second costume)

Dan G

Deebo

Deja

DMX

, , , , ,

Drake

, , , , ,

Funkmaster Flex

, , , , , ,.

Headache

, , , , ,

House

, , , , ,

Iceberg

, , , , , .

Ludacris

, , , , ,

Manny (second costume)

, , , , ,

Masa

, , , , , ,

Method Man

, , , , ,

Moses

, , , , ,

N.O.R.E.:

, , , , ,

Nyne

, , , , ,

Omar

, , , , ,

Opal

,

, , , , .

Peewee

, , , , ,

Peewee (second costume)

, , , , ,

Penny

, , , , ,

Pockets

, , , , ,

Proof (second costume)

, , , , ,

Razor

, , , , ,

Razor (second costume)

, , , , ,

Redman

, , , , ,

Ruffneck

, , , , ,

Ruffneck (second costume)

, , , , ,

Scarface

, , , , ,

Sketch

, , , , ,

Snowman

, , , , ,

Spider (second costume)

,

, △ , ✕ , □ , ○

Steel

✕ , △ , ○ , ○ , △

T'ai

○ , ○ , □ , ✕ , ○

Tank (second costume)

△ , □ , ○ , ✕ , ✕

Zaheer

△ , △ , □ , ✕ , ✕

STAGES EN MODE BATTLE

Niveau Bounty Club en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez D-Mob dans son tournoi.

Niveau Club Luda en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez Ludacris dans son tournoi.

Niveaux Def Jam et Def Jam Vendetta en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez D-Mob dans son tournoi.

Niveau Face Club After Hours en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez Pocket dans son tournoi.

Niveau Grimeyville en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez N.O.R.E dans son tournoi.

Niveau Junkyard en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez DMX dans son tournoi.

Destroy All Humans!

© THQ / Pandemic Studios 2005

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause, maintenez L2 et faites les manipulations suivantes pour activer les codes correspondants. Enfin, relâchez L2 et un message confirmera la validité du code.

Invincibilité	CARRE, CERCLE, Gauche, Gauche, CERCLE, CARRE
Munitions illimitées	Gauche, CERCLE, R2, Droite, R1, CARRE
Concentration infinie	R1, R2, CERCLE, Droite, R2, CERCLE
Tous les gadgets	CARRE, CERCLE, Gauche, Gauche, CERCLE, CARRE
Alerte au max	R2, Droite, R2, R1, CARRE, Droite
Alerte à zéro	Droite, CARRE, R2, R1, Droite, R2
Plus d'ADN	R1, R1, R2, R2, Gauche, Droite, Gauche, Droite, R2, R1
Mode Spécial 1	CERCLE, R1, Gauche, Gauche, R2
Mode Spécial 2	R2, Droite, Gauche, R1, CERCLE, R2, R1, CARRE
Mode Spécial 3	R2, R2, Droite, CARRE, CERCLE, R1, R2, R1
Mode Spécial 4	R1, R2, R1, CARRE, R1, R2, R2
Humains aveugles	R2, R1, Droite, Gauche, CARRE, R1, R2

BONUS

En terminant certaines missions, vous débloquerez des vidéos, des artworks, ainsi que l'option B-Movie Theater.

Destroy All Humans! 2

© THQ / Pandemic Studios 2006

BONUS "ARKVOODLE CULT"

Missions Arkvoodle Cult

Terminez les missions principales.

Mission Last Bay City Arkvoodle Cult

Commencez la dernière mission Arkvoodle Cult à Albion et revenez ensuite à Bay City.

Dernière mission Arkvoodle Cult (Takashima)

Récupérez 30 artefacts aliens.

Détecteur artefact alien

Terminez la dernière mission Arkvoodle Cult à Albion.

Détecteur Furotech Cell

Terminez la dernière mission Arkvoodle Cult.

Arme spéciale Burrow Beast

Terminez la dernière mission Arkvoodle Cult.

CHEAT CODES

Vidéo bonus

Appuyez sur Start, allez dans le menu Archives et dans la section B-Movie. **Maintenez L3 et faites** ⊗ , ▣ , △ , ○ , ▣ , ○ , △ , ⊗ , ⊗ .

Munitions illimitées

Allez au Pox Mart et faites : ⊗ , ○ , ▣ , ▣ , △ .

ARTEFACTS ET VIDÉOS

Collectez suffisamment d'artefacts pour débloquer ces vidéos dans la section B-Movies.

"Rap party"	10 Artifacts
Ouverture	20 Artifacts
"Happy mix intro"	30 Artifacts
"Salad day with Crypto & Pox"	40 Artifacts
Fin	50 Artifacts
Vidéo de fin	Terminer le jeu

Deus Ex

© Eidos Interactive / Ion Storm 2002

MENU DES CHEATS

Rendez-vous à l'écran Objectif, Notes et Images et faites L2, R2, L1, R1, Start, Start, Start (ou L1, R1, L2, R2, Start, Start, Start selon la version de votre jeu) pour ouvrir le menu des cheats.

Devil Kings 2

© Capcom

COSTUMES ALTERNATIFS

Pour débloquer le costume alternatif de chaque personnage, il vous suffit de terminer le mode Unification avec le perso dont vous souhaitez obtenir la nouvelle tenue

Devil May Cry

© Capcom 2001

MODE FACILE

Terminez les missions 1, 2 et 3 sans utiliser plus d'un continue. Vous pourrez alors choisir de recommencer le jeu en mode facile. Cependant, vous ne pourrez plus revenir en mode normal dans la partie.

MODE DIFFICILE

Temrinez le jeu pour débloquer le mode difficile.

MODE LEGENDARY DARK NIGHT

Terminez le jeu en mode difficile pour accéder à ce mode.

MODE DANTE MUST DIE

Terminez le jeu en mode Legendary Dark Night pour accéder à ce mode.

MODE SUPER DANTE

Terminez le jeu en mode dante must Die pour accéder à ce mode. Ce mode vous permet de vous transformer en démon quand bon vous semble et d'utiliser de la magie à volonté.

PHOTO ALL-STAR

Terminez le jeu en obtenant un rang S à chaque mission pour voir une photo All-Star.

RANG S

Voici les temps de chaque mission et le nombre d'orbes à collecter pour obtenir le rang S.

Mission 1	Moins de 6 mn avec 400 orbes.
Mission 2	Moins de 7 mn avec 450 orbes.
Mission 3	Moins de 3 mn avec 550 orbes.
Mission 4	Moins de 4 mn avec 550 orbes.
Mission 5	Moins de 2 mn avec 100 orbes.
Mission 6	Moins de 3 mn 30s avec 250 orbes.
Mission 8	Moins de 3 mn avec 585 orbes.
Mission 9	Moins de 8 mn avec 1500 orbes.
Mission 10	Moins de 4 mn 30s avec 600 orbes.
Mission 11	Moins de 5 mn 30s avec 1000 orbes.
Mission 12	Moins de 4 mn avec 700 orbes.
Mission 13	Moins de 2 mn 30s avec 200 orbes.
Mission 14	Moins de 5 mn avec 500 orbes.
Mission 15	Moins de 10 mn avec 1400 orbes.
Mission 16	Moins de 6 mn avec 900 orbes.
Mission 17	Moins de 7 mn avec 600 orbes.
Mission 18	Moins de 6 mn avec 900 orbes.
Mission 19	Moins de 3 mn 30s avec 500 orbes.
Mission 20	Moins de 4 mn 30s avec 700 orbes.
Mission 21	Moins de 5 mn avec 700 orbes.
Mission 22	Moins de 5 mn avec 0 orbe.
Mission 23	Moins de 7 mn vec 600 orbes.

MISSIONS SECRÈTES

Mission 3

Lorsque vous aurez tué l'araignée, revenez sur le pont et sautez dans l'eau. Vous devrez tuer un monstre en un seul coup.

Mission 4

Lorsque vous aurez battu Shadow, retournez dans la salle avec l'avion et utilisez l'ascenseur. Vous devrez vous battre contre 3 Shadows

Mission 4

Revenez vers un tour dans le hall où vous avez tué Phantom. Vous devrez éliminer une centaine de petite araignées. Pensez à utiliser de l'eau bénite pour aller plus vite.

LE FUSIL À CANON SCIÉ

Le fusil à canon scié se trouve dans le bureau à côté de l'endroit où vous trouverez ALastor (2ème niveau). Sautez au deuxième étage et détruisez le bureau avec votre épée pour le trouver.

RAMASSER BEAUCOUP D'ORBES ROUGES

Commencez une mission avec un gros boss. Tuez ce monstre et ramassez toutes les orbes qu'il laisse derrière lui. Sauvegardez votre partie sans terminer la mission et réinitialisez le jeu. Recommencez cette mission pour récupérer davantage d'orbes.

LE BRACELET CACHÉ

Au début de la mission 21, repérez la statue à item et observez le mur en face. C'est ici que la mission commence. Traversez le couloir et tournez à droite pour récupérer la sphère bleue. Continuez tout droit, vers le passage qui vient de se libérer et affrontez le nobody. Suivez encore ce chemin, tuez à nouveau un nobody, jusqu'à atteindre la membrane au mur qu'il vous faudra détruire. Vous arriverez alors dans une ressemblant à un cratère. Un dragon squelettique perché au-dessus de la statue à sphères rouges vous crachera des flammes dessus. Montez par les marches à coté de la porte et frappez-le avec votre épée. Une fois mort, un shadow viendra à son tour vous embêter. Tuez-le et remontez en haut de cette salle afin de prendre les ascenseurs qui vous guideront vers le bracelet du temps.

UN MAIMUM D'ORBES ROUGES

Aprés que vous ayez tué le Phantom la première fois, vous commencerez la mission 3 dans la salle ou vous avez combattu l'araignée. Dirigez-vous vers le bas, la bête vous attaquera de nouveau mais sera plus facile à tuer et vous procurera 500 orbes rouges. Sauvez vote partie. Réinitialisez et rechargez pour répeter l'opération.

CODES ACTION REPLAY

Master code

0E3C7DF2 1645EBB3
0C1794B3 F8FCFDFD

Orbes rouge max

3C6B57F3 85F19EFF

Orbes jaunes max

3C6B57DF F8FCFBD7

Vie infinie

3C53A423 FBE4FEFE

POINTS NÉCESSAIRES POUR UN CLASSEMENT

Rang S : 1000-1500
Rang A : 800-999
Rang B : 500-799
Rang C : 0-499
Rang D : - de -1

BATTRE LES BOSS

Nero Angel

Pour battre Nero Angelo lors de votre 2e rencontre, rien de tel que de se transformer en Devil Ifrit. Dès que vos symboles sont vides, donnez autant de coups biens placés que de symboles démons (car un coup bien placé = un symbole demon) puis recommencez.

Griffon

Pour battre Griffon sur le bateau, détruisez d'abord le coiffeur avec le pouvoir Air Raid jetez une boule d'eau bénite sur Griffon (en l'ayant, au préalable, gavé de roquettes).

Shadow

Pour vaincre "rapidement" Shadow, cribblez-le de balles en mode Devil ou Ifrit jusqu'à faire apparaitre sa boule. Soit vous le tuerez ainsi dès la 1ère fois ou soit juste après lorsqu'il est tout rouge et prêt à mourir.

MOUVEMENTS SECRETS

Sword Spin on Air

Passez en Devil et appuyez sur R1 et ○ en pointant dans la direction de l'ennemi.

Big Jump Inferno

En utilisant Ifrit, appuyez sur ✕ haut, avant, bas en sautant.

TOUTES LES ARMES DE DANTE

pistolets Ebony et Ivory ils vous sont donnés au commencement du jeu

fusil vous le trouverez dans une bibliothèque dans un bureau qu'il faudra casser

Needlegun dans le bateau c'est la seule arme du jeu s'utilisant sous l'eau

fusil à grenade vous le trouverez au pied d'un squelette après avoir ouvert le pont-levis du chateau

nightmare-b vous le trouverez dans les dernières missions (entre les missions 15 et 20)

force edge c'est la première épée que vous aurez en commençant le jeu

épée Alastor vous l'obtiendrez en l'arrachant au juge de la mort (statue) dans les premières misions

gantelets d'ifrit vous les obtiendrez à la mission nouvelle force après être sortit du chateau

épée Sparda vous l'obtiendrez à la fin du jeu

SOLUTION COMPLÈTE

CHAPITRE 1 : LA MALEDICTION DES MARIONNETTES SANGLANTES

Objectif : Brisez le sort maléfique et ouvrez la porte maudite.

Après la longue cinématique d'introduction, suivez le seul chemin possible jusqu'au château, en n'oubliant pas de récupérer la sphère jaune devant la statue, ainsi qu'un fragment de sphère bleue en sautant sur le pont. Cela fait, pénétrez dans le château.

Vous devrez collecter 45 sphères rouges pour ouvrir la porte rouge au fond du hall. Vous pourrez obtenir 100 sphères rouges en sautant sur la tête de la statue du cheval. Attention ce n'est pas une tâche facile, mais cela vaut le coup, alors n'hésitez pas à recommencer plusieurs fois jusqu'à y parvenir. En empruntant l'escalier, vous apercevrez un fragment de sphère bleue. Sautez sur le rebord effrité devant vous en vous aidant du mur pour rebondir, et ramassez-le. Vous pouvez à présent franchir la porte rouge du bas en utilisant vos sphères rouges.

Détruisez les armures avec votre épée pour collecter des sphères rouges ainsi qu'un fragment de sphère bleue. Passez la porte marron et détruisez le mobilier de la salle pour gagner des sphères. A présent, montez au deuxième étage et ouvrez la porte. Dans cette salle vous pourrez trouver un fragment de sphère bleue en sautant dans le petit bassin de droite. Ressortez de la salle, et grimpez sur le meuble pour parvenir à l'étage supérieur. Prenez alors la clé rouillée dans les mains de la marionnette. Il est temps de sortir les armes et de casser du démon : le jeu commence ! Une fois vos ennemis éliminés, revenez au hall principal et déverrouillez la porte bleue sur votre gauche.

Vous arriverez à l'armurerie. Sautez sur l'aile de l'avion afin de gagner un fragment de sphère bleue, et descendez dans le cockpit pour y trouver 40 sphères rouges. Maintenant, frappez le sceau en haut à droite pour activer un ascenseur. Vous voilà dans une arène. Ce qui va suivre est fort simple : éliminez tout le monde. Un conseil : sautez et utilisez vos

armes à feu, vous serez intouchable. Cela fait, reprenez le monte-charge, et débarrassez-vous des marionnettes. La zone nettoyée, la grande porte rouge n'attend plus que vous l'ouvriez afin de clore ce premier niveau.

CHAPITRE 2 : LE JUGE DE LA MORT

Objectif : Ouvrez la porte de la cathédrale.

Commencez par franchir la porte en haut à droite, et détruisez les meubles pour collecter des sphères rouges et un fragment de sphère bleue. Sortez alors de la pièce et progressez dans le corridor en vous débarrassant de vos assaillants. Tout au fond du couloir, examinez la statue du Juge de la Mort pour déclencher une scène d'anthologie. Vous récupérez alors l'épée Alastor. Passez la porte sur votre gauche pour accéder à la bibliothèque. Comme d'habitude, prenez soin de casser les tables pour collecter des sphères, et montez à l'étage. Cassez le bureau pour récupérer le fusil à pompe, qui vous sera très utile, ne le ratez pas ! Examinez ensuite le tableau afin de récupérer la clé rouillée. Revenez dans le corridor, et franchissez la porte sur votre gauche en utilisant votre clé.

Massacrez vos ennemis, et sautez au sommet de la fontaine pour récupérer des sphères rouges. Parvenez jusqu'à la porte marron du haut. Une fois la paix rendue à l'endroit, frappez l'autel en or du milieu de la salle, ce qui révélera une trappe. Empruntez le passage, récupérez le bâton du jugement, et suivez votre chemin. Vous vous retrouvez dans la bibliothèque. Continuez jusqu'à la porte pour activer une scène et découvrir un nouveau type de démon. Servez-vous de votre fusil à pompe pour éliminer les Sin Scissors. Sortez, retournez voir la statue du Juge de la Mort, et rendez-lui le bâton du jugement pour en finir avec ce niveau.

CHAPITRE 3 : DESTRUCTEUR D'ARDEUR

Objectif : Surmontez l'épreuve et vous gagnerez la fierté du lion.

Avant toute chose, entrez dans la salle où se trouve la statue marchande, et achetez-lui le Raid Aérien. Il s'agit d'une attaque spéciale pour votre épée Alastor, qui vous facilitera grandement la tâche pour ce qui va suivre. Entrez dans la cathédrale, et examinez la plaque de la fierté du lion. Le portail du fond ainsi déverrouillé, traversez le pont et lisez les inscriptions sur la pierre. Attention : ne ramassez pas les sphères ! Lorsque vous reviendrez plus tard dans le jeu, ces sphères auront considérablement grossi ! Revenez maintenant sur vos pas. Vous tomberez dans les profondeurs abyssales. Ne perdez pas de temps et avancez tout droit. Il vous faudra alors affronter 5 Sargassos pour activer la dalle rayonnante, qui vous permettra de remonter à la surface. Sautez sur la plate-forme au-dessus de la grande porte, puis sur la suivante pour collecter des sphères. Sautez ensuite sur la plate-forme volante et utilisez votre Raid Aérien pour trouver un fragment de sphère bleue. Retournez maintenant dans la cathédrale, récupérez la plaque de la fierté du lion afin de déclencher une scène spectaculaire.

Boss : Phantom
Pour vaincre ce premier boss, armez-vous de votre fusil à pompe et de votre épée Alastor. Activez l'état diabolique, sautez dans les airs et utilisez le Raid Aérien. Lancez-lui alors des attaques électriques jusqu'à ce que votre pouvoir s'épuise et que vous repreniez forme humaine. Servez-vous de votre fusil à pompe en esquivant les attaques de Phantom. Vous pourrez aussi sauter sur son dos et lui tirer dessus à plusieurs reprises, mais attention à ce qu'il ne vous attrape pas ! Autre coup possible, lorsqu'il vous crache une boule de feu, vous pouvez la lui renvoyer en la frappant au bon moment avec votre épée. Il s'agit toutefois d'une manoeuvre risquée. Utilisez donc la technique qui vous convient le mieux, et remportez la victoire.

MISSION SECRETE 1 : FRAPPE PRECISE

Objectif : Visez le point faible et gagnez d'un seul coup.

Après avoir vaincu Phantom, retournez dans la cathédrale et franchissez le portail donnant sur le pont brisé. Laissez-vous tomber dans l'eau, et avancez vers la dalle afin qu'apparaisse un Sin Scissors. Votre objectif sera de le tuer en un seul coup. Pour cela, frappez-le avec votre épée pour bloquer ses attaques. Lorsqu'il sera étourdi, mettez-vous suffisamment près de lui, déclenchez votre état diabolique et tirez-lui dessus. Vous gagnerez alors un fragment de sphère bleue.

CHAPITRE 4 : CHEVALIER NOIR

Objectif 1 : Montrez votre force au lion et ouvrez le chemin.
Objectif 2 : Prenez l'âme de la mélancolie.

MISSION SECRETE 2 : BEBE FANTOME

Objectif : Battez les 100 bébés fantômes avant le fin du temps imparti.

Dès le début de la mission, retournez dans la cathédrale où vous venez de vaincre Phantom. Armez-vous de vos deux pistolets, et tirez sur les 100 araignées qui jonchent le sol de la pièce. Soyez mobile afin d'en écraser sur votre passage. Vous gagnerez un fragment de sphère bleue.

Avancez droit devant vous, Phantom refera son apparition. Vous aurez un choix à faire :
1) L'affronter, auquel cas utilisez la même technique que précédemment, c'est-à-dire les attaques électriques du Raid Aérien.
2) Franchir la porte menant à la cour.

MISSION SECRETE 3 : BEBE FANTOME II

Objectif : Battez les 100 bébés fantômes avant le fin du temps imparti, sans utiliser d'arme.

Dans le couloir où vous affrontez de nouveau Phantom, entrez dans la pièce où se trouve la statue divine. Comme précédemment, vous devrez éliminer les 100 araignées au sol, mais cette fois-ci sans utiliser d'arme. Vous aurez donc à toutes les écraser pour gagner un fragment de sphère bleue. Pour vous faciliter la tâche, activez votre état diabolique, ce qui augmentera considérablement votre vitesse.

Une fois dans la cour, utilisez la fierté du lion sur le champ magnétique, et frappez la statue du lion afin d'affronter un mini-boss : Shadow. Évitez ses attaques, ne l'approchez surtout pas, et tirer-lui dessus sans relâche jusqu'à ce qu'un orbe - son coeur - sorte de son corps. Profitez-en pour enchaîner les attaques à l'épée sur ce point faible. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que votre ennemi périsse.

MISSION SECRETE 4 : LES TROIS BETES

Objectif : Affrontez l'ombre. Vous n'avez qu'une seule chance.

Dès que vous aurez vaincu Shadow, retournez dans l'arène en utilisant le monte-charge de l'armurerie, là où se trouvait l'avion. 3 Shadows vous attendent. Pour les abattre, essayez de les isoler et affrontez-les un par un. Chaque Shadow vaincu vous donnera une sphère verte. Une fois les trois démons éliminés, vous obtiendrez un fragment de sphère bleue.

Passez alors la porte juste au-dessus de la statue. Laissez-vous tomber en contrebas, et frappez le sceau pour activer un pilier qui vous embarquera vers le haut, où vous récupérerez l'épée de la sentence de mort. Passez la porte marron pour entrer dans la chambre. Examinez le buste de femme et utilisez l'épée de sentence de mort pour obtenir l'âme de la mélancolie, ce qui activera une scène. Traversez la porte du balcon pour activer une nouvelle scène.

Boss : Nelo Angelo
Vous ferez alors face à Nelo Angelo. Cet adversaire sera de taille puisque, comme vous, il utilise une énorme épée. C'est un véritable duel qui va commencer. Pour vaincre le démon, mettez-vous en état diabolique et effectuez des combos sur lui lorsqu'il aura terminé les siens. Si vous avez acheté l'attaque, vous pourrez aussi utiliser l'attaque spéciale Stinger, qui permet de bloquer ses coups. Lorsque vous lui aurez infligé un certain nombre de dégâts, Nelo Angelo se téléportera à l'étage supérieur. Suivez-le, et renouvelez l'opération jusqu'à remporter la victoire, après une mystérieuse cinématique.

CHAPITRE 5 : L'AME GUIDE

Objectif : Allez à votre destination avant que le pouvoir de l'âme de la mélancolie ne s'estompe.

A peine le niveau commencé, vous faites face à Shadow. Attention, votre temps est compté ! Utilisez la même technique que précédemment : esquivez ses attaques, tirez-lui dessus et frappez son coeur à l'aide de votre épée et de votre état diabolique jusqu'à ce qu'il explose. Ensuite, sautez vers la plate-forme du haut, puis montez à l'étage supérieur. Partez vers la gauche, et sautez vers la grande tour à gauche de la plus petite, où vous apercevrez un fragment de sphère bleue. Pour le récupérer, utilisez votre Raid Aérien. Laissez vous ensuite tomber dans le trou, et entrez dans la chambre. Sortez de celle-ci par la porte juste en face de vous, laissez-vous tomber en contrebas, et utilisez l'âme de la mélancolie sur la porte du lion.

Si vous échouez, c'est-à-dire si votre temps est écoulé, vous aurez une autre chance. Vous devrez retourner dans la cour où vous avez rencontré Shadow pour la première fois, et prendre la porte du haut. Courez droit devant, et utilisez l'âme de la mélancolie sur l'autel pour activer le temps. Vous aurez ainsi une nouvelle chance de terminer la mission.

CHAPITRE 6 : LES EAUX MALEFIQUES

Objectif : Battez le gardien maléfique et vous gagnerez la lumière guide.

Avancez vers le haut jusqu'à un cul-de-sac pour récupérer un fragment de sphère bleue. Franchissez la porte métallique vers le bas, sur votre droite. Prenez la clé rouillée, et éliminez vos nouveaux ennemis. Sortez de la pièce, prenez le passage sur votre gauche, et détruisez l'autel de sphères rouges. Poursuivez votre chemin vers le haut et déverrouillez la grande porte métallique. Vous devrez alors affronter un mini-boss : Death Scissors. Sautez sur le mur et frappez sa tête avec votre épée. Prenez garde à ses attaques qui peuvent faire très, très mal. Une fois l'ennemi anéanti, terminez le niveau en récupérant la lumière guide.

CHAPITRE 7 : TENIR LA CLE DE L'ARDEUR

Objectif : Retournez dans la chambre avant que la lumière guide n'absorbe toute votre énergie.

Courez tout droit, Phantom refera son apparition. Là encore, vous aurez le choix entre l'abattre ou fuir. La technique ne change pas. Quoi qu'il en soit, franchissez la porte tout en bas.

MISSION SECRETE 5 : LE MAL BORGNE

Objectif : Guidez les cyclopes vers une mort mutuelle.

Lorsque vous aurez franchi la porte vous permettant de fuir Phantom, prenez la porte en bas à droite. Vous devrez vous positionner entre les deux Kyklops afin que l'un d'eux vous lance des projectiles de pierre. A ce moment-là, sautez pour esquiver l'attaque, ce qui causera d'importants dégâts à l'autre monstre qui se sera tout pris dans la tronche ! Marrant non ? Bref, une fois un des monstres terrassé de cette manière, finissez tranquillement l'autre, et vous gagnerez un fragment de sphère bleue.

Suivez votre chemin jusqu'à parvenir dans la chambre, et utilisez la lumière guide sur l'emblème.

CHAPITRE 8 : LE RETOUR DU CHEVALIER LEGENDAIRE

Objectif : Activez le mécanisme et échappez-vous.

Avancez tout droit en collectant les sphères rouges sur votre passage. Ouvrez la porte bleue, et courez jusqu'à la grille au fond de la cour pour activer une cinématique.

Boss : Phantom
Après ces " jeux de gamins " comme les appelle Dante, il est temps pour vous d'en finir avec Phantom. Evidemment cette fois, il est un poil plus fort, ce qui ne vous empêche pas d'utiliser la même technique pour le vaincre. Prenez garde à sa queue, ainsi qu'aux piliers de feu qu'il fera sortir du sol. Évitez aussi les météores qu'il fera tomber. Assénez-lui vos

coups les plus puissants, et vous en finirez avec lui une bonne fois pour toutes.

Empruntez le passage du haut et récupérez le trident. Sautez sur l'autel, puis sur la tête de la statue de cheval pour obtenir un grand nombre de sphères rouges. De là, sautez vers le rebord du haut pour collecter le fragment de sphère bleue. Cela fait, descendez dans le trou. Activez la manivelle en frappant dessus, ce qui ouvrira un passage. Récupérez aussi le lance-grenades sur le cadavre. Utilisez maintenant le trident sur le mécanisme, et fuyez vers le hall en descendant les escaliers sans vous attarder sur les marionnettes. Passez sous la herse avant qu'elle ne se referme. Si vous échouez, évidemment il vous sera possible de recommencer. Pensez à sauter par-dessus la rambarde, à droite de la grande porte, pour récupérer un fragment de sphère bleue. Il ne vous reste plus qu'à franchir la porte.

CHAPITRE 9 : NOUVELLE FORCE

Objectif : Utilisez la nouvelle force pour ouvrir la porte.

Traversez le pont, et sautez sur les piliers pour ramasser des sphères rouges. Derrière la pierre tombale se trouve une étoile du diable, pensez à la récupérer, elle peut vous être utile très bientôt. Descendez maintenant l'escalier, et ouvrez la grande porte. Vous ferez alors face à quelques Blades. Pour terrasser ces ennemis rapides, ne bougez pas, restez devant la porte, et tirez autant de fois que possible avec votre lance-grenades. Vous pouvez aussi vous lancer dans un corps-à-corps avec votre épée en état diabolique. Une fois les lézards abattus, empruntez le passage en haut à droite de la grande porte. Frappez la pierre tombale pour révéler un fragment de sphère bleue, puis suivez le chemin éclairé par des flammes bleues.

Éliminez vos ennemis, récupérez les différents objets, dont une sphère jaune, et activez le sceau. Sautez de plate-forme en plate-forme pour obtenir une nouvelle arme : le gantelet de flammes Ifrit. Revenez dans la cour principale pour activer une scène.

Boss : Griffon
Vous serez confronté à Griffon, pigeon géant. Armez-vous de vos pistolets et d'Alastor, tirez-lui dessus sans relâche, en évitant ses attaques électriques. Lorsqu'il aura subi assez de dégâts, Griffon se couchera, vous pourrez alors lui causer d'importantes blessures en vous mettant en état diabolique et en le frappant de votre épée. Vous pourrez récupérer une sphère verte si besoin est en haut de la grande porte. Répétez l'opération jusqu'à le vaincre.

Ramassez l'eau bénite au-dessus de la porte fermée, et utilisez votre gantelet pour allumer la torche et ainsi ouvrir le passage. Sautez sur le tronc pour obtenir des sphères rouges, éliminez vos ennemis. Sautez ensuite sur le rebord au-dessus de la porte et utilisez le Raid Aérien pour parvenir à la plate-forme en hauteur. Prenez l'eau bénite ainsi que les sphères rouges et franchissez la porte. Nettoyez la zone, puis utilisez vos sphères pour ouvrir la porte menant à la fin du niveau.

CHAPITRE 10 : LE CANYON DE LA BRUME

Objectif : Sortez vivant du labyrinthe du canyon.

Avancez tout droit en sautant sur les bouts de bois pour obtenir des sphères rouges. Débarrassez-vous de vos assaillants et examinez la pierre tombale afin de faire apparaître une boule de lumière. Cette boule, il vous faudra la suivre si vous souhaitez sortir du canyon. Vous arriverez devant l'entrée du château où vous attendent deux Kyklops. Éliminez-les et pénétrez dans le château.

CHAPITRE 11 : LE DESTIN

Objectif : Offrez le calice et ouvrez le chemin.

MISSION SECRETE 6 : SPECTRES ERRANTS

Objectif : Prenez la sphère bleue qui flotte dans les airs.

Dès le début même du niveau, franchissez la porte marron du haut pour accéder à la mission. Pour récupérer le fragment de sphère bleue, il vous faudra vous armer de patience, et sauter sur les Sin Scissors jusqu'à parvenir au sommet.

Au début du niveau, vous devrez affronter Death Scythe. Évitez sa faux et frappez-le à la tête. Une fois l'ennemi vaincu,une plate-forme volante apparaît. Sautez dessus pour récupérer une étoile du diable, ainsi que quelques sphères. Prenez le fragment de sphère bleue en tombant dans le trou de la baie vitrée. Laissez-vous glisser dans le gros trou au milieu de la salle, et débarrassez-vous des Blades pour obtenir un fragment de sphère bleue. Continuez votre route pour trouver le signe de chasteté, et sautez vers le haut pour obtenir des sphères rouges. Cela fait, revenez dans la première salle, et ouvrez la grande porte en hauteur. Laissez-vous tomber, et utilisez le signe de chasteté sur l'autel pour obtenir le calice.

Boss : Nelo Angelo
Une scène se déclenche, Nelo Angelo fait son come-back. Vous pouvez utiliser la même technique que précédemment, ou vous servir de votre nouvelle arme démoniaque. L'attaque Météore est particulièrement efficace contre votre adversaire. Lui aussi dispose de cette attaque, faites donc bien attention et évitez ses propres météores.

Une fois Nelo Angelo vaincu pour la deuxième fois, sautez sur la plate-forme en hauteur et utilisez le calice sur la statue du chevalier pour clore cette mission.

CHAPITRE 12 : NAVIRE FANTOME

Objectif : Allez sur le pont et dirigez-vous vers la cabine du capitaine.

Débarrassez-vous des démons qui vous barrent la route et brisez l'autel de sphères rouges sur votre gauche. Plongez dans l'eau et entrez dans le navire. Hâtez-vous de refaire surface, montez les escaliers et affrontez les Blades. Dans le coffre, prenez l'étoile du diable, et récupérez le Needlegun, qui vous permettra de vous battre sous l'eau. Franchissez la porte en montant les escaliers pour accéder au pont principal. En montant sur les mâts, vous collecterez quelques sphères rouges. Dirigez-vous maintenant vers le mât près de la proue, effectuez l'attaque Stinger afin de foncer droit devant et obtenir un fragment de sphère bleue. Examinez ensuite la porte de la cabine du capitaine pour affronter Death Scythe. Même technique que précédemment : visez la tête avec Alastor. Il ne vous reste plus qu'à retourner à l'entrée de la cabine du capitaine, examinez les deux épées, et activez la cinématique.

Boss : Griffon
Après Nelo Angelo, c'est au tour de Griffon de faire son retour. Sautez au sommet du mât et utilisez le Raid Aérien pour lui infliger des dégâts. Parez ses attaques, et fuyez, sautez, autant que vous le pourrez pour esquiver son attaque de l'oiseau électrifié. Faites parler la poudre pour en venir à bout.

CHAPITRE 13 : L'ABIME

Objectif : Trouvez une issue pour vous échapper du navire.

Récupérez le bâton d'Hermès dans la cabine du capitaine afin de déclencher une séquence. Le navire est en train de couler, vous voilà sous l'eau ! Trouvez l'issue de la pièce, et éliminez les Blades en poursuivant votre route droit devant vous, afin de sortir du navire.

MISSION SECRETE 7 : CELLULE AQUATIQUE

Objectif : Éliminez tous les ennemis et échappez à la prison.

Une fois sorti du bateau, retournez dans la cabine du capitaine et inspectez-la. Il vous faudra alors affronter pas moins de 8 Blades. La victoire sera récompensée par un fragment de sphère bleue.

Refaites surface, puis replongez dans l'eau sur votre droite pour récupérer un fragment de sphère bleue. Sortez maintenant de la salle en n'oubliant pas de prendre l'eau bénite dans le coffre.

CHAPITRE 14 : DES TENEBRES PROFONDES ET DES MONTAGNES IMMENSES

Objectif : Remontez à la surface et dirigez-vous vers le colisée.

Éliminez vos adversaires et récupérez le bouclier de l'emblème sur le squelette embroché. Activez le levier et rejoignez l'élévateur en prenant garde aux pics qui surgissent du sol. Vous vous retrouvez devant une cascade. Sautez sur le rebord en hauteur devant vous et ramassez le fragment de sphère bleue. Continuez votre route en sautant de rocher en rocher pour obtenir une sphère jaune. Laissez-vous tomber et prenez l'eau bénite derrière la cascade. Quittez les lieux, éliminez vos ennemis et entrez dans la caverne en contrebas. Courez droit devant, traversez la passerelle en boss, et détruisez l'autel de sphères rouges. Cela fait, sautez à droite de la passerelle pour récupérer un fragment de sphère bleue, et entrez dans la caverne.

Avancez droit devant et franchissez le portail en utilisant 200 sphères rouges. Débarrassez-vous de vos assaillants, récupérez l'étoile du diable, et dirigez-vous sur la plate-forme en haut à droite de la porte, pour collecter nombre de sphères. Vous n'avez plus qu'à passer la porte qui s'ouvrira contre une centaine de sphères.

CHAPITRE 15 : LA ROUE DU DESTIN

Objectif : Armez-vous d'un bouclier et de deux lances pour conquérir le colisée.

MISSION SECRETE 8 : TRESOR DE LA FAUCHEUSE

Objectif : Battez tous les ennemis.

Dès le début de la mission, partez à l'endroit où vous avez récupéré le bouclier de l'emblème, et inspectez le squelette sur le mur. Il vous faudra alors éliminer les 3 Shadows pour acquérir le tant convoité fragment de sphère bleue.

Nettoyez la zone et utilisez le bouclier sur la porte au halo de lumière bleue. Récupérez le luminite, sautez sur la plate-forme du haut pour collecter des sphères rouges, et descendez par l'escalier en abattant vos ennemis. Détruisez ensuite le mur et collectez les sphères rouges, vertes et un fragment de sphère bleue. Continuez en franchissant la grande porte bleue, et prenez les deux lances. Une fois sorti, utilisez le bouclier de l'emblème sur l'autre porte.

Effectuez la même opération pour ramasser des sphères rouges, ainsi qu'une arme : le Nightmare-Beta sur l'autel, et laissez-vous tomber. Faites mordre la poussière à vos deux ennemis et remontez afin de faire apparaître un fragment de sphère bleue. Revenez à présent dans la cour principale, et utilisez les deux lances sur la porte du colisée pour y pénétrer.

Dirigez-vous vers le halo de lumière violette pour vous téléporter à l'étage supérieur. Ramassez la sphère jaune, puis avancez vers le milieu de la salle pour acquérir un fragment de lumière bleue. Il est à présent temps pour vous d'affronter le champion du colisée.

Boss : Griffon
C'est la dernière fois que vous ferez face au Griffon. Tout comme votre dernier combat contre Phantom, votre adversaire est plus fort, le combat est donc plus difficile. Pourtant la technique de combat ne change pas. Esquivez ses nombreuses attaques, tirez-lui dessus sans relâche, faites péter l'état diabolique et mettez-lui-en plein les plumes ! Lorsqu'il se couchera, ce sera à vos armes démoniaques de converser avec cette grosse mouette, et ce, jusqu'à ce que vous décrochiez la victoire.

Pour terminer la mission, prenez l'élévateur et récupérez la roue du destin.

CHAPITRE 16 : LE CAUCHEMAR DES TENEBRES

Objectif : Percez le mystère du bâton d'Hermès.

MISSION SECRETE 9 : L'ESCALIER DE LA TRANQUILLITE

Objectif : Prenez la sphère bleue qui se trouve au bout de l'escalier de la mort.

Retournez au colisée et sautez successivement sur les têtes de Sargassos pour obtenir un fragment de sphère bleue.

Ramassez le fragment de sphère bleue à gauche de l'élévateur, puis utilisez ce dernier. Franchissez la grande porte et suivez le chemin des flammes bleues. Récupérez l'étoile du diable derrière la pierre tombale, et utilisez la roue du destin pour abaisser le pont-levis. Pénétrez dans le château, et détruisez les armures vides pour obtenir des sphères. Une fois la porte franchie, activez le sceau. Vous devrez alors affronter un nouvel ennemi, capable de changer de forme. Évitez ses rayons de lumière, et usez de votre épée lorsqu'il prend une forme humaine. Il y a 2 fragments de sphère bleue à récupérer dans cette pièce : le premier en effectuant un double saut sur la statue divine, le second se situe derrière le grand escalier. Ouvrez la porte bleue menant à la salle où se situe l'avion, et continuez jusqu'au corridor. Vous pouvez faire apparaître un fragment de sphère bleue en sautant au dessus de la statue du haut.

A présent, traversez le couloir et entrez dans la cathédrale. Examinez l'espèce de flaque au milieu de la salle pour activer une scène.

Boss : Nightmare
Vous faites face à un nouveau boss bien particulier. En effet, Nightmare se montre sous deux formes. D'abord, il apparaît comme une bonne grosse flaque gluante avec laquelle il est intouchable. Pour lui causer de sérieux dégâts, laissez cette flaque vous absorber. Vous arriverez dans une sorte d'autre monde, dans lequel vous devrez éliminer tous les Sargassos. Suite à quoi, Phantom se réveillera et vous devrez le combattre. Une fois le boss vaincu, vous reviendrez dans la cathédrale en explosant la flaque de Nightmare, lui infligeant d'importantes blessures. Pour la suite du combat, frappez les sceaux aux extrémités de la pièce afin que Nightmare prenne sa forme réelle. Esquivez ses attaques, et lorsque son coeur sort de son corps, entrez en état diabolique et utilisez vos attaques les plus puissantes (notamment Enfer pour Ifrit, et le Stinger pour Alastor). Attention, une fois le sceau éteint, Nightmare redevient une flaque et vous devrez réactiver les impulsions électriques. Le combat est difficile, n'hésitez pas à utiliser vos objets de soin et vos étoiles du diable.

MISSION SECRETE 10 : L'OMBRE DES TENEBRES

Objectif : Trouvez et tuez toutes les ombres.

Après votre victoire sur Nightmare, retournez à la salle de l'avion et éliminez les 2 Shadows. Vous trouverez un autre Shadow dans le hall principal, et enfin un quatrième derrière la porte rouge. Vous obtiendrez alors, en récompense de votre acte, le fragment de sphère bleue.

La bête vaincue, traversez la grande porte marron et parvenez, sans tomber, jusqu'au bout du pont brisé. Examinez l'emblème et utilisez le bâton d'Hermès pour en terminer avec ce niveau.

CHAPITRE 17 : SOUVENIRS SEPARES

Objectif : Trouvez le mercure et affrontez votre destin.

MISSION SECRETE 11 : GEMME BLEUE DANS LE CIEL

Objectif : Prenez la sphère bleue dans le ciel.

Revenez vers le pont brisé et sautez à deux reprises sur le halo noir, lancé par Death Scythe. Une fois dans les airs, utilisez le Raid Aérien pour attraper le fragment de sphère bleue.

Avancez droit devant jusqu'à affronter 3 Frosts. Utiliser Ifrit est particulièrement recommandé pour les vaincre. Franchissez ensuite la grande porte, et suivez votre chemin en éliminant vos ennemis, afin de parvenir à une grande porte rouge au bout du couloir. Positionnez-vous sur la dalle, et renvoyez ses boules de feu au dragon, à l'aide d'Alastor. Trois coups seront nécessaires pour détruire la bestiole. Maintenant, tournez la manivelle pour éclairer l'autel. Effectuez un double-saut pour parvenir à l'étage supérieur, empruntez le passage en haut à droite afin de prendre un

fragment de sphère bleue. Récupérez le mercure sur l'autel et quittez la pièce. Utilisez à présent le mercure sur la grande porte marron.

Boss : Nelo Angelo
C'est la dernière fois que vous ferez face à Nelo Angelo. Il dispose désormais de nouvelles attaques à distance, des épées qu'il vous lancera. Courez et sautez pour les éviter, parez ses attaques en corps à corps, et frappez-le par derrière. Lorsqu'il se reposera, enchaînez les combos à l'épée du mieux que vous pourrez, jusqu'à ce que victoire soit vôtre. Vous gagnerez alors l'arme ultime : l'épée Sparda.

CHAPITRE 18 : PIERRE DE L'ESPRIT, ELIXIR

Objectif : Lancez l'oeuf philosophal au feu pour le transformer en Pierre de l'esprit.

Utilisez la dalle pour sortir de la pièce, puis traversez le miroir sur votre droite. Collectez les sphères rouges dans les différentes pièces et éliminez les 3 Death Scythes pour déverrouiller la porte. Activez le sceau pour que la dalle soit remplie d'eau. Nagez le plus rapidement possible vers le haut, en n'oubliant pas de prendre le fragment de sphère bleue sur la petite plate-forme, puis récupérez l'oeuf philosophal. Ouvrez la porte en contrebas, et utilisez l'oeuf sur l'autel pour activer une scène.

Boss : Nightmare
Vous combattrez alors Nightmare. En vous laissant absorber par le monstre, vous serez transporté dans un lieu sordide, où vous attendent des Sargassos, ainsi que le fantôme de Griffon. Une fois tous ces adversaires éliminés, vous reviendrez au combat contre Nightmare, qui aura subi de sérieux dégâts. Frappez ensuite les sceaux pour que le monstre prenne sa forme véritable et puisse être vulnérable. Évitez ses attaques, et utilisez votre nouvelle arme contre son coeur. Renouvelez l'opération afin de remporter la victoire.

En prenant l'élixir sur l'autel à la fin du combat, vous terminerez la mission.

CHAPITRE 19 : ENTREE DANS LE MONDE CORROMPU

Objectif : Ouvrez le portail vers le monde inférieur.

Ouvrez la grande porte marron en haut à gauche de l'autel et collectez les sphères rouges, ainsi que le fragment de sphère bleue. Sortez de la pièce et utilisez la dalle pour sortir de la salle. Ensuite, retournez au pont brisé et traversez le miroir sur votre droite. Ramassez le fragment de sphère bleue et l'étoile d'invulnérabilité au-dessus du lit, inspectez le miroir pour entrer dans un monde parallèle.

Franchissez la porte pour parvenir à la cour. Pour l'heure, ne prêtez pas attention à la pierre philosophale au milieu de la place, et partez à l'étage supérieur. Effectuez un double-saut au-dessus de la tour sur votre droite, afin de récupérer un fragment de sphère bleue. Utilisez le vortex pour atterrir dans la petite tour verte et prenez un autre fragment de sphère bleue. Cela fait, récupérez la pierre philosophale sur l'autel et abattez les 3 Nobodys. Retournez dans la salle où vous avez affronté Nightmare et inspectez la flaque d'eau pour faire votre entrée dans le monde corrompu. Utilisez la pierre philosophale et sautez en contrebas pour finir la mission.

CHAPITRE 20 : FACE-A-FACE AVEC LE CAUCHEMAR

Objectif : Allez à l'endroit du sacrifice.

Avancez droit devant en coupant les membranes, et en abattant les deux Frosts. A présent, dirigez-vous vers la statue divine, et achetez-lui un maximum d'étoiles du diable. Poursuivez votre chemin en coupant les membranes sur votre droite.

Boss : Nightmare
Il est grand temps d'en finir avec cette chose. Une fois encore, laissez-vous engloutir, et affrontez Nelo Angelo, sortez du ventre du monstre en lui causant d'énormes dégâts. Frappez les sceaux pour solidifier votre adversaire et

concentrez-vous sur son coeur. Faites attention au bras qu'il envoie dans toute la pièce, il peut faire très mal. Lorsque vous aurez vidé sa barre de vie, une scène se déclenchera, et vous devrez de nouveau combattre Nightmare. Utilisez la même technique, en prenant garde à ne pas vous approcher de trop près des murs électriques.

CHAPITRE 21 : GROTTE VIVANTE

Objectif : Faites battre le coeur pour ouvrir le dernier portail.

MISSION SECRETE 12 : BRACELET CACHE

Objectif : Trouvez le bracelet caché dans le couloir secret.

Inspectez le mur organique à gauche de la statue divine pour déclencher la dernière mission secrète. Avancez jusqu'à l'intersection, partez vers le haut éliminer les Nobodys et récupérez un fragment de sphère bleue. Ensuite, poursuivez votre chemin droit devant afin d'entrer dans la salle du dragon. Détruisez l'autel de sphères rouges, et sautez de plate-forme en plate-forme pour faire face au Dragon. Abattez-le en le frappant de vos gantelets de flammes. Éliminez ensuite les Frosts pour faire apparaître une plate-forme flottante, qui vous permettra d'accéder au bracelet du temps.

Ramassez l'eau bénite et coupez la membrane du haut pour aller récupérer une étoile invulnérable. Revenez ensuite sur vos pas et franchissez la grande porte sur votre droite. Détruisez l'autel pour déverrouiller la porte dans la pièce précédente. Courez droit devant en abattant vos ennemis pour parvenir dans une salle, dans laquelle il vous faudra éliminer 3 Plasmas. Activez le sceau, sautez de pilier en pilier, et détruisez l'autel de sphères rouges. Continuez votre route en activant un autre sceau et coupez la membrane. Maintenant, sautez le pont et activez le dernier sceau pour ouvrir l'immense porte en contrebas.

CHAPITRE 22 : BATAILLE LEGENDAIRE

Boss : Mundus
Le combat contre votre ultime ennemi se décompose en deux phases. Dans la première, vous et votre adversaire vous affrontez dans le ciel. La séquence s'apparente plus ou moins à un shoot'em all où vous devrez tirer sur les quatre boules noires, formant le bouclier de votre ennemi. Esquivez les différentes attaques du boss, et lancez vos magies en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois son bouclier détruit, visez la sphère rayonnante au centre de son corps. A un moment donné, Mundus repartira au loin, vous devrez recommencer cette manoeuvre jusqu'à vider sa barre de vie.

La seconde phase du combat débute alors. Vous êtes désormais sur terre, et Mundus est plongé dans un lac de lave. Utilisez votre état diabolique autant que possible en chargeant au maximum votre nouvelle attaque météore, afin de causer de sérieux dommages à votre adversaire. Les sphères noires rempliront votre jauge d'état diabolique si vous les détruisez, et vous récupérerez de la vie en détruisant le dragon de lave invoqué par Mundus. Esquivez ses attaques en courant de droite à gauche et de gauche à droite, et sautez sur les météores qu'il fera pleuvoir sur vous. A vous maintenant de répéter ces actions jusqu'à déclencher une cinématique.

CHAPITRE 23 : GUIDE DE LA MERE

Objectif : Quittez l'île Mallet avant qu'elle ne disparaisse.

Vous n'avez que 4 minutes pour revenir dans le hall du château. La route est simple : avancez droit devant vous en éliminant tous vos ennemis. Sortez donc du monde inférieur, quittez la cathédrale par la porte de droite, et traversez le corridor. Lorsque vous serez dans la salle de l'avion, une scène se déclenchera.

Boss final : Mundus
Fini la rigolade, il faut mettre un terme à tout ça. Vous faites face à Mundus pour la toute dernière fois. Toute sa noirceur est extériorisée dans cette nouvelle forme. Pour le détruire une fois pour toutes, armez-vous des gantelets et assénez-le de combos, sans relâche. Ne perdez pas de temps, car s'il parvient à vous coincer au fond de la salle, vous êtes cuit !

Une fois sa vie épuisée, une cinématique se déclenche. Il est l'heure d'en finir : utilisez vos pistolets et tirez, tirez, tirez, pour faire grimper votre jauge démoniaque. Dès que vous aurez suffisamment de pouvoir, enclenchez l'état diabolique, tirez, et dites adieu à Mundus.

Dernière phase du jeu : vous êtes aux commandes de l'avion, et vous devez le conduire jusqu'à la sortie de la cave en évitant les nombreux obstacles. Vous l'aurez donc compris, sortir vivant de la grotte, c'est finir Devil May Cry.

Devil May Cry 2

© Capcom 2003

JOUER AVEC TRISH

Terminez le jeu en mode Hard avec Dante pour débloquer Trish, le personnage féminin du premier volet.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRES

Easy automatique

Obtenez au moins le classement D à la première mission.

Difficile

Terminez le jeu en mode normal avec Dante et Lucia.

Dante must die !

Terminez le jeu en mode Difficile avec Dante et Lucia.

Lucia must die !

Terminez le jeu en mode Difficile.

NOUVELLES TENUES

Tenue Diesel de Dante

Faites R1, R1, △ , □ , R2, R2 en cours de jeu ou terminez le jeu avec Dante pour gagner un nouveau costume. Si vous parvenez à terminez le jeu en mode Dante must die !, vous obtiendrez une troisième tenue.

Tenue Diesel de Lucia

Faites L2, L2, △ , □ , L2, L2 en cours de jeu

RESET EN COURS DE JEU

Appuyez sur Start + Select en cours de jeu.

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu avec n'importe quel personnage.

MODE BLOODY PALACE

Terminez le jeu avec Dante ou Lucia.

SE TRANSFORMER EN SPARDA

Pour vous transformer, attendez que votre barre d'energie soit quasiment vide et que votre jauge d'état démoniaque atteigne au moins un niveau et faites L1. Vous serez plus fort et plus rapide. Appuyez simultanément sur ▢ et △ pour lancer une attaque spéciale.

MISSIONS ET TENUES BONUS DIESEL POUR DANTE OU LUCIA.

Faites la mission 1 avec Dante ou Lucia selon ce que vous souhaitez débloquer, sauvez puis redémarrez la console. A l'écran Start, faites L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Un son confirmera le code. Allez à l'option de chargement, appuyez sur L1 ou R1 pour utilier la nouvelle tenue ou chargez une partie pour accèder au niveau bonus.

Devil May Cry 3

© Capcom 2005

CONTRÔLER VERGIL

A la fin du jeu, lorsque vous vous battez aux côtés de Vergil, vous pouvez contrôler ce dernier à l'aide d'une seconde manette.

DEUXIÈME FIN

Tuez plus de 100 démons lors des crédits de fin.

CHEAT MODE

A l'écran titre, maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et tournez le stick analogique gauche jusqu'à ce que vous entendiez une voix disant "Devil May Cry". Vous débloquerez ainsi tous les modes bonus (Hard, Dante Must Die et Heaven or Hell), la galerie et les costumes.

BONUS DE FIN

Mode Hard	Terminez le jeu en Normal.
Dante Must Die	Terminez le jeu en Hard.
Heaven or Hell	Terminez Dante Must Die.
Jouer avec Sparda	Terminez le jeu en Hard.
Devil Trigger illimité	Terminez Dante Must Die.
Galerie	Terminez le jeu.
Costume 1	Terminez le jeu en Easy.
Costume 2	Terminez le jeu en Normal.
Costume 3	Terminez le jeu en Hard.

ECRANS DE CHARGEMENT

Pendant les "loading" vous pouvez agir en appuyant sur △ ou □ .

MODE "2 JOUEURS"

Enfilez le costume de Super Dante (terminez Dante Must Die) et choisissez le syle de combat Doppleganger. Activez-le puis appuyez sur Start à partir d'une seconde manette. Un deuxième joueur peut maintenant contrôler le Doppleganger.

MISSION 18

Pour terminer cette mission, vous devrez à nouveau affronter un certain nombre de boss déjà vaincus, mais il existe un moyen de les choisir. Il suffit pour cela de regarder l'image gravé sur la stèle dans laquelle est incrustée chaque pierre, elle représente le boss que vous aurez à affronter. En voici la liste :
-gemme bleu clair : Cerberus
-gemme jaune : Gigapede
-gemme verte : Agni et Rudra
-gemme rouge : Leviathan
-gemme violette : Nevan
-gemme blanche : Beowulf
-gemme bleue : Geryon
-gemme noire : Doppelganger
-gemme orange : divers ennemis
De plus, vous pouvez n'affronter que 3 boss du moment que vous réussissez à relier 3 gemmes entre elles sur la stèle principale, par exemple : vert, bleu clair et blanc.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1

Après une scène d'introduction impressionnante et réalisée avec emphase, vous débutez votre première épreuve, prenant la forme d'un tutorial vous formant avec les rudiments du combat. Laissez-vous guider, et après les frasques de Dante, rendez-vous dans la seconde mission.

Mission 2

Une fois arrivé à l'écran intermédiaire de "customisation", profitez de cet instant de calme, pour acheter divers objets curatifs, ainsi que quelques améliorations pour votre personnage. Notez également que si vous désirez débloquer le mode facile, il vous suffit d'avoir fait une prestation calamiteuse dans le premier stage, et de vous laisser mourir dans le second. Vous aurez ainsi la possibilité de vivre l'histoire sans trop de déboires. Dès le début de cette mission donc, commencez par ramasser l'étoile de vie P juste à côté des escaliers. Puis occupez-vous des ennemis. Attention à ceux transportant des espèces de gros rochers. Ce sont en fait des sortes de bombes. Ne laissez pas approcher leurs porteurs, et neutralisez-les avec vos fidèles Ebony et Ivory. Il en résultera une explosion qui annihilera tous les opposants alentour. Vient ensuite votre premier boss. Peu difficile à vaincre, il est cependant nécessaire de faire

attention à ses téléportations nombreuses et ses larges coups de faux. Restez bien en retrait, et n'attaquez qu'après avoir évité l'assaut de votre ennemi. Privilégiez de ce fait les armes à feu.

Mission 3

Comme d'habitude, occupez-vous de vos petites emplettes, et démarrez votre prochaine épreuve. Commencez par vous débarrasser des deux créatures capables de vous lancer des projectiles, à l'aide de vos pistolets, puis occupez-vous des vieilles goules qui tentent maladroitement de vous tuer. Puis entrer dans le bâtiment par la porte. Grimpez sur le plafond du petit bar à l'entrée pour récupérer des orbes vertes et rouges. Cassez les bouteilles juste en dessous pour le même résultat. Puis, allez au fond de la pièce afin de casser les machines à sous. Derrière, vous dénicherez une stèle répondant à vos coups d'épée. Frappez-la jusqu'à allumer tous les feux. Ensuite, allez chercher le fusil à pompe, dans le couloir désormais libéré. Puis prenez la porte. Dès votre entrée dans la discothèque gothique, des hordes d'ennemis vous assaillent. Occupez-vous en priorité des blancs, très agiles, en variant les styles afin d'engranger des points intéressants pour la note finale. Puis, dirigez-vous vers la porte venant de se débloquer. Vous revenez dans la rue. Avancez un peu, et vous apercevrez une caisse. Brisez-la, puis continuez un tout petit peu. Là, frappez le mur de gauche, et vous découvrirez une pièce renfermant un énorme cristal qui vous rapportera des milliers d'orbes si vous le détruisez. Continuez. Pensez bien à grimper sur les rebords des murs grâce au double-saut. Récupérez du coup la pierre bleue en haut à droite. Juste sous cette dernière se trouve une porte. En face de celle-ci, sautez sur le toit du bâtiment. Voici une statue, vous devez effectuer des combos en utilisant l'arme adéquate (ici Rebellion) afin de la casser et récupérer un fragment de sphère bleue. Revenez devant la porte et entrez. Vous venez de découvrir la première mission secrète. Votre but est seulement d'éliminer tous les ennemis en un minimum de temps. Une épreuve très simple, qui vous rapporte un bout de pierre bleue. Rappelons qu'il en faut 4 pour en faire une entière. Dirigez-vous vers la statue du dieu du temps, et profitez-en pour modifier vos capacités. Poursuivez. Vous entrez alors dans une grande salle pleine de glace. Vous voici face à Cerberus, digne de son cousin gardien des Enfers. Ce combat est assez simple, si tant est que vous évitiez suffisamment les attaques du monstre. Méfiez-vous surtout des stalactites tombant sur votre personne. Avant leur chute, vous verrez un cercle de glace se former à terre. Eloignez-vous en le plus possible et le plus rapidement. De même attention au souffle glacé, qu'il vous faudra esquiver en sautant. Le principe de ce combat est de viser les trois têtes du colosse jusqu'à ce que l'une d'entre elles soit dégelée. Ensuite, ruez-vous dessus afin de la détruire. Faites de même pour l'ensemble du trio. Privilégiez les pistolets lors des attaques à distance du cerbère, et laissez-vous aller à quelques enchaînements à l'épée, lorsqu'il tente de faire écrouler des stalactites. Assurez-vous d'avoir deux étoiles de soin P, et tout devrait se dérouler sans problèmes majeurs. Une dernière remarque, faites bien attention à la charge du boss. S'il commence à reculer, partez vite vous réfugier dans un coin de la salle afin d'éviter son assaut. Vous recevez maintenant le Cerberus, alias un nunchaku à trois branches très rapide et permettant des enchaînements impressionnants. Puis prenez la grande porte.

Mission 4

Après une rencontre électrique avec une jeune demoiselle très énervée, vous débutez votre quatrième épreuve. Commencez par prendre l'escalier sur la droite. Suivez votre chemin, puis une fois arrivé devant une grande paroi avec quatre torches disposées devant, prenez à gauche. Lorsque vous serez confronté à un immense trou, aidez-vous du mur pour passer en effectuant un double saut. Une fois de l'autre côté, vous remarquerez une porte bleue. Prenez-la. Suivez le couloir en vous occupant des piteux ennemis, et ouvrez la prochaine porte. Dans cette pièce gigantesque, vous allez tout d'abord être confronté à des ennemis vous attaquant à distance. De ce fait, évitez leurs quelques salves, et utilisez le Cerberus pour mettre rapidement fin à leurs envies de meurtre. Puis tout un groupe de goules va arriver. A ce moment là, commencez par nettoyer les hauteurs sur lesquelles sont perchés justement des monstres adeptes du tir à distance, puis occupez-vous du reste de la troupe. Une fois tout ce petit monde éliminé, une porte se débloque. Entrez. Dans cette grande pièce, détruisez l'ensemble des statues présentes puis occupez-vous du cristal d'orbes rouges. Enfin, servez-vous de votre épée pour allumer toutes les flammes de la sculpture circulaire juste à côté de l'entrée. Puis grimpez rapidement sur la plate-forme commençant à s'élever. Une fois arrivé à destination, vous allez livrer un combat contre quelques ennemis peu puissants. Une fois ceux-ci défaits, et avant de rentrer dans la porte verte, grimpez sur la rambarde métallique de gauche, puis sur le gros tuyau juste au-dessus. D'ici vous devriez voir un fragment de pierre bleue. Faites un double-saut pour vous en emparer. Continuez. Ensuite poursuivez naturellement votre ascension, jusqu'à atteindre une porte jaune. Entrez. Commencez à monter les escaliers. Malheureusement, ces derniers s'effondrent. Vous tombez alors dans une sorte de prison. Eliminez l'ensemble des ennemis, en faisant attention aux porteurs de bombes. Un conseil, restez à distance de ces derniers et utilisez votre fusil à pompe. Puis

utilisez la colonne de lumière bleue pour sortir. Prenez maintenant la grande porte rouge. Vous voilà face à un boss peu résistant. Semblable à un mille pattes, il prend tout le temps le même chemin. Dès votre arrivée, vous apercevez ce dernier s'engouffrer dans un trou. Le meilleur moyen de le vaincre est d'attendre qu'il y rentre ou en sorte afin de lui grimper dessus. Une fois sur son dos, il ne vous reste plus qu'à le frapper avec votre épée, jusqu'à, soit qu'il vous envoie une décharge, soit qu'il rentre dans son trou, soit qu'il vous fasse tomber. Enfin, dès que vous atterrissez au sol, remontez rapidement à votre position de départ, vous apportant une sécurité inaltérable, afin de recommencer le combat. Une fois vainqueur, ramassez toutes les orbes rouges à terre, puis rejoignez la porte tout au fond de la pièce, à l'opposé du trou de l'animal. Vous entrez alors dans une pièce. Ramassez l'objet sur la gauche. Après une scène mettant en scène un bouffon assez atypique, le niveau s'achève.

Mission 5

Dès votre arrivée, vous êtes pris à partie par des sortes de grands oiseaux ensanglantés assez vaporeux. Le seul moyen de les abattre est de leur tirer dessus deux ou trois fois afin de les figer, puis de les frapper avec une arme blanche afin de les détruire pour de bon. Néanmoins prenez garde à leur grande rapidité. Une fois ces nombreux ennemis défaits, revenez à la porte rouge au dessus du trou principal du boss précédent. Revenez de ce fait dans la grande salle principale, l'endroit où vous débutez le niveau. Une fois sur place, poursuivez votre montée, et vous arriverez devant une sorte de petite horloge en pierre. C'est à cet endroit que vous devrez déposer l'objet que vous venez d'acquérir. Après avoir actionné ce mécanisme, revenez à la petite porte bleue, vers le bas la salle. Une fois sur place, repartez vers le sommet, jusqu'au grand mur "jaune" avec quatre torches. Puis continuez en montant, jusqu'à une stèle. Prenez l'objet qui y est déposé, le Vajura. Puis rentrez désormais dans la porte bleue. Poursuivez votre chemin dans le couloir, et pénétrez dans la grande salle des statues vivantes (c'est son nom). Une fois sur place, dirigez-vous vers le haut de la pièce, et faites en le tour jusqu'à trouver une sorte de mécanisme utilisant des chaînes. Placez-y le Vajura. Après une courte scène, allez chercher l'objet au centre de la salle, sous la grande grille en fer. Il s'agit de l'Ame d'Acier. Une fois cet artefact récupéré, vous allez devoir face au même combat que précédemment au même endroit. Occupez-vous donc des monstres adeptes du combat à distance en premier lieu, puis finissez votre tâche. Enfin rejoignez le fond de la pièce en bas, et ouvrez la porte bleue avec deux têtes de lion. Neutralisez l'ensemble des ennemis qui vous en veulent viscéralement, et revenez dans la grande salle des Echos. Une fois ici, remontez jusqu'à la porte jaune tout au sommet et entrez. Grâce à l'âme d'acier, vous pouvez désormais vous mouvoir dans le vide, et de ce fait faire fi de l'escalier écroulé. Une fois le gouffre passé, repérez la statue sur la droite. Prenez votre Cerberus, et frappez-la jusqu'à ce que les trois flammes s'éteignent. Vous empochez alors un fragment de pierre bleue. Puis, approchez-vous de la grande porte juste à côté de vous et déposez-y l'âme d'acier. Entrez. Une fois dans cette pièce, descendez les escaliers, jusqu'à arriver à une espèce de grande plate-forme au sol. Passez derrière, et vous verrez une sorte d'horloge luminescente rouge sur le mur. Validez devant elle, et vous aurez accès la mission secrète 2. Dans cette dernière, il vous faudra tuer quatre ennemis sans vous faire toucher une seule fois. Pour ce faire, sautez très souvent, et utilisez à tout prix votre épée, les monstres de ce niveau y étant très sensibles. Essayez à tout prix un corps-à-corps rapide. Vous gagnez un fragment de pierre bleue. Une fois de retour dans le "vrai" monde, dirigez-vous vers la roue incrustée dans le mur au fond de la salle, et utilisez votre épée afin de déclencher le mécanisme. Puis prenez la plate-forme. Durant l'ascension, vous allez être attaqué de toutes parts, plusieurs fois. Privilégiez le Cerberus, et ne restez pas près du bord. Si vous veniez à tomber, vous seriez obligé de recommencer toute la manoeuvre. Une fois au sommet, prenez la porte. Longez la corniche sous un magnifique clair de lune, et ouvrez la porte rouge. Vous pouvez également consulter la statue du temps (réglages de vos capacités), et détruire tous les éléments, avant de rentrer. Et hop, un boss, ou plutôt deux. Se nommant respectivement Agni et Rudra (divinités indiennes), ces deux ennemis sont les deux gardiens de la grande porte. L'un utilise la puissance du feu, et l'autre celle du vent. Je vous conseille tout d'abord de vous occuper de celui du feu. Dès qu'il fonce sur vous au début du combat, évitez-le avec un simple saut. Puis, une fois face à lui, attendez qu'il arme son coup. Dès qu'il commence à frapper, faites-le aussi, ce qui aura pour effet de le désarmer momentanément. Profitez-en pour le rouer de coups avec votre Cerberus, jusqu'à ce qu'il ne lui reste que très peu d'énergie. Puis terminez-en avec lui. Une fois mort, son frère va prendre l'arme de votre victime, et y associer la sienne. De ce fait, il peut désormais propulser trois vents de feu très puissants. En fait, dès que Rudra commence à hurler, préparez-vous à éviter ses trois souffles embrasés en sautant jusqu'à ce qu'il soit calmé. Puis, tout en utilisant votre épée, frappez-le jusqu'à qu'il recommence son attaque, et ainsi de suite jusqu'à sa mort. Après ce valeureux combat, vous empocherez donc deux sabres complémentaires, à savoir Agni et Rudra. S'en suit une scène vraiment amusante, vous conduisant directement à la mission 6.

Mission 6

Dès le début, commencez par rejoindre la porte rouge tout au fond de la salle. Entrez. Une fois à l'intérieur, vous pouvez modifier votre équipement avec la statue, ou continuez tout droit. Trois escaliers se montrent à vous, correspondant, à trois épreuves. La première, tout à gauche, repose sur la sagesse. Montez les escaliers correspondants, et préparez-vous. Quatre portes se montrent à vous. Suivant l'énigme, qui est : "De l'enfant à l'homme jusqu'au vieillard", signifie qu'il faut respectivement emprunter les portes munies de quatre lumières rouges, de deux, et de trois. En effet, un bébé marche à quatre pattes, un adulte sur ses deux jambes, et une personne âgé sur deux plus une canne. Vous obtenez alors l'Essence d'Intelligence. Revenez maintenant jusqu'à la porte. Désormais, prenez l'escalier du centre. Cette épreuve fait appel à l'agilité. Il va falloir que vous évitiez les pics sortant des murs, du sol et du plafond. Simplement, esquivez ceux de droite en allant à gauche, ceux du plafond en roulant sur le côté, et ainsi de suite, jusqu'à arriver au bout du couloir. Vous obtiendrez alors l'Essence de Technique. En revenant sur vos pas, vous devrez affronter des oiseaux esprits ensanglantés, ainsi qu'un nouveau type d'ennemi, très sensible au duo Agni et Rudra. Vous pouvez maintenant sortir, et emprunter le dernier escalier. Ici, ce sont vos talents de combattant qui vont être mis en jeu. Dès le début du combat, vous allez voir deux murets surgir, affichant chacun une stèle. Le but du jeu est en fait d'allumer l'ensemble des flammes des deux stèles avec votre épée, afin de baisser le niveau des ennemis. Tant que les feux restent allumés, vous pouvez éliminer vos opposants. Dans le cas contraire, vous mourrez en quinze secondes. Veillez donc bien à rallumer le plus vite possible les stèles, afin de ne pas être submergé. Une fois l'ensemble des ennemis morts, vous gagnez l'Essence de Combat. Revenez maintenant au pied de la grande statue de l'entrée. Avant d'y placer vos trois essences, montez sur sa tête afin de récupérer un grand nombre d'orbes rouges. Veillez aussi à être équipé de A&R (Agni et Rudra). Vous empochez de fait Artemis, une arme terrifiante. De plus la porte bloquée par les gravats est maintenant libre. Prenez-la. Une fois à l'intérieur, prenez les deux orbes rouges (une au dessus de l'autre) sur la gauche, et détruisez la statue avec A&R. Un fragment de pierre bleue s'offre alors à vous. Continuez à avancer et sortez. Une petite révélation sur Arkham vous attend, ainsi qu'une scène bien sympathique avec Dante et la mystérieuse jeune femme.

Mission 7

Dès le début de la mission, dirigez-vous vers la porte rouge dans l'entrée de la tour, en revenant à l'intérieur. Là, ne rentrez surtout pas. Observez la lumière blanche juste à côté de la porte. Faites un double saut sur le mur où elle se trouve, et vous arriverez dans une niche creusée dans la pierre. Une lumière rouge en éclaire le fond. Approchez-vous en et appuyez sur "rond". Voici la mission secrète numéro 3. Dans cette dernière, vous devez rester en l'air pendant 20 secondes ! Autant dire que vous allez vite devenir fou. Le meilleur moyen de réaliser cette gageure est de revenir plus tard, une fois que vous aurez acquis des pouvoirs suffisants à la réussite de cette épreuve, comme par exemple la transformation en démon. Prenez donc plutôt la porte rouge. Une fois à l'intérieur, prenez la série de "propulseurs", en vous arrêtant au second étage afin de récupérer l'eau bénite. Maintenant, laissez-vous tomber tout en bas, et prenez la porte rouge. N'ayez pas peur, vous ne risquez rien. Une fois dans la librairie, occupez-vous de toutes les statues présentes. Assez violentes, ces dernières ne manqueront pas de vous frapper. Regardez la couleur de leurs épées avant de vous engager. Le rouge est très mauvais signe. Cherchez maintenant le fragment d'Orihalcon reposant sur le sol, et revenez dans la grande salle principale. Puis, servez-vous des propulseurs afin de rejoindre le dernier étage, et sa belle porte verte. Entrez. Dirigez-vous vers le couloir de droite. Ici vous verrez des arches juste au dessous de vous. Le but du jeu est d'essayer de monter le plus haut possible, afin d'atteindre un fragment de pierre bleue. Pour ce faire sautez simplement deux fois tout droit afin de visualiser l'endroit où vous devez aller, et décalez-vous au dernier moment afin de ne pas rater les arches très étroites. Un passage très énervant, qui montre la faiblesse de certains angles de caméra. Puis prenez la porte juste à droite. Montez dans le couloir en éliminant les statues belliqueuses, puis au croisement, prenez à gauche. Sautez dans l'espèce de fossé, afin de récupérer une étoile de vie P. Prenez ensuite la bien belle porte juste en face de vous. Une fois dans la pièce, annihilez l'ensemble des petits comiques désireux de vous tuer, en faisant attention aux ennemis porteurs de "cercueils", assez puissants, et surtout résistants.

Heureusement, ils sont également lents. Vous recevez alors un Hurlement de Sirène. Sortez alors par la porte rouge débloquée. Entrez dans a grande pièce, et vous appercevrez une statue portant des flammes rouges. Détruisez-la par des combos différents en utilisant l'épée Rebellion. Sachez que pour chaque coup unique, il vous faudra un nouveau combo. Très pesant comme tâche à la longue. Ensuite, allez tout au fond de la pièce, et déposez l'orichalque sur le mécanisme ressemblant vaguement à un tour de potier renversé. Puis prenez l'ascenseur. Vous revenez dans l'immense salle centrale. Là, dirigez-vous vers la porte enflammée en passant par l'escalier de gauche. Utilisez le Hurlement de Sirène afin d'en éteindre les flammes. Puis rentrez. Continuez vers le haut du couloir, et éliminez les ennemis. Puis prenez la porte. Une fois à l'intérieur, brisez le mur en face de vous, puis actionnez la stèle au fond de la

salle. Une boule de fer géante apparaît alors. Dépêchez-vous de la détruire avant que les flammes de la stèle ne s'éteignent, et vous remportez un Crâne de Cristal. Puis des petits comiques vous attaquent. Maintenant ressortez, et descendez tout au bout du précédent couloir. Vous empochez une sphère jaune (capable de vous ressusciter). Revenez maintenant dans la salle des Echos (la grande salle générale), et reprenez l'ascenseur que vous avez débloqué juste auparavant, à côté de l'escalier de gauche. Une fois à destination sortez de la pièce. Revenez dans la pièce de la statue de sirène, et occupez-vous des ennemis. Attention néanmoins à l'espèce de spectre, qui vous a servi de boss dans la mission 2. Privilégiez les pistolets et l'esquive. Sortez par la porte débloquée, puis, une fois dans le couloir, rendez-vous à l'entrée massive tout au fond. Placez alors le Crâne dans l'emplacement vide de la colonne de droite. Ouvrez la porte. Une fois de l'autre côté, détruisez le cristal et avancez. Améliorez vos armes à la statue, et ouvrez la grande porte. Vous allez maintenant assistez à un combat fantastique entre Dante et son frère Vergil. Cet affrontement n'est pas spécifiquement difficile. Il suffit simplement de laisser venir Vergil, afin d'esquiver rapidement son attaque très vive en sautant, de manière à l'arroser de balles avant d'enchaîner d'un ou deux coups d'épées. Attention toutefois ensuite à ses propulsions d'énergies, peu visibles à cause de la teinte du lieu de combat.
Dès qu'il commence à former une boule violacée, effectuez des roulades sans vous arrêter, de manière à vous assurer une sécurité. Continuez comme cela jusqu'à la fin du combat, et une scène clé du jeu, évoquant le réveil de Dante.

Mission 8

Après vous être fait avaler par un poisson géant, vous vous retrouvez dans ses entrailles. Juste au-dessus de vous au début se trouve une corniche. Sautez dessus et allez détruire l'oeil sur la gauche. Cela a pour effet de débloquer l'un des crocs gardant une porte. Puis continuez sur la droite, et brisez l'autre oeil tout au bout. Sautez alors de là où vous vous trouvez en contrebas. Là, vous apercevez une palissade de bois sur la gauche. Brisez-la et vous aurez accès la Mission Secrète 4. Le but du jeu est en fait de monter au sommet de la salle avec l'ascenseur. Pour ce faire, débarrassez-vous au plus vite des nombreux démons arrivant sur la plate-forme. S'ils s'avèrent trop nombreux, leur poids fera s'affaisser l'ascenseur, et vous serez obligé de vous remettre à la tâche. Privilégiez le Cerberus et essayez de pousser vos opposants par dessus la nacelle. Revenez dans le ventre du poisson, et allez à l'opposé de votre position pour trouver un autre oeil près d'un bus. Attention toutefois aux flaques d'acide à terre. Brisez-le. Après avoir détruit ce second oeil, sautez sur le mât du bateau et récupérez le fragment. Sautez par dessus le véhicule, et entrez dans la petite grotte sur la droite, tout de suite après. Suivez le chemin et détruisez un autre oeil. Puis, profitez en pour sauter juste au dessus, afin de trouver une sortie. Continuez votre ascension, et vous tomberez sur un grand pont de pierres. Traversez-le jusqu'à atteindre un cristal rouge que vous empresserez de réduire à néant. Juste à sa droite, se trouve le dernier oeil. Annihilez-le, puis emparez-vous des sphères rouges juste en dessous, avant de rejoindre la sortie, au-dessus du car. Continuez dans un étrange couloir, en prenant bien la précaution de ne pas marcher dans les résidus gastriques. Vous parvenez alors à une statue. Améliorez vos compétences, et prenez la "porte". Continuez tout droit et sortez par le trou bleu. A ce moment là, vous allez devoir faire une course-poursuite avec une espèce de ver géant. Courez aussi vite que vous le pouvez, et ne le laissez pas s'approcher. Sautez et tirez pour éviter ses morsures, puis, une fois ce dernier coincé, prenez la porte juste sur votre gauche. Occupez vous des ennemis dans ce "corridor", puis détruisez l'ouverture afin de sortir. Une fois dans la salle, tuez tous les monstres qui s'y trouvent, jusqu'à ce que leurs âmes alimentent suffisamment le piédestal au centre. Puis ramassez l'espèce de boule bleue, alias Ignis Fatuus. Sortez par le passage désormais ouvert. Avancez dans le couloir sombre. Prenez la première à gauche afin d'obtenir une orbe de vie, puis allez tout droit sur le chemin principal. Vous verrez ensuite une autre voie à gauche abritant une statue enflammée. Procédez comme pour celle du niveau précédent. Continuez. Une fois dans le nouveau couloir, vous avez le droit à une course plus intense avec le gros ver. Procédez comme avant, puis sortez de la même manière. Une fois revenu dans la salle principale, vous retrouverez vos chéres amies les goules. Occupez-vous d'elles, puis revenez sur le bus, afin de repartir vers la salle où vous avez pu remarquer l'espèce de gros coeur auparavant. Posez l'Ignis Fatuus sur le socle au centre de la salle. Vous allez maintenant devoir livrer un combat contre le coeur du monstre. Il se divise en trois parties. Le plus simple est de vous occuper de celle de droite ou de gauche essentiellement. Commencez par la rouer de coups, sans oublier de faire attention aux nombreux ennemis venant vous en empêcher. Débarrassez-vous d'eux rapidement et enchaînez. Une fois l'un des côtés détruit, le centre se dévoile. Courrez taper dans l'espèce de boule verte, jusqu'à ce que sa carapace se referme. Une fois celle-ci close, répétez l'opération jusqu'à la destruction totale du boss. Attention toutefois, ce dernier possède deux attaques. La première propulse deux rayons d'énergies se resserrant en un seul au milieu de la pièce. Restez donc en ce point précis, et sautez dès que ces derniers se fondent l'un dans l'autre. Vous verrez le déclenchement de l'assaut à la couleur rouge du coeur au centre. La seconde consiste en l'envoie de trois boules violettes vous suivant. Arrangez-vous pour quelles heurtent des monstres et s'entre-détruisent de ce fait. Privilégiez le Cerberus pour ce combat. Une fois cette chose vaincue, en route pour la

neuvième mission.

Mission 9

Commencez par traverser le pont devant vous. Une fois en face, prenez la porte. Vous parvenez dans une salle pleine d'araignées. Très rapides, ces dernières passent leur temps à vous charger. Tenez-les à distances avec vos pistolets, puis approchez-vous pour un ultime assaut avec Rebellion. Prenez ensuite la porte pour tomber face à une bien belle énigme. Dans cette zone, il y a une statue du Dieu du Temps. Sautez à gauche de la statue pour atteindre une cavité et ainsi récupérer le Fragment. Pour y accéder facilement, faites un double saut (en vous aidant d'un mur) en haut des escaliers et utilisez Nevan pour atteindre la plate-forme. Revenons à l'énigme des miroirs. Comme il est assez compliqué de décrire l'énigme comme cela, je préfère vous donner la forme à obtenir. En fait, le principe générale de ce mécanisme est d'envoyer la lumière sur la statue en bas de l'écran, en cassant divers miroirs. Chaque réflecteur brisé laisse passer la lumière qui ira se loger sur un autre miroir, et ainsi de suite. A vous donc de mettre en place un cheminement particulier. Rappelez-vous vos meilleurs souvenirs de Mc Gyver et d'Indina Jones. Le but est de former un 4 avec le rayon lumineux, sachant que le pied du 4 sera la statue cible en bas de la salle. La lumière part d'en haut à gauche jusqu'en bas à gauche, revient en bas à droite, remonte en haut, au milieu, et échoue tout en bas. Voilà. Une fois cela fait, prenez la porte bleue, juste en face de la statue du temps, du côté droit de l'étendue d'eau. Vous arrivez dans une immense salle pleine de monstres attaquant à distance. Commencez par éliminer les deux premiers de l'autre côté du gouffre avec vos armes de poing, puis avancez en évitant les flèches des autres. Percez-les de coups d'épée, puis rejoignez la porte après avoir traversé la rivière sur un petit pont très champêtre. Vous arrivez alors dans une salle dont les murs sont recouverts de lames. Eliminez les ennemis avec prudence, puis passez la porte. Une fois entré, allez toute de suite sur la droite afin de récupérer un grand nombre d'orbes rouges. Puis sautez sur le mur en ruine de manière à atteindre l'orbe vert juste au-dessus. Collectez encore des orbes rouges, puis redescendez. Allez maintenant tout à gauche. Vous remarquez une statue du dieu du temps. Juste à côté se trouver une porte. Prenez-la. A vous un autre couloir de lames circulaires. Evitez a tout prix de vous faire toucher, et éliminez les ennemis avec vis armes à distance, afin de les finir à l'épée une fois près d'eux. Continuez. Une fois dans la salle, allez vers le fond, et ramassez l'Ambrosia. Tuez toutes les araignées géantes, et revenez dans la grande salle ouverte précédente. Une fois en ces lieux, dirigez-vous vers l'immense cascade. Continuez votre chemin et repérez le mur brisé au bord de la rivière sur la gauche, un peu plus loin. Servez-vous en et sautez sur la grande plate-forme juste au-dessus. Une fois sur place, visualisez l'espèce de piédestal, et ramassez le Spiral, votre nouvelle arme. Puis passez désormais sous la chute d'eau afin d'atteindre une grotte.
Dès votre entrée, repérez un trou en haut à droite. Sautez à l'intérieur et validez près des cristaux rouges. Vous entrez dans la Mission Secrète 5. Ici, vous devez détruire 50 objets en un minimum de temps. Revenez dans la grotte, et continuez vers le bas. Une fois face aux ennemis, reculez jusqu'à tomber dans une sorte de puits. Une fois au fond, vous trouverez une étoile du diable. Remontez en faisant des double-sauts, et affrontez vos opposants. Descendez tout en vous battant. Suivez alors le chemin, et vous tomberez sur une sculpture. Placez-y l'Ambrosia. Passez la porte. Attention, vous allez tomber contre l'un des boss le plus durs du jeu. Se nommant Nevan, cette jolie Succube n'aura de cesse d'essayer de vous tuer avec des attaques très puissantes et rapides. Sans vous donner spécifiquement de manière de la battre, un conseil, soyez patient et bien armé. Tout d'abord, lorsqu'elle se retire au fond de la pièce, tirez-lui dessus avec votre fusil à pompe de niveau 2, jusqu'à ce qu'elle commence à se rapprocher de vous. Là, attendez qu'elle ait fini de donner ses coups, et enchaînez les coups d'épées puissants. Reculez et répétez l'opération. Cette entité ne peut être touchée que lorsqu'elle n'a plus de chauve-souris autour d'elle. Une fois que vous l'aurez blessé quelque peu, elle va commencer à électrifier le sol. Lorsque vous voyez des éclairs traverser à vos pieds, sautez, et tirez en l'air afin de vous ralentir. Une fois le timing trouvé, vous atterrirez après l'électrification. Puis elle essayera de vous englober dans un geyser d'énergie. Vous le verrez débuter juste sous votre personne. A ce moment là, roulez d'un côté ou de l'autre.
En outre elle vos lancera des nuées de chauve-souris verticalement ou horizontalement qu'il faudra éviter en vous baissant ou en sautant. Enfin (ouf !) elle essayera de vous embrasser. Dès qu'elle tend son bras vers vous, effectuez un saut et arrosez-la de balles. Un seul de ses baisers lui remettra de la santé, et fera baisser la vôtre très dangereusement. Pensez à emmener deux ou trois étoiles de soin P et une G. Prenez garde à vos mouvements, n'attaquez que pendant une ouverture, et vous en viendrez peut-être à bout. Terrifiant. Vous gagnez par contre la Nevan, une arme sous forme de guitare électrique.

Mission 10

Commencez par aller tout droit afin de récupérer le Masque de Pierre. Revenez dans l'Opéra, sortez par la porte rouge, et suivez le chemin. Une fois tous les ennemis détruit, sortez. Puis une fois dehors, avancez vers la droite jusqu'à parvenir à une statue tenant une sorte de sphère luminescente (vous pouvez également aller à la statue du temps afin d'équiper Nevan) puis, rendez-vous sous la plate-forme où vous avez gagné Spiral. Une statue enflammée s'y trouve. Détruisez-la avec la guitare pour avoir une orbe bleue). Déposez-y alors le Masque. Un pont apparaît. Prenez-le, et allez récupérer l'objet qui se trouve au bout. Vous gagnez un Générateur Dimensionnel. Faites le tour de la statue par la droite et vous apercevrez un cristal, l'entrée pour la Mission Secrète 6. Il vous faut collecter toutes les sphères rouges en volant au travers du niveau grâce à la compétence Air Raid, que vous devrez impérativement acheter avec la Nevan. Une fois cela fait, revenez à la réalité. Retournez maintenant sur le pont au tout début du niveau, par là où vous êtes arrivé dans la mission 9. Une fois dans la salle circulaire des ennemis vous attendent. Patientez simplement jusqu'à ce qu'ils soient tournés pour leur frapper dans le dos. En effet, de face, vous ne pouvez les atteindre à cause de leur bouclier. Poursuivez, détruisez les araignées dans la salle habituelle, et avancez. Dès votre arrivée, Dante fait pivoter le pont avec une sphère bleue. Avancez alors jusqu'à la grande porte verte. Une fois dans la salle suivante, vous voyez le "compagnon" de Vergil étendu à terre. Une mission très difficile.

Mission 11

Dès le départ, nettoyez les hauteur de cette salle, en oubliant pas de ramasser les orbes rouges tout de suite sur votre gauche. Continuez alors à descendre jusqu'à apercevoir une porte jaune. Avant de rentrer, sautez sur la gauche afin de dénicher une Etoile du Diable. De cette même plate-forem, faite un double saut pour atteindre juste au-dessus un léger signal lumineux rouge. Vous voici dans la Mission Secrète 7. Dans cette épreuve, vous devez aller chercher une sphère bleue tout au bout d'un niveau dans un temps limité. Utilisez la forme de démon pour aller plus vite. Revenez dans la salle des mécanismes et passez la porte. Juste à votre arrivée, montez sur les tuyaux au-dessus de vous afin de récupérer le fragment de pierre bleue dans une niche. Puis continuez dans le superbe couloir. Anéantissez les ennemis vaporeux à l'aide de votre fusil à pompe et poursuivez. Dès votre entrée dans la grande salle, commencez à grimper au second étage en vous aidant des lances plantées dans les statues au fond de la salle. Une fois en haut vous verrez deux orifices de chaque côté du balcon sur lequel vous vous trouvez. Il faut en fait y placer deux grosses pierres gravées. La première se trouve juste en amont du premier trou. Poussez-la en la frappant jusqu'à ce qu'elle s'enclenche. La seconde quant à elle se trouve logiquement en face sur la seconde partie de l'étage. Néanmoins elle est cachée derrière un mur fissuré que vous verrez facilement à votre arrivée. Brisez-le, et poussez la pierre de la même façon que précédemment. Un passage secret se révèle alors. Néanmoins, vous allez devoir faire face à une sorte de Faucheuse, semblable à votre premier boss. S'ensuivent quelques autres ennemis assez inoffensifs. Prenez le passage révélé, puis ouvrez la porte. Descendez alors les escaliers. Une fois quelques marches dépassées, vous voyez une statue. Poussez-la, et laissez-vous tomber dans le trou créé afin de récupérer une orbe de vie et de l'eau bénite. Puis occupez-vous d'une statue en arrière du quai, à l'aide d'Agni et de Rudra, avant de prendre le wagon garé juste à côté. Bien entendu, vous allez être attaqué par des hordes de monstres. Occupez-vous des plus embêtants en priorité (porteurs de bombe, etc...), et il vous faudra tous les éliminer pour arriver à destination. Montez les escaliers, et arrêtez-vous à la statue si le besoin s'en fait ressentir. Et pan, un boss ! En voulant viscéralement à Sparda, ce monstre jette désormais son dévolu sur vous. Moins difficile que le précédent, celui mérite tout de même de la concentration. Deux manière de l'attaquer sont possibles set complémentaires. Tout d'abord, assurez-vous d'avoir Rebellion pour le corps-à-corps. Dès que la créature s'approche pour vous rouer de coups de poings, frappez puis esquivez tous ses coups via des roulades et des sauts. Cela paraît difficile, mais avec du timing cela se passe plus que bien. A un moment, lors du dernier assaut, lorsque le poing de votre opposant se bloque dans le sol, sautez et visez la tête. Vous le blessez à l'oeil et il vous laisse le champ libre pour lui conférer le maximum de dégâts. A distance, utilisez vos pistolets, et ne lésinez pas sur les coups. Esquivez ses lancés de "cage", très puissants, et surtout ses petites plumes sortant de ses ailes, fort rapides. vers la fin du combat, il changera de technique pour vous confronter à des salves d'énergie lors de ses attaques près de vous. Eloignez-vous tout de suite dès que son poing s'illumine, et attendez l'occasion de contre-attaquer. Pas vraiment de technique en résumé. Juste l'attente d'un moment opportun.

Mission 12

Cette mission éreintante vous oblige à faire appel à un dynamisme imposant. En effet, votre santé se voit aspirée par le globe que vos détenez, nécessaire à l'ouverture d'une porte. Etant en transformation de démon durant tout le niveau, il va falloir en profiter pour éliminer le plus rapidement vos ennemis. Commencez par courir vers la porte débloquée. Descendez les escaliers et prenez le wagon. Eliminez l'ensemble des ennemis, qui vous donneront bien entendu des

sphères vertes en plus grand nombre que d'habitude, et une fois arrivé à bon port, prenez bien soin d'aller ramasser l'orbe de vie verte sous la statue, de la même manière que la première fois. Montez l'escalier et entrez. Neutralisez tous vos adversaires dans la pièce suivant en un minimum de temps puis sortez par la porte désormais libre. Ne vous occupez pas des ennemis rouge et continuez rapidement. Puis une fois dans la salle suivante, essayez de tuer quelques monstres afin de récupérer de maigres orbes de vie. Grimpez tout en haut de la pièce pour prendre la porte, que vous connaissez déjà. Vous arrivez alors dans un couloir bien gardé. Commencez par vous attaquer à la faucheuse, pour ensuite vous rabattre sur les démons secondaires afin de ramasser des orbes de vie. En effet, cette dernière ne cesse de vous contrer. Puis, prenez la porte. Maintenant que vous avez placé la pierre rose, poursuivez sur le pont, et ouvrez la porte bleue. Avancez dans le corridor et ramassez l'étoile de vie G sur le sol. Vous avez aussi une statue du temps pour vos emplettes. Puis continuez. Une fois au bas de l'escalier, prenez la porte. Pour la peine, vous avez le droit à un boss. Dans la première phase, ce dernier ne pose pas de problème. Contentez-vous d'éviter son attaque en sautant en appui sur un des côtés du pont, puis de lui tirer dessus une fois en l'air. Au bout de deux ou trois passages, il va s'arrêter. Là, courez vers lui et assénez-lui quelques coups d'épée bien sentis. Une fois cette tache effectuée, votre ami va choir dans une grande arène avec vous. La deuxième phase s'amorce. Désormais, le cheval s'affole, et se permet de jouer au bombardier. En effet, il court en cercle sur la piste, et vous lance des grenades. Evitez-les par une simple roulade, et enchzaînez par des tirs nourris en direction du cheval. Puis, une fois calmé, il va vous foncer dessus. Là, essayez de l'éviter si vous parvenez à saute à temps, ce qui est assez difficile à réaliser. Sinon, laissez-vois frapper (peu de dégâts), et profitez-en pour tirer encore et encore, jusqu'à ce que le boss s'affaisse. Là jetez-vous sur lui avec votre épée. Continuez comme ça, jusqu'au moment où ce dernier va se décider à vous lancer des sortes de boules rouges. Si l'une d'elle vous touche vous serez quasiment paralysé durant un court laps de temps, durant lequel votre ennemi vous entourera d'armes très pointues. Sautez ou roulez dès que vous retrouvez votre état normal afin d'y échapper, et utilisez encore vos armes à distance. Continuez comme cela, et méfiez-vous surtout des explosions très violentes qui vont sortir parfois du sol et se rallier en un point précis. Tentez de les parer en sautant au bon moment, dès qu'elles se déclenchent, et poursuivez vos tirs. En résumé, ce boss devra essentiellement être annihilé à coups de feu, du fait de son éloignement et de sa vitesse. Une fois celui-ci défait, vous empochez le pouvoir Quicksilver. Ne pensez pas qu'il vous permet de créer une ligne de vêtements. En fait il vous donne le droit d'arrêter le temps durant un petit instant.

Mission 13

Dès le début, avancez dans le couloir et éliminez les statues. Attention à celles disposant d'un bâton, adeptes de la magie et déclenchant de vastes explosions. Continuez jusqu'à un escalier en colimaçon. Descendez les marches, et vous verres des lumières sur les murs. Arrêtez-vous devant celle brillant d'un rouge émeraude et par ce biais pénétrez dans la Mission Secrète 8. Dans cette dernière, vous devrez éliminer des araignées et des spectres assez belliqueux. Utilisez votre épée et vos pistolets en priorité, tout comme la forme de démons dès que vous le pouvez. Normalement, vous ne devriez pas avoir de problèmes particuliers pour terminer cette épreuve. Une fois au bas des marches, ne rentrez pas dans la porte en face de vous. Allez plutôt au bout du couloir, et empruntez celle de couleur rouge. Tout d'abord, allez en arrière dans le corridor, et effectuez un double-saut sur le mur du fond. Vous gagnez une étoile du diable. Puis, avancez afin d'éliminer les ennemis. Maintenant pénétrez par la porte rouge, à côté de la grille, dans une salle abritant une autre énigme avec des miroirs. Commencez tout d'abord pas détruire le troisième miroir le plus à droite en partant du bas, puis celui juste à sa gauche. Le rayon va alors buter contre un mur. Rapprochez-vous et vous voyez qu'il est fissuré. Détruisez-le, et le rayon arrive dans une autre pièce. Allez-y, et détruisez les miroirs restant, empêchant la lumière d'aller à son but. Je ne vous indique pas lesquels, ils sont en effet évidents. Puis, allez chercher l'objet que vous avez libéré. Vous trouvez l'Orihalcon. Maintenant revenez sur vos pas, et regardez bien sur le mur de gauche juste à côté d'une flamme bleue (par rapport à l'écran). Vous verrez une fissure en hauteur. Faites un double-saut, et rentrez. Vous voici dans la mission secrète 9. Le but est en fait d'éliminer tous les ennemis avant qu'ils ne s'échappent. Etant tous sur des wagonnets, le plus simple est de d'abord titrer sur les porteurs de bombe afin de les neutraliser, et par la même pratiquement tous leurs accompagnateurs, avant de finir les plus réticents en appuyant comme un forcené sur les gâchettes de vos pistolets. Une épreuve assez aisée au final. Maintenant, revenez dans le Vestibule, (alias le grand couloir général) et continuez votre avancée. Détruisez les statues, et prenez la porte. Une fois dans la pièce, repérez la statue du temps afin de vous restaurer, et avancez. D'ailleurs, si vous désirez une autre orbe bleu, vous pouvez équiper Nevan, et aller détruire la statue tout au fond du couloir en face de vous. Revenez maintenant à la grande porte, et utilisez l'Orihalcon pour l'ouvrir. Récupérez l'orbe blanc derrière vous, en face de l'ascenseur. Vous allez alors vous retrouvez devant votre cher frère, Vergil, qui a bien augmenté en puissance. Même si le combat n'est pas très difficile en soi, il vous réserve quelques petites surprises. Tout d'abord, Vergil est maintenant un

adepte du combat au corps-à-corps, avec ses jolis gants. Il va donc sans cesse essayer de vous attaquer. Esquivez ses assauts en sautant et en roulant. Privilégiez donc les styles Trickster ou Royal Guard. Comme d'habitude, attendez que Vergil ait fini ses assauts pour le frapper. Ce moment est simple à appréhender. Vous le verrez tout bêtement relâcher sa pression et s'arrêter quelques instants. Attention néanmoins à deux choses. Tout d'abord ses attaques à distances avec son sabre, que vous pourrez distinguer par des sortes de bulles violettes, et surtout sa transformation en démon. Dans ce cas là, redoublez de prudence, car ses assauts sont plus rapides, et surtout plus puissants. Si vous le pouvez, transformez-vous aussi afin d'être sur un pied d'égalité. Contentez-vous alors d'esquiver, puis de frapper au moment opportun. Un affrontement très beau, et vraiment agréable.

Mission 14

Arkham s'apprête à rouvrir le monde de démons, tandis que sa fille et Dante débutent une longue ascension. Vergil quant à lui, est introuvable. Une certaine tension commence donc à prendre place. Commencez donc par allez à droite de la tour, tout en la longeant, afin de tomber sur un bien bel équipement, Beowulf. Vous pouvez désormais retourner à la statue du temps pour l'équiper, et ainsi détruire la statue juste en peu plus loin sur la droite. Vous venez d'avoir une pierre bleue et de débloquer une porte. Prenez-la. Entrez dans la pièce, et utilisez l'ascenseur (non sans avoir fouillé derrière afin de trouver un diamant d'orbe rouge à briser). Une fois dehors, avancez tout droit et entrez par le trou dans le mur. Continuez dans le couloir, et entrez dans la pièce suivante. Passez par le mur brisé de droite, et poursuivez dans le corridor où se trouvait jadis l'Orihalcon. Une fois dans la salle suivante, éliminez tous les ennemis, puis suivez le corridor en haut à droite(au rez-de-chaussé), près d'une statue. Une fois au bout, ouvrez la porte rouge. Avancez, descendez les escaliers, prenez comme d'habitude l'orbe verte, et montez dans le wagon. Tuez les goules qui traînent, et une fois arrivé montez les escaliers avant de passer par la grande porte. Vous arrivez dans une salle baignée d'une lumière blanche. Avancez tout droit jusqu'à une chambre violette. Eliminez ses occupants, puis rejoignez la salle grisée à votre droite afin d'acquérir une étoile P. Tuez vos opposants, puis revenez dans la pièce mauve, avant de vous rendre dans celle verte. Vous arrivez ensuite dans une bleue. Dirigez-vous vers la rose désormais. Allez maintenant dans la rouge. Une fois sur place, rejoignez la grise juste un peu plus loin. Après tous ces combats non mérités, ramassez la pierre bleue et prenez la porte dans la continuité. Une fois dehors, admirez la statue du temps sur la gauche. Sautez à gauche de la statue, en hauteur, pour atteindre une cavité et par la même occasion un orbe de vie. Puis, juste en face d'elle demeure une porte. Prenez-la avec courage. Vous revenez alors sur le grand pont de la rivière souterraine. Tuez les quelques montres, et rendez-vous vers la grande colonne de lumière bleue. Vous arrivez dans le bar où vous avez commencé vos aventures. Vous pouvez revenir au bureau de Dante (enfin, ce qu'il en reste) pour récupérer un orbe jaune. Sortez. Avancez un peu et observez la scène assez spéciale où Dante se bat à l'aide d'une moto.

Mission 15

Dès votre entrée, vous êtes attaqué par des espèces d'anges. Tuez-les rapidement, et ouvrez la porte. Une fois à l'intérieur, débarrassez-vous des araignées, puis continuez. Vous arrivez devant une sorte de grand ascenseur. Seulement vous devez avoir trois Orihalcon pour l'activer. Rejoignez alors la porte sur le côté, grâce à l'escalier. Dès votre arrivée dans la nouvelle pièce, sautez au-dessus de la porte afin de mettre fin aux jours d'un cristal d'orbes rouges. Continuez, et actionnez la roue incrustée dans a pierre. Vous pouvez également sauter vers l'oeil du poisson géant afin d'avoir quelques orbes rouges. Maintenant, revenez dans la salle des araignées. Un mécanisme est apparu sur le mur. Allumez toutes les flammes une fois, ce qui aura pour conséquence de faire tourner la tour d'un cran. Prenez la porte avec les marques étranges, et entrez dans la salle des machines. Rejoignez maintenant la porte marron tout en bas de la pièce en faisant attention aux lames de certains mécanismes. Ignorez les ennemis, et allez tout droit sans risquer de vous faire hacher menu. Prenez la porte. Une fois dans cette salle, faites attention aux lames qui s'affaissent. Notez bien leur timing, et n'oubliez pas de vous servir de vos pistolets contre les sortes de fantômes présents ici. Au bout du chemin se trouve un Orihalcon. Remontez désormais dans la salle où vous pouvez actionner la tour. Tournez une nouvelle fois le mécanisme d'un cran, et sortez. Une fois dans la pièce suivante, servez-vous de la statue du temps, puis continuez. Avancez jusqu'à la pseudo rivière souterraine, et prenez la porte bleue. Attention aux lames au sol et au plafond dans cette pièce. Ne sautez pas trop haut ni trop bas pour ne pas être blessé. Annihiliez les ennemis et prenez l'Orihalcon au fond de la salle. Puis revenez dans la salle permettant la rotation. Tuez les araignées, puis ressortez. Une fois dehors, dans le lieu correspondant à la rivière souterraine, actionnez la roue juste sous la statue masquée luminescente. Là arrangez-vous pour que la couleur rouge soit en bas. Entrez, et continuez tout droit jusqu'à une série de lames acérées. Passez ces engins de torture et entrez dans la salle suivante, sans vous soucier des ennemis. Là, annihilez les araignées, puis prenez le dernier fragment d'Orihalcon, ouf ! Une fois dehors, actionnez deux nouvelles fois

le mécanisme sous la statue, et prenez la porte avec le symbole. Revenez dans la salle des machines aux lames circulaires (où se trouve une mission secrète). Frappez la stèle aux 3 couleurs (le rouge vers le bas), puis ressortez. Suivez l'unique chemin et sautez dans le vide après avoir tué le Déchu. Contournez la structure et ramassez le Fragment. En longeant l'arène, vous trouverez un couloir, avancez et passez la porte. Prenez la porte suivante. Récoltez les orbes rouges à gauche et les autres à droite en sautant sur le camion. Rentrez dans la discothèque et prenez la colonne de lumière (vous pouvez également revenir dans le bar pour des orbes et devant le bureau de Dante pour combattre 2 Gardes Infernaux). Descendez et passez la porte la plus proche. Débarrassez-vous des pions qui vous empêchent de récupérer l'étoile de vie P. Sortez. Retournez dans l'arène et utilisez le bloc de pierre lumineux afin de remonter. Rejoignez l'ascenseur central, et actionnez-le.

Mission 16

Maintenant qu'Arkham est surpuissant, votre quête s'apprête à prendre une nouvelle tournure. Commencez par emprunter la porte bleue, juste après la statue du temps sur la droite. Eliminez les monstres du couloir, puis prenez la porte. Tuez toutes les créatures de la salle suivante, et prenez la porte déverrouillée. Dans la salle suivante, actionnez la roue incrustée dans le mur, sur la droite en entrant, puis détruisez l'espèce de grosse boule enchaînée qui va tomber. Une fois cela fait un mur s'ouvre et vous propose un objet. Vous avez gagné le Soleil d'Or. Détruisez les statues qui vont vous agresser, puis dirigez-vous vers une petite porte dorée juste à côté de l'endroit où vous avez trouvé l'artefact juste avant. Et hop, Mission Secrète 10. Celle-ci consiste en la mise en forme d'un rayon lumineux suffisamment bien géré pour actionner un switch, à l'aide de miroirs, comme plusieurs fois précédemment. Revenez maintenant dans votre quête. Retournez à l'élévateur principal, et prenez maintenant la porte rouge, à sa gauche. Une fois dans le couloir, descendez, et passez à travers le trou dans le mur. Actionnez la roue dans le mur, sur la gauche, puis la seconde juste un peu plus loin. Deux boules tombent alors à votre portée. Le but du jeu est de les détruire en les faisant se rencontrer violemment. Commencez simplement par mettre un grand coup à celle de gauche vers la gauche, et celle de droite, vers la droite. Laissez ensuite faire la gravité, et assistez au spectacle. Un passage se débloque alors. Prenez alors la Lame d'Onyx reposant sur la stèle prévue à cet effet. Eliminez les anges, puis sortez par l'entrebâillement bleu. Retournez alors à l'ascenseur. Une fois devant, approchez-vous des deux petits piliers lui faisant face, et déposez-y vos trésors. Prenez ensuite la porte. Détruisez l'ensemble des ennemis présents dans la pièce, et grimpez dans la salle au-dessus. Là, débarrassez-vous des gêneurs, et prenez la porte en bleu en haut à droite. Avancez, en prenant bien garde de ne pas tomber dans le précipice, puis empruntez la grande port rouge. Tuez toutes les araignées et les "fantômes", puis passez la porte tout au long du tunnel. Avancez jusqu'à un ponton au milieu des mécanismes, sur la droite, afin de récupérer une étoile verte P, puis continuez tout droit jusqu'à une petite porte jaune. Vous allez alors vous mesure à Lady, qui ne veut surtout pas que vous tuiez son père. Elle seule veut s'en charger. Ce combat fait partie des plus simples du jeu. En fait, cette dernière étant très rapide, il suffit de bouger sans cesse, et dès qu'elle commence à parler, d'essayer de la repérer, car elle va vous lancer un missile. Il suffira de vous cacher derrière un mur pour l'éviter. Puis elle posera des mines aux endroit où vous venez de passer afin de vous piéger. Courez simplement et restez actif afin de vous éloigner des explosions. Essayez de vous rapprocher au maximum, afin d'enchaîner quelques coups d'épées lorsqu'elle ne vous a pas repéré. Un seul coup suffira à la déstabiliser, et il suffira ensuite de lui faire d'énormes dégâts grâce à une combinaison. Le reste du temps, contentez-vous de tirer à distance avec vos pistolets. Après vous avoir expliqué la raison de sa rage et avoir compris votre fardeau personnel, elle se décide à vous aider, et vous confie son bazooka.

Mission 17

Dés le début, sautez dans la niche juste à droite de la porte pour récupérer une étoile de vie P. Continuez, puis, dans l'escalier, sautez sur les arches au-dessus de vous pour ramasser des sphères rouges. Descendez les marches, puis passez par le trou dans le mur, juste à droite. Une fois tous les ennemis éliminés, vous empochez un orbe jaune. Pensez bien à activer les stèles avant de commencer afin de baisser le niveau des adversaires présents. Puis ressortez, et empruntez la porte bleue. Avancez dans le bas de la pièce, et repérez le grand cristal rouge tout au fond, juste en face de vous. Brisez-le pour récupérer des orbes, puis allez sur la gauche pour dénicher une statue nécessitant Beowulf pour être détruite. Commencez maintenant par monter sur les cubes jusqu à atteindre le premier niveau. Prenez alors la porte, justement placée sur le palier du premier étage. Détruisez les monstres qui vous attaquent, en faisant attention à la faucheuse, puis continuez. Une fois entré, cassez tout pour récupérer des orbe rouges et vertes, puis prenez les escaliers sur la gauche. Vous pouvez aussi utiliser la statue du temps. Une fois en haut des marches, saisissez-vous du fragment bleu, puis revenez dans la salle des cubes. Maintenant, montez d'un étage de plus. Ouvrez

la porte rouge, passez devant la statue du temps, puis prenez l'escalier de gauche. Entrez dans la salle, et éliminez les araignées. Puis, passez par l'entrée illuminée de quatre lampes rougeoyantes. Repassez l'épreuve avec les pics qui sortent des murs en haut, en bas, à gauche et à droite, puis, une fois arrivé au bout, passez à travers la fissure de gauche. Notez bien que cette tache est beaucoup plus ardue que la première fois, les lances arrivant désormais rapidement et par paires. Continuez, et utilisez le cercle de lumière. Une fois sur les hauteurs, avancez vers la gauche, et prenez les escaliers. Devant la porte bleue essayez de monter sur les arches au-dessus de vous, afin de récupérer les orbes rouges. D'ailleurs, sur l'arche centrale de la première série (la plus basse), vous verrez une statue illuminée. Approchez-vous en et validez. Vous pénétrez dans la mission secrète 11. Puis entrez. Vous devez en fait atteindre la pierre bleue au fond du couloir de l'épreuve des lances. Néanmoins dans ce cas précis, le rythme des pics est dramatiquement rapide. Le mieux est d'utiliser le Dash de Trickster pour éviter la menace, avec un timing très serré. Encore une épreuve complètement idiote de par sa difficulté, mais qui vous rapporte une pierre bleue. Sortez, puis prenez maintenant la porte de couleur analogue. Une fois dans le couloir, affrontez un nouveau type de démon assez vindicatif, et surtout adepte du lancer de hache. Restez en mouvement afin d'éviter leurs assauts. Empruntez la sortie déverrouillée.
Suivez le chemin "Au Clair de Lune", et utilisez la statue du temps si vous en avez besoin. Enfin, ouvrez la porte suivante. Vous voici face à votre double maléfique, le Doppelganger, qui rappellera de bons souvenirs aux fans de la série Castlevania. Faisant partie des boss les plus faciles du jeu, ce dernier ne nécessite qu'une seul et unique stratégie. Aimant l'ombre, il déteste la lumière. Regardez autour de vous. Vous apercevez plusieurs ouvertures bouchées tout autour de la pièce. Il va donc falloir que vous les ouvriez tous en courant tout autour de la salle et en les frappant de deux coups. Une fous tous ouverts, sachant que votre ennemi peut aussi en fermer par une des ses attaques (ce que vous verrez aisément à la réaction de ce dernier), le Doppelganger se mettra à brûler et hurlera de douleur. Profitez-en pour vous jeter sur lui, et lui assénez quelques combos. Recommencez cette opération jusqu'à sa mort. Si vous courrez sans cesse dans la salle en allumant les projecteurs, il y a peu de chances pour que votre opposant vous touche avec ses attaques. La mobilité est la clé du succès. Vous pouvez également attendre qu'il arrive près de vous, et déboucher l'ouverture soudainement, de façon à le surprendre, pour ensuite le frapper. A vous de voir. La première manière est plus longue, mais plus sûre. Vous gagnez alors le pouvoir Doppelganger, vous permettant de vous dédoubler durant les combats. Prenez ensuite la source lumineuse, puis continuez.

Mission 18

Dès votre arrivée dans le royaume des ténèbres, avancez tout droit jusqu'à une sorte de téléporteur. Prenez-le. Vous tombez alors sur un jeu d'échec géant. Si vous connaissez le jeu "original", vous pouvez deviner les lieux sûrs vis à vis des déplacements des pièces. Si ce n'est pas le cas, analysez simplement leur manière de bouger et commencez par éliminer les unités les moins dangereuses. Vous les avez déjà rencontré, et savez donc desquelles vous méfier. Une fois l'ensemble de ces adversaires décimés, tout en prenant encore une fois bien garde à la Reine et au Roi, passez par le miroir nouvellement apparu. Une fois dehors, avancez et tuez les deux anges déchus. Continuez, puis une fois arrivé au pied de l'immense statue, passez sur la gauche. Vous voyez deux orbes rouges, puis une plaque à votre gauche. Validez devant pour entrer dans la dernière Mission Secrète. Dans cette dernière, vous devez impérativement monter le plus haut possible sur les cubes afin d'atteindre la pierre bleue. Utilisez les capacités de course sur les murs et du saut "dash" du Trickster afin d'atteindre les cubes inaccessibles, ou bien les capacités de vol données par la Nevan. Vous tomberez sûrement de nombreuses fois, mais n'abandonnez pas. Heureusement, vous n'êtes pas limité dans le temps. Maintenant allez à droite du pied pour trouver un cristal rouge. Puis empruntez le miroir. Vous arrivez alors dans une pièce aux multiples escaliers, vous obligeant à combattre tous les anciens boss pour avancer. Néanmoins, diverses combinaisons sont possibles pour éviter les pires, et surtout Nevan. Chaque couleur correspondant à un ennemi, vous allez devoir faire bien attention. Commencez par la pierre noire, correspondant à Doppelganger. Les combats sont important, car ils vous permettent d'engranger énormément de points pour les styles. Puis, une fois terminé votre besogne, prenez la colonne lumineuse. Une fois dehors, vous voyez que vous avez illuminé un des joyaux de la stèle. Continuez vers la pierre verte. vous allez devoir renouer vos relations avec Agni et Rudra. Puis ressortez. Allez ensuite jusqu'à la pierre jaune(dorée). Vous affrontez alors le très faible Gigapède, l'espèce de mille-pattes volant. Ressortez. Dirigez-vous vers la pierre rouge. A vous maintenant de défaire le coeur du Leviathan, le poisson immense qui virus avait avalé à ses risques et périls. Désormais, rejoignez la pierre orange. Ce combat vous oppose à deux faucheuses, plus une trentaine d'ennemis communs, assez puissants, mais surtout rapides. Occupez-vous en priorité des deux menaces importantes. Sortez, puis ralliez la pierre bleue claire. Vous allez devoir vous occuper de ce bon vieux Cerbère. Une fois cette tache terminée, vous vous apercevez que vous avez construit un cercle en allumant les diverses pierres, ce qui provoque l'ouverture d'un passage. Si vous désirez terminer le niveau, empruntez-le. Je vous ai donné ici

le chemin le plus long (plus d'orbes), et le moins risqué pour finir la mission. D'autres peuvent être validés, mais s'avèrent plus courts, ou plus difficiles. En tout cas, essayez d'éviter Nevan (pierre violette), sauf si vous aimez les combats très âpres. D'ailleurs, si vous terminez toutes les épreuves, vous remporterez une pierre bleue. Bonne chance.

Mission 19

Après un retour aussi impressionnant qu'inattendu (je vous laisse la surprise), vous débutez cette avant-dernière mission. Dès votre arrivée, éliminez les démons présents, et utilisez le miroir une fois ces derniers décimés. Vous arrivez dans une salle pleine de miroirs. Le principe est en fait de courir tout au long de la salle en évitant les attaques des ennemis, et de frapper la glace où votre reflet apparaît. Légèrement teinté de vert à votre passage, cette dernière se déplace dès qu'elle a reçu quelques coups. Retrouvez-la et continuez, jusqu'à la briser totalement. Vos adversaires meurent aussitôt. Recommencez cette phase, puis prenez le miroir apparaissant dans la pièce au centre. Vous arrivez alors dans une pièce au centre de laquelle se trouve un sablier. Commencez par éliminer l'ensemble des ennemis présents, avec style de préférence, puis suivez les dalles qui se présentent devant vous, afin de récupérer le Samsara. Puis empruntez le miroir. Une fois revenu dans la salle aux escaliers "tordus", reprenez le miroir par lequel vous êtes arrivé. Puis continuez jusqu'à revenir dans a salle aux nombreuses glaces. Alors, insérez le Samsara dans la statue dorée incrustée dans un mur. Le miroir au centre de la pièce se transforme alors étrangement. C'est votre passeport pour un beau combat. Avancez, puis utilisez la statue si besoin est. Ouvrez la porte et préparez-vous à affronter Arkham. Rarement un boss de fin est parvenu à atteindre un tel degré de mocheté. Néanmoins, cela ne l'empêche pas de pouvoir vous tuer.
La tactique est simple lors de la première phase. Lorsque le monstre apparaît, ruez-vous vers lui, et assénez-lui de nombreux coups du Cerberus, arme de prédilection pour cet affrontement. Lorsque vous le frappez, il commence à déployer une tentacule. Sautez pour l'éviter, puis poursuivez vos frappes. Une fois quelques coups encaissés, il se retirera et vous laissera avec des hordes de limaces, devenant rouges lorsqu'elles vont attaquer. Sautez pour les éviter, et ne cessez pas de tirer avec Ivory et Ebony. Servez-vous de préférence du mode Trickster pour plus de souplesse. Une fois la majorité de ces sangsues éliminées, le boss revient. Répétez ces opérations jusqu'à ce que sa barre de vie soit à moitié vide. Une fois cela fait, Vergil va vous venir en aide, pour une fin de combat dantesque. Vous perdez alors tous vos pouvoirs, et ne pouvez donc ni utiliser la forme de démon, ni vos styles. Le plus simple est alors de courir vers Arkham/Sparda est de le frapper tout en appuyant sur "rond" de façon intermittente pour appeler Vergil à la rescousse. Attention toutefois aux attaques rapides et à base de jets de matière de votre ennemi. Une fois blessé, il se retire et vous envoie encore ses limaces. Cette fois, restez à terre et contentez-vous de mitrailler la zone avec Ebony et Ivory, tout en gardant le doigt sur R1. N'oubliez pas de solliciter votre frère. Puis le boss revient, et ainsi de suite jusqu'à sa mort. Après la mort peu glorieuse d'Arkham/Sparda des mains de Dante et Vergil dans un ballet impressionnant, et les larmes de Lady, vous débutez enfin votre vraie confrontation avec ce que vous avez de plus important à vos yeux.

Mission 20

Vergil est effectivement votre dernier opposant. Bien plus dangereux que dans les affrontements où vous l'avez rencontré auparavant, ce dernier bénéficie en plus de l'épée de son père, la Force Edge. Il agit en fait de deux manières différentes, suivant son état. Premièrement, dans son apparence humaine, il se déplace rapidement vers vous et tente de vous asséner un enchaînement de coups assez destructeur. Lorsqu'il commence à vous prendre pour cible, bougez aussi vite que vous pouvez, en roulant et en sautant juste après afin d'éviter une large taillade. Le mieux, bien entendu, est d'arriver dans ce combat avec le niveau 3 de Trickster, offrant une téléportation bien utile pour équilibrer les forces. Cherchez la faille pour frapper Vergil. Dès qu'il termine un enchaînement, dès qu'il se met à marcher nonchalamment, ou au moment ou il lance des rafales d'énergie, ruez-vous sur lui et effectuez l'enchaînement le plus long possible afin de bien l'affaiblir. Encore une fois, le Cerberus est conseillé. Par la suite, votre frère charismatique décidera de vous lancer son sabre dans l'espoir de vous toucher. Evitez soigneusement cet assaut et dépêchez vous de quitter les lieux, car votre adversaire va immédiatement clore son attaque par un coup d'épée. Vers la fin du combat, il utilisera également des jets d'énergie multiples, emplissant pratiquement toute la zone où vous vous trouvez. Roulez sans cesse et sautez (servez-vous du dash en Trickster) afin de parer à ces attaques violentes.
Deuxièmement, Vergil revêt sa forme de démon. Dans ce cas présent, soyez très prudent, car il reprend ses assauts normaux et bien plus puissants. Plus rapide et plus difficiles à désorienter, il ne vaut mieux pas vous approcher de lui. irez à distance et évitez ses agressions comme précédemment. Mais celui-ci innove et met à profit son statut pour s'envoler et retomber immédiatement en piqué sur vous. Esquivez à tout prix cette attaque qui se suit d'une tentative de découpage en bonne et du forme. Difficile à prévoir et suivant souvent un enchaînement, elle vous retirera deux, voire

trois barres d'énergie. Près de la mort, Vergil pourra même vous pilonner avec cette capacité, et se jeter des cieux sur vous, cinq ou six fois de suite sans temps morts. Profitez du passage en démon de votre frère pour faire de même afin de récupérer de la vie "gratuitement" et de le blesser un tantinet avec le fusil à pompe. Continuez et attendez que votre opposant reprenne forme humaine. Poursuivez sur ce modèle ce fantastique combat et assistez à la fin de votre alter-ego. Choisissant de se sacrifier pour la sauvegarde du monde des humains, Vergil laissera les ténèbres s'emparer de lui, afin que son frère puisse s'évader. Je vous laisse maintenant admirer la jolie fin émouvante de ce titre (et surtout la perte d'un personnage éminemment charismatique), et n'oubliez surtout pas de massacrer plus de cent goules dans les crédits finals afin de gagner une seconde scène de fermeture intéressante. Vous saurez enfin la signification de Devil May Cry. Maintenant, à vous de recommencer le jeu dans le but de débloquer tous les bonus et d'activer tous les styles. It's absolutely crazy !

LES FRAGMENTS DE SPHÈRE BLEUE

Il y a :
- 12 fragments de sphère bleue (3 orbes bleus) à récupérer dans les missions secrètes.
- 10 fragments en brisant les 8 statues.
- 10 fragments cachés dans les niveaux.
- 6 orbes bleues à acheter au Dieu du Temps.

Devil May Cry 3 Special Edition

© Capcom 2006

BONUS DE FIN

Mode Hard	Terminez le jeu en Normal.
Dante Must Die	Terminez le jeu en Hard.
Heaven or Hell	Terminez Dante Must Die.
Jouer avec Sparda	Terminez le jeu en Hard.
Devil Trigger illimité	Terminez Dante Must Die.
Galerie	Terminez le jeu.
Costume 1	Terminez le jeu en Easy.
Costume 2	Terminez le jeu en Normal.
Costume 3	Terminez le jeu en Hard.

ECRANS DE CHARGEMENT

Pendant les "loading" vous pouvez agir en appuyant sur △ ou □ .

MODE "2 JOUEURS"

Enfilez le costume de Super Dante (terminez Dante Must Die) et choisissez le syle de combat Doppleganger. Activez-le puis appuyez sur Start à partir d'une seconde manette. Un deuxième joueur peut maintenant contrôler le Doppleganger.

MISSION 18

Pour terminer cette mission, vous devrez à nouveau affronter un certain nombre de boss déjà vaincus, mais il existe un moyen de les choisir. Il suffit pour cela de regarder l'image gravé sur la stèle dans laquelle est incrustée chaque pierre, elle représente le boss que vous aurez à affronter. En voici la liste :
-gemme bleu clair : Cerberus
-gemme jaune : Gigapede
-gemme verte : Agni et Rudra
-gemme rouge : Leviathan
-gemme violette : Nevan
-gemme blanche : Beowulf
-gemme bleue : Geryon
-gemme noire : Doppelganger
-gemme orange : divers ennemis
De plus, vous pouvez n'affronter que 3 boss du moment que vous réussissez à relier 3 gemmes entre elles sur la stèle principale, par exemple : vert, bleu clair et blanc.

LES FRAGMENTS DE SPHÈRE BLEUE

Il y a :
- 12 fragments de sphère bleue (3 orbes bleus) à récupérer dans les missions secrètes.
- 10 fragments en brisant les 8 statues.
- 10 fragments cachés dans les niveaux.
- 6 orbes bleues à acheter au Dieu du Temps.

TOUS LES MODES ET TOUS LES COSTUMES

Sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start), maintenez les touches : R1 + R2 + L1 + L2 + haut/gauche sur la croix directionnelle + Bas/Droite sur le stick de gauche. Un son va être émis pour vous signaler la réussite de l'opération.

FIN SUPPLÉMENTAIRE APRÈS LES CRÉDITS

Jouez avec Dante et battez au minimum 100 ennemis pendant les crédits à la fin du jeu pour voir une fin bonus.

Diabolik : The Original Sin

© Black Bean / Artematica 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution de Diabolik - The Original Sin, décrit les étapes en mode aventure, sans les phases d'action. **Elle a été réalisée à partir de la version PC, ne tenez donc pas compte des indications de touches**.

L'action " regarder " est représentée par une icône en forme de masque (icône par défaut).

L'action " utiliser ou prendre " est représentée par une main renfermant un cube (faire un clic droit de la souris).

L'action " franchir " est représentée dans l'inventaire, par deux cubes reliés par un + (faire un clic droit de la souris au-dessus de l'objet présent dans l'inventaire).

L'action " dialoguer " est représentée par une bulle de bande dessinée (faire un clic droit sur le personnage).

Chapitre 0 : 72 heures

Dans une cellule de prison [Eva]

Il y a un clou dans la poutre en bois, à gauche de la cellule. Utilisez (clic droit) le clou pour l'enfoncer dans le bois et faire jaillir des échardes pointues. Utilisez à nouveau le clou pour libérer vos mains des liens. Traversez la cellule et regardez le lit de plus près. Récupérez le fil de fer rouillé sur le pied de lit. Dirigez-vous vers la porte et utilisez le fil de fer pour crocheter la serrure. A ce moment, vos geôliers entrent et jettent votre compagnon Diabolik au sol.

Chapitre 1 : Voie sans issue

Sur le pont de chemin de fer [Diabolik]

Diabolik est mort, que s'est-il passé 72 heures plus tôt ? Pour retrouver Eva, vous devrez voler le tableau " Péché Originel ", acheminé dans un train. Longez celui-ci jusqu'à vous accroupir à l'approche des gardes. Continuez votre progression discrète, jusque derrière le garde. Empruntez le passage entre les deux wagons, au bas du train (clic droit).

Dans un coffret fixé sous le plancher du train, récupérez une tenaille. Utilisez la tenaille sur la grille à droite de la passerelle, pour en couper le cadenas. Empruntez le passage ainsi dégagé. Après une cascade périlleuse, vous avez perdu quelques-uns de vos outils. Avancez sur la passerelle en-dessous de l'agent qui fume à la fenêtre du train. Utilisez votre grenade de gaz soporifique sur l'agent pour l'endormir. Enjambez la fenêtre ouverte du train.

Dans le train - voiture n°12 [Diabolik]

Les vêtements du garde pourraient vous être utiles. Utilisez votre masque sur l'agent pour changer d'apparence. Vous récupérez une petite clé métallique dans la poche du garde. Utilisez le pointeur laser sur la porte du compartiment pour éviter que quelqu'un découvre le garde endormi. Dirigez-vous vers l'arrière du wagon n°12 ; il y a un coffret fixé sur la cloison. Utilisez votre petite clé pour ouvrir le coffret et récupérer un talkie-walkie. Allez à l'autre bout du wagon et entrez

dans les toilettes. Récupérez une petite barrette sur le lavabo. Poursuivez votre remontée du train en entrant dans la voiture suivante.

Dans le train - voiture n°11 [Diabolik]

Utilisez la barrette pour ouvrir la porte de la première cabine du contrôleur et entrez. Récupérez le plan du train sous la pile de papiers du bureau. Pour chaque wagon, il y a un nom de code et mot de passe. Utilisez le plan dans votre inventaire (deux clics droits). Une inscription en rouge est ajoutée au crayon pour chacun des wagons. Ce code à quatre chiffres a le même format que l'indicateur numérique du talkie-walkie. Sur la cloison, de l'autre côté de la cabine, se trouve un boîtier électrique de contrôle d'accès des portes. Il est impossible de l'ouvrir pour l'instant. Quittez la cabine. Traversez la voiture pour atteindre le restaurant.

Dans le train - wagon-restaurant n°10 [Diabolik]

Dans le couloir se trouvent quatre gardes ; impossible de passer ! Isolez-vous dans le couloir de la voiture n°11 et utilisez votre talkie-walkie (deux clics droits). A l'aide du clavier numérique, affichez le numéro de la voiture restaurant : 10. Avec la molette, affichez la fréquence 845,9, qui est marquée en rouge, sur le plan du train. Appuyez sur le bouton jaune pour contacter les gardes. Trois gardes sortent sur la passerelle du pont, il ne reste plus qu'un seul garde. Entrez dans le compartiment du restaurant. Dialoguez avec le dernier garde (un clic droit). Epuisez l'ensemble des sujets en les faisant défiler à l'aide de la molette de la souris. Il y a cinq possibilités ; Diabolik assomme le garde. Fouillez le garde et récupérez la clé des toilettes. Avec celle-ci, entrez dans les toilettes pour cacher le corps avant que les autres gardes ne reviennent. Diabolik a repris sa tenue d'intervention. Les deux autres portes du dressing et de la cuisine sont fermées. Traversez le restaurant jusqu'au niveau du serveur endormi sur une banquette. Récupérez une carte magnétique dans la poche de sa chemise. Utilisez la carte magnétique dans le boîtier à droite de la porte de la cuisine. Entrez dans la cuisine et prenez une petite clé qui se trouve sur le plan de travail, au fond. Utilisez-la pour ouvrir la porte du dressing. Sur l'étagère, récupérez une tenue de service, pour passer inaperçu. Diabolik change de tenue. Dans la boîte en bois, récupérez une clé carrée. Passez dans le wagon-restaurant suivant.

Dans le train - wagon-restaurant n°9 [Diabolik]

Un garde est en poste de l'autre côté de la voiture. Utilisez votre sarbacane pour l'endormir. La porte d'accès à la voiture suivante est fermée. Il y a un panneau électrique à gauche de la porte. Utilisez votre couteau pour ouvrir le coffret. Il y a des câbles électriques. Essayez de couper les câbles avec votre couteau. Mais cela risque de déclencher le système d'alarme ! Il faut d'abord désactiver le système de sécurité. Retournez dans la cabine du contrôleur de la voiture n°11.

Dans le train - voiture n°11 [Diabolik]

Utilisez la clé carrée pour ouvrir le casier dans la cabine du contrôleur. Regardez le plan du train et remarquez le code en haut à droite : D5A. Entrez ce code sur le tableau de contrôle des alarmes du train. A ce moment, un message est envoyé à tous les gardes : arrêtez toute personne non identifiée. Retournez au wagon n° 9.

Dans le train - wagon-restaurant n°9 [Diabolik]

Coupez les câbles du coffret électrique de la voiture n°9. Le système de sécurité est désactivé. Diabolik sort du wagon et saute sur la passerelle extérieure.

Sur le pont de chemin de fer [Diabolik]

Traversez la passerelle jusqu'au trou. Utilisez votre grappin sur le plancher de l'autre côté du trou. La grille de la passerelle est verrouillée par un dispositif à deux boutons de commandes, situés de part et d'autre de la porte. Le grillage au centre paraît moins résistant que le verrou. Un levier permet de sélectionner les positions : éteint, normal et haute tension. Commencez par activer le bouton rouge près de la grille. Avec votre pointeur laser, découpez un morceau de la grille du portail. Récupérez le piquet qui traîne par terre pour activer le bouton rouge de l'autre côté de la grille. Abaissez le levier en position normale pour déclencher l'ouverture de la porte. Continuez votre progression

jusqu'au pied de l'échelle. La zone doit grouiller de gardes, il faut couper la lumière sur les voies. A droite se trouve un coffret électrique. Utilisez votre passe-partout pour l'ouvrir. Avant de sectionner les câbles, il faut couper le courant. Retournez en arrière et positionnez le levier en position désactivée. Maintenant, regardez de plus près, les câbles électriques du coffret. Une plaque soudée au câble vert, alimente les rails en basse tension. Utilisez votre pointeur laser pour faire fondre l'étain. Retirez la plaque métallique. Avec votre couteau, sectionnez les câbles jaunes qui alimentent les lumières sur le pont. Reliez les câbles jaunes avec le câble vert et disposez le courant électrique en amenant le levier en position haute tension. Le court-circuit fait perdre l'équilibre à Diabolik, mais il parvient à se rétablir. Remontez par l'échelle sur la voie de chemin de fer et grimpez dans le train.

Dans le train - fourgons à marchandise [Diabolik]

Utilisez votre sarbacane sur le garde. Approchez le corps effondré, mais un autre agent surgit. Diabolik se sort de cette situation en utilisant un câble qui traîne par terre. Les deux gardes sont maintenant mis hors combat. Poursuivez la remontée du train, en laissant pour l'instant sur le côté une veste et une mallette. Passez dans le fourgon suivant et traversez-le. Laissez passer la lampe de poche, le pavé numérique, la commande du tapis roulant et le bloc. La porte du fond est complètement coincée, il faut trouver un autre passage. Les caisses sur le tapis roulant doivent bien provenir d'une porte spécifique, de l'autre côté de la grille. Il faut manoeuvrer le tapis roulant. Retirez le bloc de frein de sécurité du tapis roulant. Retournez dans le premier fourgon et fouillez la mallette. Vous récupérez un carnet comportant le code des agents. Fouillez le premier agent que vous avez assommé ; il porte sur sa plaque le numéro S6. Allez voir dans le carnet de la mallette le code correspondant : 149. Appliquez ce code sur le pavé numérique du tapis roulant. La grille s'ouvre, laissant apparaître un accès dissimulé, derrière les caisses. Appuyez sur le bouton du tapis roulant pour déplacer les caisses et avoir accès à l'échelle menant au toit. A ce moment, trois gardes arrivent ...

Chapitre 2 : Le dernier souffle d'Eva

Dans le train - fourgons à marchandise [Diabolik]

Sauvé de justesse, Diabolik parvient à pénétrer dans le fourgon suivant et assomme le garde. Pendant l'action, le trousseau de clés du garde glisse sous une palette. Retournez-vous et allez face au bureau. Ouvrez le tiroir, mais il est vide ! Utilisez votre couteau sur le double fond, pour récupérer une carte magnétique verte. Passez dans le fourgon suivant. Il s'y trouve un grand nombre de caisses qui se sont écroulées. Déplacez-les pour dégager un casier métallique, fermé par un cadenas. Plus loin, se trouve un colis mal fixé. Récupérez le fil de fer qui pend. Retournez près du garde assommé. Utilisez le fil de fer pour attraper la petite clé en laiton, sous les colis. Avec cette clé en laiton, ouvrez le casier se trouvant derrière les caisses de l'autre fourgon. Récupérez une carte magnétique bleue. Traversez les deux fourgons à nouveau jusqu'à la porte encadrée des boîtiers de lecture des cartes magnétiques. Passez les deux cartes magnétiques sur la porte pour activer les voyants de couleur. Passez dans le troisième fourgon où Diabolik se débarrassera d'un autre garde. Traversez les deux fourgons suivants en laissant sur la droite la salle des coffres. A l'extrémité du fourgon se trouvent des colis perchés sur un caisson. Il y a un courant d'air qui vient de l'arrière. Déplacez les cartons pour laisser apparaître une grille. Faites marche arrière et observez d'autres colis attachés par une corde. Utilisez votre couteau pour sectionner la corde solide et la récupérer. Accrochez un bout de la corde sur la grille, l'autre sur le coffre pour que Diabolik termine le travail. Diabolik passe dans la gaine de ventilation, en évitant les coups de feu et immobilise le comité d'accueil qui se trouve dans le fourgon des archives. Deux autres gardes sont prêts à intervenir dans le fourgon. Cachez-vous au plafond, au-dessus de la position de la grille qui est tombée par terre. Diabolik se débarrasse des deux gêneurs. Regardez les casiers des archives de plus près. Il y a des centaines de tableaux rangés, il faut trouver dans quelle partie des archives il se trouve. Retournez dans le fourgon précédent, maintenant que la voie est libre. Ouvrez le placard et récupérez une carte clé électronique. Utilisez cette clé électronique dans le lecteur de carte à droite des casiers des archives. Allez à l'extrémité du fourgon et fouillez les imperméables afin de récupérer un agenda. Lisez l'agenda (deux clics dans l'inventaire). Il y a un document expliquant le système de classement des archives. Maintenant, ouvrez un casier des archives. Lisez les différentes fiches de classement. La fiche n°57 correspond au tableau du " Péché Originel " (Original Sin). Diabolik sait maintenant où chercher la toile dans les rayons des archives de l'autre fourgon. Récupérez le tableau. Diabolik émet le signal radio indiquant qu'il détient le tableau ; mais son commanditaire le trahit. Après avoir récupéré le tableau, Eva est jetée de l'hélicoptère dans le fleuve.

Chapitre 3 : Pluie de feu sur le lac

Sur la berge [Diabolik]

Il est encore temps de sauver Eva qui dérive vers le bâtiment de la centrale hydraulique. Avancez jusqu'à la grille d'entrée de la centrale hydraulique. Elle est électrifiée ! Longez le grillage par la droite et montez sur le remblai de terre qui longe le bâtiment. Sur le mur se trouve un panneau enfermant une boîte de dérivation qui alimente le système de sécurité. Ramassez une pierre assez lourde qui traîne par terre et jetez-la sur la porte entr'ouverte. Maintenant que celle-ci est ouverte, il faut trouver un moyen de couper le courant ; avec de l'eau par exemple. Retournez au bord du lac et récupérez une bouteille vide dans les détritus qui jonchent le sol, près du premier wagon. Plongez la bouteille dans le lac pour la remplir d'eau. Dirigez-vous face au coffret de dérivation du bâtiment et jetez la bouteille d'eau sur les composants électriques pour provoquer un court-circuit. Enjambez maintenant la grille d'entrée de la centrale hydraulique.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

La porte principale est fermée à clé. Il faut trouver cette clé pour entrer. Passez de l'autre côté du conteneur blanc ; il y a un vieux chariot élévateur qui possède un réservoir. Ouvrez le compartiment pour récupérer une clé anglaise avec laquelle vous dévissez le bouchon du réservoir. Une grosse flaque d'huile se répand par terre. Le boîtier électrique présent sur le mur commande probablement quelque chose dans la centrale, mais il est bloqué.

Sur la berge [Diabolik]

Enjambez le portail et allez fouiller le reste des lieux. Longez la berge et dépassez le panneau de croisement. L'entrée du wagon est trop haute. Longez le véhicule jusqu'à la hauteur de la fenêtre de la locomotive. Il faut briser la vitre pour évacuer l'eau. Retournez face au panneau de croisement et récupérez une pointe métallique coupante. Utilisez-la sur la vitre de la locomotive. Maintenant que le véhicule a basculé, vous pouvez y entrer.

Dans la motrice [Diabolik]

Avancez dans la salle de conduite, où se trouve un serpent. Diabolik ne tarde pas à s'en débarrasser. Ouvrez le coffret métallique se trouvant au-dessus de l'extincteur. Il y a un bloc-notes du contrôleur et son badge. Il est fait mention d'un double de la clé. Regardez de plus près les commandes du train et prenez la photo de Jack. Observez-la dans votre inventaire. Passez par la porte qui se trouve dans la coursive. Récupérez dans la veste un morceau de papier froissé. Observez ce document dans votre inventaire. Il contient un message. La clé de la centrale ne doit pas être loin. Revenez en arrière et examinez les fauteuils du compartiment ; il y a un livre coincé. Ouvrez les rideaux pour faire entrer de la lumière. Sur le panneau, ramassez le double de la clé de la centrale hydraulique. Elle est toute rouillée. Quittez le véhicule et retournez à la centrale.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Déposez la clé rouillée dans la flaque d'huile. Maintenant, vous pouvez entrer dans le bâtiment.

La salle de contrôle de la centrale hydraulique [Diabolik]

Etudiez l'ordinateur présent sur le bureau. Il faut un mot de passe pour accéder aux informations. Il y a une machine pour imprimer les cartes avec empreintes digitales. Ouvrez la porte à droite de la salle. La pièce des archives est inondée et un câble électrique trempe dans l'eau ! Entrez par la porte de gauche de la salle de contrôle. Il y a un garde qui surveille la station. Epuisez toutes les questions. Diabolik se débarrasse du gêneur. Fouillez le corps et récupérez la carte d'identification du gardien. Observez-la dans votre inventaire. Il est écrit : MB 45039. Allez dans le coin de la pièce pour actionner le bouton d'activation de la boîte de dérivation des archives qui se trouve à l'extérieur du bâtiment. Maintenant, utilisez l'ordinateur. Diabolik entre automatiquement le code d'accès. Créez un nouveau profil. Il faut une carte vierge. Elles se trouvent certainement dans la salle des archives. Sortez du bâtiment.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Contournez le conteneur blanc et abaissez les disjoncteurs du boîtier électrique. Rendez-vous dans la salle des

archives.

La salle de contrôle de la centrale hydraulique [Diabolik]

Fouillez les étagères pour récupérer une carte d'identification vierge. Déposez la carte neuve dans l'appareil aux empreintes digitales. Vous obtenez votre carte d'identification au nom de Diabolik. Utilisez votre carte dans l'ordinateur central où se trouve le garde assommé. La porte vers la salle des turbines s'ouvre. Utilisez la carte du gardien dans l'ordinateur central. L'empreinte est demandée par le programme d'identification. Approchez le corps du gardien pour effectuer l'opération, mais l'empreinte ne correspond pas !

La salle des turbines de la centrale hydraulique [Diabolik]

Diabolik aperçoit le corps d'Eva de l'autre côté de la grille. Approchez du pavé numérique et entrez le code du technicien : 45039. Cela ne marche pas. Retournez à l'ordinateur et visualisez la liste des employés. Notez le code qui correspond à John Truman, le responsable de la sécurité : 27107. Entrez ce code avec le pavé numérique. La grille extérieure vers les turbines s'ouvre. Sortez du bâtiment.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Contournez le conteneur foncé, à gauche de l'entrée. Passez la grille qui est maintenant ouverte. Actionnez le levier de commande de la digue artificielle. Franchissez la porte étanche.

Les turbines de la centrale hydraulique [Diabolik]

Descendez à l'échelle et approchez-vous du corps. Ce n'est pas Eva ! Diabolik s'enfuit de la centrale en évitant l'arrivée de la police. Un message des ravisseurs l'attend dans sa voiture. Eva est toujours en vie.

Chapitre 4 : La base secrète de Diabolik

L'appartement [Diabolik]

Profitez de ce retour chez vous pour vous soigner. Ouvrez le tiroir sous le micro-ondes et prenez la trousse de soins. Entrez dans la salle de bains. Regardez de plus près le tableau qui traîne par terre, contre le mur entre le bureau et la chambre. Les symboles font apparaître un code de droite à gauche (le tableau est à l'envers) : 4412. Regardez aussi le portrait d'Eva qui est cloué au mur. Sur le bracelet est inscrit le numéro : 058769. Utilisez l'ordinateur qui se trouve sur le bureau. Insérez le code pour la base G07 : 058769. Le système d'accès est déverrouillé. Ouvrez le tiroir de la penderie pour entrer le code d'accès sur le boîtier de contrôle : 4412. Empruntez le passage secret.

La base secrète G07 [Diabolik]

Déposez dans l'ordinateur principal, la clé USB qui contient les coordonnées de déplacement de l'hélicoptère de l'organisation de la Rose Blanche. Il faut maintenant une carte de la région. Traversez la passerelle pour vous placer devant l'ordinateur des archives géographiques. Récupérez la carte de la région, où se situe le site de l'accident du train. Transférez les photos de votre appareil sur l'ordinateur des archives informatiques. Le modèle de l'hélicoptère a été identifié. Introduisez la carte de la région et les données de l'hélicoptère dans l'ordinateur principal. Le site du posé de l'hélicoptère a été identifié. Il s'agit de la ville abandonnée de Denvon. Remontez à l'appartement pour en apprendre plus sur cette ville.

L'appartement [Diabolik]

Regardez les ouvrages dans la bibliothèque au-dessus de la télévision.

La base secrète G07 [Diabolik]

Entrez dans la salle de gymnastique. Récupérez la double seringue de médicaments qui se trouve dans le casier. Quittez la base par la grande porte du garage. Lors de votre déplacement, vous assistez à une tentative d'élimination d'Helena qui est dans sa voiture. Diabolik se débarrasse brutalement des criminels.

Chapitre 5 : Les pétales de la Rose Blanche

Sur la route de Denvon [Diabolik]

Traversez le tunnel. De l'autre côté, l'entrée de l'ancienne forteresse est protégée par un garde. Il faut provoquer une diversion pour passer derrière celui-ci. Jetez l'un de vos talkies-walkies dans le buisson qui longe la route. Retournez de l'autre côté du tunnel et associez dans votre inventaire le second talkie-walkie avec le ruban adhésif pour maintenir le bouton de transmission enfoncé. Déposez le tout près des corbeaux qui se trouvent sur la glissière, le long de la route. Le bruit assourdissant perturbe le garde ; Diabolik en profite pour passer derrière lui. Retournez vers l'entrée de la forteresse.
Passez sous le viaduc et franchissez le pont de bois. Mais vous êtes attendu par un comité d'accueil. Le pont explose et vous vous retrouvez blessé dans une des maisons de Denvon. Helena doit vous soigner.

Les rues de Denvon [Helena]

Il faut trouver un docteur. Prenez un sécateur dans la boîte à outils qui se trouve près de la porte. Avec ce dernier, brisez la chaîne du casier appuyé sur le mur de la maison. Vous récupérez un pied de biche. Avancez dans la ruelle jusqu'aux caisses qui masquent l'ouverture d'un gros tuyau. Utilisez le pied de biche pour ouvrir la caisse gênante et entrez dans le tuyau.

Le long de la rivière [Helena]

Sous l'arcade du pont se trouve un anneau. Passez de l'autre côté du pont et récupérez un crochet dans la boîte à outils. Remontez le filet jeté dans la rivière. Récupérez une corde. Associez la corde et le crochet dans votre inventaire pour fabriquer un grappin. Lancez ce dernier sur l'anneau du pont pour franchir la rivière.

De l'autre côté, ramassez sous les planches un petit couteau de pêcheur. Passez sous l'arche du pont et fouillez dans le rosier. Utilisez votre couteau pour dégager la chaîne des ronces. Helena tire sur le levier et monte à l'échelle. Le garde en haut du mur, ne sera pas un obstacle.

La cuisine de la forteresse [Helena]

Vous rencontrez Fred, le cuisinier. Pour vous aider à vous échapper, Fred va chercher la clé de la porte de l'arrière-cuisine. Il faut d'abord bloquer la porte pour empêcher les gardes d'entrer. Contournez les fourneaux et prenez le gant en matière plastique. Récupérez une paire de ciseaux de cuisine sur le meuble bas. Utilisez les ciseaux sur le hachoir à viande pour obtenir un câble électrique. Déposez le cordon électrique sur les poignées de porte pour la bloquer. Récupérez une bouteille de lubrifiant près du four.

Essayez de franchir la porte du fond, mais elle est fermée à clé. Utilisez le lubrifiant et le gant pour retirer les gonds.

Les rues de la forteresse [Helena]

Avancez près de l'ivrogne qui est sur le banc. Sur cette même place, en face le banc, il y a une petite fontaine avec robinet qui goutte. Remplissez votre bouteille d'eau et videz-la sur l'ivrogne. Engagez la discussion. Il faut trouver de l'alcool. Récupérez une bouteille de rhum presque vide dans les caisses de la ruelle. Prenez aussi une étiquette du PUB. Dans votre inventaire, collez l'étiquette sur la bouteille. Donnez le fond de bouteille à l'ivrogne. Finalement, vous n'arrivez à obtenir de cet ivrogne qu'une petite indication : où se trouve la maison du docteur ? Contournez l'église en prenant la ruelle. Helena essuie des coups de feu.

Les rues de la forteresse [Diabolik]

Diabolik s'est soigné avec ses injections de médicaments. Il élimine deux gardes et retrouve Helena. Vous apprenez que le père d'Helena travaille pour Goran et que la femme trouvée morte dans la centrale hydraulique est la soeur d'Helena. Il faut entrer dans le château en montgolfière.

La montgolfière [Diabolik]

Regardez la montgolfière de plus près. Il faut du propane pour l'alimenter. Des bonbonnes de gaz se trouvent dans l'entrepôt. Longez le bâtiment aux murs blancs ; il y a une lucarne sur la toiture. Utilisez la lucarne pour entrer (clique droit). Récupérez la clé sur le bureau. Prenez les plans de vol (rangés dans les fichiers) pour rejoindre le château. Dans les étagères, récupérez la clé de l'entrepôt où est stocké le propane. Sortez par la porte en utilisant la clé trouvée sur le bureau.

Utilisez la clé de l'entrepôt pour récupérer une bonbonne de propane. Montez dans la montgolfière.

La réserve du château [Diabolik]

Un garde tire au fusil et perce la toile de votre montgolfière. Diabolik saute en aile volante et atterrit près du château. Avancez au bout du couloir. Deux soldats montent la garde à l'entrée du château. Retournez dans le local grillagé et ouvrez la penderie. Diabolik se déguise en soldat. Allez à la rencontre des deux gardes. En un rien de temps, Diabolik immobilise les gêneurs. Pendant ce temps ...

La chambre d'Helena [Helena]

Regardez de très près le sol entre la penderie et le mur. Soulevez une lame du parquet. Vous récupérez un mouchoir, celui de votre grand-père.

Chapitre 6 : Double vérité

Diabolik retrouve Eva dans la cellule du château. Il ne s'agissait pas de la dépouille de celui-ci au début de l'aventure ! Goran semble maîtriser la situation en manipulant les mouvements de Diabolik. Il veut le second tableau du " Pêcher Originel ".

Le restaurant du musée [Eva]

Déposez votre manteau au portemanteau de l'entrée. Passez la double porte vers la salle du restaurant. La personne de réception vous place à votre table. Parlez au serveur dès qu'il est visible. Il vous indique le lieu des toilettes. Il faut placer le générateur d'impulsions magnétiques pour déclencher l'alarme au musée. Rendez-vous dans les toilettes des dames. Examinez le plan du bâtiment qui se trouve dans votre inventaire (la fonction " utiliser " l'objet dans l'inventaire). Regardez l'affiche posée sur l'une des portes : fermé pour entretien. Ouvrez la porte du WC contiguë. Récupérez un manche à balais dans le casier de nettoyage. Utilisez le manche sur la toilette ouverte. Placez le générateur d'impulsions dans la toilette enfin dégagée.

L'étage du musée [Diabolik]

Utilisez votre passe-partout pour ouvrir la porte en bois. Au bout du couloir se trouve le poste de contrôle. L'accès est surveillé par une caméra. Utilisez votre déguisement du commissaire Ginko (deux clics droits dans l'inventaire) pour feinter le gardien. Entrez dans la salle de contrôle. Après un bref entretien avec le gardien, placez votre dispositif d'intrusion entre les baies de l'ordinateur central du musée. Sortez et utilisez le duplicateur d'image sur la caméra pour tromper la vue sur l'écran de contrôle. Ouvrez la porte descendant au restaurant avec votre passe-partout. Diabolik prévient Eva.

Le restaurant du musée [Eva]

Retournez dans le couloir de service et empruntez la porte en bois qui monte à l'étage. Diabolik remet à Eva une

télécommande de contrôle à distance du dispositif que Diabolik a placé dans la salle de contrôle du musée.

L'étage du musée [Eva]

Pour utiliser la télécommande, il ne faut aucune interférence. Placez-vous au centre de la pièce et utilisez la télécommande (deux clics droits dans l'inventaire). Appuyez sur le bouton " enregistrement " et attendez le message vidéo. S'il n'est pas bon, il faut changer de place. La bonne place se trouve au centre du tapis, avec la partie supérieure d'Eva dans l'axe de la porte en bois. Une fois le signal enregistré, appuyez sur la touche stop. La porte de la galerie s'ouvre avec un code. Pour lever la sécurité du musée, il faut composer le code 1 - 5 - 6.

Le musée [Diabolik]

Déguisé en commissaire Ginko, Diabolik aborde le garde du musée et finit par l'assommer.

Dans la salle de contrôle, le vrai commissaire Ginko trouve le dispositif d'intrusion. Ils se retrouvent dans le musée. Diabolik s'explique et arrive à convaincre Ginko. Dirigez Ginko jusqu'à l'ordinateur central pendant que Diabolik et Eva s'enfuient avec le tableau.

Le bras droit de Goran, avec une garde rapprochée, récupère le tableau sans donner l'antidote.

L'appartement [Diabolik]

Vous allez expertiser la reproduction du tableau pour comprendre ce qu'il cache. Dans la boîte du jeu, prenez le calque représentant une rose. Observez qu'il y a 5 gouttes de sang. Vous devez mettre l'image de l'écran à la taille du calque et par superposition, identifier les 5 détails du tableau où il faut cliquer (correspond aux gouttes de sang) : la colombe aux pieds d'Eve, la crevasse au centre du tronc d'arbre, la pomme en forme de coeur, la lune, le pommeau de l'épée. Il n'y a pas d'ordre et un bruit de papier froissé est perçu lorsque le clic est bien placé.

Chapitre 7 : Le mal sous son vrai visage

La cour du château [Diabolik]

Passez discrètement devant le camion. Utilisez votre fumigène sur le garde en poste, devant la porte. Pendant la diversion, Diabolik se débarrasse de deux soldats. Le troisième arrive. Utilisez votre couteau pour le supprimer. Entrez dans le monastère. Vous retrouvez Goran ! Un règlement de compte intervient entre les complices. Dans l'altercation, la capsule d'antidote tombe par terre tandis que Goran est projeté par le vitrail et meurt. Eva est sauvée. Parlez à Helena. Il faut ouvrir le sceau. Le texte qui indique l'ordre de la séquence est inscrit sur le mouchoir qu'Helena a reçu de son grand-père. Pour lire le texte, utilisez le mouchoir dans l'inventaire.

Approchez-vous de la porte supportant le sceau orné de plusieurs symboles. L'ordre est le suivant : étoiles, rose, étoiles, lac, étoiles, lac, lac, coeur. Vous découvrez le trésor.

Die Hard : Vendetta

© Fox Interactive / NDA Productions 2003

CHEAT MODES

Invincibilité

Faites L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1 à l'écran principal.

Flammes

Faites ○ , △ , □ , ○ , △ , □ à l'écran principal.

Textures mercures

Faites □ , ○ , △ , □ , ○ , △ à l'écran principal

Grosses têtes

Faites R1, R1, L1, R1 à l'écran principal.

Petites têtes

Faites L1, L1, R1, L1 à l'écran principal.

Digimon Rumble Arena 2

© Atari / Bandai 2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Effectuez toutes ces manipulations sur l'écran titre :

Tuer en un coup
Droite, Haut, Left, Bas, ⊗ , L1 + R1.

Objet d'énergie d'évolution
△ , Droite, Bas, ○ , L1, ⊗ , R1, ⊗ , △ .

Jauge d'évolution au max
□ , Droite, ⊗ , △ , Left, ○ , L1 + R1.

NOUVEAUX PERSONNAGES

BlackAgumon : Battez-le en mode solo quand il vous attaque par surprise.
BlackGabumon : Battez-le en mode solo quand il vous attaque par surprise.
BlackGuilmon : Battez-le en mode solo quand il vous attaque par surprise.
Diaboramon : Battez-le en mode solo. C'est le quatrième boss.
Duskmon : Battez-le en mode solo. C'est le second boss.
MaloMyotismon : Battez-le en mode solo. C'est le premier boss.
Neemon : Battez-le en mode solo. C'est le cinquième boss.
Omnimon : Battez-le en mode solo. C'est le troisième boss.

NOUVELLES ARÈNES

Désert : En mode solo, éliminez Duskmon, Diaboramon, Omnimon, MaloMyotismon ou Neemon.
Palais de glace : En mode Solo, suivez le chemin inférieur et éliminez le boss le plus en bas à droite.

Dino Stalker

© Capcom 2002

BONUS DE FIN

Terminez le jeu en mode Easy pour débloquer le menu "Special" et le Movie Mode.

TIRER SUR LES CRÉDITS

Vous pouvez tirez sur les crédits en fin de jeu

Dirge of Cerberus : Final Fantasy VII

© Square Enix 2006

MODES DE DIFFICULTÉ

Extra Hard

Terminez le jeu en Normal ou Hard

Extra Hard +

Terminez le jeu en Extra Hard

MODE THEATER

Chargez votre fichier de partie terminée pour pouvoir revoir les cut-scenes du jeu.

FIN BONUS

Si vous terminez le jeu en ayant obtenu les 3 "G-Reports", vous aurez droit à une scène supplémentaire après les mots "The End".

LES 3 G-REPORTS

G-Report 1

Au chapitre 8, lorsqu'un soldat WRO est en train de hacker une porte, protégez-le jusqu'à ce qu'il ait fini, passez sous la porte et récupérez le G-Report 1 en haut de l'échelle.

G-Report 2

Au chapitre 10, arrivé à la moitié du niveau, lâchez-vous sur le toit d'une maison pour trouver le G-Report 2.

G-Report 3

Au chapitre 11, utilisez une plate-forme montante pour sauter sur le tuyau qui longe le mur. Le G-Report 3 se trouve alors juste au coin, dans une pièce comportant plusieurs points Mako.

MODE MISSION

Terminez le jeu pour débloquer ce mode.

EXTRAS

Galerie

Pour débloquer les entrées de la galerie dans les Extras, vous devez trouver et détruire les capsules rouges cachées dans les missions supplémentaires.

Missions annexes

Pour débloquer les missions secondaires dans les Extras, vous devez trouver et détruire les capsules blanches cachées dans les missions supplémentaires.

Musiques

Pour débloquer les musiques dans les Extras, vous devez trouver et détruire les capsules vertes cachées dans les missions supplémentaires.

Personnages

Pour débloquer les fiches de personnages dans les Extras, vous devez trouver et détruire les capsules jaunes cachées dans les missions supplémentaires.

Disgaea 2 : Cursed Memories

© Koei / Nippon Ichi Software 2006

NIVEAU SECRET : CAVE OF ORDEALS

Faites en sorte que l'un de vos personnages obtienne plus de 700 Mana.

FINS ALTERNATIVES

Axel

Faites-vous battre par Axel.

Etna

Battez-la au chapitre 3.

Laharl

Battez-le au chapitre 11.

Mid-Boss

Battez-le avant le chapitre 4.

Tink

Battez le boss de fin avec Tink au niveau 100.

Mauvaise fin

Terminez le jeu en ayant Adell avec les stats "10+ felonies" et "Killed Ally 50+ Times".

Pire fin

Ayez Adell avec les stats "99+ felonies", "Killed Ally 99+ Times" et faites en sorte qu'il tue Rozalin.

TOUTES LES CLASSES

Après avoir maîtrisé une classe, vous devez créer la nouvelle en passant par la Dark Assembly.

Archer

Ayez un personnage avec une maîtrise "bow" niveau 5.

Beast Tamer

Réussisez à capturer un monstre.

Chaos Soldier

Terminez le jeu une fois.

Druid

Réalisez un Geo Combo de plus de 500.

Female Ninja

Ayez un personnage avec une maîtrise "fist & staff" niveau 5.

Gunner

Ayez un personnage avec une maîtrise "gun" niveau 5.

Heavy Knight

Ayez un personnage avec une maîtrise "spear" niveau 3.

Magic Knight

Ayez un personnage avec une maîtrise "sword & staff" niveau 3.

Male Ninja

Ayez un personnage avec une maîtrise "fist & sword" niveau 5.

Samurai

Ayez un personnage avec une maîtrise "sword" niveau 3.

Sinner

Ayez un criminel dans votre groupe.

LES "DARK STAGES"

Pour acéder aux niveaux en version beaucoup plus difficile, vous devez trouver le personnage non jouable nommé Friday MKII. Pour cela, il vous faut actionner 5 interrupteurs invisibles qui sont cachés au sein de la ville, en vous approchant d'eux suffisamment pour pouvoir les activer avec la touche ⊗ . Voici leurs emplacements.

1. Le premier est situé derrière la colonne brisée qui se trouve derrière l'agent de poste.
2. Le deuxième se trouve derrière la maison d'Adell, dans le coin près de la fenêtre contre le mur, à côté de la porte de derrière.
3. Le troisième est caché tout à fait dans le coin en bas à droite de la carte, près d'un arbre.
4. Le quatrième est situé dans une brèche du mur, à gauche de l'endroit où se tient Petite Orc, sur la muraille qui surplombe le petit carré d'herbe en contrebas.
5. Le cinquième et dernier interrupteur se trouve derrière la maison située juste à gauche de l'interrupteur précédent, contre le mur.

Note : Des images indiquant ces 5 emplacements se trouvent dans la liste des screenshots du test, sur le site.

Un message apparaîtra lorsque vous aurez actionné les 5 mécanismes, et vous pourrez rencontrer Friday MKII au pied de l'arbre du troisième bouton. Vous devrez l'affronter et la battre pour pouvoir accéder ensuite aux "Dark Stages".

Voici maintenant les conditions permettant de débloquer les différents niveaux du Dark World.

Town Fields

1-1 Débloqué dès le départ.
1-2 Ne pas se faire toucher une fois.
1-3 Perdre au moins un point de vie.
1-4 Tuer un Green Skull.

Zenon's Palace

2-1 Eliminer les ennemis en moins de 2 tours.
2-2 Eliminer les ennemis en un tour.
2-3 Se déplacer de 9 cases ou moins.
2-4 Reprendre un ennemi ou un de vos personnages.

Murderer's Vault

3-1 Laisser passer 11 tours.
3-2 Détruire un Géosymbole.
3-3 Faire une tour de 5 personnages en les lançant les uns sur les autres.
3-4 Ne rien soulever.

Dallos River

4-1 Détruire toutes les cases rouges.
4-2 Faire fusionner 5 ennemis en les lançant les uns sur les autres.
4-3 Faire fusionner tous les ennemis.
4-4 Laisser passer 30 tours.

Cavern of Evil

5-1 Laisser mourir un de vos personnages.
5-2 Terminer le niveau avec moins de 5 personnages.
5-3 Faire une tour de 8 personnages.

5-4 Utiliser uniquement des attaques des Tower Attack en empilant vos personnages.

Battle Arena

6-1 Faire une tour de 10 personnages.
6-2 Terminer le niveau avec moins de 7 personnages.
6-3 Faire fusionner tous les ennemis.
6-4 Détruire le Géosymbole No Lifting, puis soulever et lancer tous les Prinnies pour les faire exploser.
7-1 Détruire tous les Géosymboles.
7-2 Ne subir aucun dégât.
7-3 Lancer un ennemi sur un ennemi que vous avez soulevé.

Colosseum Depths

8-1 Changer la couleur d'au moins 6 cases.
8-2 Détruire le Géosymbole No Entry.
8-3 Ne pas utiliser la commande Special.
8-4 Ne subir aucun dégât.
8-5 Faire monter votre jauge bonus à 4.
8-6 Lancer un ennemi sur un ennemi que vous avez soulevé.

Alche City

9-1 Accédez au plus haut point de la carte.
9-2 Bouger de moins de 9 cases.
9-3 Faire monter votre jauge bonus à 2.
9-4 Monter sur la tête du serpent central.

Carcassed Lands

10-1 Faire fusionner au moins 5 ennemis.
10-2 Détruire toutes les cases Géopanels.
10-3 Infliger au moins 500 points de dégâts en un combo.
10-4 Faire monter votre jauge bonus à 3.

Shinra Tower

11-1 Ne subir aucun dégât.
11-2 Ne pas changer la couleur ni détruire un Géopanel.
11-3 Infliger au moins 1000 points de dégâts en un combo.
11-4 Terminer le niveau avec moins de 4 personnages.
11-5 Ne pas utiliser la commande Special.
11-6 Ne subir aucun dégât.
11-7 N'utiliser que des Tower Attacks.

To Zenon's Castle

12-1 Combinez tous les ennemis.
12-2 Terminer le niveau en moins de 2 tours.
12-3 Faire une tour de 9 personnages.
12-4 Faire une tour de 3 personnages.
12-5 Terminer le niveau avec un seul personnage.
12-6 Infliger au moins 2000 dégâts dans un combo.

Zenon's Castle

13-1 Ne subir aucun dégât (sauf poison).
13-2 Infliger au moins 2500 dégâts dans un combo.
13-3 Détruire tous les Géopanels.
13-4 Infliger au moins 3000 dégâts dans un combo.

Récompenses

Journal d'Usagi
Débloquer tous les niveaux

Zetta
Terminer 10 niveaux.

Baal
Terminer 24 niveaux.

Disgaea : Hour of Darkness

© Koei / Nippon Ichi Software 2004

LE JOURNAL D'ETNA

Pour trouver le journal d'Etna, vous devez localiser et actionner les deux interrupteurs cachés dans le château. Le premier se trouve derrière le throne, et le second se trouve près du crâne sur le comptoir des boutiques Rosenqueen. Rendez-vous ensuite dans le coin central du hall intermédaire entre la salle du throne et les boutiques. En y allant assez souvent et à chaque chapitre, vous recevrez un testament durant le dernier chapitre.

EXPÉRIENCE FACILE

Le niveau Terrible Cold (stage 5, niveau 3) permet de se faire beaucoup d'expérience si on sait comment s'y prendre. Ce niveau ne comporte qu'une seule case qui ne possède pas l'attribut d'invincibilité. L'idée consiste à combiner tous les ennemis en un seul de haut niveau en les lançant les uns sur les autres, puis à lancer ce dernier ennemi sur la case verte. Coincez-le sur la case qui ne possède pas l'attribut invincible en le cernant avec vos personnages. Comme vos personnages seront sur des cases d'invincibilité, vous ne pourrez pas perdre, à l'inverse de votre ennemi. Le vaincre vous fera gagner plusieurs niveaux d'expérience.

OBTENIR LES TESTAMENTS

Rendez-vous régulièrement à Prinny Land 3 et dérobez le testament du dieu autant de fois que vous le souhaiterez.

Disney Extreme Skate Adventure

© Activision / Toys For Bob 2003

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Ramassez 25 objets dans chacun des niveaux pour débloquer de nouveaux mouvements.

CODES

Entrez les codes suivants dans le menu dédié :

`friendsofbob`	Tous les skaters
`supercharger`	La jauge spéciale toujours pleine
`ambassador`	Choix du niveau (si le code ne marche pas essayez : extremepassport)
`savannah`	Vidéo du roi lion
`nugget`	Vidéo de Tarzan
`marin`	Vidéo de Toy Story

Disney Golf

© Disney Interactive / Electronic Arts 2002

MODE EXPERT

Gagnez trois match en mode débutant.

COUPE MICKEY

Gagnez trois match en mode expert.

MATCH DANS L'AIR

Gagnez la coupe Mickey.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Daisy

Battez Daisy dans le mode challenge débuttant.

Drake

Battez Drake dans le mode challenge expert "Nearest the Pin".

Max

Battez Max dans une partie Combinaison en mode expert.

Pete

Batez Pete dans le challenge "Long Drive" en mode expert.

NOUVELLES COURSES

Course européenne

Battez Mortimer dans un match "Skins" en mode expert.

Course du ciel

Battez Mortimer dans un match dans l'air en mode expert.

Disney Princesse : Un Voyage Enchanté

© Disney Interactive / Papaya Studio 2007

CODES

Depuis le menu principal, allez dans la section Secrets et saisissez les codes suivants :

BASHFUL	Bâton coeur
BLUEBIRD	Tenue dorée
CHIP	Bâton bouclier
GASTON	Royaume de Belle
RAJAH	Bâton coquillage
SLEEPY	Bâton fleur
SNEEZY	Bâton étoile

Disney Th!nk Fast

© Disney Interactive / Magenta Software 2009

PERSONNAGES CACHÉS

Oncle Scrooge

Obtenir 10 000 points en mode solo.

Magica

Obtenir 20 000 points en mode solo.

Pete

Obtenir 30 000 points en mode solo.

DJ Hero

© Activision / Freestyle Games 2009

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu Options/Codes de Triche.

0Jj8	Tous les DJ et tous les sets
2u4u	Effet Edge
4pe5	Midas (fond jaune)
51uC	Short Deck
5rtg	Mix de DJ Z-Trip
62Db	Tous les écouteurs
76st	Mode Hyperdeck
7geo	Switch Hamster
82xI	Tous les morceaux
?jy!	Arc-en-cien
Ami8	Grandmaster Flash débloqué
IT6j	Scratch auto
LAuP	Toutes les platines
SL5d	Fader auto
Wv1u	Tous les lieux
ZitH	Tapper auto
ab1L	Effets auto
b!99	Noir et blanc
d1g?	Morceaux de Daft Punk
d4kR	Pitch Black Out
g7nH	Chambre
ipr0	Socles vides
k07u	DJ AM débloqué
n1fz	DJ Jazzy Jeff débloqué
oMxV	DJ Shadow débloqué
oh5T	IDJ invisible
r3a9	Euphorie auto
tol0	Tout le contenu débloqué
uNA2	Tous les personnages

DNA : Dark Native Apostle

© Virgin Interactive / Hudson Soft 2002

TOUTES LES ARMES ET MUNITIONS INFINIES

A l'écran titre, maintenez L1 + R1 enfoncés puis faites ○ , ○ , □ , □ , L2, ○ , L2, □ , Select, relâchez L1 et appuyez sur ○ , relâchez R1.

Dog's Life

© Sony / Frontier Developments 2003

LISTE DE MOUVEMENTS

Note : Vous pouvez débloquez des mouvements spéciaux en gagnant les jeux Doggy Doo.

Assi

bas

Couché

Appuyez sur bas pendant que vous êtes assi

Au repos

Appuyez sur haut pendant que vous êtes couché

Se lever

Appuyez sur haut pendant que vous êtes assi

Remuer

gauche, droite, gauche

Prier 1

gauche, droite, haut

Prier 2

droite, bas, haut

Prier 3

gauche, haut, bas

Prier 4

gauche, gauche, droite

Prier 5

gauche, bas, haut

Fart ou poop

gauche, droite, bas

Pipi à gauche

gauche, bas, gauche

Pipi à droite

droite, bas, droite

AVOIR DES OS INFINI

A la ferme, prenez le ballon et marquez trois paniers. Un os sortira du panier. Ensuite, quittez et revenez dans ce niveau. Marquez à nouveau trois paniers avec le ballon. Normalement, un os devrait encore sortir ! Pratique pour accéder à la maison de Miss Peaches sans complication !

Dokapon Kingdom

© Atlus / Sting

JOBS SECRETS

Acrobate

Récupérez un ticket de casino.

Alchimiste

Maîtrisez les jobs de magicien et voleur.

Clerc

Maîtrisez l'un des jobs disponibles au départ.

Moine

Maîtrisez le job de prêtre.

Ninja

Maîtrisez les jobs de guerrier et voleur.

Spellsword

Maîtrisez les jobs de guerrier et magicien.

GALERIE

Après avoir terminé une partie, le jeu vous demandera de sauvegarder votre partie. Une fois votre partie sauvegardée, vous pourrez accéder à la galerie à partir du menu principal.

Donald Couak Attack ?*!

© Ubisoft / Buena Vista Interactive 2002

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Dans chaque monde, trouvez et ramassez les 5 rouages pour apprendre un mouvement spécial.

Downforce

© Titus / Smartdog 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Ces codes sont à entrer à l'écran principal

Invincibilité

L1, △ , R1, △ , bas, bas, ○

CPU Expert

△ , droite, gauche, □ , haut, ○ , bas, droite.

Arène Crash

Gauche, droite, droite, □ , bas, △ , △ , □

Arène Crash em multijoueur

Droite, gauche, gauche, ○ , haut, △ , △ , □

DÉBLOQUER LES TROPHÉES

A l'écran principal, faites l'une des manipulations suivantes :

Trophée débutant

droite, droite, L1, △ , △ , R1, droite.

Trophée intermédiaire

droite, droite, □ , gauche, L1, R1, □ , □

Trophée Expert

droite, droite, ○ , gauche, L1, ○ , R1, ○

Championnat intermédiaire

bas, □ , haut, □ , droite, droite, gauche.

Championnat Expert

bas, ○ , haut, bas, ○ , ○ , R1, L1

Downhill Domination

© Codemasters / Incog Inc. Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pendant le jeu faites haut, triangle, bas, X, gauche, cercle, droite, carre puis faites une des manipulations suivantes selon l'effet désiré (qui ne durera qu'une course) :

Anti-gravité

bas, , , , haut

Boost adrenaline

bas, gauche, gauche, droite

Bouteilles d'eau infinies

haut, X, gauche, gauche, ,

Charger le compteur

bas, gauche, gauche, droite, droite

Combat libre

gauche, , , , gauche

Energie illimité

bas, , gauche, gauche,

Le plein d'énergie

bas, droite, droite, gauche, gauche

Mega flip

droite, haut, haut, droite, droite,

Mise à niveau de la bouteille

haut, bas, gauche, gauche, droite, droite

Plus d'argent

droite, haut, haut, , ,

Super lapin

haut, X, gauche, , haut

Super rebond

gauche, , X, haut,

Temps supplémentaire

gauche, droite, bas, bas

Toujours plein

bas, , , gauche,

Upgrade pour le combat

haut, bas, gauche, gauche, droite

Vitesse

bas, , droite, droite,

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES

Jouez avec Brain Lopes

Terminez une carrière de spécialiste de la montagne sous le niveau de difficulté

hardcore.

Jouez avec Eric Carter

Terminez une carrière de spécialiste de la montagne.

Jouez avec Missy Glove

Terminez une carrière de spécialiste de la technique.

Jouez avec Richie Schley

Terminez une carrière de spécialiste du freeride.

Jouez avec Tara Lianes

Terminez le mode arcade.

Dr. Muto

© Midway 2003

ISOTOPES TÉLÉVISUELLES

Tirez sur la télé de Dr Muto pour gagner 10 isotopes.

CHEAT CODES

BEAMMEUP	Tous les niveaux
BUZZOFF	Super fin
CHEATERBOY	Super résistant
EUREKA	Toutes les transformations
HOTTICKET	Toutes les vidéos
LOGGLOGG	Transformations spéciales
NECROSCI	Invincibilité (sauf pour les chutes)
TINKERTOY	Tous les gadgets

Dragon Ball Z : Budokai

© Infogrames / Bandai 2002

PERSONNAGES ET MODES DE JEUX

Mode Initié et Satan

Terminez le Mode Histoire en débloquant les 16 personnages principaux. Remportez le Championnat Novice. Allez ensuite dans le menu Editer Technique pour débloquer le mode Initié, terminez ce mode pour débloquer Satant et le mode Legende de Satan.

Mode Maître et Sangohan Super Saiyaman

Après avoir obtenu Satan, rejouez le mode histoire pour débloquer 21 personnages. Allez ensuite chez Mr Popo pour obtenir le Mode Maître. Terminez ce mode pour débloquer Sangohan en Super Guerrier.

Liste des personnages

Voici la liste complète des 25 personnages du jeu :

Goku
Vegeta
Gohan petit
Gohan ado
Gt saiyaman
Trunk
Tenshinan
Yamcha
Krilin
Raditz
Nappa
Zarbon
Dodoria
Recoom
Ginus
Freezer
Métal Freezer (avec la capsule « vaisseau de freezer »)
C 16
C 17
C 18
C 19
Cell
Cell en Krillin (mode Histoire uniquement)
Mr Satan
Piccollo

NARGUER LES ADVERSAIRES

Appuyez sur les quatre boutons (✕ + △ + ○ + □) pour narguer vos adversaires.

GAGNER À TOUT LES COUPS

Dans votre liste de capsules, ajoutez la maladie de coeur ET le vaccin. La vie de votre adversaire descendra de manière continue.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Une fois le mode histoire fini, allez dans le mode Versus, choissisez un personnage et appuyez sur start + select.

SHENRON

Une fois que vous aurez récupéré les 7 boules de cristal, réunissez-les dans la boutique à capsules dans la partie recommandée. Vous pourrez alors invoquer Shenron qui vous proposera des capsules percées. acceptez et votre personnages aura apprit toutes ses techniques de combat.

RÉPLIQUES SUPPLÉMENTAIRES

Si vous jouez en mode versus avec des personnages qui ont un rapport les uns avec les autres (exemple : Goku contre Gohan, Krillin contre C-18...), vous entendrez des petites répliques supplémentaires.

BAISSER LE KI DE L'ADVERSAIRE

Si vous appuyez simultanément sur les quatre boutons ✕ , △ , ○ et □ , le KI de votre adversaire se mettra à diminuer doucement mais sûrement.

COSTUMES ALTERNATIFS

Quand vous choisissez votre personnage, appuyez sur ▣ pour avoir un nouvel habit.

VAISSEAU SPATIAL DE FRIEZA

Prenez 12 000 Zenies, allez jusqu'à "recommandé" dans le magasin de M. POPO. Lorsque vous voyez le vaisseau spatial de Frieza, payez les 12 000 Zenies. Cette capsule occupe 3 espaces dans l'espace de Frieza. Lorsque vous mourrez dans un mode championnat, le vaisseau spatial apparaît tout seul. Il vous transformera en cyber Frieza.

NARGUER LES ADVERSAIRES

Appuyez simultanément sur △ , ○ , ✕ et ▣ .

LES DRAGON BALL

Vous pouvez obtenir une Dragon Ball en terminant le premier chapitre du mode Histoire. C'est la boule à quatre étoiles.

Dragon Ball Z : Budokai 2

© Atari / Bandai 2003

NOUVEAUX PERSONNAGES

Nappa

Pour débloquer Nappa, il vous suffit de le battre dans le premier niveau du mode Dragon World jusqu'à ce qu'il n'ait plus de vie.

Dabura et Buu

Ces deux personnages peuvent être débloqués dans le mode Babidi (voir l'astuce correspondante).

LE MODE BABIDI

Terminez le mode Dragon World en ayant trouvé les sept boules du dragon. Le dragon Shenron se dévoilera et vous demandera de choisir entre plusieurs objets. Optez pour le vaisseau Babidi. Ce vaisseau vous donne accès à un nouveau mode de jeu (une sorte de Survival) qui vous permettra de débloquer de nouveaux personnages (Dabura et Buu par exemple) ainsi que des capsules.

DES CAPSULES GRATUITES

Si vous désirez gagner une capsule supplémentaire gratuite, entrez chez Bulman et pressez △ , et appuyez aussitôt simultanément sur R1, L1, R2, L2, puis enfin, pressez ✕ . Refaîtes la manipulation, si vous voulez obtenir la totalité des capsules (100 %). Mais attention, lorsque vous en avez assez, n'oubliez pas de passer par le mode Modification Technique. Votre partie sera alors automatiquement sauvegardée. Si vous sortez de chez Bulma directement, vous perdrez du pourcentage acquis.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Pour obtenir Trunks adolescent, tuez Végéta avec le petit Truks dans la mission 3 du monde du dragon

Pour obtenir Sangohan adolescent, tuez Cell à l'aide de Sangohan dans le dernier niveau du monde du dragon

Pour obtenir Great Sayaman, tuez Cell dans le chapitre Cyborg avec Sangohan

Pour obtenir Végéta, battez-le avec Sangoku dans le 3ème niveau du monde du dragon

Pour obtenir Majin Végéta, battez-le dans la mission 5 en deux tentatives maximum, avec soit le petit Trunks soit Trunks adulte

Pour obtenir Végéto (fusion Sangoku-Végéta), récupérez les boucles d'oreille de Kaioshin dans le monde du dragon

Pour obtenir Yamcha, Tuez Nappa avec Ten-Shin-Han

Pour obtenir Kaioshin, battez-le avec Sangoku, dans la mission 5

Pour obtenir Mr Satan, tuez Buu avec Great Sayaman au niveau 6

Pour obtenir Videl, tuez Super Buu avec Mr Satan au niveau 8

Pour obtenir C-16, battez-le avec Sangoku

Pour obtenir C-17, battez-le avec Piccolo

Pour obtenir C-18, battez-la avec Krilin

Pour obtenir C-20, battez-le avec Sangoku

Pour obtenir Freezer, battez-le dans le dernier monde avec Sangoku

Pour obtenir Cell, battez-le avec Sangoku

Pour obtenir Nappa, battez-le avec Végéta

Pour obtenir Recoome, battez-le avec Sangoku

Pour obtenir Ginyu, battez-le avec Végéta dans la mission 3

Pour obtenir Dabra, faites 100 Kili dans le vaisseau de Babidi

Pour obtenir Buu, faites en 1200

Pour obtenir Super Buu, faites en 2400

Pour obtenir Oub, faites en 3600

Enfin, pour obtenir Gokule (Sangoku et Mr Satan fusionnés), Tiensha (Yamcha et Ten-Shin-Han), Kibioshin (Kibito et Kaioshin), utilisez les boules de cristal. ouf !

LES CHARGEMENTS

Pendant les temps de chargement, lorsque vous voyez un homme assis sur une soucoupe, il est possible de le faire bouger grâce aux sticks analogiques.

KI AU MAXIMUM

Pendant un entraînement appuyez sur Select pour mettre le ki au max.

INVOQUER LE DRAGON

Prenez le détecteur de chaque niveau avant votre adversaire et appuyez sur R1. Le détecteur affichera l'endroit où se trouve la boule. Dès que vous y êtes dessus, appuyez sur .

COSTUMES ALTERNATIFS

Pour avoir les autres tenues d'un personnage, il vous suffit de presser la touche directionnelle Bas lorsque vous choisissez votre combattant avant de valider.

BATTRE UUB AU NIVEAU 9

Battre Uub au niveau 9 du mode Dragon World est vraiment difficile. Pour le faire, il faut les capsules Senku, Maladie du Coeur et vaccin. Prenez Krillin et Vegeta comme alliers. Equipez-les des capsules citées et de Kienzan pour Krillin et Canon Garric pour Végéta. Défiez Uub. Restez en garde et esquivez le en permanence en tentant de placer 4 poing+ 1 energie pour lancer Canon Garric. Si il bloque les poings, alors esquivez avant de finir l'enchainement. Lorsqu'il tente un Kaméhaméha ou une Boule de disparition, esquivez puis répliquez immédiatemment avec Canon Garric (avant+ Energie) ou Kienzan (arrière+ Energie) si il vous tue, Senzu vous ressucitera avec 3 barre de Santé et le ki au Max. Si vous êtes à terre, restez-y car Maladie du Coeur le tuera lentement.

GOTENKS OBÈSE

Vous ne pourrez le voir que si vous vous trompez dans les commandes lorsque Trunks et Goten essayent de fusionner. Réussissez les 4 premières commandes, mais trompez-vous dans la dernière. Cette astuce fonctionne également avec Yamcha et Ten Shin Han.

Dragon Ball Z : Budokai 3

© Atari / Dimps 2004

TOUS LES PERSONNAGES ET LES TRANSFORMATIONS

Note : Toutes les coordonnées indiquées se lisent horizontalement pour les lettres et verticalement pour les chiffres.

Bardock
1ère méthode : Avoir une sauvegarde de Budokai 2 sur sa carte mémoire.
2ème méthode : Monde du Dragon, Goku (2ème fois). Dès le début, entrez dans le vaisseau de Raditz, dans les montagnes au nord de la carte.

Broly
Monde du Dragon, Goku (2ème fois). Dans le chapitre 4, saga de Buu, récupérez le radar et les boules de cristal. Après l'absorption de Gohan par Buu, allez sur le "???" légèrement au sud pour rencontrer Mr Satan. Rendez-vous au "???" près du point rouge pour rencontrer Tenshinhan, puis allez au "???" dans la montagne pour rencontrer Kaïo Shin. Affrontez ensuite Super Buu, puis allez au point rouge suivant afin d'affronter Broly.

Buu
Monde du Dragon, Goku. Battez-le pour le débloquer.

Buu Petit
Monde du Dragon, Goku. Battez-le pour le débloquer.

C-16
Monde du Dragon, Krilin (2ème fois). Au chapitre 2, saga de Namek, battez Frieza une première fois pour voir apparaître deux points rouges sur la carte. Allez vers celui qui se trouve le plus à droite pour voir la grenouille de Ginyu, et vous pourrez continuer le scénario après avoir battu Frieza une seconde fois. Trouvez C-16 en D3, puis allez en B2 dans la ville ouest pour que Bulma répare le cyborg.

C-17
Monde du Dragon, Piccolo. Battez-le à la fin du Chapitre 3.

C-18
Monde du Dragon, Krilin. Terminez le scénario.

Cell
Monde du Dragon, Gohan Ado. Terminez le scénario et battez Cell.

Cell Jr
Arène du Dragon, avec un personnage de niveau compris entre 20 et 30. Combattez des ennemis puissants jusqu'à ce que Piccolo vous affronte, et battez-le.

Cooler
Monde du Dragon, Goku (2ème fois). Assurez-vous d'avoir fini une fois le Monde du Dragon de Goku et de Vegeta, puis recommencez-le avec Goku. Après avoir vaincu Frieza, vous verrez apparaître trois points rouges sur la carte. Allez sur celui de gauche, près de l'endroit où vous avez vaincu Frieza, pour affronter Vegeta Super Saiyan, et battez-le. Au point rouge le plus au nord, vous affronterez Cooler.

Dabura

Monde du Dragon, Gohan. Battez Dabura pour le débloquer.

Dr Gero
Monde du Dragon, Yamcha. Battez le Dr Gero pour le débloquer.

Frieza
Monde du Dragon, Goku. Battez Frieza pour le débloquer.

Ginyu
Monde du Dragon, Goku. Battez Ginyu pour le débloquer.

Gogeta (Goku)
C'est la fusion entre Goku et Vegeta. Assurez-vous d'avoir battu Broly dans le Monde du Dragon avec Goku et Vegeta, puis recommencez-le avec Goku. Battez ensuite Gotenks durant le championnat du monde, à la fin du dernier chapitre.

Gogeta (Vegeta)
C'est la fusion entre Goku et Vegeta. Assurez-vous d'avoir battu Broly dans le Monde du Dragon avec Goku et Vegeta, puis recommencez-le avec Vegeta. Battez ensuite Gotenks durant le championnat du monde, à la fin du dernier chapitre.

Gogeta Super Saiyan 4
Vous trouverez la capsule juste avant d'affronter Li Shenron (voir l'astuce pour débloquer Li Shenron).

Gohan
Monde du Dragon, Gohan Ado. Terminez le scénario.

Gohan Ado
Monde du Dragon, Gohan enfant. Terminez le scénario.

Goku Petit
1ère méthode : Terminez le Monde du Dragon avec Broly.
2ème méthode : Au début du Monde du Dragon avec Goku, allez dans la maison de grand-père après avoir vaincu Raditz et avant d'affronter Nappa.

Goten
Monde du Dragon, Gohan. Battez Goten chez grand-père.

Gotenks
Vous devez attendre de pouvoir acheter la capsule dans le bazar.

Great Saiyaman
Monde du Dragon, Gohan. Terminez le scénario.

Kaïobito
C'est la fusion de Kaïo Shin avec Kibito. Suivez d'abord la démarche pour débloquer Kaïo Shin, puis allez battre Buu Petit au point rouge. Parlez enfin à Kaïo Shin dans la forêt en B1.

Kaïo Shin
Monde du Dragon, Gohan (2ème fois). Battez Goten chez grand-père, puis allez combattre Videl dans les plaines en B1 au point rouge. Parlez ensuite à Vegeta en A3, battez Dabura au point rouge, puis Vegeta au même endroit. Parlez enfin à Kaïo Shin dans les plaines en B2 pour le débloquer.

Li Shenron
Monde du Dragon, Goku (2ème fois). Equipez Goku de la capsule Super Saiyan 4. Commencez par trouver le radar et récupérez les 7 boules de cristal. Suivez la démarche pour affronter Broly et allez parler à Bulma dans la ville ouest en

B2. Allez ensuite battre Gotenks au point rouge à l'aide de la fusion Gogeta, puis affrontez Li Shenron au point rouge suivant.

Metal Cooler
Monde du Dragon, Goku (2ème fois). C'est la transformation de Cooler, assurez-vous d'avoir déjà débloqué le personnage de Cooler. Au chapitre 2, saga de Namek, après avoir vaincu Frieza, vous verrez apparaître trois points rouges sur la carte. Allez sur celui du haut pour affronter Cooler, et battez-le. Ensuite, avant d'affronter Metal Cooler au point rouge, récupérez la capsule au nord de son vaisseau. Elle se trouve un poil au-dessus du point rouge et se présente sous forme d'une capsule d'équipement "vaisseau de Cooler". Une fois équipée sur Cooler, vous devrez avoir votre jauge de vie et de Ki au maximum pour devenir Metal Cooler. Autrement, dès que la santé de Cooler tombe à zéro, la capsule Vaisseau de Cooler s'active automatiquement et Cooler se transforme en Metal Cooler avec deux nouvelles jauges de vie.

Mr Satan
Monde du Dragon, Piccolo. Au chapitre 4, allez au point rouge du Ciel, puis rencontrez Mr Satan dans le désert à la limite entre C1 et D1. Allez ensuite à la ville centrale en B3 pour le débloquer.

Recoome
Monde du Dragon, Goku. Au chapitre 2, saga de Namek. Battez-le pour le débloquer.

Saibaiman
Arène du Dragon, avec un personnage de niveau compris entre 10 et 20. Combattez des ennemis puissants jusqu'à ce que Nappa vous affronte, et battez-le.

Super Buu
Monde du Dragon, Goku. Battez-le pour le débloquer.

Super Saiyan 4 (Goku)
Monde du Dragon, Goku (2ème fois), chapitre 4, saga de Buu. Equipez les capsules Super Saiyan, Super Saiyan 2 et Genkidama. Vous pouvez obtenir cette dernière technique en quittant le combat contre Buu Petit pour que Vegeta vous la donne. Vous devez battre Buu Petit en utilisant le Genkidama au dernier moment (ne l'utilisez donc qu'en guise de dernière attaque). Vous n'aurez pas ce combat si vous rencontrez Kaïo Shin dans les montagnes. Ensuite, avant d'affronter Uubu au championnat du monde pour le débloquer, vous trouverez la capsule Super Saiyan 4 en D4.

Super Saiyan 4 (Vegeta)
Monde du Dragon, Vegeta (2ème fois), chapitre 4, saga de Buu. Après avoir battu Buu une première fois, allez à la Tour Muscle en A4 pour rencontrer Kaïo Shin, puis battez Super Buu dans les plaines au point rouge deux fois. Rencontrez Goku dans les plaines en D4, puis allez affronter Broly au point rouge. Rencontrez Bulma dans les plaines en C1, puis retrouvez-la dans la ville ouest en B2. Vous obtenez la capsule Super Saiyan 4 pour Vegeta.

Super Saiyan 4 Gogeta (Goku)
Suivez la démarche pour avoir Li Shenron, et battez-le pour recevoir la capsule Gogeta Super Saiyan 4 pour Goku.

Super Saiyan 4 Gogeta (Vegeta)
Suivez la démarche pour obtenir la capsule Super Saiyan 4 pour Vegeta. Ensuite, allez battre Goku Super Saiyan 4 au point rouge suivant pour recevoir la capsule Gogeta Super Saiyan 4 pour Vegeta.

Trunks
Monde du Dragon, Vegeta. Terminez le scénario.

Trunks enfant
Monde du Dragon, Vegeta. Eliminez Buu.

Uubu
Monde du Dragon, Goku. Equipez les capsules Kaïoken, Super Saiyan, Super Saiyan 2 et Genkidama. Vous pouvez

obtenir cette dernière technique en quittant le combat contre Buu Petit pour que Vegeta vous la donne. Au chapitre 4, saga de Buu, vous devez battre Buu Petit en utilisant le Genkidama au dernier moment (ne l'utilisez donc qu'en guise de dernière attaque). Vous n'aurez pas ce combat si vous rencontrez Kaïo Shin dans les montagnes. Ceci fait, n'oubliez pas de récupérer la capsule Super Saiyan 4 en D4. Ensuite, vous pourrez affronter Uubu au championnat du monde. Battez-le pour le débloquer.

Vegeta
Monde du Dragon, Goku. Battez-le pour le débloquer.

Vegeto (Goku)
C'est la fusion Goku/Vegeta à l'aide de la boucle d'oreille. Monde du Dragon, Goku (2ème fois). Au chapitre 4, saga de Buu, après la fusion entre Goten et Trunks, allez au point rouge en C1, puis rencontrez Tenshinhan dans le désert en B3. Au sud, rencontrez Kaïo Shin, puis allez voir Mr Satan en C1. Rendez-vous au point rouge pour fusionner avec Vegeta, et récupérez la capsule Vegeto pour Goku.

Vegeto (Vegeta)
C'est la fusion Goku/Vegeta à l'aide de la boucle d'oreille. Monde du Dragon, Vegeta (2ème fois). Au chapitre 4, saga de Buu, après le flash-back en noir et blanc, affrontez Buu en C1, puis rencontrez Mr Satan en B4. Allez au point rouge pour trouver la capsule de fusion Vegeto pour Vegeta, avant le combat contre Super Buu.

Videl
Monde du Dragon, Gohan. Dès le tout début du scénario, allez dans les plaines des îles D4 pour avoir une discussion avec Yajirobe et Videl. Vous ne pourrez pas le faire si vous avez déjà affronté Videl au point rouge.

S'OCCUPER PENDANT LES CHARGEMENTS

Si vous ne voulez plus vous ennuyer pendant les chargements, bougez les sticks et appuyez sur tous les boutons (bref, déchaînez-vous sur la manette) pour faire apparaître des Sabaï-Men.

LE MODE "ARENE DU DRAGON"

Pour debloquer le mode "Arene du dragon" finissez le monde du dragon avec tous les personnages (y compris Broly et Uubu).

AUTRES COSTUMES

Appuyez sur gauche ou droite à l'écran de sélection des personnages.

DÉCORS ALTERNATIFS

Sélectionnez les arènes en appuyant sur la touche pour découvrir les environnements complètement détruits.

EMPLACEMENT DES BOULES DE CRISTAL

Goku
Chapitre 1 : B3 (détecteur), A1, A4
Chapitre 2 : B4 (détecteur), B1, A4
Chapitre 3 : B2 (détecteur), D4
Chapitre 4 : A3 (détecteur), A3, D3

Gohan petit
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B3, A3, D3, B1
Chapitre 2 : D4 (détecteur), C1, A4, A4

Gohan ado
Chapitre 1 : A3 (détecteur), C2, C1, C3, B2, A4, D2

Gohan
Chapitre 1 : B3 (détecteur), A3, B1, B2, B2, A1, D3, C3

Vegeta
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B1, D3
Chapitre 2 : C4 (détecteur), C4, C2
Chapitre 3 : B2 (détecteur), D2
Chapitre 4 : B2 (détecteur), D4, B1

Piccolo
Chapitre 1 : D1 (détecteur), B4, A1
Chapitre 2 : D1 (détecteur), A4, C2
Chapitre 3 : D1 (détecteur), C3, B2
Chapitre 4 : D1 (détecteur), C4

Yamcha
Chapitre 1 : C4 (détecteur), C1, A4
Chapitre 2 : B2 (détecteur), A3, A2
Chapitre 3 : B2 (détecteur), D3, B2, B4

Krilin
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B1, B1, D3
Chapitre 2 : A1 (détecteur), C4, D2, A3, C1

Tenshinhan
Chapitre 1 : B2 (détecteur), B1, A4
Chapitre 2 : A3 (détecteur), A4, D4, A1
Chapitre 3 : A3 (détecteur), A2, C1

Broly
Chapitre 1 : D1 (détecteur), A4, B2, A3, A2, B1, B4, C2

Ubuu
Chapitre 1 : A3 (détecteur), A3, B1, C2, D2, B4, D1, D4

NARGUER L'ADVERSAIRE

Chaque personnage possède une moquerie qui s'effectue en maintenant ◎ et en apppuyant deux fois sur Bas (même manip que pour utiliser les objets). Elle permet de faire perdre une barre de ki à son adversaire. Vous ne devez pas vous équiper d'objets pour qu'elle fonctionne.

POURSUITE DE TÉLÉPORTATION

Vous pouvez repêcher plusieurs fois votre adversaire dans les airs après vous être téléporté derrière lui en appuyant sur la touche ◎ . Cette technique consomme de l'énergie.

ARGENT FACILE

1. Commencez un Monde du Dragon avec Goku et cherchez les "???" situés aux endroits A1, A2 et B2 sur la carte pour trouver 8000, 5000 et 5000 zénies en quelques secondes. Sauvegardez et recommencez autant de fois que vous voulez.

2. Prenez Gohan Enfant et procédez ainsi :
- Allez voir Sangoku au point rouge en C4.
- Dirigez-vous vers l'île enneigée et cherchez un "???" pour trouver 5000 Zenies.
- Allez en B3, au coin en haut à gauche de la case, pour trouver 5000 Zenies.
- Rendez-vous en D1, au milieu de l'eau, pour découvrir 23 000 Zenies.
- En D3 sur une petite île, se trouvent 5000 Zenies.
- Enfin en D4, sur une île vers la droite : 12 000 Zenies.

Et voilà 50 000 Zenies en un coup. Ensuite faites START puis sauvegardez et quitter. Recommencez autant de fois que vous voulez.

3. Prenez Li Shenron et équipez-le de la capsule "Etincelles !!!!!!!" (Celle qui permet d'augmenter les gains en Championnat du Monde). Placez-vous à la limite du terrain, et dès que l'adversaire fonce sur vous, téléportez-vous dans son dos pour qu'il sorte du ring. Vous pourrez vous faire 1 million de zenies en un quart d'heure.

DÉCORS CACHÉS

Maison de Grand-père :
1. Monde du Dragon, Gohan enfant (2ème fois). Ne combattez pas Piccolo mais allez affronter Goku dans la maison de grand-père.
2. Monde du Dragon, Gohan (2ème fois). Allez à la maison de grand-père et battez Goten. Allez affronter Videl puis revenez à la maison de grand-père.

Entrailles de Buu :
Eliminez Super Buu dans les entrailles de Buu avec Goku et Vegeta.

Planète Namek :
Vous l'aurez au cours de la saga de Namek.

Base de l'armée du Ruban Rouge :
Débloquez le mode Arène du Dragon.

Monde de Kaïo :
Battez Buu petit dans le Monde du Dragon de Goku et de Vegeta dans le Monde de Kaïo pour débloquer cette arène.

Niveau urbain :
Monde du Dragon, Gohan enfant. Rendez-vous dans la ville centrale au début du scénario.

SAIBAIMAN CONTRE YAMCHA

Lancez un combat en mode Arène du Dragon et choisissez d'affronter Yamcha avec Saibaiman. Vous verrez que comme dans le manga, Yamcha meurt en un coup si vous utilisez la technique d'autodestruction. De cette manière, vous pouvez facilement faire monter votre Saibaiman de niveau en affrontant un Yamcha au niveau le plus élevé dans l'Arène du Dragon.

EXPÉRIENCE À HAUT NIVEAU

Voici un bon moyen de gagner beaucoup d'expérience, même à haut niveau. Commencez un Monde du Dragon avec Goku jusqu'à ce que vous affrontiez Recoome au second chapitre sur Namek. Si vous avez un bon niveau, vous verrez qu'en allant directement au point rouge suivant, là où vous devez affronter Ginyu, un événement surviendra automatiquement en chemin faisant intervenir un Namek qui vous propose un combat d'entraînement (que vous n'aurez pas à faire). A l'issue de ce combat, vous obtiendrez un grand nombre de points d'expérience et gagnerez au moins un niveau, même si vous êtes déjà Level 35+.

GOTENKS OBÈSE

Vous ne pourrez le voir que si vous vous trompez dans les commandes lorsque Trunks et Goten essayent de fusionner.

MOTS DE PASSE (ARÈNE DU DRAGON)

Pour entrer ces codes, allez dans le mode Arène du Dragon et appuyez sur R1 à l'écran de sélection des personnages. Une fois le code entré, validez-le avec Start.

Bardock (lvl 99)
fQe+Fb DI%zPP #AelgE

KJYE#t javVcs yFoWI$

Broly (lvl 99)
vq&Eu? TJNnqR NPAtlW
bIiZhZ gV%oJm nkJYHe

Gohan (lvl 99)
-TJYoV vUkY$# -K*Jcm
b*NG@- oU)PYl xtjd(N

Goku (lvl 99)
aeDKSC mN&hZe TkhyX@
V?jUOp t$KvXy *++pSp

Goten (lvl 99)
c+qpqY !!BEnO kaEybl
#SrDg +XItj $EYuJN

Great Saiyaman (lvl 99)
?mm-aj uJCjeN sOsPBq
gAbF#C NqmVzG lioBRd

Kid Gohan (lvl 99)
vYESHE nVLXs$ Rqlyqz
sYt*#P %&nkJ? RyqNzH

Kid Goku (lvl 99)
VKrGSB ZHX@Tv *HA+aV
#iqclM LZU#f# +JL%ah

Kid Trunks (lvl 99)
zMNpru IpaNCN &k$Jj%
ZO&LU! #SWgoH IyRgff

Nappa (lvl 99)
#mZwfH tpeMal CyzQoE
xmzXJf yWyVFE *$xoHp

Raditz (lvl 99)
GK*Wp? Rpjc$o cHZ*gI
TxlY*! Ol!t(N wvyUYl

Teen Gohan (lvl 99)
psRQ*D Z-Gd)J #ckp%)
jq#M#m p#zGC$ hy%%sU

Trunks (lvl 99)
k?T&&$ IUHoCR %c%op&
#IiZwP)Cl-T) @iTDKQ

Vegeta (lvl 99)
aufhvJ VyjmhC gEuLT#
*Kjc!! KfKlTs aQ&KQ$

Gotenks (lvl 99)

#i%BEp RG$slY Ql!kJ$
%Nlavd Nl@&*u FtNnOI

Gogeta (lvl 99)
VdGlLe XP&cnn c&?JNL
C%SF#y *NGoQk bOTykc

Super Saiyan 4 Gogeta (lvl 99)
+IfEnF &tyU?G dt)rlA
OnaaU$ eXpOiY Dw-NVC

Vegito (lvl 99)
)YNYAn st%(W# YnIs#A
KN%fuv oDZ--a)NRlxJ

C-16 (lvl 99)
AE)WCd $aqSVf r&U+f+
Rpdmw$ ydxwgE LVzc?s

C-17 (lvl 99)
&i#Ukc nNbas$ ldSI%e
&rNm!O XXrogS ffXEZw

C-18 (lvl 99)
PqBR*T aJzQvf &IVyaZ
WpXwag #NAUci %dXGa%

Cell (lvl 99)
ZyMVH) HJ%E#N lcltwc
BfKjKg RjZztc Zw(IWr

Cell Junior (lvl 99)
cZ(*&M um!SVG cuSAFE
$JSc!t %wBP?s reTHoP

Dr Gero (lvl 99)
wMPn@P CFNrWQ oHYPFG
gy(s%J bylO%! Kgz-HV

Hercule (lvl 99)
*HF(cY kU!Khz bN*L%E
xgzWl$ Ika%gO FPRG)R

Krillin (lvl 99)
OYPIT& $#yfCg c(VOQk
$QLS(w &YQWcq RJ&C?f

Tien (lvl 99)
q)wZ&B T?Mtxd D$aNiY
$gcjHg J--Vrt *p(GJI

Uub (lvl 99)
X-mFb- jeFEJw yWxJ*H
MGhC#N XeEyie APtDeV

Videl (lvl 99)
hFsEl- v!NXbN RtrHNm
lsetHN gN&%ya DoyfDR

Yamcha (lvl 99)
a*ghDf ION!hm Qs+lhE
?wc&$p #d#jr* !p&TYy

Captain Ginyu (lvl 99)
xltHwa DRoDYW yeYt#P
#eRoDw ft(sMm kvzck#

Cooler (lvl 99)
?eRPcX IUZl)J TILdiQ
sziSmh &NSnlU inXoHf

Dabura (lvl 99)
oaFbTI %PRnIz FqhPXK
Ff#M#i obeTSc otlecv

Frieza (lvl 99)
pGzwmO iQiTt$ J@VdNq
FnTGmr yWKGz% JfbM#-

Kid Buu (lvl 99)
gMWFJE LhaDRv j?CXiK
G!KafW yc%edn P%z(Xf

Majin Buu (lvl 99)
p@Df%M e%zxYr XK@iya
mJoeYt MpSgMk lgkU?R

Omega Shenron (lvl 99)
?aeJtn ItctLg %ouHQr
ShlV)N pUmIzY nigGg!

Piccolo (lvl 99)
*u(RXy U$zkbh gM$VFi
hN#CAr aHJcXX OAKcDN

Recoome (lvl 99)
$SDe*A tgOk%f %%JtqQ
)JFGKo Ll)%XJ WUoRCN

Saibamen (lvl 99)
-)x&RI np!IkW Yo!voV
!yTPcn SGYpz@ WNrm@+

Super Buu (lvl 99)
nIxrSJ YWad!v !HYHod
VmX)Kh J!+viS $N!DOJ

Supreme Kai (lvl 99)
&lJKDK A$+o$v XtEjte
ZO#KFm aak$z! ?N&jts

Kibitoshin (lvl 99)
&FSZiO DNtKd+ jWKJBu
(sz$lf I$J$!e -v%HI$

Angel Warrior Goku (lvl 120)
JaanaM inna-! Shinda raMata Aouna- !

Long-haired Trunks (lvl 120)
DoumoS umimas enOmat aseshi mashit a

King Piccolo (lvl 120)
Gahaha Saikou da!!!- Saikou nokibu nda!!!

Super Vegeta
GL@nhK aU!pL+ RJ$Pkf
znDvf% ZW#sXp ZGa(Oi

NAMEK DÉTRUITE

La planète Namek est le seul environnement qui ne passe pas en version détruite lorsque vous utilisez l'attaque ultime d'un personnage. Pour contourner cela, vous devez impérativement utiliser l'attaque ultime de Frieza (Deathball) et la réussir pour assister à une cut-scene inédite.

AUTRES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Z Mode	Terminez le Monde du Dragon en Très Difficile.
Z2 Mode	Terminez le Monde du Dragon en Z Mode.
Z3 Mode	Terminez le Monde du Dragon en Z2 Mode.

Vous y arriverez plus facilement avec Uub qui n'a que trois combats à faire, mais ne récupérez pas les boules de cristal si vous voulez éviter Li Shenron. Vous pouvez également faire le scénario en mode Facile et changer la difficulté uniquement pour le tout dernier combat !

Championnat initié	Finir le championnat en novice
Championnat maître	Finir le championnat en initié
Championnat jeu de cell	Battre Cell dans l´arène du dragon, vous devrez avoir un niveau entre 20 et 30 et il interviendra entre 40 et 50

GAGNER DES ZENIES FACILEMENT

Terminez le jeu avec tous les persos (y compris avec Broly le guerrier millénaire et Oub) pour avoir la capsule "Arène du dragon". Retournez au menu principal et allez dans l'arène du dragon. Combattez des personnages jusqu'à ce qu'un autre perso s'invite à vous combattre. Battez-le et remportez la capsule "Etincelle". Faites ensuite un championnat du monde maître en attachant la capsule étincelle a votre perso et gagnez 250 000 Zenies au lieu de 50 000.

SSJ4 GOKU

Juste avant de fusionner avec Vegeta (après avoir battu le gros Buu et après que Super Buu ait absorber Gohan), allez regarder aux alentours du point rouge (dans du sable) jusqu´à ce que ce que vous tombiez sur un message "Montagne rocheuse". Allez-y et vous parlerez avec Kibitoshin (fusion kaioshin/kibito), il vous dira qu´il sent une force immense et que rien de bon s´annonce. Après lui avoir parlé, rendez-vous sur le point rouge où vous fusionnerez avec Vegeta. Battez alors Super Buu les deux fois (à l´extérieur, puis dans son corps). Dès que vous sortirez de ses entrailles allez du côté de chez Tortue Génial. Cherchez dans les alentours et vous tomberez sur des "???" (au bout d´une petite île). Entrez-y et Goku se sentira mal, dira qu´il a mal à la tête, puis se transformera en SSJ4. Vous obtiendrez alors la capsule SSJ4 de Goku.

SECRETS

Coups ultimes pour tous
Achetez-les pour 50 000 après avoir débloqué tous les persos.

Vidéo 00 (Baba Crystal Ball)
Achetez-la quand vous aurez tous les coups ultimes.

Vidéo 01 (Baba Crystal Ball)
Achetez-la quand vous aurez la Vidéo 00.

Percée pour tous
Achetez-les pour 75 000 quand vous aurez la vidéo 01 et récupérez toutes les percées dans le Monde du Dragon (voeu de Shenron).

TOUS LES BONUS

000 Kamehameha de Goku contre Raditz.
001 Special Beam Cannon de Piccolo contre Raditz.
002 Ki Blast Cannon de Tenshinhan contre Nappa.
003 Masenko de Gohan enfant contre Nappa.
004 Disque de Krilin contre Frieza (forme 2).
005 Goku devient Super Saiyan contre Frieza.
006 Yamcha utilise un haricot quand il est dans le rouge contre Dr.Gero.
007 Fusion avec Dieu de Piccolo contre Cell.
008 Vegeta a encore la moitié de sa vie contre Cell + C17.
009 Final Flash de Vegeta contre Perfect Cell.
010 Gohan ado devient Super Saiyan contre Goku.
011 Kamehameha père-fils de Gohan ado contre Super Perfect Cell.
012 Explosion finale de Vegeta contre Majin Buu.
013 Goku devient Super Saiyan 3 contre Majin Buu.
014 Piccolo combat contre Super Buu pendant plus de 60 secondes.
015 Gohan devient "mystic" Gohan contre Super Buu.
016 Goku utilise Super Spirit Bomb (état normal avec SS1 et SS2 équippés) contre Buu Petit.
017 Vegeta devient Super Saiyan 4 contre Goku Super Saiyan 4.
018 Goku (en SS4 Gageta) utilise le Big Bang Kamehameha contre Li Shenron.
019 Gigantic Meteor de Broly contre Gohan pour la première fois.

020 Ki Cannon de Uub contre Goku pour la première fois.

LES JEUX DE CELL

Pour débloquer ce nouveau tournoi mondial, battez Cell lorsqu'il fait irruption dans l'Arène du Dragon (niveau 51 à 55).

LES CARTES DE MEMBRE

Carte d'argent : Personnage de niveau 2 ou plus, ou dépensez plus de 1 500 zenies dans la boutique.
Carte d'or : Personnage de niveau 15 ou plus, ou dépensez plus de 100 000 zenies dans la boutique.
Carte noire : Personnage de niveau 30 ou plus, ou dépensez plus de 250 000 zenies dans la boutique.

IRRUPTION DANS L'ARÈNE DU DRAGON

Niveaux 1-30 : Yamcha
Niveaux 31-35 : Nappa
Niveaux 36-40 : Krillin
Niveaux 41-45 : Dr. Gero
Niveaux 46-50 : Frieza
Niveaux 51-55 : Cell
Niveaux 56-60 : Dabura
Niveaux 61-65 : Majin Buu
Niveaux 66-70 : Piccolo
Niveaux 71-75 : Cooler
Niveaux 76-80 : Kid Buu
Niveaux 81-85 : Broly
Niveaux 86-90 : Omega Shenron
Niveaux 91-95 : Saibamen
Niveaux 96-99 : Vegeta

LES VOIX BONUS

00 : Goku vs Radditz = faire un kaméhaméha
01 : Piccolo vs Radditz = faire un makkankosappo
02 : Tenshinhan vs Nappa = faire un kikoho
03 : Gohan petit vs Nappa = faire un masenko
04 : Krilin vs Freeza = faire un kienzan
05 : Goku vs Freeza = se transformer en SSJ1
06 : Yamcha vs Dr.Gero = utiliser un senzu pendant le combat
07 : petit coeur vs cell = faire la fusion avec dieu
08 : Végéta vs Cell(absorption de C-17) = santé restante de 2500 ou +
09 : Végéta vs Cell(forme parfaite) = faire un final flash

10 : Gohan ado vs Goku = se transformer en SSJ1
11 : Gohan ado vs Cell = faire un kaméhaméha père-fils
12 : Végéta vs Buu = réussir l'explosion finale
13 : Goku vs Buu = se transformer en SSJ3
14 : Piccolo vs Super Buu = combat de plus de 60 secondes
15 : Gohan vs Super Buu = libération potentiel
16 : Goku vs Buu Petit = faire un super genkidama
17 : Végéta SSJ4 vs Goku SSJ4 = se transformer en SSJ4
18 : Gogéta 4 vs Li Shenron = faire un 100x kaméhaméha big bang
19 : Broly vs Gohan = faire un météore géant
20 : Uub vs Goku = faire un canon de ki

Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi

© Bandai / Spike 2005

OBTENTION DES POTARAS VIOLETTES

Voici la liste des artefacts de fusions

1-Fusion d'Artefacts Z:
Il existe plusieurs combats, dans le mode "Portails", qui vous permettent d'en obtenir.
-Combat Krilin/Yamcha dans le Portail Saiyan
-Combat Goku/Gohan dans le Portail Cyborgs

2-Supersaiyen Goku:
Récompense du combat Cell VS Goku dans la saga Super C17.

3-Vegeta:
Faire le combat Vegeta contre Doria dans la saga Freezer.

4-Super Saiyan :
Gagner le combat Tenshinhan VS Cell dans la saga Cyborgs pour remporter ce potara.

5-Freezer ultime:
Récompense du combat Freezer VS végéta (Végéta) dans la saga "Empereur Cosmique"

6-Freezer ultime puissance max:
Récompense du combat Freezer VS Kura (Cooler) dans la saga Empereur Cosmique

8-C-17:
Récompense du combat Mirai No Trunks SSJ VS C-17 dans la saga du futur de Trunks

9-Cell forme parfaite:
Récompense du combat Trunks Super Saiyan Dai San Dankai VS Cell parfait dans la saga Cell

11-Super Saiyan 2 Gohan:
Récompense du combat Gohan SSJ2 VS Gros Buu dans la saga Buu

12-Super Saiyan 3 Gotenks:
Récompense du combat Gotenks SSJ3 VS Buu dans la saga Buu

13-Super Saiyan Gotenks:
Récompense du combat Gotenks SSJ VS Buu dans la saga Buu

14-Bou (bon):
Récompense du combat Buu Gros VS Majin Buu dans la saga Buu

15-Vegeto:
Récompense du combat Végéto VS Buu Gohan dans la saga Buu

17-Broly:
Récompense du combat Broly VS Goku dans la saga Broly

18-Guerriers Galactiques:
Récompense du combat Gohan VS Bôjack dans la saga Bôjack

21-Super Saiyan 2 Végéta:
Récompense du combat Majin Végéta VS Goku SSJ2 dans la saga Buu

22-Fusion de Goku ss4:
Récompense du combat Goku SSJ4 VS Baby dans la saga Baby

23-Carot:
Gagner le combat Bardock VS Goku dans la "Saga Bardock" pour remporter ce potara

24-Gohan Ultime:
Récompense du combat Gohan VS Buu Gotenks dans la saga Buu

26-Absorption:
Récompense du combat Super Piccolo VS Cell 1ere forme dans la saga Cell

29-La transformation pour les nuls:
Récompense du combat Hercule VS C18 dans la saga Buu

30-Kaî Shin:
Récompense du combat Buu VS Buu du vice dans la saga Buu

31-Babidi:
Récompense du combat Majin Végéta VS Buu dans la saga Buu

32-Balle des damnés:
Récompense du combat Buu VS Buu du vice dans la saga Buu

34-Rupture du sceau:
Récompense du combat Bôjack VS Gohan Ado dans le mode "Portails" saga de Bôjack

35-Méchanceté des gens:
Récompense du combat Gogeta VS Janenba dans la saga Janenba

37-Fusion de Végéta ss4:
Récompense du combat Goku SSJ4 VS Baby dans la saga Baby .

40-Miracle:
Gagnez tous les combats (soit 20 en tout) de la section "Entraînement" du mode Combat Ultime

41-Pouvoir du Dragon:
Gagnez 10 combats dans la section "Entraînement" du mode Combat Ultime puis choisissez l'option "Arrêter l'entraînement"

Et voici les fusions à faire pour débloquer certains personnages (les numéros correspondent au numéro des capsules ci-dessus) :

02 + 09 = Cell Parfait
03 + 39 = Vegeta Nameck
04 + 07 = Super Trunks
04 + 13 = Gotrunks Super Saiyen 3
04 + 15 = Végéto Super Saiyen
04 + 17 = Broly

05 + 27 = Super Freeza
06 + 28 = Mecha Freeza
08 + 08 = Super C17
10 + 29 = Great Sayaman
11 + 30 = Gohan Mystik
12 + 26 = Majin Bu Absorption Gotrunks
14 + 32 = Buu Mauvais
16 + 33 = Gogeta Super Saiyen
18 + 34 = Bojak
19 + 27 = Cooler (2ème transfo)
20 + 35 = Janemba
21 + 31 = Majin Végéta
22 + 37 = Gogeta 2
23 + 38 = Bardack
24 + 26 = Majin-bu Absorption Son-Gohan
25 + 36 = BabyVégéta

OBTENTION DES POTARAS JAUNES

Toutes les Potaras jaunes s'obtiennent en mode Portails, sauf les 4, 6, 14 et 17 dont l'obtention est détaillée ci-dessous.

1- Nb de charge du dragon +1
2- Nb de charge du dragon +2
3- Extension de la portée de verrouillage (augmente vitesse de verrouillage)
4- Compétence du maître (charge du dragon +2 et augmente vitesse de verrouillage)
5- Capacité de régénération (Récupération de la santé petit à petit : Piccolo, Cell et Buu seulement)
6- Système énergétique éternel
7- Haute tension (Reçoit du Ki petit à petit)
8- Je suis un champion (Réserve de Ki, récupérer rapidement, valable seulement pour Mr.Satan)
9- Race guerrière (Récupère du Ki lorsque le personnage encaisse des dégât X 1.5, Valable seulement pour les Saiyan)
10- Esprit indomptable (Récupère du Ki lorsque le personnage encaisse des dégât X 1.5)
11- Corps mécanique (Effet d´absorption de Ki et de santé annulés. C-16,C-19 et C-20 seulement)
12- Elévation d´esprit de combat (Le Ki augmente au début du combat)
13- Contrôle du Ki (le Ki nécessaire aux attaques de Ki est réduit de moitié guerrier Z seulement. Réduit la consommation de Ki)
14- Miracle-Z (Santé reste à 1 même si vous encaissez des coups qui la feraient descendre à 0, marche 1 fois seulement par combat, très efficace contre les attaques du type Autodestruction ou Sacrifice)
15- Système de gravité (la vitesse des 2 persos diminue de 2 niveaux au cours du combat)
16- Yakon le monstre magique (Le Ki des 2 perso est absorbé durant le combat)
17- Puissance MAX .sup. (La durée de PUISSANCE MAX est allongée.)

Obtenir les Potaras 4, 6, 14 et 17 :

4- Compétence du maître
-Arrivez 1er en mode Combat Ultime
-Fusionnez les potaras violettes 40 (Miracle) et 41 (Pouvoir du Dragon)
-Récompense aléatoire en cas de victoire du Tournoi de Cell

6- Système énergétique éternel
Récompense aléatoire en cas de victoire du Tournoi de Cell

14- Miracle Z

-Gagnez les derniers combats du mode Combat Ultime
-Récompense aléatoire en cas de victoire du Tournoi de Cell

17- PUISSANCE MAX. sup.
Récompense aléatoire en cas de victoire du Tournoi de Cell

LES DRAGON BALL

Pour obtenir rapidement les 7 boules de cristal, vous pouvez cumuler sept fois la même. Voici comment avoir l'une d'entre elles. Dans la saga Saiyajin, faites le combat de Chaozu vs Tenshinhan au palais de Dieu, et détruisez le palais pour trouver une Dragon Ball. Positionnez-vous dessus pour la prendre, et remportez le combat. Une fois les 7 Dragon Ball en poche, vous pourrez débloquer les personnages suivants : **TaoPaiPai, Tortue Géniale, Singe Vegeta, Singe Goku/Gohan, Goku Petit**.

NOUVELLES SAGAS

Face-à-face Final	Gagnez le combat 20 du Portail 1
Le Roi des Guerriers	Gagnez le combat 27 du Portail 2
Le Guerrier du Futur	Gagnez le combat 30 du Portail 5
Broly	Gagnez le combat 27 du Portail 2
Guerriers Cosmiques	Gagnez le combat 30 du Portail 5
Accident chez Enma	Gagnez le combat 21 du Portail 9
La Revanche de Baby	Gagnez le combat 5 du Portail 16
L'Ultime Cyborg	Gagnez le combat 4 du Portail 6
Le Retour des Saiyens	Gagnez le combat 5 du Portail 14
L'Empereur Cosmique	Gagnez le combat 3 du Portail 3
La Majin à Tuer	Gagnez le combat 5 du Portail 15
Soif de Conquête	Gagnez le combat 8 du Portail 13

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

PERSONNAGES SPECIAUX

TaoPaiPai - Trouvez 7 Dragon Ball
Tortue Geniale - Trouvez 7 Dragon Ball
Singe Vegeta - Trouvez 7 Dragon Ball
Singe Goku/Gohan - Trouvez 7 Dragon Ball
Goku Petit - Trouvez 7 Dragon Ball

PORTAIL 1 : "Les Saiyens"

Radditz - combat 2
Saibaiman - combat 11
Nappa - combat 16

PORTAIL 2 : "Freezer"

Doria - combat 3
Zabon transformé - combat 5
Guldo - combat 8
Recoome - combat 11
Barta - combat 12
Ginue - combat 13
Jeece - combat 14
Freezer 2ème forme - combat 19
Freezer 3ème forme - combat 22
Freezer ultime - combat 25
Super Saiyen Goku - combat 26

PORTAIL 3 : "Face-à-face Final" (Portail 1, combat 20)

Aucun personnage à débloquer

PORTAIL 4 : "Le Roi des Guerriers" (Portail 2, combat 27)

Aucun personnage à débloquer

PORTAIL 5 : "Les cyborgs"

Super Saiyen Trunks (avec épée) : combat 2
C-19 - combat 4
C-20 - combat 5
Super Saiyen Vegeta - combat 6
C-18 - combat 6
C-17 - combat 9
C-16 - combat 10
Super Saiyen Gohan ado - combat 12
Cell 2ème forme - combat 13
M. Satan - combat 17
Cell forme parfaite - combat 19
Cell Junior - combat 27
Super Saiyen 2 Gohan ado - combat 28
Super Saiyen Super Vegeta - combat 29

PORTAIL 6 : "Le Guerrier du Futur" (Portail 5, combat 30)

Trunks (combattant) - combat 1
Super Saiyen Trunks (combattant) - combat 3

PORTAIL 7 : "Broly" (Portail 2, combat 27)

Aucun personnage à débloquer

PORTAIL 8 : "Guerriers Cosmiques" (Portail 5, combat 30)

Aucun personnage à débloquer

PORTAIL 9 : "Bou"

Goten - combat 1

Trunks petit - combat 2
Super Saiyen Goten - combat 3
Super Saiyen Trunks petit - combat 4
Dabra - combat 6
Super Saiyen Gohan - combat 6
Super Saiyen 2 Goku - combat 7
Super Saiyen 2 Gohan - combat 8
Super Saiyen 3 Goku - combat 10
Gotrunks - combat 12
Super Saiyen Gotrunks - combat 13
Super Bou - combat 14
Bou (bon) - combat 16
Super Saiyen 2 Vegeta - combat 18
Videl - combat 19
Vegeto - combat 20
Bou petit - combat 21

PORTAIL 10 : "Accident chez Enma" (Portail 9, combat 21)

Aucun personnage à débloquer

PORTAIL 11 : "La Revanche de Baby" (Portail 16, combat 5)

Aucun personnage à débloquer

PORTAIL 12 : "L'Ultime Cyborg" (Portail 6, combat 4)

Super Saiyen 4 Goku - combat 1

PORTAIL 13 : "Le Retour des Saiyens" (Portail 14, combat 5)

Aucun personnage à débloquer

PORTAIL 14 : "L'Empereur Cosmique" (Portail 3, combat 3)

Aucun personnage à débloquer

PORTAIL 15 : "Super C-17"

Aucun personnage à débloquer

PORTAIL 16 : "La Majin à Tuer" (Portail 15, combat 5)

Aucun personnage à débloquer

PORTAIL 17 : "Soif de Conquête" (Portail 13, combat 8)

Super Saiyen 4 Vegeta - combat 2

PORTAIL 18 : "Le Vrai Championnat"

Aucun personnage à débloquer

PERSONNAGES ISSUS DE FUSIONS D'ARTEFACTS

Pour obtenir ces personnages, vous devez terminer tous les portails à 100% afin de récupérer tous les artefacts Z de fusion. Ensuite, choisissez l'option Fusion d'artefacts du menu Evolution Z, répondez "oui" et accédez à la liste des artefacts. Vous n'avez plus qu'à sélectionner les artefacts indiqués ci-dessous et à les faire fusionner pour obtenir les personnages ultimes.

Freezer ultime puissance max : Freezer ultime + Super Transformation
Mecha Freezer : Freezer ultime puissance max + Chirurgie reconstructive
Cell Parfait : Cell forme parfaite + Super Saiyen Goku
Super C-17 : C-17 + C-17
Gohan ultime : Super Saiyen 2 Gohan + Kaio Shin
Super Saiyen Super Trunks (combattant) : Super Saiyen Trunks (combattant) + Super Saiyen
Super Saiyen Gogeta : Fusion de Goku + Fusion de Vegeta
Super Vegeto : Vegeto + Super Saiyen
Majin Vegeta : Super Saiyen 2 Vegeta + Babidi
Vegeta (détecteur) : Vegeta + Détecteur
Janemba : Ogre psychique + Méchanceté des gens
Baby Vegeta : Tsuful + Onde brute
Super Saiyen 4 Gogeta : Fusion de Goku SS4 + Fusion de Vegeta SS4
Bou (Gotrunks absorbé) : Super Saiyen 3 Gotrunks + Absoption
Bou (Gohan ultime absorbé) : Gohan ultime + Absorption
Super Saiyen 3 Gotrunks : Super Saiyen Gotrunks + Super Saiyen
Bardock : Carot + Haine des Saiyens
Broly : Broly + Super Saiyen
Cooler (forme ultime) : Frère aîné de Freezer + Super transformation
Great Saiyaman : Gohan + La Transformation pour les Nuls
Bojack (transformé) : Guerriers galactiques + Rupture du Sceau
Bou (mal incarné) : Bou (bon) + Balle des Damnés

ETRE IMMUNISÉ CONTRE LES ATTAQUE ULTIMES

Utilisez le pouvoir d'absoption de C-17 pour absorber les attaques ultimes de la même façon que les vagues Kihoka en appuyant sur ◎ au bon moment. Nous seulement vous les éviterez mais cela remplira également vos réserves d'énergie.

PORTAIL ULTIME

Pour accéder au portail ultime après avoir terminé à 100% toutes les sagas, vous devez récupérer les 7 Dragon Balls et choisir le voeu "Le Vrai Championnat".

ANTICIPER LES COMBINAISONS DE TOUCHES

Pour rentrer plus facilement la combinaison qui s'affiche lors des projections, mettez le jeu sur pause pour prendre le temps de la mémoriser avant de relancer la partie.

Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 2

© Bandai / Spike 2006

COMMANDES D'ACTION

Sprint/esquives : ⊗
Garde/dévier/esquiver projections/téléportation : ○ (+ direction)
Dévier pendant un sprint : ⊗ + ○
Scan : L1
Saut : R1
Vol : R1, R1 (ascendant) ou R1, R2 (descendant)
Vol du dragon : L2 + ⊗
Puissance Max : L2 (chargé), L2
Projection : Haut + ⊗
Smash : □ (chargé)
Charge du dragon : □ (chargé) + ⊗
Uppercut : Haut + △
Poursuite : Haut + △ , ⊗
Combo aérien 1 : □ , □ , □ , □ , Haut + △ , ⊗ , □ , □ , □ , □ , △
Combo aérien 2 : □ , □ , □ , □ , Haut + △ , ⊗ , △ , □ , □ , □ , □
Combo aérien 3 : □ , □ , □ , □ , Haut + △ , ⊗ , △ , □ , □ , □ , △
Provocation : L1 + Haut (pendant verrouillage)
Transformation : R3 + direction
Relais : L2 + L3 + R3
Kikoha : △
Kikoha 1 (requiert puissance 1) : L2 + ○ ou L2 + Haut + ○
Kikoha 2 (requiert puissance 2) : L2 (chargé) + △ ou L2 (chargé) + Haut + △
Kikoha ultime (requiert puissance Max) : L2 (chargé) + Bas + △
Bras de fer (contrer un Kikoha 2) : L2 (chargé) + △ ou L2 (chargé) + Haut + △

100 000 ZÉNIS

Allez sur l'option Super Fusion du menu Données pour recevoir automatiquement 100 000 Zénis à condition d'avoir une sauvegarde du premier Tenkaichi sur votre carte mémoire.

LES 7 BOULES DE CRISTAL ET LES VOEUX DU DRAGON

Les boules de cristal peuvent être récupérées sur les arènes de combat en mode Aventure en détruisant certains éléments du décor. Le radar que vous pouvez acheter pour 200 000 zénis peut vous aider à les repérer sur la mini-map durant le combat, mais leur emplacement n'apparaît que lorsque vous avez déjà détruit le décor où elles étaient cachées. Lorsque vous en avez trouvé une, il suffit de recommencer le même combat plusieurs fois pour obtenir la même boule de cristal 7 fois, ce qui vous évitera d'avoir à les chercher ailleurs. Lorsque vous avez récupéré les 7 boules de cristal, vous pouvez invoquer le dragon sur Terre ou sur Namek. Le choix est important, car les voeux seront

plus nombreux sur Namek (3 au lieu de 1) mais moins intéressants que sur Terre.

Voeux de Sheron (1 seul)

-Puissance Max sup
-Baiser de C-18
-Rituel du Grand Chef
-Vaisseau de Freezer
-Attaque + 15
-Défense + 15
-Kikoha ultime + 15

Voeux de Polunga (3)

-Aura + 15
-Vitesse + 15
-Compétence du maître
-Présence du maître
-Protection du maître
-Miracle
-Pouvoir du dragon

PERSONNAGES ISSUS DE FUSIONS

Voici les artefacts à fusionner pour avoir tous les personnages du jeu.

Saga Dragon Ball

Tao Pai Pai : Artefacts "Fère de Corbeau G" et "Commémoration".
Tortue Genial MAX : Artefacts "Sérieux" et "Tortue Géniale".
Grand père Sangohan : Artefacts " Eleve de Tortue G." et "Masque du renard".
Goku Jr. : Au chapitre 11 de la saga Bou, allez sur le point jaune au Nord-Est (Col) et battez Yamcha.

Saga Dragon Ball Z

Gorille : Terminer le chapitre "Rivaux du Destins".
Radditz Gorille : Artefacts "Boule de pouvoir" et "Radditz".
Nappa Gorille : Artefacts "Boule de pouvoir" et "Nappa".
Végéta (détecteur) Gorille : Artefacts "Boule de pouvoir" et "Vegeta (Détecteur)".
Kiwi : Artefacts "Soldat de Freezer" et "Rival de Vegeta".
Zabon MAX : Artefacts "Sceau brisé" et "Zabon".
Freezer 100% : Artefacts "Transfo. ultime" et "Freezer ultime".
Freezer Mecha : Artefacts " Chirurgie esthétique" et "Freezer puissance max".
Cell Parfait : Artefacts "Autodestruction" et "Cell forme parfaite".
Kaiobito : Artefacts "Kibito" et "Kaio Shin".
Bou (mal incarné) : Artefacts "Arme de chasseur" et "Bou".
Super Buu Gotrunk : Artefacts "Absorber Gotrunks" et "Bou".
Super Buu Gohan Ultime : Artefacts "Absorber Sangohan" et "Bou".

OAV Dragon Ball Z

Garlic Jr. : Artefacts "Etoile Makyo" et "Zone morte".

Super Garlic Jr. : Artefacts "Forme géante" et "Garlic Jr.".
Thalès : Artefacts "Saiyen inférieur" et "Fruit d'arbre sacré".
Thalès Gorille : Artefatcs "Boule de pouvoir" et "Thalès".
Bardock Gorille : Artefacts "Boule de Pouvoir" et "Bardock".
Slugh : Artefacts "Namek" et "Mutation".
Slugh Géant : Artefacts "Forme géante" et "Slugh".
Sauzer : Artefacts "Cavalerie lourde" et "Soldat de Cooler".
Cooler : Artefacts "Frere de freezer" et "Haine de sangoku".
Cooler MAX : Artefatcs "Transfo. ultime" et "Cooler".
Metal Cooler : Artefacts "Grand guedester" et "Cooler".
C-13 : Artefacts "Ordinateur" et "Haine".
Super C-13 : Artefacts "Morceaux de C-14/C-15" et "C-13"
Broly : Artefacts "Fils de paragus" et "Haine de Sangoku"
Broly SSJ1 : Artefacts "Super saiyen" et "Broly"
Broly Guerrier Legendaire : Artefacts "Au-delà des limites" et "Broly Super Saiyen"
Zanguya : Artefacts "Guerrier galactique" et "Leurs fleurs du mal"
Bojack : Artefacts "Sceau Brisé" et "Guerrier galactique".
Bojack MAX : Artefacts "Transfo. ultime" et "Bojack"
Janemba : Artefacts "Démon psyché" et "Mauvais karma".
Janemba MAX : Artefacts "Transfo. ultime" et "Janemba"
Hildegarn : Artefacts "Haut hildegarn" et "Bas hildegarn"

Saga Dragon Ball GT

Baby Vegeta : Artefacts "Baby" et "Vegeta 2e forme".
Baby Vegeta forme 2 : Artefacts "Saiyen inferieur" (44) et "Baby vegeta".
Baby Vegeta MAX : Artefacts "Force de l'inferieur" et "Super Baby".
Baby Vegeta Gorille : Artefacts "Onde brutz artific" et "Super Baby 2".
Super C-17 : Artefacts "C-17 infernal" et "C-17".
Li Shenron : Artefacts "Dragon malefique" et "Energie negative".
Li Shenron MAX : Artefacts "Boules suprêmes" et "Syn Sheron".

AURÉOLE DE SANGOKU ET VÉGÉTA

Pour que Sangoku ou Vegeta se battent avec une auréole, fusionnez les potaras violettes #5 et #6, cela vous donnera la potara jaune nommée "Halo". Equipez Goku ou Vegeta de cet artefact pour obtenir l'auréole.

PORATAS VIOLETTES ET VERTES

Pour avoir les poratas violettes de Grand-Père Gohan et vertes de Petit Goku (par Frieza)

Dans le scénario : Bou.
- Allez dans le chapitre 11, allez sur le point jaune au Col (vers le nord), vous y trouverez Yamcha pour un combat, si vous gagnez, il vous donnera la potaras violette 'Masque du renard'.

Ensuite lancer le scénario : Rivaux du destin.
- Lancer le chapitre 3
- Allez sur le point jaune qui represente la tour karine, vous y trouverez kaio, qui vous envoie faire un combat contre

grand-père Gohan, si vous gagnez, il vous donnera la porata violette 'Eleve de Tortue G' et la porata verte 'goku enfant'.

LES CARTES DE MEMBRES

Carte de membre bronze

Battre Freezer (chapitre 19/Freezer)

Carte de membre argent

Survivre face à Cell (forme parfaite) (chapitre 17/Les Cyborgs/Arène de Cell)

Carte de membre or

Battre Vegeta (chapitre 08/Rivaux du Destin)

SCÉNARIOS DU MODE AVENTURE

Les Saiyens

Disponible au départ

Frères ennemis

Battre Radditz (chapitre 00/Les Saiyens)

Le Combat fratricide

Battre Vegeta (chapitre 16/Les Saiyens)

La Menace de Namek

Battre Thalès (chapitre 02/Le Combat fratricide)

L'Affrontement ultime

Battre Super Slugh (chapitre 02/La Menace de Namek)

Freezer

Battre Doria et Zabon (chapitre 02/L'Affrontement ultime)

Douce Traîtrise

Battre Doria (chapitre 01/Freezer)

A la Poursuite de Garlic

Battre Freezer (chapitre 19/Freezer)

La Revanche de Cooler

Battre Garlic Jr (chapitre 02/A la Poursuite de Garlic)

Cent Mille Guerriers de Métal

Battre Cooler (chapitre 04/La Revanche de Cooler)

L'Histoire de Trunks

Battre les 5 Metal Cooler (chapitre 06/Cent Mille Guerriers de Métal/Plaines Est)

Les Cyborgs

Battre C-17 et C-18 (chapitre 02/L'Histoire de Trunks)

L'Offensive des Cyborgs

Battre Cell Parfait (chapitre 23/Les Cyborgs)

Broly le Super Guerrier

Battre C-13 Fusion (chapitre 04/L'Offensive des Cyborgs)

Bio Broly

Battre Broly Légendaire (chapitre 06/Broly le Super Guerrier)

Les Mercenaires de l'espace

Battre Cell (1ère forme) (chapitre 02/Bio Broly)

Bou

Battre Zangya et Bojack (puissance max) (chapitre 07/Les Mercenaires de l'Espace/Capitale Nord)

Rivaux du Destin

Battre Gohan (chapitre 01/Bou/Désert)

Le Retour de Broly

Battre Bou petit (chapitre 20/Bou)

Fusion

Battre Broly Légendaire (chapitre 05/Le Retour de Broly/Col)

L'Attaque du Dragon

Battre Vegeta (chapitre 10/Fusion)

La Vengeance du Bébé Mutant

Battre Hildegarn (chapitre 06/L'Attaque du Dragon/Capitale Ouest)

Super C-17

Battre Baby (gorille géant) (chapitre 04/La Vengeance du Bébé Mutant)

Li Sheron le Dragon Maléfique

Battre Super C-17 (chapitre 05/Super C-17/Capitale centre

TOUS LES PERSONNAGES

Ligne 1

-Goku

Disponible au départ

Goku (Super Saiyen)

Battre Freezer (forme finale) (chapitre 17/Freezer/Terre-îles)

Goku (Super Saiyen 2)

Battre Bou (chapite 07/Bou/Désert)

Goku (Super Saiyen 3)

Battre Bou (chapitre 09/Bou/Rochers)

Vegeto

Battre Super Bou (Gohan absorbé) (chapitre 17/Bou)

Super Vegeto

Battre Super Bou (Gohan absorbé) (chapitre 17/Bou)

Super Gogeta

Battre Janemba (forme finale) (chapitre 07/Fusion/Sanctuaire)

-Gohan petit

Disponible au départ

-Gohan ado

Disponible au départ

Gohan (ado) (Super Saiyen)

Battre Cell (forme parfaite) (chapitre 16/Les Cyborgs/Terres-îles)

Gohan (ado) (Super Saiyen 2)

Survivre contre les 5 Cell Jr (chapitre 20/Les Cyborgs/Arène de Cell)

-Gohan

Disponible au départ

Gohan (Super Saiyen)

Battre Gohan (chapitre 00/L'Histoire de Trunks)

Gohan (Super Saiyen 2)

Battre C-18 (chapitre 05/Bou/Arène du Tournoi)

Great Saiyaman

Battre Zangya et Bojack (puissance max) (chapitre 07/Les Mercenaires de l'Espace/Capitale Nord)

-Gohan ultime

Battre Super Bou (chapitre 13/Bou)

-Piccolo

Disponible au départ

-Krilin

Disponible au départ

Ligne 2

-Yamcha

Disponible au départ

-Tenshinhan

Disponible au départ

-Chaoz

Disponible au départ

-Vegeta

Battre Metal Cooler (chapitre 04/Cent Mille Guerriers de Métal)

Vegeta (Super Saiyen)

Battre Metal Cooler (chapitre 04/Cent Mille Guerriers de Métal)

Super Vegeta

Battre Cell (2ème forme) (chapitre 12/Les Cyborgs)

-Vegeta 2e forme

Battre Vegeta (chapitre 02/Bou/Rochers)

Vegeta 2e forme (Super Saiyen)

Battre Vegeta (chapitre 02/Bou/Rochers)

Vegeta 2e forme (Super Saiyen 2)

Battre Super Bou (Gotrunks absorbé) (chapitre 16/Bou)

Vegeto

Battre Super Bou (Gohan absorbé) (chapitre 17/Bou)

Super Vegeto

Battre Super Bou (Gohan absorbé) (chapitre 17/Bou)

Super Gogeta

Battre Janemba (forme finale) (chapitre 07/Fusion/Sanctuaire)

-Trunks (épée)

Disponible au départ

Trunks (épée) (Super Saiyen)

Battre C-17 et C-18 (chapitre 01/L'Histoire de Trunks)

-Trunks

Disponible au départ

Trunks (Super Saiyen)

Battre Cell (2ème forme) (chapitre 12/Les Cyborgs)

Super Trunks

Battre Cell (forme parfaite) (chapitre 15/Les Cyborgs)

Ligne 3

-Goten

Disponible au départ

Goten (Super Saiyen)

Battre Tao Pai Pai (chapitre 00/Bou/Col)

Gotrunks

Battre Bou (mal incarné) (chapitre 11/Bou/Désert)

Gotrunks (Super Saiyen)

Battre Bou (mal incarné) (chapitre 11/Bou/Désert)

Gotrunks (Super Saiyen 3)

Battre Super Bou (chapitre 12/Bou/Sanctuaire)

-Trunks petit

Disponible au départ

Trunks petit (Super Saiyen)

Battre Tao Pai Pai (chapitre 00/Bou/Col)

Gotrunks

Battre Bou (mal incarné) (chapitre 11/Bou/Désert)

Gotrunks (Super Saiyen)

Battre Bou (mal incarné) (chapitre 11/Bou/Désert)

Gotrunks (Super Saiyen 3)

Battre Super Bou (chapitre 12/Bou/Sanctuaire)

-Vegeta 2e forme (Majin)

Battre Bou (chapite 07/Bou/Désert)

-M. Satan

Battre Cell (forme parfaite) (chapitre 16/Les Cyborgs/Terres-îles)

-Videl

Battre Zangya et Bojack (chapitre 05/Les Mercenaires de l'Espace)

Great Saiyaman 2

Battre Broly Légendaire (chapitre 05/Le Retour de Broly/Col)

-Kaio Shin

Battre C-18 (chapitre 05/Bou/Arène du Tournoi)

Kaiobito

Fusionner les capsules Kaio Shin et Kibito. Battre Super Bou (Gohan absorbé) (chapitre 18/Bou) pour obtenir la capsule Kibito

-Bardock

Battre Super Slugh (chapitre 02/La Menace de Namek)

Bardock (gorille géant)

Fusionner les capsules Bardock + Boule de pouvoir

Ligne 4

-Radditz

Disponible au départ

Radditz (gorille géant)

Fusionner les capsules Radditz + Boule de pouvoir

-Saibaiman

Disponible au départ

-Nappa

Disponible au départ

Nappa (gorille géant)

Fusionner les capsules Nappa + Boule de pouvoir

-Vegeta (détecteur)

Disponible au départ

Vegeta (gorille géant)

Fusionner les capsules Vegeta (détecteur) + Boule de pouvoir

-Kiwi

Fusionner les capsules Soldat de Freezer + Rival de Vegeta

-Doria

Disponible au départ

-Zabon

Disponible au départ

Zabon (transformé)

Fusionner les capsules Seau brisé + Zabon

Ligne 5

-Guldo

Battre Guldo (chapitre 05/Freezer)

-Recoom

Battre Recoom (chapitre 07/Freezer/Plaines ouest)

-Barta

Battre Jeece et Barta (chapitre 08/Freezer)

-Jeece

Battre Goku (Ginue) et Jeece (chapitre 10/Freezer/Vaisseau de Freezer)

-Capitaine Ginue

Battre Goku (Ginue) et Jeece (chapitre 10/Freezer/Vaisseau de Freezer)

-Freezer (1ère forme)

Disponible au départ

Freezer (2ème forme)

Battre Freezer (2ème forme) (chapitre 12/Freezer/Terre-îles)

Freezer (3ème forme)

Battre Freezer (3ème forme) (chapitre 14/Freezer/Terre-îles)

Freezer (forme finale)

Battre Freezer (forme finale) (chapitre 16/Freezer/Terre-îles)

Freezer (puissance maximale)

Fusionner les capsules Freezer ultime + Transfo. ultime

-Mecha Freezer

Fusionner les capsules Freezer puissance max et Chirurgie Esthétique

Ligne 6

-Dr Gero

Battre le Dr Gero (chapitre 05/Les Cyborgs)

-C-19

Disponible au départ

-C-18

Disponible au départ

-C-17

Disponible au départ

-C-16

Disponible au départ

-Cell (1ère forme)

Battre Cell (chapitre 10/Les Cyborgs)

Cell (2ème forme)

Battre Cell (2ème forme) (chapitre 13/Les Cyborgs/Terres-îles)

Cell (forme parfaite)

Battre Cell (forme parfaite) (chapitre 22/Les Cyborgs/Arène de Cell)

Cell Parfait

Fusionner les capsules Cell (forme parfaite) et Autodestruction

-Cell Junior

Battre les 5 Cell Jr (chapitre 21/Les Cyborgs)

Ligne 7

-Dabra Prince des Démons

Battre Dabra (chapitre 06/Bou/Rochers)

-Bou

Disponible au départ

-Bou (mal incarné)

Fusionner les capsules Bou et Arme du Chasseur

-Super Bou

Battre Super Bou (chapitre 14/Bou/Rochers)

Super Bou 1 (Gotrunks absorbé)

Fusionner les capsules Super Bou et Absorber Gotrunks

Super Bou 2 (Gohan absorbé)

Fusionner les capsules Super Bou et Absorber Sangohan

-Bou petit

Battre Bou petit (chapitre 19/Bou)

-Garlic Jr.

Fusionner les capsules Etoile Makyo et Zone Morte

Super Garlic Jr.

Fusionner les capsules Garlic Jr et Forme Géante

-Thalès

Fusionner les capsules Fruit d'arbre sacré + Saiyen inférieur

Thalès (gorille géant)

Fusionner les capsules Thalès + Boule de pouvoir

Ligne 8

-Slugh

Fusionner les capsules Namek + Mutation

Slugh (géant)

Fusionner les capsules Slugh + Forme géante

-Sauzer

Fusionner les capsules Cavalerie Lourde et Soldat de Cooler

-Cooler

Fusionner les capsules Haine de Sangoku et Frère de Freezer

Cooler (forme finale)

Fusionner les capsules Cooler et Transfo. Ultime

-Metal Cooler

Fusionner les capsules Cooler et Grand Guédester

-C-13

Fusionner les capsules Haine et Ordinateur

C-13 (Fusion)

Fusionner les capsules C-13 et Morceaux C-14/C-15

-Broly

Fusionner les capsules Haine de Sangoku et Fils de Paragus

Broly (Super Saiyen)

Fusionner les capsules Broly et Super Saiyen

Broly (Super Saiyen légendaire)

Fusionner les capsules Broly (Super Saiyen) et Au-delà des Limites

-Zangya

Fusionner les capsules Guerrier Galactique et Fleurs du Mal

Ligne 9

-Bojack

Fusionner les capsules Guerrier Galactique et Sceau Brisé

Bojack (puissance maximale)

Fusionner les capsules Bojack et Transfo. Ultime

-Janemba

Fusionner les capsules Démon Psyché et Mauvais Karma

Janemba (forme finale)

Fusionner les capsules Janemba et Transfo Ultime

-Hildegarn

Fusionner les capsules Bas d'Hildegarn et Haut d'Hildegarn

-Tapion

Battre Tapion (chapitre 00/L'Attaque du Dragon/Capitale Ouest)

-Paikuhan

Battre Paikuhan (chapitre 00/Fusion/Arène du Tournoi)

-Yajirobe

Battre Gohan gorille géant (chapitre 04/Les Saiyens/Terre-îles)

-Tao Pai Pai

Fusionner les capsules Frère de Corbeau G + Commémoration

Ligne 10

-Goku (Super Saiyen 4)

Battre Super Baby 2 (chapitre 01/La Vengeance du Bébé Mutant/Rochers)

Gogeta (Super Saiyen 4)

Battre Li Sheron (chapitre 03/Li Sheron le Dragon Maléfique/Capitale Nord)

-Vegeta 2e forme (Super Saiyen 4)

Battre Li Sheron (chapitre 02/Li Sheron le Dragon Maléfique/Capitale Nord)

Gogeta (Super Saiyen 4)

Battre Li Sheron (chapitre 03/Li Sheron le Dragon Maléfique/Capitale Nord)

-Pan

Battre Hildegarn (chapitre 05/L'Attaque du Dragon/Capitale Ouest)

-Oub

Battre Hildegarn (chapitre 06/L'Attaque du Dragon/Capitale Ouest)

Majoub

Battre Super Baby 2 (chapitre 00/La Vengeance du Bébé Mutant/Rochers)

-Baby Vegeta

Fusionner les capsules Baby et Vegeta (2ème forme)

Super Baby 1

Fusionner les capsules Baby Vegeta et Saiyen Inférieur

Super Baby 2

Fusionner les capsules Super Baby 1 et Force de l'Inférieur

Baby gorille géant

Fusionner les capsules Super Baby 2 et Onde brutz artificielle

-Super C-17

Fusionner les capsules C-17 et C-17 infernal

-Syn Sheron

Fusionner les capsules Dragon Maléfique et Energie négative

Li Sheron

Fusionner les capsules Syn Sheron et Boule Suprême

Ligne 11

-Sangoku petit

Premièrement, battre Yamcha (chapitre 11/Bou/Col) pour obtenir la capsule Masque du Renard.
Ensuite, battre Grand-père Sangohan (chapitre 3/Rivaux du Destin/Sanctuaire) pour obtenir les capsules Elève de Tortue Géniale et débloquer Goku enfant.

Gorille géant

Battre Vegeta (chapitre 08/Rivaux du Destin)

-Tortue Géniale

Battre Radditz (chapitre 01/Les Saiyens/Kame House)

Tortue Géniale (Puissance Maximale)

Fusionner les capsules Tortue Géniale et Sérieux

-Grand-père Sangohan

Fusionner les capsules Masque de Renard et Elève de Tortue Géniale (voir Sangoku petit)

OPTIMISER LE GENKIDAMA

Pour exécuter ce Kikoha ultime, vous devez dans un premier temps utiliser la technique "Donnez-moi votre force". Sachez qu'il est possible d'augmenter la puissance du Genkidama en répétant plusieurs fois la technique "Donnez-moi votre force", au maximum trois fois de suite.

PERSONNAGES NIVEAU 160

NzEr vcJO)Jlv kW@N P@Wf HoC- $ABQ &@CG
ny!c Zp!! mVLg ilm@ $DOL hE(ZQ&g @)!
pB%V txnK @mXL rGvz eBSU TjB pXnK
xGM$ (PAX -ypv Zcp# aOjO m*B f@S PExH
Ovc- kP-f jfj! iwQv VcNK AA
E!pJ @&+F HrOV x?$y lUrX Lt vcd@
@on% Tp*j h%%& arX* acG$ lw lB #eWU
(fET BYbM sfY+ TdW& A+*a E) +Uh iggw
KT*l gKAM GKAj LCRT wSUF *% HWUM
qpmQ eCON vtya mwM(Z#*B lZ Toy@
Fenf @Jfh tUZX *cBJ Gjaq QK tyc?
%XYN)p(X f@vl v)fL jCùX fO msJ-

C-18
Bab
Bardock
Broly
Freeze 1ère forme
Garlic Jr
Gohan
Goku
Hirudegarn
Janemba
Sohan petit
Goku petit

MG&k f#ds PNwD +S&S aNUv &F%[illegible] **Vegeta 2ème forme Majin**
u!hR +y-p N(?F kxT! !$xt Gp[illegible] **Metal Cooler**
MRl? qo@@ L%yd Zq?C @dwp sL[illegible] **Pan**
E!HG #-qY KWbN AVFK !Gnp W([illegible] **Raikuhan**
DX)b &iF? bGQs XsCx BtiO Vy[illegible] **Goku Super Saiyan 4**
Yi?o XhZb bgl@ uPO# x)AD Yr[illegible] **Vegeta 2ème forme Super Saiyan 4**
!oed lS-v NaOz H-#r UFvZ Hk[illegible] **Super C-17**
N*u* ?KTD WaB$ H&+j gj)* k+[illegible] **Syn Shenron**
!Vjs GBBF SGc* qxQL w-M% sH[illegible] **Tapion**
+((D efKl AmEk *Xro %oMu BU[illegible] **Cohadede**
mt!x H$e? quEl %$zA R(jA co[illegible] **Tenshinan**

Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 3

© Atari / Spike 2007

PERSOS INÉDITS

Aralé

Mode Scénario. Terminer la saga alternative : "Le duel de rêve : Sangoku vs. Aralé".

Babidi

Mode Scénario. Terminer la saga de Bou : "La fin du guerrier".

Chi-Chi

Voeu de Red Shenron.

Cyborg Tao-Pai-Pai

Victoire au Tournoi de l'au-delà niveau 2.

Diableman (Akuman)

Mode Scénario. Terminer la saga : "Une aide inattendue".

Dr. Wilo

Mode Scénario. Terminer la Saga spéciale : "L'être le plus puissant de l'univers".

Fasha (Seripa)

Victoire au Tournoi de Yamcha niveau 3.

Franky (Android 08 (Hatchan))

Mode Scénario. Terminer la saga : "Cyborg attentionné".

Gohan (du futur)

Voeu de Shenron.

King Cold

Victoire au Cell Game niveau 3.

Lieutenant Bleu

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball : "Le village Pingouin".

Nail

Mode Scénario. Terminer la saga Freezer : "Super Saiyen!?".

Nam

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball : "Plafond vs. Sol".

Nuova Sheron

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball GT : "Les guerriers du soleil".

Pilaf Machine

Victoire au Grand Tournoi niveau 2.

Roi démon Piccolo

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball : "Sangoku contre-attaque".

Roi Vegeta

Mode Scénario. Terminer la saga : "Combat galactique".

Sangoku (GT)

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball GT : "Monstre immortel"

Spopovich

Victoire au Championnat niveau 3.

Tambourine

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball : "Sangoku contre-attaque".

Vegeta 2e forme (Super Saiyen 4)

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball GT : "Super Gogeta ultime"

LES ARÈNES

Capital City

Voeu de Red Shenron.

Désert (jour)

Voeu de Shenron.

Désert (soirée)

Victoire au Tournoi de Yamcha niveau 2.

Désert (nuit)

Victoire à Cell Game niveau 2.

Enfer

Mode Scénario. Terminer la saga spéciale : "Le retour de la fusion ! Sangoku et Vegeta".

Mt. Paozu

Voeu de Shenron.

Tour du Muscle

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball : "Duel à la tour de Karine".

Penguin Village

Voeu de Red Shenron.

ARTEFACTS Z

Combo Master

Terminer le Survival du mode Ultime Combat.

Miracle Sparking

Remporter le Tournoi de Yamcha du mode Tour du Monde.

Kiss of C-18

Terminer le Dragon Sim du mode Ultime Combat.

Scarf of C-17 (PS2 uniquement)

Victoire en Ranking Battle du mode Ultime Combat (Fusion de disque avec Tenkaichi 1).

Medical Machine (PS2 uniquement)

Terminer le Course Battle du mode Ultime Combat (Fusion de disque avec Tenkaichi 2).

Lunch's Support

Obtenir tous les artefacts Z.

TOUTES LES MUSIQUES

Super Suvivor (instrumental court)

Victoire au Championnat niveau 2.

Super Suvivor (vocal court)

Victoire au Grand Tournoi niveau 3.

Super Suvivor (instrumental long)

Victoire au Cell Game niveau 3.

Super Suvivor (vocal long)

Victoire au Tournoi de l'au-delà niveau 3.

I Give You Romance

Terminer le mode Scénario.

BOUTIQUE

1er lot d'objets

Terminer la saga Frieza en mode Scénario.

2ème lot d'objets

Terminer la saga Dragon Ball GT en mode Scénario.

3ème lot d'objets

Terminer la Saga Spéciale en mode Scénario.

4ème lot d'objets

Terminer la Saga What-IF en mode Scénario.

LES MODES CACHÉS

Survival

Le Survival se débloque dans le mode Ultime Combat lorsque vous avez passé 30 missions en mode Mission 100. Pour trouver les missions cachés, vous devez rencontrer Bulma en allant dans le mode Dragon Sim.

Voeu de Shenron

Démolissez le décor lors des combats en mode Scénario ou Combat Ultime pour trouver des boules de cristal. Vous pouvez également en obtenir en terminant premier lors des tournois. Lorsque vous en aurez 7, le mode Voeu de Shenron apparaîtra sur le menu principal. Vous tomberez alors aléatoirement sur l'un des trois dragons : Shenron (1 voeu), Porunga (3 voeux) et Red Shenron (1 voeu).

TOUS LES SCÉNARIOS

Les Saiyens

Disponible au départ.

Freezer

Terminer le scénario Les Saiyens.

Saga spéciale

Se débloque au fur et à mesure.

Les cyborgs

Terminer le scénario Freezer.

Bou

Terminer le scénario Les cyborgs.

Dragon Ball GT

Terminer la saga Bou.

Dragon Ball

Terminer la saga Dragon Ball GT.

Saga alternative

Terminer la saga Dragon Ball.

PASSER LES TOURNOIS

Lorsque vous entrez sur la page des tournois, tous ne sont pas forcément accessibles au même moment. Si celui auquel vous voulez participer n'apparaît pas, il vous suffit de quitter le menu et de revenir plusieurs fois jusqu'à ce que le tournoi en question apparaisse.

GUIDE COMPLET

Présentation

Cette troisième version de la série des Budokai Tenkaichi s'avère être la plus complète, avec un nombre de personnages ahurissant, à faire pâlir la version précédente. Concernant la Wii, les contrôles ont gagné en clarté et en précision, rendant ainsi les combats plus jouissifs pour les plus férus de la série. Il y aura tout de même lieu d'ajouter quelques précisions dans l'exécution de certaines manips, car on doit bien admettre que la prise en main à la Wiimote est loin d'être immédiate et qu'un temps d'adaptation sera nécessaire avant de contrôler son personnage de manière plus instinctive. Les fans plus " old-school " ne pouvant se faire à l'idée de jouer à la Wiimote ne seront pas non plus en reste, puisque ce guide est tout aussi bien adapté à la version PS2 (mais jouable également à la manette sur Wii), étant donné que le jeu est identique sur les deux consoles, hormis le fait qu'un mode online est présent sur Wii, mais dont on évitera de vanter les mérites à l'heure actuelle...

MANIPULATIONS

Bien que le tutorial du jeu (accessible via le mode entraînement) évoque toutes les techniques à effectuer, on doit bien admettre qu'il est parfois peu évident de saisir la méthode pour les réaliser, notamment avec la Wiimote et le Nunchuk, étant donné que le tout est expliqué de manière succincte et accompagné de photos peu parlantes. Il devient nécessaire de revenir sur le mode de réalisation de certaines techniques (l'équivalent des commandes PS2 sera indiqué également).

Renvoyer les boules d'énergie/absorber le ki (cas des cyborgs) :

Maintenez les boutons A et B, puis secouez la Wiimote de gauche à droite assez rapidement, un peu à la manière d'un essuie-glace (PS2 : maintenez ○ , puis appuyez plusieurs fois sur gauche ou droite).

Bras de fer de kikohas et d'énergie :

Déplacez rapidement le Nunchuk et la Wiimote de haut en bas, de façon alternative, comme si vous tapiez sur un tambour (PS2 : tournez rapidement le stick gauche).

Déplacement instantané durant un combo :

Durant l'enchaînement de coups, maintenez A et B tout en choisissant une direction avec le stick du Nunchuk (PS2 : ○ + une direction).

Prise :

Imaginez que vous allez étrangler quelqu'un en face de vous. Eh bien reproduisez le mouvement de vos mains avec le Nunchuk d'un côté et la Wiimote de l'autre, et ce de manière très rapide et en les rapprochant vers l'écran (PS2 : ✕ , ✕).

Smash chargé :

Maintenez le bouton A pour donner un coup chargé, en partant du centre de l'écran, puis en dirigeant la Wiimote vers une des 4 directions, comme si vous vous prépariez à renvoyer une balle de tennis, puis finissez le mouvement lorsque vous voulez frapper (PS2 : maintenir ▢ + une direction).

Bannissement :

Après avoir fait valser l'adversaire suite à un smash chargé, continuez de maintenir le bouton A tout en secouant une fois la Wiimote de haut en bas (PS2 : appuyez sur △ après le smash chargé).

Charge du dragon :

Après un smash chargé, secouez une fois le Nunchuk de haut en bas pour poursuivre l'adversaire. Cela vous permet, si vous maintenez A, d'enchaîner avec un smash du dragon (qui correspond à un smash chargé) et même ensuite de finir par un bannissement, si vous maintenez toujours A (PS2 : appuyez sur ✕ après un smash chargé).

Arrêter la Charge du dragon :

Durant la charge, redonnez un coup de Nunchuk vers le haut, à l'inverse du mouvement déclenchant la charge. Attention, si vous effectuez plus d'un mouvement de Nunchuk, votre perso ira se placer rapidement derrière l'adversaire au lieu de s'arrêter (PS2 : appuyez une nouvelle fois sur ✕ pour annuler la charge).

SCENARIO

Le mode histoire est découpé en plusieurs scénarios vous permettant de revivre les plus grands combats de la série. Vous démarrez donc par le premier combat de Dragon Ball Z, à savoir le duel entre Sangoku et Piccolo d'un côté, et de l'autre Radditz le saiyen, frère de Goku de surcroît. Durant le combat, vous verrez apparaître le bouton R3 si vous jouez sur PS2 ou bien le bouton " 1 " si vous jouez sur Wii. Le fait d'appuyer dessus lorsqu'ils apparaissent déclenche diverses séquences permettant de vous faire revivre certains moments de la trame scénaristique. Cela ajoute souvent un peu plus de piment aux duels et ce ne sera pas pour déplaire aux nombreux fans que vous êtes. Toutefois, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur ce bouton et vous pouvez très bien terminer le combat dans l'état actuel des choses en mettant votre ennemi K.O. Sachez que le fait d'appuyer sur R3 ou " 1 " peut remonter la barre de vie de l'ennemi, tout comme la vôtre, déclencher une transformation, un remplacement de personnage et bien d'autres choses encore. A vous donc de prendre le risque de peut-être faire basculer le combat à votre désavantage. Parfois, vous remarquerez que l'adversaire ne perd rien de sa barre de vie. Cela signifie que vous devez attendre que le bouton de séquence apparaisse tout en restant à distance de l'ennemi et en évitant au maximum d'être touché par ses attaques...

Si votre adversaire s'avère être un singe ou de grande taille, ne cherchez pas le corps-à-corps car vous ne feriez que le chatouiller, en vous mettant par ailleurs en grand danger. Dans ce cas de figure, restez à distance et envoyez un maximum d'attaques puissantes tout en rechargeant la jauge de Ki durant la chute de l'adversaire. Prenez soin de bien surveiller cette jauge de Ki en ayant si possible de quoi envoyer une boule d'énergie sur votre adversaire tout de suite après un événement déclenché par R3 ou "1 ". Soyez prêt également à démarrer une séquence " bras de fer " contre lui auquel cas il vous faudra tourner rapidement le stick de la manette PS2 ou bien manipuler le Nunchuk et la Wiimote de la manière indiquée dans la section " manipulations ". Il se peut également qu'une séquence QTE démarre, où il s'agira d'appuyer rapidement sur les boutons qui s'affichent l'un après l'autre à l'écran...

LES SAIYENS

Un ennemi en commun

Il s'agit d'un combat à deux contre un, où vous contrôlerez Sangoku et Piccolo pour tenter de vaincre Radditz. Voici les différents événements qui se produiront lorsque vous appuierez sur R3 ou " 1 " une fois que cela vous est proposé :
-Piccolo vient remplacer Sangoku.
-Sangoku revient et remplace Piccolo.
-Séquence QTE entre Sangoku et Radditz.
-Piccolo remplace Goku.
-Piccolo lance son attaque finale, le Makankosappo !

Sangoku fulmine

Plusieurs personnages prendront part à un combat contre Nappa, jusqu'à l'arrivée de Sangoku, où les choses deviendront plus faciles pour vous. Vous commencez avec Tenshinhan. Les différents événements qui se produiront seront alors les suivants :
-Chaozu remplace Tenshinhan.
-Chaozu lance son attaque ultime qui va à peine chatouiller Nappa.
-Tenshinhan reprend le combat et devrait mourir, laissant place à Gohan qui déclenche une séquence " bras de fer " contre Nappa.
-Piccolo vient protéger Gohan et meurt ensuite. Le fils de Sangoku reprend alors le combat.
-Enfin ! Goku arrive et va botter les fesses de ce pauvre Nappa !

L'ultime combat

Il s'agit du premier combat entre Sangoku et Vegeta... Voici ce qui se produira si vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Séquence " bras de fer ", puis Vegeta se changera bientôt en singe.
-Séquence QTE.
Battez ce singe en vous tenant à distance et en lui envoyant un maximum de Kamehameha !

FREEZER

Super Saiyen ?!

Dans cet épisode, vous contrôlez Sangoku qui vient à peine d'arriver sur Namek et devrez vaincre 3 membres du Commando Ginue. Vous récupérerez de l'énergie entre les combats.

Final Freezer

Vous contrôlez Freezer et devez vous battre contre un Vegeta coriace, convaincu d'être devenu le super saiyen légendaire. Les différents événements proposés impliqueront les actions suivantes :
-Freezer utilise sa première transformation et Vegeta laisse la place à Krilin dont vous ne ferez qu'une bouchée, puis viendront ensuite Gohan et Piccolo.
-Séquence " bras de fer " avec Piccolo.
-Deuxième transformation de Freezer, qui va vous permettre d'achever Piccolo plus facilement, tandis que vous devrez faire de même contre Sangohan.
-Freezer se transforme une nouvelle fois et il vous faut envoyer Vegeta au tapis...

Freezer doit périr !

Ici, vous revivrez la première partie du combat opposant Sangoku à Freezer. Voici les différentes séquences qui interviendront lorsque vous appuierez sur R3 ou " 1 " au moment voulu :
-Vegeta va remplacer Goku un quart de seconde, car il sera tout de suite tué par Freezer.
-Séquence QTE entre Freezer et Goku.
-Piccolo vient remplacer Goku qui doit prendre un peu de temps pour préparer son Genkidama.
-Sangoku revient se battre encore quelques instants.

-Goku envoie alors son Genkidama, mettant Freezer K.O.

Le super guerrier légendaire

C'est la deuxième partie du combat Sangoku vs. Freezer... Celle qui nous avait donné tant de frissons la première fois à l'époque ;-) (larme à l'œil...). Les séquences proposées via R3 ou " 1 " seront les suivantes :
-Sangoku se transforme en super saiyen, puis Freezer atteindra 100% de sa puissance quelques instants plus tard. Une séquence " bras de fer " va ensuite s'enclencher.
-Séquence de discussion.
-Séquence " bras de fer " qui mettra Freezer définitivement hors d'état de nuire si vous réussissez.

LES CYBORGS

Un cyborg enragé

Un combat a lieu entre Sangoku et C19, mais notre héros va se retrouver en mauvaise posture à cause de sa maladie du cœur... Les séquences proposées seront les suivantes :
-Séquence de discussion.
-Sangoku devrait perdre et Vegeta va le remplacer.
-Séquence de discussion.
-Vegeta envoie son Big Bang Attack dans la face de ce moucheron.

La curiosité de Vegeta

L'épisode débute avec un combat entre Cell 2ème forme et C16. Vous contrôlez Cell et lorsque vous battrez C16, vous devrez affronter Trunks. En appuyant sur R3 ou " 1 " au moment opportun, vous obtiendrez les scènes suivantes :
-Vegeta vient s'interposer et remplace Cell pour barrer la route à son propre fils. Une fois que ce dernier est K.O., Cell va absorber C18 et vous devrez battre Krilin en contrôlant le Cell parfait.

Un corps parfait

Vous contrôlerez une fois encore Cell dans cet épisode, mais doté cette fois-ci de son corps parfait. C'est contre Vegeta que commencent les hostilités. Celui-ci enverra bientôt un Final Flash pour tenter d'achever Cell, mais il n'en sera rien. Vous aurez ensuite affaire à Trunks. Vous devrez vaincre ce dernier.

Le tournoi de Cell

Le tournoi débute avec le combat Sangoku vs. Cell. Viendront ensuite les scènes suivantes, si vous appuyez sur R3 ou " 1 " lorsque cela est proposé :
-Séquence de discussion.
-Séquence " bras de fer ".
-Goku abandonne et laisse place à son fils.
-Séquence de discussion. Vous devez mettre Cell K.O.

Sangohan explose !

Ca y est ! Sangohan est maintenant en colère et a atteint le niveau de super saiyen 2. On sent tout de suite le gain de puissance et de vitesse du fils de Goku... Un régal ! Commencez par battre tous les petits Cell qui viendront s'opposer à vous, puis une fois face à Cell, voici ce qui se produira si vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Séquence " bras de fer ".
-Séquence de discussion. Vous devez battre Cell.

Le combat final

Les choses se corsent durant la dernière phase du combat entre Gohan et Cell, car ce dernier a subi un regain de puissance... Voici les séquences proposées :
-Séquence de discussion.
-Séquence de discussion.
-Le Kameha final de Gohan aidé par l'esprit de Goku, effectué automatiquement. Vous devez simplement réussir la séquence " bras de fer " qui s'ensuit et vous vaincrez définitivement Cell.

Un futur paisible

Trunks est de retour dans son futur et va prendre Cell de court en allant l'arrêter avant qu'il ne revienne dans le passé. Deux séquences vous seront proposées :
-Trunks se transforme en super saiyen.
-Trunks envoie son Finish qui ne laissera aucune chance à Cell.

BOU

Sangoku vs. Vegeta

Il s'agit du deuxième combat de la série entre Sangoku et Vegeta. Durant le combat, voici ce qui se produit lorsque vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Séquence de discussion (vous regagnez un peu d'énergie également).

La fin du guerrier

Cet épisode retrace le moment où Vegeta réfléchit sur lui-même et décide de se sacrifier face à Bou. Vous aurez les scènes suivantes :
-Séquence QTE (Bou va regagner de l'énergie).
-Séquence de discussion (Bou regagne encore de l'énergie).
-Vegeta utilise son attaque ultime et se sacrifie.

Fusion finale

Dans ce combat, il faudra affronter Super Bou (Gohan absorbé) avec l'aide de Goku et Vegeta. Voici les scènes qui se dérouleront si vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Vegeta remplace Sangoku.
-Fusion de Goku et Vegeta en Vegeto.
-Vegeto se transforme en super saiyen.
-Séquence de discussion.
-Séquence de QTE.

Pour l'univers

Vous incarnez Goku en super saiyen 3 et devez vaincre le petit Bou. En appuyant sur R3 ou " 1 ", voici ce que vous obtiendrez :
-Séquence " bras de fer ".

Dénouement

Il s'agit de la lutte finale contre le petit Bou, où plusieurs combattants prendront part à la bataille. Les séquences suivantes auront lieu si vous appuyez sur R3 ou " 1 " au moment donné :
-Bou remplace Goku (videz au maximum l'énergie du petit Bou avant d'appuyer sur R3 ou " 1 ").
-Mr Satan remplace Bou... Bon courage ! Eloignez-vous au maximum et gagnez du temps en attendant de pouvoir faire apparaître la séquence suivante...

-Vegeta arrive à la rescousse... ouf ! Il gagne du temps pendant que Goku prépare son Genkidama.
-Goku remplace Vegeta.
-Goku envoie son Genkidama et élimine définitivement le petit Bou.

SAGA SPECIALE

Seul face au combat final

Vous incarnez Bardock, le père de Sangoku, qui fut jadis trahi par Freezer. Pour assouvir sa soif de vengeance, vous devrez tout d'abord affronter trois gardes avant de vous retrouver devant Freezer, où les choses deviendront tout de même plus sérieuses. Mettez-le K.O. pour remporter la mission.

L'être le plus puissant de l'univers

C'est contre le Docteur Wilo que vous devrez remporter ce duel, avec l'aide de plusieurs combattants. Vous commencez le combat en dirigeant Piccolo, puis en appuyant sur la touche R3 ou " 1 " en temps voulu, viendront les séquences suivantes :
-Gohan remplace Piccolo.
-Goku remplace Gohan.

Bataille décisive pour la Terre

L'épisode retrace le combat entre Goku et son frère, Thales. Voici les séquences qui suivront si vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Séquence de discussion.
-Attaque finale de Sangoku.

Sangoku Super Saiyen

Slugh, le super namek, vient déranger la tranquillité de nos héros et c'est en contrôlant Goku que vous devrez l'envoyer dans l'autre monde. Ici, une seule séquence à faire apparaître :
-Goku gagne en puissance puis Slug devient gigantesque. Il ne vous reste plus qu'à le vaincre...

L'attaque de l'étoile Makyo

Il s'agit de l'épisode mettant en scène Garlic Jr. Vous commencez le combat avec Piccolo. Voici les différentes séquences qui suivront si vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Krilin remplace Piccolo.
-Sangohan remplace Krilin. Battez Garlic Jr.

Le choc des titans

Voici la première rencontre avec Cooler, le frangin de Freezer. Vous livrez le combat avec Sangoku, puis lorsque Cooler se transformera, vous aurez la possibilité de poursuivre avec ces séquences :
-Séquence de discussion.
-Goku se transforme en super saiyen.

Duel au sommet

Voici donc la deuxième rencontre avec Cooler, devenu Metal Cooler. Le combat a lieu sur la planète Namek et vous pourrez contrôler Vegeta en plus de Goku. Vous commencez avec ce dernier, puis R3 ou " 1 " déclenche les scènes suivantes :
-Sangoku se transforme en super saiyen.

-Vegeta remplace Sangoku, puis une fois le premier Metal Cooler tué, Sangoku revient, car vous devrez en tuer un second...

Combat ultime : les trois super saiyens

Le combat entre C13 et nos héros est retracé ici, et c'est avec Goku que vous commencez les hostilités. Il fera ensuite place à Vegeta, et vous pourrez déclencher ensuite les séquences suivantes :
-Trunks remplace Vegeta.
-Goku remplace Trunks.
-Goku se transforme en super saiyen.

Le super guerrier légendaire

Vous incarnez Broly et devez vaincre tous les combattants qui se dresseront devant vous, à commencer par Sangoku. Notez que lorsque Vegeta arrivera, cela déclenchera une séquence QTE...

L'attaque brûlante ultime !

Cette fois-ci, c'est dans la peau de Sangoku que vous devrez achever Broly. Attendez que R3 ou " 1 " apparaisse pour ensuite appuyer dessus, car Borly restera invincible jusqu'à cet instant... Evitez donc ses attaques au maximum jusqu'à appuyer sur R3 ou " 1 " qui impliquera donc :
-Broly devient vulnérable et il vous faut le vaincre !

Crise galactique

Il s'agit de l'épisode retraçant l'OAV des mercenaires de l'espace, et vous incarnerez ici Zangya, à la lutte contre Krilin. Les séquences suivantes pourront suivre, une fois que vous vous retrouverez contre Gohan :
-Bojack remplace Zangya.
-Bojack se transforme. Vous devez vaincre tous vos opposants.

Je protégerai la Terre !

Voici la fin du combat contre Bojack, mais vous contrôlez cette fois Sangohan... Voici les séquences disponibles grâce à R3 ou " 1 " :
-Séquence " bras de fer ".
-Sangohan se transforme en super saiyen 2. Il ne reste plus qu'à vaincre Bojack.

Le guerrier ultime ne dort jamais

Broly est de retour après quelques années de silence radio, et vous commencez le combat contre lui en contrôlant Sangoten... Les séquences suivantes seront disponibles :
-Trunks remplace Goten.
-Gohan remplace Trunks.
-Séquence de discussion.

Monstre innocent

Un monstre fait des siennes dans le monde de l'au-delà. Il s'agit de Janemba. Vous mènerez un combat contre lui avec Goku. Viendront les séquences suivantes, si vous souhaitez les déclencher :
-Séquence de discussion.
-Goku se transforme en super saiyen 3.

Le retour de la fusion ! Sangoku et Vegeta

La suite du combat met en scène un Janemba à l'apparence plus sérieuse et doté d'une force supérieure. C'est avec

Goku et Vegeta que se déroule l'épisode. Voici les séquences qui pourront être déclenchées :
-Goku reprend sa forme normale.
-Vegeta prend la place de Goku.
-Sangoku et Vegeta fusionnent en Gogeta. Vous n'avez plus qu'à vaincre Janemba.

L'attaque du Dragon !

Hildégan, le monstre dont les deux moitiés étaient scellées dans le corps de Tapion et de son petit frère est réapparu. C'est avec Goku que vous devrez tenter de le mettre hors d'état de nuire. Attendez que R3 ou " 1 " apparaisse pour enfin pouvoir infliger des dégâts à ce monstre. Voici donc les séquences que vous pourrez déclencher :
-Hildégan devient vulnérable.
-Goku lui assène son Coup du Dragon, ne laissant aucune chance à ce monstre...

SAGA DRAGON BALL GT

Monstre immortel

Le combat met en scène Goku contre Baby Vegeta. N'hésitez pas à appuyer sur R3 ou " 1 " pour déclencher ces séquences :
-Goku se transforme en super saiyen 3.
-Goku reprend sa forme normale, tandis que Baby Vegeta se transforme en Super Baby 1, puis bientôt en Super Baby 2.
-Oub remplace Sangoku.
-Sangoku revient.
-Sangoku se transforme en super saiyen 4. Il vous reste à vaincre votre ennemi, en sachant qu'il finira le combat sous sa forme de gorille...

Le cyborg ultime

Sangoku affronte ici Super C17. Voici l'unique séquence à déclencher :
-Goku se transforme en super saiyen 4.

Les guerriers du soleil

De même que lors du combat précédent, vous ne déclencherez qu'une seule séquence dans ce duel entre Goku et Nuova Sheron, à savoir :
-Goku se transforme en super saiyen 4.

Super Gogeta ultime

Il s'agit de la première partie du combat opposant Goku et Vegeta contre Syn Sheron. Voici les séquences à faire apparaître grâce à R3 ou " 1 " :
-Goku vient remplacer Vegeta.
-Goku et Vegeta fusionnent.

Miracle !

Voici la deuxième partie du combat entre nos deux héros et Syn Sheron. Les scènes seront les suivantes :
-Séquence de discussion.
-Séquence de discussion.
-Goku envoie son Genkidama.

SAGA DRAGON BALL

Plafond vs. Sol

Ici, nous revivons le combat opposant le Sangoku des débuts à Nam, lors d'un tournoi d'arts martiaux. Il ne semble pas y avoir de séquence à déclencher ici, mais étant donné que le risque de se faire sortir du ring est omniprésent, vous êtes quasiment dans l'obligation de plier le combat rapidement et de sortir Nam avant qu'il ne vous fasse subir le même sort, si vous souhaitez remporter la mission.

Duel à la tour de Karine

C'est cette fois contre ce lâche de Tao Paï Paï que vous allez devoir faire gagner le petit Sangoku, et vous aurez la possibilité de déclencher la séquence suivante :
-Séquence de discussion suivie d'un " bras de fer ".

Sangoku contre-attaque

Goku affronte ici le Roi Démon Piccolo, en quelque sorte le papa du Piccolo actuel. R3 ou " 1 " vous permett de déclencher ces séquences :
-Séquence de discussion, suivie d'un regain d'énergie de la part des deux combattants.
-Sangoku envoie son attaque ultime pour mettre son adversaire K.O.

Le village Pingouin

Il s'agit d'un combat entre Sangoku et le Lieutenant Bleu, dans lequel vous pourrez contrôler Aralé, héroïne de la série Dr Slump... Voici donc les scènes à déclencher :
-Aralé vient remplacer Goku. Attention, le Lieutenant Bleu regagne toute l'énergie que vous avez pu lui enlever avec Goku !

SAGA ALTERNATIVE

Le duel de rêve : Sangoku vs Aralé

Une fois de plus nous retrouvons Aralé, mais c'est cette fois en tant qu'ennemie. Vous l'affronter avec Goku. Attention, la petite pourrait bien vous surprendre...

Cyborg attentionné

Voici un épisode dans lequel Franky le cyborg se retrouve à la lutte contre C16. Voici les séquences pouvant être déclenchées :
-Goku vient remplacer Franky.
-Franky remplace Goku.
-Séquence de discussion.

Combat galactique

Cet épisode s'avère être assez long avec plusieurs personnages à contrôler, si toutefois vous avez la patience de ne pas tuer Zabon avec Vegeta, en évitant d'appuyer sur R3 ou " 1 ". Si vous appuyez par contre, voici les scènes qui se déclencheront :
-Fasha vient remplacer Vegeta.
-Bardock remplace Fasha.
-Fasha revient. Si elle meurt, c'est Bardock qui revient et une séquence QTE s'enclenche contre Zabon. Lorsqu'il

mourra, c'est Freezer qui viendra le remplacer.
-Le Roi Vegeta vient remplacer Bardock. Il vous faut battre Freezer.

Une aide inattendue

Et voici le combat le plus insensé du jeu, puisqu'il met en scène Diableman contre Meca Freezer et son papounet, le Roi Cold. Vous allez affronter entre-temps quelques sbires. Voici les séquences à déclencher :
-Attaque ultime de Diableman qui mettra Meca Freezer K.O. Le Roi Cold vient le remplacer et il s'ensuit une séquence " bras de fer ".
-Attaque ultime de Diableman sur le Roi Cold.

MODE COMBAT ULTIME

Dans ce mode de jeu, vous pourrez trouver deux sections, puis une troisième se débloquera lorsque vous aurez réussi la " Mission 100 ".

DRAGON SIM

A la manière d'un RPG, vous ferez évoluer les capacités de votre personnage préféré en disposant de 10 jours pour le préparer avant chaque combat. Concernant cette préparation, vous aurez le choix entre les actions suivantes : " entraînement ", " exploration ", " repos " et " senzu ".
Pour l'entraînement, vous aurez le choix entre faire augmenter votre attaque (jusqu'à +5) au détriment de la défense (-1), ou bien à l'inverse d'augmenter la défense (jusqu'à +5) au détriment de l'attaque (-1). Vous perdrez dans ces deux cas de figure 10% de votre santé. Un troisième choix d'entraînement s'offre à vous : l'entraînement ultime. Il peut vous permettre de gagner jusqu'à 10 points d'attaque et de défense, mais vous pourrez tout aussi bien en perdre 5 dans ces deux domaines. Ceci dépend de votre abus ou non de l'entraînement, et sachez également qu'il vous en coûtera entre 15 et 30% de votre santé. Si vous souhaitez que l'entraînement ultime soit efficace, tâchez de vous reposer deux fois d'affilée avant de le sélectionner.
L'exploration vous permet de trouver des bonus et de jouer à d'éventuels mini-jeux, mais sachez que vous perdrez un peu de vos capacités étant donné que vous ne vous êtes pas entraîné.
Le repos vous redonne environ 50% de santé mais vous fait perdre quelques points d'attaque et de défense.
Le senzu redonne toute l'énergie, mais une fois utilisé, il n'est plus disponible avant les 3 prochains combats... A utiliser en dernier recours donc...

MISSION 100

Ici, vous devrez réussir 30 missions consistant la plupart du temps à vaincre une équipe de combattants grâce à un personnage unique, ou encore une équipe de deux ou de plusieurs personnages que vous constituerez. Dans ce dernier cas, les personnages disposent de points selon leur force et vous ne devrez pas dépasser le nombre total de points affichés dans les informations de la mission. Ainsi, plus un personnage est fort, plus il vous coûtera de points. Ne prenez donc pas forcément des personnages trop forts (déjà transformés) au risque de n'en avoir que deux de disponibles pour gagner le combat qui vous attend. Celui-ci est souvent long et difficile... Il est donc plus judicieux de prendre un Vegeta sous sa forme normale ne coûtant que 5 points et pouvant se transformer en SSJ2 durant le combat, plutôt que de le prendre directement transformé ainsi en sachant qu'il vous en coûtera 8 points. Il est souvent agréable d'avoir dans son équipe des personnages capables de récupérer un peu d'énergie, à la manière de Cell ou du petit Bou... Une fois les 30 missions réussies, vous débloquerez le mode " Survie ".

SURVIE

Il s'agira dans ce mode de jeu d'affronter un maximum d'ennemis (jusqu'à 50 par section) avec votre unique personnage, le but étant ici d'atteindre les meilleurs temps et scores dans chacune des 3 sections. Bon courage !

MODE TOUR DU MONDE

Pour participer au tournoi de votre choix parmi les 5 proposés, quittez le menu " Tour du Monde " pour revenir au menu principal, puis revenez dans le " Tour du Monde ". Vous aurez fait avancer l'horloge d'une heure. Ainsi, pour chaque tournoi, on constate les horaires d'ouverture suivants :

Championnat : de 07h00 à 12h00
Grand Tournoi : de 13h00 à 18h00
Cell Game : de 19h00 à 23h00
Tournoi de l'au-delà : de 00h00 à 04h00
Tournoi de Yamcha : de 05h00 à 06h00

Dragon Ball Z : Infinite World

© Atari / Dimps 2008

PERSONNAGES ET TECHNIQUES

Personnages et techniques (Saga de Cell)

Terminer la saga de Cell en mode Story.

Personnages et techniques (Saga de Frieza)

Terminer la saga de Frieza en mode Story.

Personnages et techniques (Saga GT)

Terminer la saga GT en mode Story.

Personnages et techniques (Saga Majin Buu)

Terminer la saga Majin Buu en mode Story.

Personnages et techniques (Saga Saiyan)

Terminer la saga Saiyan en mode Story.

MODE FIGHTERS ROAD

Terminez le mode Dragon Mission et achetez la capsule Fighters Road dans la boutique.

PERSONNAGES CACHÉS

Bardock

Terminer toutes les missions impliquant Bardock dans le mode Story 2.

Broly

L'affronter 3 fois et terminer la saga "Autres" dans le mode Story.

Cooler

L'affronter 3 fois et terminer la saga "Autres" dans le mode Story.

Janemba

L'affronter 2 fois et terminer la saga "Autres" dans le mode Story.

Pikkon

Le battre dans le mode Story 2.

Dragon Ball Z : Sagas

© Atari / Avalanche Software

CHEAT CODES

Tous les upgrades
Pendant une partie, mettez la pause, choisissez "controller" et faites : Haut, Gauche, Bas, Droite, Select, Start, ▢ , ✕ , ○ , △ .

Invincibilité
Pendant une partie, mettez la pause, choisissez "controller" et faites : Bas, ✕ , Select, Start, Droite, ▢ , Gauche, ○ , Haut, △ .

Tout débloquer
Choisissez le menu des Options dans le menu et faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Select, Start, Select, Start, ▢ , ○ , ▢ , ○ , ✕ , ✕ , Start

DÉBLOQUER LE MODE PENDULUM

Pour débloquer le mode Pendulum, il faut terminer le jeu une fois. Dans ce mode, vous pourrez rejouer à n'importe quel chapitre du jeu et ce, avec n'importe quel personnage y compris les personnages cachés comme Broly, Bardock, Krillin, Tien et Yamcha.

Dragon Quest & Final Fantasy In Itadaki Street Special

© Square Enix

MODE MATERIA

Complétez les 18 plateaux disponibles pour débloquer le mode Materia. Dans ce mode, les cartes seront remplacées par des dés Materia que vous pourrez configurer. Il existe 105 Materia au total.

PERSONNAGES CACHÉS

Kukure (Dragon Quest 8) : complétez le premier tournoi.
Jessica (Dragon Quest 8) : complétez le premier tournoi.

Dragon Quest : L'Odyssée du Roi Maudit

© Square Enix / Level-5 2006

LE MONDE DE LA LUNE

Pour accéder au monde de la Lune où réside Ishumauri, il ne suffit pas de revenir dans les endroits où les portails sont apparus (comme la colline près d'Ascantha ou la bibliothèque du château de Trodain). Il faut d'abord attendre que la nuit tombe puis se rendre sur les lieux pour que la lumière de la Lune dévoile l'ombre des portails.

LE MIROIR DU SOLEIL

Lorsque vous êtes en possession du miroir magique, vous devez trouver un moyen de lui redonner toute sa puissance. Pour ce faire, vous devez tout d'abord le mettre dans la liste d'objets d'un de vos personnages et partir à la recherche du dragon des mers. C'est un ennemi que vous ne pourrez rencontrer qu'en faisant des combats aléatoires sur le bateau. Vous pouvez le trouver en naviguant à l'ouest à partir de l'île sacrée de Néos (où se trouve la princesse des médailles) et en passant sous le pont. Une fois le combat engagé, utilisez tout de suite le miroir et concentrez votre énergie en attendant que le dragon utilise son attaque Gigo Flash. A cet instant, le miroir captera la lumière de l'attaque, et vous n'aurez plus qu'à éliminer votre ennemi.

LA ROUTE DES MONSTRES

Cette quête commence lorsque Morry vous donne trois mémo décrivant trois types de monstres. Vous devez les trouver dans les environnements extérieurs (ils sont visibles contrairement aux monstres des rencontres aléatoires) et les battre pour pouvoir les envoyer chez Morry. Voici leurs emplacements respectifs :

Smiley (Sourire Gluant) : A l'entrée du château de Trodain.
Armor (Chevalier Solitaire) : Près de l'abbaye de Maella, sur le chemin qui mène à la vieille abbaye en ruines.
Supion (Octopoussin) : Sur la plage au sud de la maison de Rubis, dans la région de Pickham.

Une fois les trois monstres envoyés à Morry, revenez le voir et parlez-lui pour pouvoir entrer dans le colisée. Ici, vos monstres peuvent affronter des équipes adverses (3 par rang) jusqu'au rang A. Bien sûr, il faut que vous alliez chercher des monstres plus puissants pour pouvoir les battre (voir l'astuce concernant la liste des monstres). Dans tous les cas, il n'y a pas de technique de combat particulière étant donné que vos monstres agissent tout seuls dans l'arène. Il faut atteindre un certain rang pour pouvoir faire appel aux monstres durant les combats à l'extérieur du colisée et pour passer de 6 à 12 monstres au maximum.

OUVRIR LE CASINO (QUÊTE DE LA NÉCROPOLE)

Cette quête est optionnelle et doit être effectuée sitôt que vous avez résolu les événements liés à Arcadia (juste avant d'aller aux Pics du Blizzard). Elle ne sera plus accessible une fois que vous aurez vaincu le boss à Néos. Dans la ville de Baccarat, allez discuter avec les deux jumeaux Cash et Carrie situés dans le manoir de Golding au nord-ouest et choisissez d'escorter l'un des deux (nimporte lequel). Rendez-vous ensuite dans le désert qui se trouve au sud du continent. Le chemin est assez long mais vous trouverez une église à l'entrée du désert. Dirigez-vous ensuite vers le nord-est pour trouver un puits. Si vous sautez à l'intérieur, vous accèderez à un téléporteur qui vous mène au centre du désert interdit, juste devant un squelette de dragon géant : c'est la nécropole des dragons. Entrez dans la gueule du squelette afin de pénétrer dans un donjon assez difficile. Au bout, vous devrez battre deux monstres qui font office de boss pour terminer cette quête à l'issue de laquelle le casino de Baccarat s'ouvrira. Si vous n'avez pas pu faire cette quête dans les temps, le casino ouvrira seulement au moment de l'apparition de la citadelle noire.

GAIN D'EXPÉRIENCE

1. Un bon moyen de gagner de l'expérience est de venir à bout des Gluants de Métal que l'on trouve dans la forêt qui se trouve à l'ouest de la Royal House Mountain. Mieux encore : naviguez jusqu'au coin sud-ouest de la carte pour trouver une île qui n'est pas visible sur la carte. De nuit, vous pourrez y trouver des Gluants de Mercure. Pour les vaincre, vous devrez impérativement vous munir d'une Lame du Faucon qui ne peut être obtenue que via le casino (voir la quête correspondante). Il est conseillé également d'avoir la compétence Lame de Métal à l'épée.

2. Cette méthode est sans aucun doute la meilleure mais elle ne peut être faite qu'à la fin du jeu. Une fois que vous pouvez voler sous la forme du phoenix, téléportez-vous près de la Tour de Rydon et volez jusqu'à la petite colline surélevée légèrement au nord-est. En explorant ce coin, vous pourrez d'ailleurs mettre la main sur la meilleure hache de Yangus. De plus, vous constaterez que les seuls monstres présents ici sont des Gluants. C'est donc l'endroit rêvé pour affronter les Gluants de Métal (1350 XP), les Gluants de Mercure (10 050 XP) et les Rois Gluants de Métal (30 010 XP). Pour vaincre les Gluants de Métal, il vous faut absolument utiliser les techniques d'épée Lame de Métal pour le héros et Angelo, et surtout munir l'un des deux de l'épée Lame du Faucon qu'on ne peut gagner que dans le casino. Ainsi, vous pourrez faire de 1 à 2 dommages avec l'un, et de 1 à 4 dommages avec l'autres (les Gluants de Métal n'ont que 4 HP). Pour les Gluants de Mercure, cette technique peut fonctionner mais ces monstres possédent plus de HP et auront donc plus d'occasions de fuir. Le mieux est donc de doter Yangus de la capacité Exécuteur en lui mettant 66 points en maniement de la hache. Avec cette technique, vous aurez environ 1 chance sur 3 d'éliminer ces trois types de monstres en un coup. Pensez également à utiliser le sort d'Accélération à chaque tour avec Jessica pour être plus rapide que vos adversaires. Bien sûr, utilisez systématiquement le Sifflet de Yangus en extérieur pour enchaîner les combats rapidement.

LES 7 ORBES

Voici l'emplacement des 7 orbes qu'il vous faudra réunir pour affronter le boss final.

Orbe violet : Lontania, dans la maison détruite près de l'auberge.
Orbe bleu : Au sommet de la tour d'Alexandra, septième étage.
Orbe doré : Abbaye de Maella, 2ème étage de la dernière maison.
Orbe argenté : Maison du Grand Prêtre Sérénissime (sur l'île tout à fait au nord), 1er étage.
Orbe jaune : Baccarat, 1er étage du manoir de Golding au nord-ouest, derrière le canapé, pendant la journée.
Orbe vert : Arcadia, dans la cour.
Orbe rouge : Chez Marta, sur le chemin qui va vers la grotte.

Rendez-vous ensuite près de l'arche de pierre, sur le plateau isolé. Faites en sorte que vos quatre personnages aient au moins un espace libre dans leur inventaire pour recevoir le sceptre céleste. Vous n'avez plus qu'à confirmer votre intention de livrer l'ultime combat.

DONJON OPTIONNEL : LE DÉDALE DES TROLLS

A la fin du jeu, lorsque vous aurez fait apparaître l'île volante qui mène au château des ténèbres et que vous aurez battu le boss de Néos, rendez-vous à Argonia de nuit et pénétrez dans la première maison à droite. Passez la porte de droite et montez les escaliers pour trouver le miroir lumineux. Si vous l'examinez, vous serez téléporté dans le labyrinthe des trolls. Au bout, vous devrez affronter deux Boss Trolls pour libérer le ministre et sa famille.

QUÊTE OPTIONNELLE : LE SEIGNEUR DES DRAGOVIENS (SECONDE FIN DU JEU)

Après avoir terminé le jeu, vous avez la possibilité de sauvegarder. Chargez ce fichier (vous devriez voir une étoile) et passez la nuit dans une auberge. Vous ferez un rêve dans lequel vous verrez un lieu étrange où vous devez vous rendre. Pour cela, utilisez le phoenix et volez en direction des ruines situées sur la colline au nord-ouest d'Argonia, entre Baccarat et le Club Puff Puff. Là, vous devrez franchir une caverne pour atteindre le village dragon. Une nouvelle quête vous sera assignée au terme de laquelle vous devrez vaincre le Seigneur des Dragoviens. Ceci fait, battez à nouveau le boss final Rhapthorne avec Lettice pour voir la **seconde et vraie fin du jeu**, en ayant pris soin d'équiper la Bague d'Argon que vous venez d'obtenir.

QUÊTE OPTIONNELLE : LES ÉPREUVES DRAGOVIENNES (NOUVELLE APPARENCE DU

Après avoir vaincu le Seigneur des Dragoviens (voir quête optionnelle), revenez le voir pour l'affronter à nouveau. A chaque fois, vous devrez le battre successivement sous sa forme humaine puis sous sa forme de dragon. Il y a 6 transformations à vaincre au total, avant d'affronter successivement l'ensemble de ces 6 formes ainsi qu'un dragon suprême. A chaque fois que vous vaincrez un des dragons, vous aurez le choix entre l'un des objets suivants :

-La Super Alchimarmite (cuisson instantannée)
-Le monstre légendaire Hev (un Roi Gluant de Métal qui apparaît au sud de Trodain et qui peut être enrôlé)
-L'épée dragovienne (à fusionner avec l'épée de mercure pour obtenir l'épée de roi dragovien)
-L'armure dragovienne
-Le bouclier dragovien
-Le heaume dragovien

Je vous conseille de commencer par rassembler l'équipement dragovien si vous voulez découvrir la nouvelle apparence du héros ! Il vous suffit en effet d'équiper tous ces objets en même temps sur le héros pour qu'il change d'apparence. Notez qu'en revanche, vaincre les six formes consécutives et l'ultime dragon ne vous rapportera rien, sinon la possibilité de recommencer si vous le désirez.

LA TENUE DE "BUNNY" POUR JESSICA

Cette tenue spéciale pour Jessica ne peut être obtenue que si vous équipez en même temps trois objets :

-le Costume de Lapin (prix dans l'arène des monstres rang F, ou Bustier de Soie + Queue de Lapin)
-les Oreilles de Lapin (Diadème + Queue de Lapin)
-les Bas Résille (récompense de la princesse Minnie pour 28 médailles)

Vous aurez donc besoin de :
-Bustier de Soie (magasin d'Argonia)
-Queue de Lapin (magasins de Maella, Pickham, Baccarat et Arcadia)
-Diadème (inventaire de Jessica, repaire de Rubis, magasin d'Argonia)

PLUS DE COMBATS ALÉATOIRES (GOSPEL RING)

Trouvez et affrontez la totalité des monstres présents dans le jeu. Il y a 295 différents en tout, et cela inclut le Dragon Suprême de la quête du héros dragovien (voir quête optionnelle). Ceci fait, consultez la liste des ennemis vaincus pour recevoir l'Anneau Evangélique. Cet anneau a pour effet d'annuler tous les combats aléatoires lors des déplacements.

LES MINI MEDAILLES DE MINNIE

Une fois en possession du bateau qui vous permettra de voyager d'un continent à un autre, vous remarquerez une petite île qui se trouve entre le continent est et ouest (voir l'image juste plus haut). Si vous entrez dans le château qui se trouve sur cette île, vous ferez la connaissance de la Princesse Minnie. En lui apportant les minis médailles que vous récolterez à travers le monde, celle-ci vous offrira des lots, les voici :

Récompenses

28 Minis médailles : Bas résille
36 Minis médailles : Veston chic
45 Minis médailles : Bâton du Courroux
52 Minis médailles : Pépite d or
60 Minis médailles : Brassard de météore
68 Minis médailles : Epée miracle
75 Minis médailles : Armure sacrée
83 Minis médailles : Bout d orichalque
90 Minis médailles : Heaume royal
99 Minis médailles : Bustier dangereux
110 Minis médailles : Fléau du carnage

Note : Il existe 115 mini médailles au total. Les 8 dernières ne peuvent être obtenues qu'en rechargeant une partie terminée. Vous ne pourrez donc pas obtenir le prix ultime avant de battre le boss de fin.

LISTE DES COMPÉTENCES

Héros

Epées

4	Attaque + 5
9	Lame du dragon
15	Lame de feu
22	Attaque + 10
30	Lame de métal
40	Probabilité de coup critique
52	Attaque du faucon
66	Attaque + 25
82	Coup miraculeux
100	Gigentaille
100	Gigagash (uniquement si Courage à 100)

Lances

3	Attaque + 5
7	Coup d'Hermès
12	Tonnerre divin
18	Attaque + 10
25	Multicoup
34	Probabilité de coup critique
45	Grand balayage
59	Eclair divin
77	Attaque + 25
100	Orage d'éclairs

Mains nues

4	Attaque + 5
11	Défense ultime
17	Jet de pierres
24	Casse-dentier
33	Attaque + 20
42	Trou d'air
52	Probabilité de coup critique
70	Multipoing
82	Rock'n'Roll
100	Attaque + 50

Boomerangs

6	Coupe-gorge
12	Attaque + 5
18	Lancer de feu
25	Attaque + 10
32	Oiseau de feu
40	Attaque + 15
52	Super lancer
66	Attaque + 20
82	Lancer étoilé
100	Lancer ultime

Courage

8 Téléportation
16 Stimulation
28 Protection sacrée
40 Antimagie
48 Foudre
56 Economie de MP (3/4)
70 Kamikaze
82 Omnisoin
90 Economie de MP (1/2)
100 Megafoudre
100 Gigentaille

Yangus

Haches

6 Brise-casque
12 Attaque + 5
19 Coupe claire
26 Probabilité de coup critique
34 Attaque + 10
42 Paralhache
54 Hache du mal
66 Exécuteur
82 Attaque + 20
100 Griffe de typhon

Massues

9 Attaque + 5
19 Crève-coeur
25 Grippe-sous
32 Carnage de monstre
48 Attaque + 10
59 Probabilité de coup critique
71 Eclate coeur
82 Attaque + 25
93 Ruée vers l'or
100 Envoi au diable

Faux

12 Attaque + 5
22 Coupe-jarret
32 Vent coupant
42 Attaque + 10
50 Grande faucheuse
60 Probabilité de coup critique
70 Grand coupe-jarret
80 Attaque + 25
90 Faux de la mort
100 Mégabanga

Mains nues

3 Attaque + 5
7 Attaque + 10

12 Casse-dentier
18 Probabilité de coup critique
25 Attaque + 20
33 Pas feutré
42 Trou d'air
60 Multipoing
77 Attaque + 45
100 Rock'n'Roll

Humanité
4 Sifflet
10 Premiers secours
16 Flair à trésor
22 Cri de guerre
32 Partage de magie
42 Mégaprotection
55 Danse du caleçon
68 Soins partiels
82 Conjuration
100 Papy-namite

Jessica

Poignards
4 Attaque + 5
9 Dague toxique
15 Attaque + 10
22 Coup de l'assassin
30 Possibilité d'utiliser des épées
40 Probabilité de coup critique
52 Attaque + 20
66 Epée toxique
82 Attaque + 30
100 Mort subite

Fouets
5 Attaque + 5
10 Pétrifouet
16 Attaque + 10
23 Coup double
32 Caresse fatale
43 Attaque + 15
55 Lien de l'amour
68 Attaque + 25
82 Caresse ultime
100 Morsure venimeuse

Mains nues
5 Attaque + 5
13 Agilité + 10
19 Jet de pierres
28 Probabilité de coup critique
35 Attaque + 20
45 Croissant lunaire

52 Probabilité d'esquive
68 Trou d'air
85 Attaque + 35
100 Explosion magique

Bâtons
3 Accélération
7 Mégaltération
13 Maximum de PM + 20
21 Réflexion
31 Barrière magique
44 Maximum de PM + 50
57 Caducée
70 Régénérescence
84 Maximum de PM + 100
100 Résurrection

Séduction
8 Envoi de baiser
18 Ensorceler les monstres
26 Confusion
38 Puff-puff
48 Attention derrière
54 Rayon sexy
68 Mégatorpeur
78 Ensorceler les monstres 2
88 Tornade rose
100 Danse des soins

Angelo

Epées
4 Attaque + 5
9 Lame de feu
15 Attaque + 10
22 Lame de métal
30 Attaque + 20
40 Attaque du faucon
52 Probabilité de coup critique
66 Coup miraculeux
82 Attaque + 25
100 Orage d'éclairs

Arcs
6 Flèche de Morphée
18 Flèche de chérubin
25 Flèche magique
32 Attaque + 10
44 Multitir
59 Probabilité de coup critique
66 Flèche de séraphin
76 Attaque + 25
88 Tir de lumière
100 Pluie de lfèches

Bâtons

3	Illusion
6	Antimagie
9	Réflexion
12	Aspirmagie
28	Maximum de PM + 20
48	Caducée
56	Mégakill
65	Décuplo
80	Maximum de PM + 50
100	Régénérescence

Mains nues

7	Attaque + 5
14	Agilité + 10
21	Probabilité d'esquive
28	Attaque + 15
35	Casse-dentier
42	Croissant lunaire
54	Probabilité de coup critique
68	Défense ultime
82	Attaque + 40
100	Prodige lunaire

Charisme

3	Antipoison
7	Confusion
13	Rire sarcastique
19	Regard d'ange
27	Intervention divine
39	Antidanse
52	Rire glacial
66	Mégaconfusion
81	Regard de braise
100	Porte de nacre

LES SORTS

Héros

3	Premiers secours
4	Antipoison
6	Evac'
11	Crame
18	Soins partiels
20	Supercrame
27	Soins complets
29	Rappel
32	Mégacrame
65	Ame du dragon

Jessica

-	Flame
-	Altération
10	Glace
11	Crame
11	Evac'
12	Torpeur
14	Bang
16	Superglace
19	Décuplo
20	Supercrame
21	Superflamme
23	Superbang
25	Isolation
33	Mégabang
35	Mégaflamme
-	Mégacrame (après Arcadia)
-	Mégaglace (après Arcadia)

Angelo

-	Premiers secours
-	Protection
-	Tornade
-	Téléportation
13	Stimulation
14	Mégaprotection
15	Soins partiels
17	Kill
18	Supertornade
19	Rappel
22	Superkill
24	Soins complets
30	Multisoin
32	Mégatornade
34	résurrection

L'ANNEAU ÉVANGÉLIQUE

Si vous avez terminé le jeu, puis mené à bien les épreuves dragoviennes en tuant le dragon suprême, et si vous avez les 295 monstres dans le bestiaire, vous recevrez l'anneau évangélique. Cet objet a pour effet d'annuler tous les combats aléatoires.

LE HÉROS DRAGOVIEN

Pour voir le héros changer d'apparence, vous devez l'équiper avec l'armure, le bouclier et le heaume dragoviens, obtenus en battant les différents dragons après la fin du jeu.

LE CLUB PUFF PUFF

L'entrée de cet endroit prisé des aventuriers est camouflée sur la berge ouest de la rivière, près de la chute d'eau au nord ouest du royaume d'Argonia, non loin d'un coffre contenant la bague de prière. La porte est verrouillée et vous ne pourrez l'ouvrir qu'à la condition de posséder la clé suprême. Pour l'obtenir, vous devrez avoir battu le boss dans la chaumière de Marta. Le club puff puff vous propose des services assez particuliers que vous pouvez tester avec chacun de vos héros pour voir leurs réactions. Une mini médaille et un plateau d'argent sont également cachés dans les placards.

LES CLÉS

Clé de voleur

Mélanger un Clou en fer + un Poignard de bronze dans l'alchimarmite.

Clé magique

Trouvée au château de Trodain.

Clé suprême

Obtenue en battant le boss dans la chaumière de Marta.

LE GRELOT DE BAUMREM

Pour avoir cet objet, il faut aller au Château Félix situé légèrement au sud de Baccarat. Totalement facultative, la visite du Château de Félix vaut largement le détour. Pour être autorisé à voir son propriétaire, il faut que vous répondiez aux trois questions de Tom, le jeune homme qui garde la porte. Vos répliques doivent refléter au mieux votre amour immodéré pour les animaux :

1) Accepter d'adopter le chaton.
2) Aider le tigre à s'échapper.
3) Prenez le Smilodon comme compagnon.

Félix vous confie une mission : à l'aube, un arbre mystérieux apparaît au point où convergent les regards des quatre grandes statues de Smilodon érigées dans les environs. Votre tâche consiste à remettre le sable de sérénité à un vieil ami de Felix que vous trouverez auprès de cet arbre. Il se situe dans une petite vallée entourée d'arbres, directement à l'est du château. Cependant le pont ayant été détruit, vous devez effectuer un long détour pour atteindre votre but : contournez l'arrière de la colline sur laquelle est construit le château et suivez le chemin. Bifurquez à gauche (vers le

nord) au niveau du coffre renfermant la mini médaille puis traversez le pont, avant de tourner directement à gauche. Dirigez vous enfin vers la clairière, au centre de laquelle trône un cercle de pierres. Une fois sur place, patientez jusqu'à l'aurore, moment où un arbre se matérialise sur le cercle, accompagné de l'ami de Félix. Parlez à ce dernier et utilisez le sable de sérénité. Juste après la scène, ramassez la brillante feuille d'Yggdrasil puis retournez chez Félix. Celui-ci vous remercie en vous octroyant le grelot de Baumrem, un objet fort appréciable qui confère le pouvoir d'appeler à tout instant un Smilodon, prêt à être chevauché, et donc de parcourir bien plus rapidement de longues distances.

RECETTES DE L' ALCHIMARMITE

Accessoires

Bague de choc = Bague de Prière + Graine de Force
Ceinture de Titan = Kilt En cuir + Bague de Force
Brassard de choc = Bague de choc + Ceinture de Titan
Brassard de santé = Bague de santé + Brassard d'or
Bague de Prière = Anneau d'Or + Graine de Magie
Anneau de Vérité = Anneau d'Or + Lance des sables
Anneau d'Immunité = Anneau d'Or + Aiguille empoisonnée
Talisman sacré = Tatouage de costaud + Fiole d eau sacrée + Chapelet d or
Bague de Lune = Anneau d'Or + Poignard empoisonné
Anneau de l'éveil = Anneau d'Or + Epée du Rêve
Anneau de lucidité = Anneau d'Or + Rapière d'Ange déchu
Bague de santé = Bague de Prière + Graine de Vie
Anneau médicinal = Bague de Lune + Anneau de Vérité + Anneau d'Immunité
Rubis de Protection = Bague de Prière + Graine de Défense
Chaussures à talon = Bas résille + Chapeau de félicité
Bague d'Agilité = Bague de Prière + Graine d'Agilité
Brassard de Météore = Bague d'Agilité + Bague d'Agilité + bout d orichalque
Bague d os = Bague de sorcier + la Queue de Diable
Bague de Sorcier = Bague d os + Cendres sacrées + Cendres sacrées
Lumières d'érudit = Anneau de l'éveil + Anneau de lucidité + Graine de Sagesse
Bague de Déesse = Bague de santé + bout d orichalque

Arcs

Arc de Chasseur = Arc Court + Fouet de Chaîne
Arc de Chasseur = Bâton de Cyprès + Bâton de Cyprès + Bague de Force
Arc d'Eros = Arc de Chasseur + Porte-jarretelles
Arc de Cheiron = Arc d'Eros + Bouclier de puissance
Arc d'Odin = Arc de Cheiron + Arc d'Eros + Grand arc

Armures

Tenue de voyageur = Vêtement simple + Vêtement simple
Caleçon = la Jupe de brigand + foulard
Armure En cuir = Tenue de Voyageur + Peau de bête magique
Kilt En cuir = Fouet de cuir + Foulard
Kilt En cuir = Caleçon + Peau de bête magique
Tenue de Templier = Tenue de Voyageur + Bouclier de Templier
Robe de cuir = le Costume de Danseuse + Peau de bête magique
Armure d'écailles = Armure de cuir + Écaille de Dragon

Cotte de mailles = Tenue de Voyageur = Fouet de Chaîne
Armure de Bronze = Cotte de mailles + Bouclier de Bronze
Plastron de fer = bouclier de Fer + bouclier de Fer
Poncho de fourrure = peau de bête magique + peau de bête magique
Manteau de Sérénité = Manteau d'esquive + Caleçon
Costume de Lapin = Bustier de soie + Queue de Lapin
Cuirasse de zombie = Cuirasse d argent + Fléau des zombies
Cuirasse de zombie = Cuirasse de Platine + la Queue de Diable
Plastron d argent = Plastron de Fer + Plastron d argent + Plastron d argent
Manteau de sagesse = Manteau Magique + le Chapeau d érudit
Jupe Magique = la Jupe de brigand + Chapeau Magique + Masse Magique
Armure Magique = Armure de plates + Bague de Prière + Rubis de Protection
Cuirasse de Danseur = Cuirasse d argent + le Costume de Danseuse
Cuirasse du Dragon = Cuirasse D'argent + Ecaille de Dragon + Ecaille de Dragon
Robe chatoyante = Robe à paillettes + Rubis de Protection + Brassard d or
Armure de piques = Armure Magique + Boomerang à larmes
Cuirasse de Platine = Cuirasse de Zombie + Cendres sacrées
Manteau d ange = Robe flottante + Jupe Magique
Cuirasse de brigand = Armure Lourde + Hache de Brigand + la Jupe de Brigand
Manteau flamboyant = manteau de sagesse + fiole d'eau magique + feuille de cubèbe
Mantelet Sombre = Manteau d'esquive + la Queue de Diable + Aile de Chauve-souris
Armure Miroir = Cuirasse D'argent + Bouclier Miroir + Bouclier Miroir
Robe de Princesse = Manteau d'Ange + Chapelet D'or + Robe chatoyante
Armure de géant = Cuirasse de brigand + Brassard de choc + Brassard de choc
Bustier divin = Bustier Dangereux + Robe chatoyante
Armure royale = Armure de mercure + Couronne de gluant + bout d orichalque

Bâtons

Bâton de lave = Bâton de sorcier + éclat de bombe
Bâton d'antimagie = le Bâton de sorcier + Bâton runique
Bâton de résurrection = Bâton runique + feuille d yggdrasil + brassard de santé

Boomerangs

Boomerang Renforcé = Boomerang + Clou de Fer
Boomerang tranchant = Boomerang à larmes + Aile de Chauve-souris + Faux D'acier
Boomerang de feu = Boomerang de l ange + Bouclier de feu
Boomerang de Métal = Boomerang tranchant + Lance royale

Boucliers

Bouclier cuir = Couvercle de tonneau + Peau de bête magique
Bouclier d écailles = Bouclier de cuir + Écaille de Dragon
Bouclier de Bronze = Bouclier cuir + Poignard de Bronze
Bouclier de Templier = Bouclier de Fer + Tenue de Templier
Bouclier Blanc = Bouclier Léger + Lait Frais + Lait Frais
Bouclier Blanc = Bouclier de Fer + Plateau D'argent
Bouclier Magique = Bouclier D'acier + Bague de Prière + Rubis de Protection
Bouclier de Dragon = Bouclier D'acier + Écaille de Dragon + Écaille de Dragon
Bouclier de Glace = Bouclier Magique + Dague de glace
Bouclier de Feu = Bouclier Magique + Boomerang de feu
Bouclier de puissance = Bouclier Magique + Bague de choc + Fromage Salé
Bouclier de la sainte = Bouclier Miroir + Bouclier Blanc + Fiole d eau sacré
Bouclier D'argent = Bouclier Miroir + Sève de desmodium + Fiole d eau magique

Bouclier du désastre = Bouclier royal + la Queue de Diable
Bouclier de Thanatos = Bouclier de Déesse + la Queue de Diable
Bouclier de Déesse = Bouclier de Thanatos + Cendres sacrées
Bouclier royal = Bouclier du désastre + cendres sacrées + bout d'orichalque

Casques/Heaumes

Chapeau à pointe = Casque de cuir + Clou de Fer
Turban = Foulard + Foulard
Chapeau À plumes = Casque cuir + Aile de chimère
Oreilles de Lapin = Diadème + Queue de Lapin
Casque de pierre = Hache de pierre + Chapeau à pointe
Capuche de Fourrure = Chapeau À plumes + Poncho de fourrure
Le Chapeau d'Hermes = Chapeau À plumes + Foulard d Hermès
Casque de Bronze = Casque de pierre + Poignard de Bronze + Poignard de Bronze
Foulard d Hermès = Foulard + Bague d'Agilité
Tiare D'argent = Peigne de corail + Plateau D'argent
Chapeau de félicité = Chapeau À plumes + chaussure à talon
Chapeau d érudit = Chapeau Magique + Lunettes d érudit
Heaume d Hadès = Heaume de mythril + la Queue de Diable
Coiffe de réflexion = Chapeau d érudit + Casque de Fer
Heaume de mythril = Heaume d Hadès + Cendres sacrées
Heaume à cornes = Heaume de mythril + Bouse de vache + Lait Frais
Tiare D'or = Coiffe de réflexion + Tiare D'argent + Pépite D'or
Masque de Fantôme = Casque de Fer + Mantelet Sombre
Heaume d os = Couronne soleil + la Queue de Diable
Couronne solaire = Heaume d os + Cendres sacrées

Clubs/Marteaux

Marteau de forgeron = Maillet Géant + Heaume de Fer + Heaume de Fer
Marteau suprême = Marteau d armes + Brassard de choc
Marteau Mégatonne = Marteau suprême + la Hache de conquête + bout d orichalque

Couteaux/Poignards

Poignard de Faucon = Boucles d'oreille + Tatouage de Costaud + Bague d'Agilité
Dague d'Assassin = Dague de l Aigle + Aiguille empoisonnée
Couteau du diablotin = Dague d'Assassin + la Queue de Diable

Epées

Épée de Cuivre = Poignard de bronze + Poignard de Bronze
Vieille Épée Rouillée = Épée de Mercure + Potion étrange + Bouse de vache
Rapière Sacré = l'Épée de Templier + Talisman Sacré
Pure Lame du Faucon = Lame de Faucon + Brassard de météore
Rapière d'Ange déchu = Rapière Sacrée + la Queue de Diable + Aile de Chauve-souris
Tueuse de Zombies = Fléau des zombies + Talisman Sacré
Épée Double = Epée double suprême + la Queue de Diable
Epée double suprême = Epée double + Cendres sacrées + Cendres sacrés
Epée d Hermes = Rapière d'Ange déchu + Foulard d Hermès + Foulard d Hermès
Tueuses de dragons = Fléau des dragons + Brassard choc
Lame du Blizzard = Épée Bâtarde + Dague de glace + Fromage g-gla-glacial
Pure épée miracle = Épée miracle + Brassard de santé
Shamshir de Lumière = Bâton runique + Buclier Léger + Robe chatoyante

Épée de Mercure = Vieille Épée Rouillée + Couronne de gluant + bout d orichalque

Faux

Faux d'Enfer = Faux D'acier + Poignard empoisonnée + Heaume d'Hadès

Fouets

Fouet de cuir = la Queue de Diable + Cendres sacrés
Fouet du serpent = Fouet de cuir + Bouclier d'Écailles
Fouet de dragon = Fouet du serpent + Ecaille de Dragon + Ecaille de Dragon
Fouet de Démon = Fouet de discipline + la Queue de Diable
Fouet de Discipline = Fouet de Démon + Cendres sacrés

Haches

Hache de pierre = Casque de pierre + Bâton de Cyprès
Hache d'or = Hache de Fer + Pépite d'or
Hache de Fer = Faux de Fermier + Faux de Fermier
Hache de brigand = Hache de guerre + Clef de Voleur
Hache de Lune = Hache D'or + Remède lunaire
Hache de roi = Hache D'or + Couronne de Pituite

Lances

Lance de Fer = Bâton de Cyprès + Dague
Grande Lance = Bâton de Cyprès + Bâton de Cyprès + Lance de Fer
Lance Sacrée = Grande Lance + Chapelet D'or
Lance des sables = Pertuisane + Cendres sacrés
Lance de Démon = Fourche de combat + Aiguille empoisonnée + la Queue de Diable

Objets

Remède puissant = Herbe Médicinale + Herbe Médicinale
Remède spécial = Remède puissant + Remède puissant
Orpins roses = Herbe Médicinale + Herbe Médicinale + Herbe Médicinale
Orpins roses = Remède puissant + Herbe Médicinale
Sève de desmodium = Fiole d eau sacrée + Remède puissant
Antidote puissant = Herbe Médicinale + Herbe Curative
Antidote Spécial = Antidote Puissant + Antidote Puissant
Antidote Spécial = Herbe Médicinale + Herbe Curative + Herbe Curative
Orpins odorants = Herbe Médicinale + Herbe Médicinale + Botryche lunaire
Orpins odorants = Remède puissant + Botryche lunaire
Remède lunaire = Botryche lunaire + Botryche lunaire + Botryche lunaire
Panacée Mineure = Remède Spécial + Remède Spécial
Panacée suprême = Remède Spécial + Remède Spécial + Remède Spécial
Panacée suprême = Panacée mineure + Orpins roses + Orpins odorants
Rosée d Yggdrasil = Feuille d Yggdrasil + Fiole d Eau Magique
Fiole d eau magique = Fiole d eau sacrée + Graine de Magie
Élixir Elfique = Rosée d Yggdrasil + Fiole d eau magique
Fiole d eau sacrée = Sève de desmodium + Sel gemme
Aile de chimère = Aile de Chauve-souris + Aile de Chauve-souris
Potion étrange = Fiole d eau sacrée + Aile de Chauve-souris + Bouse de vache
Potion étrange = Herbe Médicinale + Herbe curative + Botryche lunaire
Pierre philosophale = Pépite D'or + bout d orichalque + Rosée d Yggdrasil

Tambourin de Tension = Couronne solaire + Tatouage de costaud + Peau de bête magique
Epée de roi dragovien = épée de mercure + épée dragovienne

LA TENSION HYPER ÉLEVÉE

Pour atteindre l'hyper tension (5, puis 20, puis 50, puis 100), il faut recourir à la tension suffisamment souvent tout au long du jeu pour pouvoir dépasser la limite des 50. Un personnage pourra atteindre ce stade s'il a utilisé la commande Tension plus de 90 fois. Mais comme ce compteur n'apparaît nulle part, vous saurez qu'un personnage a rempli cette condition si le message indiquant qu'il a atteint un état de haute tension n'apparaît plus une fois que sa tension est à 50. Il aura alors une chance sur trois pour que son niveau de tension arrive à 100 s'il se concentre une fois de plus. Sachez par ailleurs que plus un personnage se concentre, plus il est puissant et moins il subit de dommages.

LA GARDE-ROBE DE JESSICA

Voici la liste des tenues qui modifient l'apparence de Jessica.

Bustier dangereux

La princesse Minnie vous l'échangera contre 99 médailles.

Tenue de Jessica

Obtenue à Alexandria.

Costume de danseuse

Disponible dans les magasins de Pickham et Baccarat.

Costume de lapin

Atteindre le niveau F dans l'arène des monstres. Ne modifie l'apparence de Jessica que s'il est porté avec les oreilles de lapin et les bas résille.
Oreilles de lapin = diadème + queue de lapin
Bas résilles = récompense de Minnie pour 28 médailles

Bikini magique

Disponible au magasin d'Arcadia.

Bustier divin

Recette de l'alchimarmite = bustier dangereux + robe chatoyante
Robe chatoyante = robe à paillettes + rubis de protection + brassard d'or

Dragon Quest V

© Square Enix / Arte Piazza

RETROUVER BIANCA AU CHÂTEAU LENOIRE

Lorsque Bianca disparaît peu après votre entrée au château, continuez votre route jusqu'aux remparts et fouillez les tombes pour la retrouver.

EXPÉRIENCE FACILE

Profitez du moment où vous serez accompagné de Papas dans la caverne au nord-est du château Reinhart pour vous battre contre un maximum de monstres afin de gagner de l'expérience très facilement. En effet, à chaque fois que son fils se fera toucher, Papas le régénérera automatiquement. Quand vous en aurez assez, continuez la quête en menant le radeau jusqu'à la prison où est enfermé Henry.

COMBATTRE GEMA

Lorsque vous aurez libéré le prince Henry dans la caverne au nord-est du château Reinhart, vous devrez faire face au sorcier Gema. Pour éviter de perdre du temps et de gaspiller vos items inutilement, contentez-vous de frapper jusqu'à ce qu'il vous mette KO car vous ne pourrez pas le battre. La suite s'annonce plutôt tragique.

DONJON OPTIONNEL

Lorsque vous aurez fini le jeu, sauvegardez et chargez votre partie (elle apparaît avec une étoile). Utilisez ensuite le sort Rura pour vous téléporter devant Evil Mountain, et allez au sud vers le marais empoisonné. Vous pourrez pénétrer à l'intérieur et explorer le donjon optionnel.

Dragon's Lair 3D

© THQ / Dragonstone Software 2004

NIVEAU PINBALL

Dans ce niveau, vous devez éviter les balles. Si la boule qui va de droite à gauche arrive vers vous, sautez en avant et en arrière. De cette façon, Dirk ne ralentira pas et vous éviterez la grosse boule noire qui arrive sur vous.

NIVEAU DRAGON'S LAIR

Quand le dragon essaie de vous mettre en feu, courez à l'opposé de la direction de sa bouche. Une fois qu'il a fini ses attaques, courez en vous éloignant de ses griffes et mettez-vous face à lui. Le dragon commencera immédiatement à vous envoyer des boules de feu. Attrapez-les avec votre épée magique et renvoyez-les sur lui. Dès que le dragon devient vulnérable, frappez-le de votre épée une ou deux fois. Eloignez-vous de lui dès qu'il commence à récupérer. Recommencez tout le processus à peu près cinq fois.

Drakan : The Ancients' Gates

© Sony / Surreal Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours du jeu, appuyez progressivement et dans l'ordre sur les boutons L1 + R2 + L2 + R1 et laissez les enfoncés, puis faites l'un des manipulations suivantes. Un message confirmera que la code a bien été activé.

Invincibilité

✕ , Bas, △ , Haut, ○ , Droite, □ , Gauche.

Monter de niveau

□ , △ , ○ , ✕ , Droite, Bas, Gauche, Haut. Répétez ce code 12 fois pour avoir le niveau maximal pour votre personnage.

Augmenter le niveau des sorts

Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut.

Santé au maximum

△ , Bas, ○ , Gauche, □ , Droite, ✕ , Haut.

Argent supplémentaire

○ , □ , Droite, Gauche, ✕ , △ , Bas, Haut. Répétez ce code pour avoir +10.000 à chaque fois.

Drakengard

© Square Enix 2004

VOLER SUR UN JET

Terminez la mission de Shinjuku, puis sélectionnez le mode Sky Mission et mettez en surbrillance le Chaos Dragon sur l'écran de sélection du dragon. Appuyez sur Bas et sélectionnez les points d'interrogation pour voler sur un Jet.

FINS DIFFÉRENTES

1ère fin : Complètez les chapitres 1 à 8 (les versets alternatifs, en chiffres romains, ne sont pas obligatoires).

2ème fin : Débloquez le chapitre 9 (pour cela, il faut retirer 80% de vie du Dragon Noir en moins de 4 minutes 20, durant le chapitre 7 verset 4) et terminez-le.

3ème fin : Toujours au chapitre 9, mais il faut terminer le verset 3 en moins 4 minutes 20 pour débloquer les versets alternatifs et voir la troisième fin.

4ème fin : Il faut terminer les 12 premiers chapitres, ainsi que les 3 chapitres annexes de vos compagnons.

5ème fin : Récupérez les 65 armes du jeu pour débloquer le 13e chapitre. Terminez-le pour obtenir la dernière fin.

RÉCOMPENSES DES FINS

Première fin

- Niveau Facile : 20 000 écus
- Niveau Normal : 120 000 écus
- Sépulcre (épée)
- Orbe Démasqué (accessoires)
- Utiliser tous les persos dans la prochaine partie.
- Possibilité de voir les cinématiques dans l'Atlas.

Deuxième fin

- Mode Difficile : 180 000 écus
- Rythme Divinicide (hache)
- Orbe de Déesse (accessoires)
- Orbe de Chevalier (accessoires)

Troisième fin

- Mode Extrême : 300 000 écus
- Orbre avatar (accessoires)
- Orbe carnaval 'Urick déguisé' (accessoires)

LES DERNIÈRES PAROLES DU GÉNÉRAL OROR

"Le dernier sceau détruit, les cieux deviennent pourpres... C'est dans ce monde détruit que des choses renaissent..."
Ainsi, il est possible de rencontrer Oror. Au début du chapitre 11, rendez-vous à la mission libre du district du Souffle Vital (au sol). Vous assisterez à une séquence où Nowe pourra voir et parler à son "père" qui est sur le point de mourir.

DRIV3R

© Atari / Reflections 2004

CAMÉRA

Pendant une course vous avez la possibilité d'enclencher à tout moment une caméra secondaire qui espionne la scène depuis un point de vue spectaculaire. Pour cela, il suffit d'appuyer simultanément sur R1 + L1 : plus la pression est forte, plus l'action se ralentit.

CHEAT MODE

Faites l'un des codes suivants dans le menu principal et activez-le dans Options > Cheats. Un son confirmera la réussite de l'opération.

Toutes les armes

R1, L2, ▢ , ○ , R1, R2, L2

Munitions illimitées

R1, R2, R1, R2, ▢ , ○ , ▢

Invincibilité

▢ , ▢ , L1, R1, L2, R2, R2

Toutes les missions

L1, R1, L1, L2, ▢ , ▢ , ○

Tous les véhicules

L1, L1, ▢ , ○ , L1, R1, ○

Toutes les villes en "take a ride"

△ , ○ , ○ , R1, R2, L1, L1
ou
○ , ○ , L1, L2, R1, R2, ▢

Immunité contre la police

○ , ○ , L1, L2, R1, R2, ▢

TOMMY VERCETTI DANS DRIV3R

Si Rockstar avait parodié Driver, Reflection se venge en intégrant des Tommy Vercetti dans DRIV3R sous le nom de Timmy Vermicellis. Dans chaque ville, vous en trouverez 10, si vous les tuer, vous pourrez débloquer de nouvelles options :

18 Wheeler Havoc

Tuez les 10 Timmy de Miami

Mode Fugitif

Tuez les 10 Timmy de Nice. Les piétons seront armés.

Pas de dégats

Tuez les 10 Timmy d'Istambul. Les voitures conduites par Tanner seront insensibles aux chocs.

VOITURES CACHÉES

A Miami : empruntez le long Freeway qui enjambe un bras de mer, quand vous venez du nord, prenez à doite une petite route en impasse sur une île, juste avant une planque (point rouge). Vous arriverez à un garage qui s'ouvrira et vous dévoilera une magnifique voiture de sport !

A Nice :
-Rendez-vous sur la piste de l'aéroport. Suivez-la en direction de l'est, vous verrez sur votre gauche des bâtiments rouges (pompiers?). Il y a 3 portes de garages. Celle de gauche s'ouvrira quand vous approcherez et vous livrera un modèle qui ne laisserait pas Batman indifférent...
-Un Van "Peace" est planqué dans la ville en forme de spirale à l'ouest sur le plan, dans un garage collé à une maison. Pour y aller, dirigez-vous complètement à l'Ouest, puis prenez par le Nord. Vous entrerez alors dans une "Ville" avec des rues étroites et quelques échaffaudages. Grimpez tout en haut de cette "ville" pour trouver un garage avec la camionnette et un tremplein.
-Une Voiture "type SPORT des années 70" est garée dans la caserne des pompiers de l'aéroport de Nice. Pour y aller, commencez par vous rendre à l'aéroport et passez devant votre "planque". Prenez la piste de décollage dans le sens du Nord-Est. Vous devez croiser une sorte de caserne de pompier. Le garage dans lequel se trouve la voiture s'ouvre alors.
-Un "Fenwick" (une voiture qui sert à lever des caises) se situe totalement à l'est, sur la pointe de terre du Sud-est. Pour y aller, prenez complètement à l'est, puis descendez vers le sud. Dans un des chemins du bord de mer, aprochez-vous de la falaise et cherchez un chemin qui monte vers une maison isolée. Au fond du jardin se trouve le garage où est entreposé le FENWICK.

N'oubliez pas de sauvegarder votre profil afin de pouvoir profiter à votre guise des nouveaux bolides.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : QG de la police.

Vous devez vous diriger vers le QG de la police. Sortez de la maison et allez sur les grandes routes, prenez la première voiture qui passe. Le QG de la police se trouve au nord, il est représenté par le petit point vert, au sommet du cône blanc sur votre carte. Entrez dans le QG, un policier vous informera que le stand de tir est à votre disposition. Prenez la porte de gauche et ne tirez que sur les cibles rouges.

Mission 2 : Sur la piste de Baccus.

Dépêchez-vous de prendre la première voiture de flic et suivez la voiture de flic qui vient de passer avec la flèche rouge au-dessus du capot, et ceci jusqu'à être arrivé au siège.

Mission 3 : Le siège.

Partez du côté gauche, il y aura deux gangsters qui sortiront, tuez-les, à l'intérieur de l'entrepôt il y en aura de nouveau deux. Après les avoir tous tués, le chef prend la fuite avec une voiture, prenez en une et suivez-le, à un moment il se crachera.

Mission 4 : Les toits.

Vous devez aller au gold coast hotel, il se trouve vers Miami beach au nord. Evitez les voitures de flic et prenez le parking, descendez de la voiture et montez les escaliers pour arriver au deuxième étage, faites attention, il y a un garde. Vers la troisième porte à droite, il y aura deux gardes et un uzi sur le lit. Montez au dernier étage sur le toit, il y aura trois bandits. Quand vous êtes sur le toit, descendez par les escaliers, il y aura deux bandits, un au sol et un sur les escaliers en face. Montez les escaliers d'en face, il y aura cinq hommes et deux médecines. Rentrez dans le local au fond, après une nouvelle cinématique, vous entrez dans le parking souterrain et sept hommes vous attendent pour vous faire la peau. Allez ouvrir la porte du garage dans le petit local d'en face, prenez également la médecine. A droite, deux hommes vont sortir d'un ascenseur, tuez-les et prenez la voiture au fond à gauche. Suivez le point de navigation.

Mission 5 : Convaincre Lomaz.

Sortez de chez vous et prenez une voiture puis retrouvez Lomaz vers le Sud-est de Miami vers Coral Gables. Une fois arrivé, deux hommes vous parlent, prenez la voiture grise et ruinez les bâtiments de Tico. Vous n'avez que 1 minute 30 pour tout détruire, ne vous occupez pas des hommes qui vous tirent dessus, défoncez tout. Il y a un tonneau après la première grille à droite, puis d'autres un peu plus loin, et des bengalow à droite. Suivez les flèches et dégaumez tout. Après avoir prouvé votre aptitude à la conduite, allez chercher l'autre voiture, vous devez aller dans le bar de Red River. Suivez le point de navigation, une fois à destination, vous devez détruire le bar. Entrez et tuez tout ce qui bouge puis tirez dans les chaises, les verres, les bouteilles, tout quoi, avant le temps donné.

Mission 6 : Le yacht de Gator.

Vous devez aller chercher un hors-bord et recouperez du C4 sur un bateau appelé le Stitsville, c'est l'itinéraire à l'est. Montez par le côté que vous voulez, tuez tous les bandits, dirigez-vous au premier étage au fond à gauche. Il y a un interrupteur, activez-le et prenez le bateau pour rejoindre l'itinéraire prochain. Arrivé aux petites maisons, tuez tout ce qui bouge et récupérez les explosifs et si possible ne tuez pas la belle fille. (Ne tentez pas, on ne peut rien lui faire.) Prenez les médecines et ressortez, vous aurez une cinématique, et votre mission qui consiste à poser les C4 sur le yacht. Allez au yacht, il faut poser les trois C4, il y aura encore des hommes sur le bateau, attention. Commencez par prendre au premier étage la porte de droite, tuez tous les ennemis et placez le C4. Traversez tous les couloirs et en ressortant, allez vers la gauche, tuez les deux hommes. Descendez ensuite à la salle des machines, il y a quatre hommes, placez le C4 et montez au second étage, prenez la porte, tuez tous les ennemis et traversez le couloir. Arrivé devant les commande, placez le C4 et quittez vite le yacht.

Mission 7 : piégé

Vous commencez dans une course poursuite avec les flics dans un magasin, sortez vivant du magasin et allez au point de navigation vers le nord. Une fois cette poursuite finie, vous devez jeter la voiture dans l'eau. Trouvez le plan d'eau le plus proche et foncez dans l'eau.

Mission 8 : Dodge Island.

Commencez par aller à l'entrepôt de Gator vers l'est. Une fois arrivé chez Gator, entrez dans l'entrepôt et après la cinématique, vous devrez vous barrer à toute vitesse. Passez par la porte d'en face, quand vous sortirez, allez le plus vite possible pour passer avant que le container ne se baisse. Prenez les escaliers et tuez tous les hommes, ensuite sortez du petit entrepôt et allez à droite, dégaumez tous ceux qui bougent. Un peu plus loin, une voiture et un van débarqueront, défoncez-les. Quand vous sortirez des containers, prenez à gauche il y a un passage avec une moto, prenez-le si vous le voulez. Continuez plus loin il y aura pas mal de gangsters et au fond à gauche des containers et deux médecines. Prenez la rue de droite, au bout défoncez le portail et plus loin prenez à droite. Vous arriverez à l'entrée de l'entrepôt, tuez les hommes et le van et ouvrez la porte avec l'interrupteur devant la porte.) Prenez une voiture et retournez au point de navigation. Le pont se lève, foncez et sautez. Un nouveau point de navigation vient d'apparaître, allez-y quand personne ne vous suit.

Mission 9 : Représailles.

Vous commencez dans une course poursuite contre Gator, vous ne pouvez rien lui faire à part le toucher à quelques moments. Plus loin il s'arrêtera dans un garage, descendez de la voiture, butez les quatre hommes qui vous attendent. Entrez dans le garage, tuez tous les hommes, traversez les pièces, plus loin vous devrez prendre un hors-bord pour suivre Gator, il s'arrêtera sur un pilotis plus loin, tuez les hommes et au fond du couloir, vous devrez tuer Gator. (Restez un peu en retrait après avoir tué les trois hommes qui le protègent, et tirez-lui dans la tête ça ira plus vite.)

Mission 10 : Bienvenue à Nice.

Vous débarquez dans une maison splendide à Nice, sortez et prenez la voiture devant votre porte. Dirigez-vous vers le point de navigation pour rejoindre Calita. On ne peut pas l'atteindre en voiture, il y a des blocs de béton qui bouchent les entrées, vous devez sortir de la voiture et entrer dans le petit quartier. Tuez tous les agresseurs, et protégez-la tout le long. En principe, les ennemis arrivent par deux en voiture ou par trois à pied. Vous allez vous approcher du van, et vous devrez monter dedans puis tuer tous les chauffards qui vous tapent au cul (essayez de leur crever les pneus, ça ira plus vite, sinon visez les têtes.) Vous arriverez à destination « assez défoncé » en principe.

Mission 11 : Cogne et file.

Vous commencez la mission sur une moto, vous devez aller voler des voitures, la première se trouve dans un parking, montez-la dans le camion, reprenez un véhicule puis allez chercher la deuxième voiture. Ramenez la voiture dans le camion, la troisième voiture se trouve assez loin, allez le plus vite possible avant que le camion atteigne le complexe. N'abîmez pas trop les voitures où vous perdrez la mission.

Mission 12 : Poids lourds.

Vous commencez dans une voiture, vous devez vous rendre dans la cour d'un hangar pour prendre une semi-remorque. Vous n'avez pas de temps précis pour arriver dans cette cour, pour entrer, prenez la descente et passez par la porte d'entrée (tout bête). Planquez-vous et tuez les hommes, il y en a à peu près huit. Il y a une médecine derrière un container vers la droite proche de l'échelle que vous devez grimper pour prendre votre container. Ne vous cassez pas la tête, placez vous au-dessus du bleu, enlevez le blanc, jetez-le quelque part et prenez le bleu puis placez-le sur le plateau derrière à gauche. Descendez l'échelle, prenez le camion dans le garage, et reculez sur le container pour l'attacher. Rejoignez ensuite les docks, à peine sorti du hangar, des flics vont vous poursuivre, et là, vous devrez faire gaffe aux barrages de police assez dangereux et fréquents. Essayez de passer par une route très « zig zag », elle est longue mais sans flics. Continuez jusqu'aux docks.

Mission 13 : Vol à la tire.

Suivez le camion pour voir quelle voiture vous devrez voler. Au premier croisement, un camion vous gênera et trois hommes voudront vous tuer, défoncez-les et continuez votre poursuite. Il arrivera dans une sorte de château gardé par deux hommes à l'entrée et huit hommes à l'intérieur de la cour. Tuez-les et prenez la belle voiture sans l'abîmer puis tuez les hommes qui vous font barrage. Ramenez la voiture à Calita.

Mission 14 : Trafics d'armes.

Vous commencez avec une course à faire, allez chercher le matos en moins de 45 secondes. Une fois arrivé, un homme descend et vous devrez aller chercher une bagnole bourrée d'explosifs. Tuez la dizaine d'hommes qui gardent la voiture. Amenez la voiture avant les 2 minutes 30 secondes au point de navigation. Faites attention aux ennemis qui vous attaquent, évitez les voitures, ne freinez pas trop fort, ne tournez pas trop fort, ça abîme les explosifs. Arrivé avant le temps donné, il faut passer dans une petite ruelle et placer la voiture devant un arbre.

Mission 15 : Dans le panneau.

Vous commencez dans une voiture piégée qui n'a pas le droit de descendre en dessous de 80km/h. Allez au point de navigation en prenant les routes les plus droites possible, pour garder une grande vitesse tout le long. Une fois arrivé sur la plage, placez-vous aux côtés de la camionnette et appuyez sur Y quand vous sentez que vous êtes bien en parallèle. Vous devez à présent ramener la voiture à Fabienne. Prenez toujours les routes les plus grandes. Passez à côté de la grosse porte de garage, foncez dans le camion puis sautez avant que les deux ne se percutent.

Mission 16 : Des soucis pour Calita.

Vous commencez dans un hangar, prenez vite la voiture et rejoignez Calita. Ne vous occupez pas du fourgon sauf si vous le croisez, essayez de tuer les deux hommes et de viser les pneus. Une fois arrivé au point de rendez-vous, tuez tous les hommes, et par la suite, stopez Fabienne. Descendez vite les marches, prenez la voiture à droite et ne la lâchez pas d'une semelle, prenez exactement les mêmes trajectoires. A un moment voulu, Fabienne s'arrêtera et vous devrez lui tirer quelques coups pour la tuer.

Mission 17 : Sauvez Dubois.

Dirigez-vous au restaurant, passez par derrière ou devant, ça n'a pas d'importance, tuez tous les hommes qui vous dérangent. Au cas où vous en auriez besoin, il y a deux médecines dans le grand hall. Une voiture s'enfuit et vous devez la suivre et l'arrêter. Si vous arrivez à détruire la voiture pendant la course tend mieux, sinon elle s'arrêtera bien un jour de toute façon. Tuez ensuite les deux gardes du corps qui sont dehors.

Mission 18 : Traqué.

Commencez par vous rendre aux docks, vous allez reprendre la partie sans armes, sautez vite dans le véhicule, prenez une caisse, levez le chariot et placez-la dans le trou du 1er étage. Montez à l'échelle puis sautez tout l'obstacle. Au fond, vous récupérerez une arme, descendez et deux hommes arriveront par la porte, tuez-les. Dehors se trouvent encore énormément de gardes et derrière dans l'eau, deux hommes sur deux yachts différents. Prenez les médecines derrière l'échelle, et devant le kayak. Prenez ensuite une voiture et dirigez-vous vers le point de navigation, faites attention aux barrages. Une fois que vous serez arrivé dans le quartier, ça n'est pas bien difficile, montez tout le long, la villa se trouve au sommet de la colline. Tuez tous les hommes du gang et mettez-vous au milieu de la cour.

Mission 19 : Surveillance.

Vous devez commencer par suivre une voiture, vous devez être ni trop près ni trop loin, attention. A un moment, la voiture arrivera à destination, vous devez rentrer par derrière et tuez les hommes avec le pistolet silencieux. Montez les escaliers, tuez les hommes et allez dans la salle de réunion. (On y accède par le trou dans le sol.) Vous allez devoir sortir par la force cette fois-ci, tuez tout ce qui bouge et dirigez-vous vers les escaliers menant au toit. Tuez tous les hommes se trouvant sur votre passage et descendez ensuite l'échafaudage. En faisant attention aux hommes qui

sortent de tous les coins. Vous devez buter tous les hommes autour des deux voitures et rejoindre le point de navigation en évitant les patrouilles.

Mission 20 : Tanner s'échappe.

C'est une bonne mission qui s'annonce, défoncez toutes les voitures de flic qui passent avec le lance-grenade (très utile quand on sait s'en servir) ou le uzi. Après un nombre incalculable de voitures défoncées, vous allez plonger dans l'eau avec le camion et vous retrouver sur un hors-bord. Mettez-vous sur la plage que vous voudrez, accostez, et rejoignez le point de navigation en évitant les patrouilles de police.

Mission 21 : Une autre piste.

Vous commencez par une poursuite en voiture, ne lâchez pas d'une semelle la voiture qui part. Après cette bonne poursuite, vous arriverez dans un grand bâtiment, et vous devez retrouver l'homme de la voiture. Tuez tous les hommes (attention ils sont très nombreux.) et rendez-vous au point de navigation pour retrouver l'homme. (Il se cache dans un petit passage assez bien gardé.)

Mission 22 : Ruelle.

Vous devez très vite poursuivre Bagman, cette poursuite est assez difficile, il ne faut pas faire d'erreur. En plein milieu de la ville dans une petite ruelle, vous allez tomber dans une embuscade, il y aura bien 8 hommes à gauche, à droite et sur la façade de l'immeuble. Tuez-les tous et entrez ensuite dans l'immeuble en fusillant tous ces bandits. Parcourez l'immeuble et prenez la voiture dans la cour, puis sortez de cette horreur. Rendez-vous au point de navigation en évitant les patrouilles ennemies et rentrez dans l'immeuble.

Mission 23 : La poursuite.

Vous voilà embarqué pour la pire poursuite du jeu. (La plus pénible surtout) en commençant, tournez de suite à gauche et poursuivez Calita. Essayez de rester le plus près d'elle sinon vous la perdez très vite de vue. Vous allez arriver face à un pont, et là, seule Calita sautera, ne tentez pas de faire demi-tour. Descendez de votre voiture, allez à droite et descendez vers les docks, prenez un bateau et allez vers Calita. (Là, il y a un petit point de sauvegarde qui vous permettra de repartir dans le garage.) Elle va encore s'enfuir avec une moto cette fois-ci, prenez en une et essayez de lui rentrer dedans (si vous allez assez vite, vous pourrez l'arrêter dans la première porte qu'elle prend.)

Mission 24 : Camion piégé.

Vous commencez dans une voiture et vous devez éliminer un camion plein de bombes. Essayez de tirer sur les barils quand vous le pourrez ou le mieux est de coller l'avant de la voiture sur l'arrière du camion et de décharger tout votre chargeur. (A cette distance, les barils vous passent au-dessus.) Le camion n'est pas très résistant ça ira assez vite.

Mission 25 : Poursuivez le train.

Vous commencez cette fois par une course poursuite avec un train, quand vous êtes derrière, évitez les tirs et placez-vous à gauche. (Le côté de droite vous fera toujours perdre.) Au moment où vous serez à son côté, roulez près de lui car plus loin, il y aura des murs qui vous bloqueront si vous êtes trop à gauche. Une fois que vous avez passé un mur très proche du train, dépassez le train et continuez la course jusqu'à être arrivé sur le pont. (Le but est d'arriver avant le train sur le pont.) Vous arrivez dans la dernière ligne droite, tuez tous les hommes passant, le M-16 est très utile, prenez les médecines qui se cachent souvent derrière les voitures. Faites attention aux deux flics, vous devez les protéger. Attention juste un peu avant le barrage, quand votre mission passe à « tuez Jéricho », une dizaine d'hommes vont sortir par la droite. Défoncez tout ce qui passe, allez dans cette allée, tuez tous les hommes et derrière les poubelles se trouve Jéricho. Essayez de vous planquer, ses coups font très mal. Déchargez tous les chargeurs M-16 qui faut pour l'abattre et ce jeu est fini.

AVOIR UNE REMORQUE

Dès que vous commencez une partie en mode "conduite libre" avec un camion, regardez derrière vous pour apercevoir une remorque. Mettez-vous de façon à l'accrocher à votre véhicule et vous pourrez rouler avec.

VÉHICULES D'ISTANBUL

Véhicule A
La speedster se trouve dans un des hangar à trains derrière un container rose au sud-ouest de la carte.

Vehicule B
La racer GT se trouve dans un container rouge placé devant le grand trou qui se trouve dans la partie nord de la ville dans le sable.

Vehicule C
La roadster se trouve dans un garage avec un mur rouge au nord de la carte.

CIRCUIT DE KARTING

Au Sud-Ouest de Miami, dans le quartier de Coral Gables, allez vers le palace en forme d'église qui se trouve complètement au Sud-Ouest du quartier. Prenez à droite vers le parking et continuez tout droit vers les buissons. Tourner à gauche en direction du tunnel. Une fois parvenur au niveau de la cour, allez ouvrir le portail en montant l'escalier et tuez Tommy Vermiceli. Dans la deuxième cour, prenez à gauche pour découvrir un karting dans les stands.

ECHAPPER À LA POLICE

Lorsque vous êtes poursuivis par la police, prenez une grande route comme le freeway. Accélérez à fond et quand vous êtes à la vitesse maximum faites un demi-tour brusque et repartez dans l'autre sens. Le temps que les policiers fassent demi-tour, vous serrez loin d'eux et vous pourrez rejoindre une planque pour ne plus avoir de crminalité.

Driven

© Empire Interactive / Bam! 2003

CHEAT CODES

Au menu principal, faites l'une des manipulations suivantes :

Toutes les voitures

Haut, Bas, Dorite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas.

Tous les circuits

Haut, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Droite, Haut.

Mode Story

Bas, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche.

Championnats Arcade

Droite, Gauche, Haut, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche.

Championnats multi-joueurs

Gauche, Bas, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas, Droite.

Driver : Parallel Lines

© Atari / Reflections 2006

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans le menu de triche.

CARSHOW	Tous les véhicules
GUNRANGE	Toutes les armes
GUNBELT	Munitions infinies
ZOOMZOOM	Nitro infinie
IRONMAN	Invincibilité
ROLLBAR	Voitures indestructibles
KEYSTONE	Flics plus faibles
TOOLEDUP	Améliorations gratuites

BONUS

Plus d'énergie	Trouver 10 étoiles
Plus de nitro	Trouver 20 étoiles
Deux fois plus de munitions	Trouver 30 étoiles
Double durabilité	Trouver 40 étoiles
Améliorations gratuites	Trouver 50 étoiles
Hot Rod	Trouver 100 étoiles

TOUS LES GP RACERS

Hot Rod	Terminez 1er sur Driver GP Long Island (2006)
Raven	Terminez 1er sur Driver GP Long Island (1978)
San Marino Spyder	Terminez 1er sur Driver GP Manhattan Race (1978)
Torrex	Terminez 1er sur Driver GP Manhattan Race (2006)

ARSENAL COMPLET

Aust PUP	Terminer la mission "Gauntlet"
Blaine	Terminer la mission "Home Wrecker"
F70	Terminer la mission "Tailgate"
Gangster	Terminer la mission "Tailgate"
L15	Terminer la mission "Jail Break"
Lance-grenades	Terminer la mission "Kidnap"

RPG	Terminer la mission "Shell Shock"
Service 9	Terminer la mission "Last Chance"
SF10	Terminer la mission "Guardian Angel"

2006 ERA

Terminez la mission "Rançon" en 1978.

RÉCOMPENSES DU KILOMÉTRAGE

Mode Bodysnatcher

Dépassez 666 miles sur le compteur kilométrique.

Night Night

Dépassez 700 miles sur le compteur kilométrique.

Shortest Day

Dépassez 800 miles sur le compteur kilométrique.

Far Out

Dépassez 900 miles sur le compteur kilométrique.

Driving Emotion Type-S

© Electronic Arts / Squaresoft 2001

VOITURES BONUS

Mazda RX-7 FC3S et Toyota Sprinter Truno GTV

Remportez le mode Autocross 2.

Toyota MR2

Remportez le mode entrainement online Autocross 4.

Drome Racers

© Electronic Arts / ATD 2002

CHEAT CODES

Effectuez ces manipulations sur le menu principal.

Toujours gagner

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, carré, △ , ○ . Appuyez ensuite sur L3 pendant la course pour gagner.

Toutes les pistes:

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, △ , △ , ✕ .

Dropship

© Sony / Studio Camden 2002

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans le menu "Classified Files" des options.

BLASTRADIUS	Munitions illimitées
KINGSLEY	Choix du niveau
KREUZLER	Bonus niveau 1
SHEARER	Bonus niveau 2
TEAMBUDDIES	Invincibilité
UBERDOOPER	Bonus niveau 3

MINI-JEUX

Activez le cheat code du niveau bonus 3. Puis, pendant la séquence d'intro, maintenez le stick analogique gauche vers le haut en appuyant rapidement sur □ , △ , ○ , △ , □ , ○ . Appuyez sur ✕ pour stopper l'intro et le mini-jeu commencera.

Duel Masters

© Atari / High Voltage 2004

PERSONNAGES CACHÉS

Caitlan : Terminez l'histoire de Rusty
Earl : Terminez l'histoire de Trey
Jalen : Terminez l'histoire de Rebecca
Knight : Terminez l'histoire des cinq personnages
Marcus : Terminez l'histoire de Flynn
Moines : Battez-les la première fois
Sera : Terminez l'histoire de Luc
Widow : Battez-la à la fin du tournoi

Dynasty Warriors

© Koei

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Au menu principal, effectuez la manipulation suivante : , R1, R2, L2, L1, , R2, L2, , . Vous devriez alors entendre un son qui vous indiquera que la manipulation fonctionne correctement. Vous pourrez jouer avec tous les personnages.

Dynasty Warriors 2

© THQ / Koei 2000

NOUVEAUX PERSONNAGES

Débloquer Huang Zhong, Ma Chao et Jiang Wei :

Finissez le mode Musou avec un membre du royaume Shu

Débloquer Taishi Ci, Lu Meng et Gan Ning:

Terminez le mode Musou avec un membre du royaume Wu

Débloquer Xiahou Yuan et Zhang Liao:

Terminez le mode Musou avec un membre du royaume Wei

NOUVELLE INTRO

Terminez le mode Musou avec n'importe quel personnage pour voir une nouvelle intro.

SOUND TEST

A l'écran titre, faites : R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2. Vous debloquerez ainsi le mode Sound test.

ACCÈS À TOUS LES PERSONNAGES

Au menu principal, faites l'une des manipulations suivantes. Un signal sonore confirmera que la manipulation a réussi.

Tous les généraux

+ + L1 + L2 + R1 + R2 + + .

Tous les généraux Shu

, , R1, R1, , , R2, R2. Vous débloquerez ainsi Ma Chao, Jiang Wei, Liu Bei, Zhuge Liang, et Huang Zhong.

Tous les généraux Wei

, , , , R2, R2, R1, R1. Vous débloquerez ainsi Cao Cao, Xiahou Yuan, Zhang Liao, et Sima Yi.

Tous les généraux Wu

, , R2, R2, R1, R1, , . Vous débloquerez ainsi Taishi Ci, Sun Jian, Sun Quan, Lu Meng, et Gan Ning.

QUELQUES BONUS

Dans la bataille de Hei Fei, battez Zhang Liao pour obtenir Epée +10.
Dans la dernière bataille, battez Sim Ya pour obtenir bouclier +8.
Dans la bataille des rubans rouges, placez-vous du côté des rubans jaunes et battez des généraux pour obtenir vie +10.

Dynasty Warriors 3

© THQ / Koei 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLE SÉQUENCE CINÉMATIQUE

Allez sur l'écran Opening Edit et placez-vous sur l'option Replay. Ensuite, maintenez les boutons R1 + L1 + R2 + L2 et appuyez sur ⊗ . Ou bien, maintenez R1 + L1 + R2 + L2 et appuyez sur Start. Vous verrez tous les personnages du jeu se mettre à danser. Pour la version jamonaise du jeu, il faut maintenir L1 + R1 et appuyer sur ○ ou maintenez L2 + R2 et appuyez sur ○ .

TOUS LES GÉNÉRAUX

Allez sur l'écran principal, et placez-vous sur l'option Free Mode. Ensuite, faites les manipulations suivantes sur l'écran titre pour avoir tous les généraux. Un son confirmera la validité du code.

Généraux Shu	:	L1, □ , △ , R2, L1, L2, L2, R1, □ , L1
Généraux Wei	:	L2, L1, □ , △ , L1, L2, R1, R2, L1, L2
Généraux Wu	:	△ , △ , L1, □ , R1, R2, L1, L2, L2, L2
Tous les Généraux	:	R2, R2, R2, L1, △ , L2, L2, L2, R1, □

SOUND TEST

Allez sur l'écran principal et placez-vous sur l'option Free Mode. Ensuite, allez sur l'écran titre et faites L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2, □ , △ pour accéder au Sound Test et écouter les musiques du jeu. Pour la version japonaise, effectuez □ , △ , △ , □ , L1, R1, R2, L2.

CHOIX DU CAMP EN FREE MODE

Allez sur l'écran principal et placez-vous sur l'option Free Mode. Ensuite, allez sur l'écran titre et faites R1, R2, L2, L1, □ , L1, L2, R2, R1, △ . Pour la version japonaise, effectuez R1, R2, L2, L1, □ , R2, △ , L1

TOUTES LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES

Allez sur l'écran principal et placez-vous sur l'option Free Mode. Puis, sur l'écran titre faites △ , L1, △ , R1, △ , □ , L2, □ , R2, □ . Pour la version japonaise, effectuez L1, △ , R1, △ , L2, □ , R2, □ .

ECRAN D'ÉDITION

Pour obtenir le mode Opening Edit, allez sur l'écran principal, placez-vous sur l'option Free Mode et sur l'écran titre faites : R1, □ , R1, △ , R1, L1, □ , L1. Pour la version japonaise, effectuez R1, □ , L1, □ , R2, △ , L2, △ .

RESET PENDANT LE JEU

Appuyez sur Start + Select en cours de partie.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Pour commencer avec de nouveaux guerriers, lancez le jeu avec une Memory Card comportant une sauvegarde de Dynasty Warriors 2. Certains personnages du volet précédent seront accessibles.

OBTENIR LU BU

Pour obtenir Lu Bu, rendez-vous à la porte de Hu Lao en mode Musou ou en mode Libre. Battez plus de mille hommes et tuez Lu Bu. Terminez le niveau et vous aurez alors Lu Bu.

TOUS LES GÉNÉRAUX (VERSION JAPONAISE)

Allez sur l'écran principal, et placez-vous sur l'option Free Mode. Ensuite, faites les manipulations suivantes sur l'écran titre pour avoir tous les généraux. Un son confirmera la validité du code.

Généraux Shu	:	L1, □ , △ , R2, L1, L2, L2, R1
Généraux Wei	:	□ , △ , L1, L2, R1, R2, L1, L2
Généraux Wu	:	△ , L1, □ , R1, R2, L1, L2, L2
Tous les Généraux	:	□ , R1, △ , L1, △ , R2, □ , L2

SE RELEVER RAPIDEMENT

Quand on vous envoie au sol, faites L1 juste au moment où vous le touchez : vous vous relèverez ainsi plus vite.

Dynasty Warriors 3 : Xtreme Legends

© Koei 2003

FINS CACHÉES

Positionnez-vous sur l'option "Play" de l'écran "Opening" sur le menu principal, puis maintenez R1 + L1 et appuyez sur ⊗ . Vous pouvez découvrir une autre démo de fin si vous maintenez R2 + L2 et appuyez sur ⊗ .

CHOIX DU NIVEAU

Version US
Au menu principal, faites : R1, R2, L2, L1, ▢ , L1, L2, R2, R1, △ .

Version Jap
Au menu principal, faites : R1, R2, L2, L1, ▢ , R2, △ , L1.

TOUS LES GÉNÉRAUX

Version US
Au menu principal, faites : R2, R2, R2, L1, △ , L2, L2, L2, R1, ▢ .

Version Jap
Au menu principal, faites : ▢ , R1, △ , L1, △ , R2, ▢ , L2.

SOUND TEST

Version US
Au menu principal, faites : L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2, ▢ , △ .

Version Jap
Au menu principal, faites : ▢ , △ ,△ , ▢ , L1, R1, R2, L2.

TOUTES LES VIDÉOS

Version US
Au menu principal, faites : △ , L1, △ , R1, △ , □ , L2, □ , R2, □ .

Version Jap
Au menu principal, faites : L1, △ , R1, △ , L2, □ , R2, □ .

NOUVELLES TENUES

Terminez le jeu en mode Musou avec tous les personnages pour débloquer leurs nouveaux costumes. Positionnez-vous sur l'un des personnages sur l'écran de sélection et faites L2 ou R2 pour choisir une couleur.

CONTRÔLER LES CHARGEMENTS

Lors des loadings, vous pouvez augmenter ou diminuer la puissance du vent en appuyant sur le bouton ✕ .

Dynasty Warriors 4

© THQ / Koei 2003

RECOMMENCER LE JEU

Au cours d'une partie, appuyez simultanément sur Start + Select pour retourner au menu principal.

MOQUERIES

Pour vous moquer de vos adversaires appuyez sur R3. Attention car vous serez ainsi vulnérables aux attaques.

BATTRE PLUS FACILEMENT LES OFFICIERS

Pour battre plus facilement les officiers ennemis en duel, faites L1 + lorsqu'il tente de vous toucher.

DÉBLOQUER TOUS LES GÉNÉRAUX (VERSION JAP)

A l'écran titre faites : R1, R2, L1, L2, , , , .

DÉBLOQUER LA PREVIEW DE DYNASTY TACTICS 2

Sur le menu des vidéos, appuyez sur .

JOUER AVEC YUAN SHAO

Terminez le Musou Wei avec n'importe quel personnage pour débloquer Yuan Shao.

JOUER AVEC LU BU

Pour jouer avec Lu Bu, finissez le mode Musou avec n'importe quel personnage.

JOUER AVEC MENG HUO ET ZHU RONG

Pour jouer avec Meng Huo et Zhu Rong, battez Meng Huo sept fois, ou combattez Zhu Rong en duel.

JOUER AVEC DONG ZHUO

Pour Jouer avec Dong Zhuo, terminez le mode Musou avec Lu Bu ou Diao Chan.

OBTENIR L'ÉCLAIR DE FEU

Lors de la Bataille de Xia Pi avec les troupes de Lu Bu :
1) Ne tuez aucun généraux ou officiers,
2) Attendez que Guan Yu rencontre Eclair de Feu (cinématique),
3) Tuez Guan Yu et l'objet apparaîtra (un message signale l'emplacement de la caisse rouge).

OBTENIR LA SELLE D'OMBRE

Pour obtenir la Selle d'Ombre (qui permet de ne pas tomber d'un cheval quand un ennemi vous frappe), suivez cette méthode lorsque vous êtes à la porte de Tong avec les troupes de Liu Bei :
1) Tuez les 4 généraux en bas à droite de la carte.
2) Prenez un cheval, allez en haut à droite de la carte et tuez Xu Zhu.
3) Allez en haut à gauche, tuez Xu Huang et son officier.
4) Tuez vous-même les sous-officiers de Cao Cao (vous et pas vos gardes du corps).
5) Allez en bas à droite de la carte et balladez-vous sur cette partie de la carte jusqu'à ce qu'une cinématique apparaisse.
6) Un message indique l'emplacement de la selle (caisse rouge).

BATAILLE DE RU NAN AVEC LES SHU

Avec le peuple Shu en mode Musou, finissez le premier acte normalement. A l'acte 2, choisissez la porte de Hu Lao en premier et surtout, ne tuez pas Lu Bu. Foncez plutôt tuer Dong Zhuo avant qu'il ne s'échappe. La prochaine bataille sera celle de Ru Nan.

DÉBLOQUER DA QIAO ET XIAO QIAO

En mode Musou, commencez avec n'importe quel perso et choisissez "La Forteresse des Turban Jaunes", finir le stage et choisissez "la Rebellion des Turban Jaunes", tuez Zhang Jiao et dans le stage suivant, protégez les 2 Qiao et finissez le stage.

ARME DE LU BU NIVEAU 10

Dans la mission "La Révolte de Lu Bu" (mode libre ou Musou/difficile), ne pas prendre de garde du corps puis :
1) Tuez tout le monde (officiers, généraux, Passes, embuscades, troupes...). Il ne faut pas qu'un allié ou qu'un garde du corps tue 1 seul soldat (sinon, pas d'arme).
2) Laissez Dong Zhuo vivre pendant quelques minutes après l'avoir rencontré et l'arme la plus puissante du jeu sera en votre possession : un message le signalera : s'il n'apparaît pas, soit vous avez fait une erreur, soit vous n'avez pas été assez vite. Une seule solution : recommencer !

SELLE D'HEXAGONE

En mode MUSOU UNIQUEMENT. Faire la forteresse des Turbans jaunes puis la campagne contre LIU BEI (avec les turbans jaunes). Dans la campagne contre LIU BEI battez GUAN YU et ZHAO YUN avant que les renforts n'arrivent, ensuite diminuez de moitié la vie de LIU BEI et un message indiquera qu'un objet de valeur a été découvert sur la petite île au sud est.

OBTENIR LA SELLE D'ÉLÉPHANT

Lancez-vous dans la campagne de Nanman et dérobez un éléphant à un allié. Pour cela, vous pouvez utiliser les bombes de Han-Gai. Ensuite, pénétrez dans le camp ennemi et vous verrez un nouvel objet apparaître dans votre camp.

Dynasty Warriors 4 : Xtreme Legends

© THQ / Koei 2004

OBTENIR LA 5ÈME ARME DE LU BU

Mettez-vous en mode Très Difficile et lancez la bataille de Chi Bi. Attendez que les renfort ennemis arrivent et battez Huang Gai, Lu Meng et Tashi Ci pour voir l'arme apparaître sur le lieu des prières.

Dynasty Warriors 5

© Koei 2005

DÉBLOQUER TOUS LES GÉNÉRAUX WU (VERSION JAPONAISE)

Sur l'écran titre faites la manipulation suivante :
Maintenez L1+L2+R1+R2 puis faites : haut, droite, gauche, gauche, droite, haut, bas, , , X.

LES PERSONNAGES

ShuHan

Guan Ping	finir le mode Musou de Guan Yu
Guan Yu	accessible dès le début
Huang Zhong	accessible dès le début
Jiang Wei	finir 2 modes Musou du Shu
Liu Bei	finir 4 modes Musou du Shu
Ma Chao	accessible dès le début
Pang Tong	finir 3 modes Musou du Shu
Wei Yan	finir le mode Musou de Huang Zhong
Xing Cai	accessible dès le début
Yue Ying	débloquez le mode Musou de Zhugue Liang
Zhang Fei	accessible dès le début
Zhao Yun	accessible dès le début
Zhuge Liang	finir un mode Musou du Shu

Wei

Cao Cao	finir 4 mode Musou du Wei
Cao Pi	accessible dès le début
Cao Ren Zixiao	finir le mode Musou de Cao Pi
Dian Wei	accessible dès le début
Pang De	finir le mode Musou de Ma Chao
Sima Yi	finir 1 mode Musou des Wei
Xiahou Dun	accessible dès le début
Xiahou Yuan	finir le mode Musou de Xiahou Dun
Xu Chu	accessible dès le début
Xu Huang	finir 3 mode Musou des Wei
Zhang He	finir 2 mode Musou
Zhang Liao	accessible dès le début
Zhen Ji	accessible dès le début

Wu

Da Qiao	finir le mode Musou de Sun Ce

Gan Ning	finir le mode Musou de Ling Tong
Huang Gai	finir 2 modes Musou du Wu
Ling Tong	accessible dès le début
Lu Meng	finir 2 modes Musou du Wu
Lu Xun	accessible dès le début
Sun Ce	finir le mode Musou de Sun Quan
Sun Jian	finir 4 mode Musou du Wu
Sun Quan	accessible dès le début
Sun Shang Xiang	accessible dès le début
Taishi Ci	accessible dès le début
Xiao Qiao	finir le mode Musou de Zhou Yu
Zhou Tai	finir 1 mode Musou du Wu
Zhou Yu	accessible dès le début

Autres

Diao Chan	finir le mode Musou de Lu Bu
Dong Zhuo	finir le mode Musou de Diao Chan
Lu Bu	finir un mode Musou d´un personnage Wei, d´un Shu et d´un Wu
Meng Huo	finir les modes Musou de Zhugue Liang et Lu Xun
Yuan Shao	finir le mode Musou de Cao Cao
Zhang Jiao	finir le mode Musou de Sun Jian, Liu Bei et Cao Cao
Zhu Rong	finir le mode Musou de Meng Huo
Zuo Ci Yuanfang	débloquer tous les personnages

LES OBJETS RARES

Les selles

Selle d'éléphant
Bataille : Bataille de Nan Zhong, forces du Nanman
Objectif : Ne laissez pas l'ennemi entrer dans le camp principal. Sauvez Wu Tugu, King Duosi et King Mulu

Selle d'hexagone
Bataille : Bataille de Cheng Du, forces de Liu Bei
Objectif : Battez Zhang Ren en moins d'une minute quand il apparait avec des troupes embusquées

Selle d'éclair de feu
Bataille : Bataille de Chang Shan, forces de Yuan Shao
Objectif : Après avoir tué Liu Bei, Guan Yu ou Zhang Fei, battez les 2 autres en moins d'une minute

Selle d'ombre
Bataille : Bataille de la Province Liang, forces alliées
Objectif : Battez Zhang Ji et Hu Zhen en moins de 45 secondes quand ils apparaisent

Selle d'orage
Bataille : Bataille de Guan Du, forces de Cao Cao
Objectif : Battez Yan Liang et Wen Chou en 5 minutes dès le début du stage

Les Orbes (mode difficile uniquement)

Orbe de feu
Bataille : Porte de Si Shui, forces alliées
Objectif : Tuez 200 ennemis en moins de 2 minutes.

Orbe de glace
Bataille : Bataille de Guan Du, forces de Yuan Shao
Objectif : Battez Cao Pi en 4 minutes après le début du stage

Orbe de lumière
Bataille : Plaines de Wu Zhang, forces Shu
Objectif : Battez Cao Ren, Zhen Ji et Xu Zhu en moin de 5 minutes après le début du stage

Orbe d'ombre
Bataille : Plaines de Wu Zhang, forces Wei
Objectif : Battez Jiang Wei pendant que Zhuge Liang est encore en vie

Autres

Armure de bras
Bataille : Bataille de Si Shui, forces de Dong Zhuo
Objectif : Battez Sun Jian avant que Cao Cao n'arrive avec les renforts

L'art de la guerre
Bataille : Bataille de Chi Bi, forces de Cao Cao
Objectif : Battez Zhuge Liang une fois que ses unités commencent à battre en retraite

Le manuel des gardes du corps
Bataille : Fuite de Guan Yu, forces de Guan Yu
Objectif : Battez Zhang Liao et Xu Huang

Les troupes du démon
Bataille : Bataille de Xi Liang, forces des turbans Jaunes
Objectif : Battez Ma Chao en 3 minutes après son apparition

Flèches de feu
Bataille : Bataille de la Province Ji, forces de Yuan Shao
Objectif : Après avoir tué Zhang Liao et Zhang Bao, allez tuer Pei Yuan Shao

Armure Musou
Bataille : Invasion de Nan Zhong, forces du Nanman
Objectif : Tuez un groupe de 5, puis tuez en un autre sur le côté gauche

L'oreille du serpent
Bataille : Bataille de He Fei, forces Wu
Objectif : Battez Xu Huang et Xiahou Dun en moins d'une minute

Le guide de survie
Bataille : Porte de Hu Lao, forces de Dong Zhuo
Objectif : Battez Cao Cao, Sun Jian, Liu Bei et Gongzun Zan

Le collier du tigre
Bataille : La lutte pour Nan Zhong, forces de Meng Huo
Objectif : Tuez 3 unités portant les maîtres d'animaux en moins d'une minute.

Remède tribal

Bataille : Bataille de He Fei, forces de Cao Cao
Objectif : Battez Jiang Qin, Pan Zhong, Sun Shao puis détruisez les béliers

La voie du Musou
Bataille : Bataille du Mont Ding jun, forces Shu
Objectif : Battez Xiahou Yuan avant que Cao Cao n'arrive.

Parchemin du vent
Bataille : Bataille de He Fei, forces Wu
Objectif : Battez Cao Ren en moins de 5 minutes.

Armure Musou
Bataille : conquête de Nan Zhong, forces du Nanman
Il faut detruire tout les "tanks" en bois à tête de tigre en moins de 5 minutes (ils sont au nord).

Parchemin vert
Bataille : Jie Ting, forces du Shu
Tuez Cao Hong, Zhen Ji, Wang Lang puis attendre que Xu Zhu apparaisse et tuez Cao Zhen, Xu Zhu et Sima Yi (dans l'ordre).

EMPLACEMENT DES ITEMS

Cache = objet + arme

180 AD - Bataille de Xi Liang

Cache : Au sud-est de la base centrale
Cache : Au nord de la base au nord-ouest
Cache(x2) : Au nord de la base au nord-est
Vin Musou : Coin nord-est de la carte
Dim Sum : Battre Zhang Liang

180 AD - Bataille de la province Ji

Cache : Au sud de l'autel
Cache : Au centre de la carte, base ouest. Allez au sud-est
Cache : Au centre de la carte, base est. Allez au sud-ouest
Cache : Coin sud-est de la carte
Arme : Au nord de la carte, à l'est de la base
Vin Musou : A l'est de l'autel
Dim Sum : Battre Zhang Bao (côté Yuan Shao) ou Yuan Xi (côté Turbans Jaunes)

181 AD - Bataille de la province Liang

Cache : Au sud-est du fort de Ma Teng
Cache : Entré nord du fort de Dong Zhuo
Arme : Au nord-ouest de la base centrale
Objet : Au nord-ouest du fort de Dong Zhuo
Vin Musou : Au sud-ouest de la base nord-est
Dim Sum : Battre Hua Xiong (côté forces alliées) ou Pang De (côté Dong Zhuo)

182 AD - Lutte pour Nan Zhong

Cache : Au nord de la base est
Cache : Tout au nord de la carte, à l'est de la porte centrale
Cache : Au sud de la base centrale
Cache : Au sud-ouest de la base centrale
Vin Musou : Coin nord-ouest de la carte
Dim Sum : Battre Yong Kai

183 AD - Bataille de Nan Zhong

Cache : Au sud-est de la base nord-est
Cache : Au nord-est de la base ouest
Cache : A l'est de la base sud
Cache : A l'est de la base sud-ouest
Arme : Route sud-est de la mare empoisonnée, vers la droite
Vin Musou : A l'est de la base sud-ouest
Dim Sum : Battre Bo Zhang (côté Nanman) ou Ahui Nan (côté Turbans Jaunes)

184 AD - La révolte des Turbans Jaunes

Cache : Au sud-est de l'autel à Zhang Bao
Cache : A l'ouest du fort de Zhang Jiao
Cache : Au sud-ouest de l'auter de Zhang Liang
Objet : Au sud-ouest de la base sud-est
Vin Musou : Partie nord de la carte, dans l'impasse circulaire montante (point de départ de Zhang Man Cheng)
Dim Sum : Battre Zhang Liang (côté forces alliées)

191 AD - Bataille de la porte de Si Shui

Cache : Au nord de la base centrale
Cache : A l'ouest de la base au nord
Cache : A l'est de la porte de Si Shui
Vin Musou : Au nord de la carte, pres de la porte est
Dim Sum : Battre Niu Fu (côté forces alliées) ou Yuan Shu (côté Dong Zhuo)

191 AD - Bataille de la porte de Hu Lao

Cache : Au nord de la base au nord du centre de la carte
Cache : Au nord-east de la base à l'ouest du centre de la carte
Vin Musou : Au nord de la carte, au sud-est de la base
Dim Sum : Battre Fan Chou (côté forces alliées) ou Jian Yong (côté Dong Zhuo)

192 AD - Bataille de Chang Shan

Cache : A l'ouest de la base est
Cache : Au sud-ouest de la base ouest
Cache : Au sud-east de la base west au centre de la carte
Vin Musou : Au sud-ouest de la carte, point de départ de Lu Bu et Diao Chan
Dim Sum : Battre Yu Du

192 AD - Bataille de la province Jing

Cache : A l'est de la base centrale
Cache : Près de la porte de renfort du château
Cache : Au sud de la base est
Objet : Au nord-ouest de la carte, le long de la porte du château (externe)

Objet : Au nord-est de la carte, le long de la porte du château (externe)
Arme : Le long de la porte sud du château
Vin Musou : A l'ouest de la base centrale
Dim Sum : Battre Huang Zhu

197 AD - Bataille du territoire Wu

Cache : A l'ouest de la base nord
Cache : Au nord-est de la base centrale
Cache : A l'est de la base ouest
Cache : A l'ouest de la base sud
Objet : Au sud-ouest de la carte
Vin Musou : Au sud-ouest de la base ouest
Dim Sum : Battre Yu Mi (forces Wu) ou Sun Quan (forces alliées)

197 AD - Bataille du château de Wan

Cache : Au nord-est de la carte
Cache : Au sud-est de la carte
Cache : Au nord-ouest de la carte
Vin Musou : Au nord-est de la carte
Dim Sum : Battre Zhang Xiu

198 AD - Bataille de Xia Pi

Cache : Au sud de la base ouest au centre de la carte
Cache : A l'est du pont sud
Objet : A l'ouest de la base nord-est
Vin Musou : A l'est de la base sud-ouest
Dim Sum : Battre Zhang Liao (forces Wei) ou Xiahou Yuan (forces de Lu Bu)

200 AD - Bataille de Guan Du

Arme : Au sud de la base ouest du centre de la carte
Arme : A l'ouest du campement de Wu Chao
Objet : A l'est du campement de Wu Chao
Vin Musou : Juste à l'est de la tente dans le campement de Wu Chao, juste derriere Chunyu Qiong
Dim Sum : Battre Liu Yan (côté Yuan Shao) ou Chunyu Qiong (côté Wei)

200 AD - La fuite de Guan Yu

Cache : Devant la premiere porte
Cache : Devant la seconde porte
Cache : Devant la troisieme porte
Cache : Devant la quatireme porte
Objet : Devant la cinquieme porte
Vin Musou : Devant la troisieme porte
Dim Sum : Battre Zhou Cang (forces Wei) ou Xiahou Dun (forces Shu)

200 AD - Les épreuves de Sun Ce

Cache : Au nord-est de la carte.
Objet : Au centre de la carte, à l'ouest de la maison
Arme : Au centre de la carte, à l'est de la maison
Vin Musou : Au nord de la porte est

208 AD - Bataille de Xia Kou

Cache : Au sud de la base au centre de la carte
Cache : Au sud-ouest de la base sud-ouest
Cache : Au nod-ouest de la base centrale
Objet : A l'ouest de la base centrale
Objet : Au sud-est de la base nord-ouest
Arme : A l'est du fort de Huang Zu
Vin Musou : A l'est de la carte, pres de la porte centrale
Dim Sum : Battre Gan Ning (forces Wu) ou Ling Tong (forces de Huang Zu)

208 AD - Bataille de Chang Ban

Cache : A l'est de la base centrale
Cache : A l'ouest de la base sud
Cache : A l'est de la base sud-ouest au centre de la carte
Objet : Au nord-ouest de la base sud-est
Vin Musou : A l'extreme sud-est de la carte
Dim Sum : Battre Guan Yu (forces Wei) ou Yu Jin (forces Shu)

208 AD - Bataille de Chi Bi

Cache : A l'est de l'autel de Zhuge Liang
Cache(x2) : Au sud des bateaux du Wei, à l'ouest de la carte, sur la terre
Vin Musou : A l'est de la carte sur l'un des trois gros bâteaux de Cao Cao
Dim Sum : Battre Dong Xi (forces Wei) ou Cai Mao (forces alliées)

208 AD - La fuite de Chi Bi

Cache : A l'ouest de la carte, pres de la porte nord
Cache : Au nord de la carte, vers la porte ouest
Cache : Au centre de la carte, au sud-ouest du lake, dans l'impasse au sud du pont
Objet : A l'est de la carte, pres de la porte nord
Vin Musou : Au centre de la carte, au sud-ouest du lake, dans l'impasse au sud du pont
Dim Sum : Battre Sun Quan (forces Wei) ou Xiahou Dun (forces alliées)

211 AD - Bataille de la porte de Tong

Cache : Au nord-est de la base sud-est
Cache : Au sud-est de la base tout à l'est
Cache : Le long de la porte de Tong
Cache : Au nord de la porte de Tong est, à l'extérieur
Objet : Au sud-ouest de la base tout à l'est
Vin Musou : Entre la base d'attaque au sud est la porte sud, près du point de départ de Cao Hong
Dim Sum : Battre Xu Zhu (forces alliées) ou Ma Dai (forces Wei)

214 AD - Bataille de Cheng Du

Cache : A l'est du château dud
Cache : A l'extérieur du château de Cheng Du, vers la porte ouest
Objet : Coin sud-ouest du château sud
Vin Musou : Dans la partie ouest du château ouest
Dim Sum : Battre Meng Da

215 AD - Bataille de He Fei

Cache : Partie ouest de la carte, vers la base centrale, allez au sud de la porte
Cache : Entre les deux bases pres de Pang De
Cache : Au sud-est de la base pres de Pang De
Cache : Au sud-ouest base la base centrale au nord de la carte
Dim Sum : Battre Sun Shao (forces Wei) ou Cao Hong (forces Wu)

215 AD - L'invasion de Nan Zhong

Cache : Au sud-ouest de la carte, pres de la base nord
Cache : Au sud-ouest de la carte, pres de la base est
Cache : Partie est de la riviere, là où arrivent les renforts du Wu
Cache : Nord de la base centrale
Objet : A l'ouest de la base dans le camp de Meng Huo
Vin Musou : A la porte ouest de la base centrale
Dim Sum : Battre Zhu Rong (forces Wu) ou Zhu Ran (forces Nanman)

219 AD - Bataille du Mt. Ding Jun

Cache : Au sud de la base centrale
Cache : Au nord-est de la base centrale
Arme : Au nord-ouest de la base sud
Vin Musou : A l'est de la base centrale
Dim Sum : Battre Huang Zhong (forces Wei) ou Xiahou De (forces Shu)

219 AD - Bataille du château de Fan

Cache : A l'ouest de la base au nord
Objet : A l'ouest de la base ouest au centre de la carte
Objet : Au nord de la base est au centre de la carte
Arme : A l'est avant le pont menant au château de Fan
Vin Musou : Dans le château de Fan, au nord-est
Dim Sum : Battre Guan Xing (forces Wu), Guan Ping (forces Wei), ou Pang De (forces Shu)

222 AD - Bataille de Yi Ling

Cache : A l'extérieur du coin nord-est du camp Shu originel (point de
départ de Liu Bei)
Cache : Au nord de la base centrale (celle attaquées par Zhu Ran)
Objet : Au nord du champ Shu originel
Vin Musou : Dans le coin sud-ouest du Labyrinthe des Sentinelles de Pierre
Dim Sum : Battre Zhuge Liang (forces Wu) ou Gan Ning (forces Shu)

225 AD - La conquête de Nan Zhong

Cache : Au nord-ouest de la base est au centre de la carte
Cache : Au nord de la base ouest au centre de la carte
Cache : A l'est de la base ouest au nord de la carte
Objet : Dans l'entrée au sud de la route principale du raccourci au nord-est
Arme : Dans le raccourci au sud, point de départ de Zhu Rong (côté Nanman)
Vin Musou : A l'est de la carte, pres de la porte dans l'impasse ou démarre Wu Tugu
Dim Sum : Battre Wu Tugu (forces Shu) ou Wei Yan (forces Nanman)

227 AD - Bataille de Tian Shui

Cache : Au sud-est de la base nord

Cache : Au nord de la base ouest
Objet : A l'extérieur de la porte sud du fort sud-est
Objet : A l'extérieur de la porte nord du fort sud-ouest
Arme : A l'extérieur de la porte sud du fort sud-ouest
Vin Musou : Dans le coin sud-est du fort sud-ouest
Dim Sum : Battre Zhao Yun (forces Wei) ou Liang Xu (forces Shu)

228 AD - Bataille de Jie Ting

Cache : Dans la partie est du camp de Ma Su
Cache : A l'ouest de la base a l'extrême sud-est
Cache : Au centre de la carte, au nord-ouest de la "figure 8"
Objet : A l'ouest de la carte, porte du centre
Vin Musou : Au centre de la carte, au nord-ouest de la "figure 8"
Dim Sum : Battre Wang Ping (forces Wei) ou Cao Zhen (forces Shu)

229 AD - Bataille de Chen Cang

Cache : A l'ouest de la base centrale au sud de la carte
Cache : A l'extérieur de l'entrée ouest du château
Cache : Au nord-ouest de la base à l'extrême sud-ouest
Cache : Dans le coin nord-east de la carte
Objet : Dans le coin nord-ouest de la partie est du château
Vin Musou : Dans le coin sud-est du château, sur les remparts
Dim Sum : Battre Cao Ren (forces Shu) ou Jiang Wei (forces Wei)

234 AD - Bataille du château de He Fei

Cache : Au sud-ouest de la deuxieme porte du château, pres de Xu Zhu
Arme : Au sud-est de la carte.
Vin Musou : Dans le coin sud-ouest de la carte, à côté de la porte
Dim Sum : Battre Taishi Ci (forces Wei) ou Sun Li (forces Wu)

234 AD - Bataille du château de Bai Di

Cache : Au nord-est de la base sud au centre de la carte, pres de la porte, sur la route qui mène à Xing Cai
Objet : A l'ouest de la base au nord-est
Arme : Au sud-est de la base au sud-est, entre 2 arbres.
Arme : Au nord de la base nord-est
Vin Musou : Là où apparait la milice de paysans, pres des maisons et du point de départ de Jiang Qin.
Dim Sum : Battre Jian Yong (forces Wu) ou Huang Gai (forces Shu)

234 AD - Bataille des plaines de Wu Zhang

Cache : Au nord-est de la base au nord-ouest de la riviere
Cache : Au nord-est de la base au nord-est de la riviere
Vin Musou : Au nord de la riviere, à l'est des balistes
Dim Sum : Battre Wei Yan (forces Wei) ou Xu Zhu (forces Shu)

Dynasty Warriors 5 : Empires

© Koei 2006

TENUES DES OFFICIERS

A débloquer en terminant la campagne Yellow Turban dans n'importe quel niveau de difficulté avec un officier créé via l'éditeur.

ARMES NIVEAU 4

Améliorez vos armes au maximum puis éliminez 500 ennemis pour pouvoir optimiser ensuite vos armes jusqu'au niveau 4.

RÉCOMPENSE : 1000 K.O RIBBON

Battre au moins 1000 adversaires en une seule bataille, et remporter la victoire.

MODÈLES BONUS

Atteignez 60 000 points d'expérience pour chaque personnage afin de débloquer leurs modèles spéciaux.

© Koei 2006

LES VÊTEMENTS

Armure du démon (homme uniquement)

Faire 1 500 ko durant le mode destin.

Peau de bête/Armure du Nanman

Finir n'importe quel stage et obtenir une mauvaise contribution (militaire et tactique)

Armure imposante/Armure de la vierge

Avoir les capacités suivantes : rage, santé lvl. 3, les deux capacités de cavalerie (pas base) et marche ou ralliement. Vous devez également être Lieutenant Général.

Armure lourde

Avoir les capacités suivantes : musou, santé lvl. 2, et maille ou base. Il faut être Major.

Veste/Robe

Disponible dès le départ.

Veste légère/Robe de combat

Avoir n'importe quelle capacité d'arc et de recherche. Disponible dès le départ en mode modification.

Armure légère

Avoir les capacités charge et santé lvl. 1. Etre Sergent. Disponible dès le départ en mode modification.

Robe de Premier Ministre/Toge sacrée

Avoir une combinaison de six capacités de commandement, tactique et recherche. Vous devez être Lieutenant Général.

Robe de Sorcière (femme uniquement)

Servir au moins une fois chaque royaume pendant toute une partie.

Robe de Stratège/Robe Majestueuse

Avoir deux capacités de commandement et deux de tactique. Il faut être Major.

Robe de Tacticien/Robe de Danseuse

Avoir deux capacités de commandement et deux de recherche. Grade Major recommandé.

LES OBJETS

Art de la Guerre

Rébellion d'Ou Xing, tuez 300 soldats en moins de cinq minutes.

Manuel du Garde

Rébellion des Dix Eunuques, tuez Duan Gui, Cao Jie et Hou Lan en ayant He Jin en vie.

Bracelet du Dragon

Bataille du Mont Qi, soyez découvert durant la fausse retraite ennemie en tuant les généraux, puis battez Fei Yao, Dai Ling, Xiahou Ba et Zhang He.

Parchemin du musou extrême

Bataille du château de Mai, tuez 1 000 soldats.

Parchemin vert

Han Shui, battez tous les ennemis qui tentent de traverser le pont et tuez Xu Hang.

Selle de Coureur de l'Ombre

Secours au village de Lou Sang, tuez Zhang Man Cheng, Yan Zheng, Guan Hai, Cheng Yuanzhi, Deng Mao, Zhang Liang, Bo Zhang, et Gao Sheng dans l'ordre.

Selle d'Eclair de Feu

Bataille de la province Yan, siège du château de Pu Yang, fermez toutes les portes de gardes et prenez les bases au Sud de la rivière (vous devez aussi prendre les deux portes à l'intérieur du château).

Selle d'Elephant

Epreuve de force à Nan Zhong, détruisez les Destructeurs Wei en moins de 5 minutes des le début du stage.

Flèches de glace

Bataille de la porte de Yang Ping, détruisez les 20 statues de pierres en moins de cinq minutes après le début du stage.

Flèches de feu

Bataille de Han Shui, battez Xu Hang.

Sabot de Kirin

Epreuve de force à Nan Zhong, battez Xu Hang en moins de dix minutes après le début du stage.

Sac de brioches de viande

Bataille de la porte de Jia Meng, tuez Yang Ren, Yang Ang et Yang Song.

Boucles d'oreille du Naga

Bataille du château de Xin, tuez 80 soldats et les quatre officier qui sont à l'extérieur du château en moins de deux minutes après le début du stage.

Boucles d'oreille du serpent

Bataille de Ru Xu Kou, tuez tous les officiers ennemis (sauf Cao Cao) avant de battre Zhang Liao pour la troisième fois.

Guide de survie

Bataille de Shi Ting, toutes les tactiques de Lu Xun doivent réussir.

Voie du Musou réel

Bataille du château de Mai, tuez 1 000 ennemis.

Bras du Vampire

Rébellion des dix eunuques, attendez que He Jin soit battu, puis tuez quatre chefs rouges.

Parchemin du vent

Les Deux Qiao, battez Zuo Ci.

Orbe de Feu (difficile/chaos)

Lutte pour le livre, ouvrez les trois portes extérieures du château en moins de trois minutes après le début du stage.

Orbe d'Ombre (difficile/chaos)

Bataille de la porte de Jia Meng, faîtes en sorte que Ma Chao rejoigne vos forces.

Orbe de Glace (difficile/chaos)

Bataille du Mont Qi, tuez tous les sous-officiers et officiers, sauf Sima Yi (Xu Zhu peut être ignoré lorsqu'il apparaît).

VIN MUSOU ET FAIBLE SOMME

183 AD - Lutte pour le Livre

Dim Sum : Battre l´un des fantômes de soi-même ou d´un personnage à côté duquel on démarre
Vin Musou : Au sud de l´entrée centrale du château

184 AD - Sauvetage au village de Luo Sang

Dim Sum : Battre Zhang Bao
Vin Musou : Dans le coin Nord-ouest du village Sud-ouest

187 AD - Rébellion d´Ou Xing

Dim Sum : Battre He Yi
Vin Musou : Dans le coin Sud-ouest de la carte

189 AD - La Rébellion des 10 Eunuques.

Dim Sum : Battre Guan Gui
Vin Musou : Pres de la porte Nord

194 AD - Bataille de la province Yan

Dim Sum : Battre Cao Hong
Vin Musou : Pres du point d´arrivé ennemi sud-ouest dans le côté du château de Pu Yang

195 AD - Sauvetage Imperial

Dim Sum : Battre Gui Si
Vin Musou : Au Sud de la place (de ville) à l´ouest

195 AD - Les Deux Qiaos

Dim Sum : Battre Zuo Ci
Vin Musou : Au centre de la zone épreuve de Zhou Yu

200 AD - Maris et Femmes

Dim Sum : Battre le Zuo Ci final
Vin Musou : Dans le coin Sud-ouest de la carte

213 AD - Bataille du château de Ji

Dim Sum : Battre Xiahou Yuan
Vin Musou : Dans le coin Nord-est de la carte

214 AD - Bataille de la porte de Jia Meng

Dim Sum : Battre Yang Bo
Vin Musou : Au début du chemin du milieu menant hors du château

215 AD - Bataille de la porte de Yan Ping

Dim Sum : Battre Pang De
Vin Musou : Au Sud-ouest de la base Nord-est, pres des deux statues qui relient la troisieme partie de la zone centrale à la section droite

217 AD - Bataille de Ru Xu Kou

Dim Sum : Battre Cao Ren
Vin Musou : Au sud de la base ouest

219 AD - Bataille d´Han Shui

Dim Sum : Battre Cao Pi
Vin Musou : Au nord de la position de départ de Cao Cao

219 AD - Bataille du Château de Mai

Dim Sum : Battre Xu Huang
Vin Musou : Au sud de la base centrale

227 AD - Bataille du Château de Xin

Dim Sum : Battre Ma Chao
Vin Musou : Pres du point d´arrivé ennemi sud-ouest

228 AD - Bataille de Shi Ting

Dim Sum : Battre Xu Zhu
Vin Musou : Pres du point d´arrivé ennemi nord, au nord-ouest de l´île centrale

231 AD - Bataille du Mont Qi

Dim Sum : Battre Zhang He
Vin Musou : Au Nord-ouest de la carte, partie Sud-ouest du camp principal du Wei

235 AD - Epreuve de force à Nan Zhong

Dim Sum : Battre Xu Zhu
Vin Musou : Pres de la porte sud-est

OBJETS ET ORBES

Voici la liste des objets et orbes utilisés par les officiers alliés en mode Xtreme.

Cao Cao : Musou 10 Sec.
Cao Pi : Musou Rage
Zhen Ji : Glace
Sima Yi : Musou 10 Sec. ; Glace
Dian Wei : Def x2 ; Feu
Xiahou Dun : Musou Rage ; Feu
Xiahou Yuan : Musou Rage
Zhang Liao : Attk x2 ; Glace
Xu Huang : Lumière
Zhang He : Feu
Cao Ren : Def x2

Sun Jian : Feu
Sun Ce : Musou Rage ; Lumière
Sun Quan : Lumière
Sun Shang Xiang : Feu
Huang Gai : Feu
Lu Xun : Musou 10 Sec.
Lu Meng : Def x2
Gan Ning : Attk x2 ; Feu
Ling Tong : Attk x2
Taishi Ci : Def x2
Zhou Tai : Musou 10 Sec. ; Ombre
Da Qiao : Feu
Xiao Qiao : Feu

Guan Yu : Musou 10 Sec.
Zhang Fei : Attk x2

Zhuge Liang : Musou 10 Sec. ; Lumière
Zhao Yun : Musou Rage
Ma Chao : Attk x2
Huang Zhong : Musou Rage
Jiang Wei : Musou 10 Sec
Pang Tong : Def x2 ; Glace
Wei Yan : Attk x2 ; Glace
Guan Ping : Musou 10 Sec. ; Feu
Xing Cai : Lumière

Lu Bu : Musou 10 Sec. & Attk x2 ; Lumière
Dong Zhuo : Lumière
Zhang Jiao : Feu
Meng Huo : Attk x2 ; feu
Zhu Rong : Feu
Zuo Ci : Lumière

PNJ et persos crées : Musou Rage ; Aléatoire

Dynasty Warriors 6

© Koei / OMEGA Force 2008

MODES DE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRES

Débloquer la difficulté "Chaos"

Terminer le mode Musou avec Wu, Shu, Wei ou bien un des personnages non alignés.

Débloquer la difficulté "Very Hard"

Terminer le mode Musou avec un personnage.

Débloquer la difficulté "Hell"

Terminer le mode Musou avec Wei, Wu, Shu.

Débloquer la difficulté "Master"

Terminer le mode Musou avec un personnage en Easy et Normal.

NOUVELLES TENUES

Chaque personnage acquiert une tenue alternative dès qu'il atteint le niveau 25.

GALERIE DE VOIX

Faites en sorte que votre personnage atteigne le niveau 50 pour débloquer sa galerie sonore dans le menu Camp. Vous pouvez faire de même avec chaque personnage.

Dynasty Warriors : Gundam 2

© Koei / OMEGA Force 2009

PERSONNAGES CACHÉS

Amuro Ray

Terminer le scénario de Amuro en mode Histoire.

Char Aznable

Terminer le scénario de Char en mode Histoire.

Judau Ashta

Terminer le scénario de Judau en mode Histoire.

Kamille Bidan

Terminer le scénario de Kamille en mode Histoire.

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Terminer le scénario de Amuro Ray lors de la contre-attaque de Char pour débloquer un écran titre différent.

TOUS LES COSTUMES

Costume pour Amuro Ray

Terminer le mode Mission avec Amuro Ray.

Costume pour Char Aznable

Terminer le mode Mission avec Char Aznable.

Costume pour Haman Karn

Terminer le mode Mission avec Haman Karn.

Costume pour Laura Rolla

Terminer les 5 scénarios en mode Mission avec Loran Cehack.

Costume pour Zech Merquise

Terminer les 5 scénarios en mode Mission avec Milliardo Peacecraft.

MISSIONS CACHÉES

Mission bonus : "Forced Evolution"

Terminer cinq missions différentes en mode Mission.

Mission bonus : "Yazan's Crew Test"

Lire le message de Yazan en tant que membre actuel des Titans.

VIDÉOS DE FIN BONUS (MODE GALERIE)

Fin de Amuro : "Encounters in Space"

Ne laissez pas Kai ou Hayato être vaincus.

Fin de Amuro : "Escape"

Laissez Kai et Hayato échouer avant de terminer la mission.

Fin de Char : "At the End of the Battle"

Laissez Kamille parler à Scirocco avant de le battre.

Fin de Char : "Prelude to Counterattack"

Eliminez Scirocco avant que Kamille ne lui parle.

Fin de Judau : "A New Journey"

Eliminez Haman après la fin de la conversation.

Fin de Judau : "Meeting Again"

Eliminez Haman avant la fin de la conversation.

Fin de Kamille : "Love is the Pulse of the Stars"

Sauvez Radish de Yazan, sauvez Emma de Reccoa et faites partir le tir laser de la colonie.

EA Sports Rugby

© Electronic Arts 2001

FAIRE UNE FEINTE

Pour feinter votre adversaire, appuyez sur une passe gauche puis de suite après sur la passe inverse. Il ne saura alors pas de quel côté aller.

CONSEIL POUR LES MAULS

Dans les regroupements, vous devez alterner poussées et retenues. Quand votre barre est grise, faites entrer des joueurs dans le maul avec ○ puis retenez un peu (Bas) pour que la barre adverse devienne orange. A ce moment-là, poussez (Haut).

TIRER PLUS LOIN

Réglez votre tir en hauteur avec le pad directionnel et en force avec △ et □ . Tirez avec ✕ et mettez de légers effets avec L2 et R2.

Ecco the Dolphin : Defender of the Future

© Sega / Appaloosa 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Aquamarine Bay

En fait, ce premier niveau est plutôt un entraînement afin de vous familiariser avec Ecco, et de maîtriser ses mouvements. Fouillez donc le niveau, en parlant aux autres dauphins et aux baleines, et en effectuant diverses acrobaties, jusqu'à la scène cinématique. Après cette scène, allez parler à la baleine : cette dernière vous dit avoir perdu son bébé. Allez le long de la paroi rocheuse, et vous apercevrez le bébé baleine, coincé dans une petite grotte, suite à un éboulement de rochers. Parlez alors aux deux dauphins afin qu'ils vous aident à déplacer le rocher, et à libérer le bébé baleine. La petite baleine étant libre, retournez voir sa mère. Pour vous remercier, elle se propose de vous aider à passer là où se situe la cascade.
Allez-y et vous arriverez ensuite au niveau suivant.
>> Emplacements des Vitalités :
- A côté d'une colonne de rochers, au dessus de l'eau, entre deux palmiers
- Sous une voûte au milieu de l'eau
- A la cime d'une colonne de rochers
- Près de la cascade, au niveau de la surface.
- Parlez au chef requin pour jouer à trouve-poisson. Ramenez le poisson demandé avant les autres dauphins

Niveau 2 : Perils of the Coral Reef

A partir de maintenant, le jeu commence vraiment et va se corser progressivement. Dirigez-vous à l'endroit où les deux dauphins font une course de rapidité. Allez à gauche, suivez le chemin, et parlez avec le dauphin. Il vous dit avoir perdu son frère. Montez alors au niveau de la surface puis passez dans le bassin à côté grâce à une brèche. Là, vous voyez une tortue attaquée par trois requins. Tuez les requins et un autre dauphin, le frère du premier, vous apprendra le Chant de la tortue. Faites alors, demi-tour (en sautant par dessus les rochers) et retournez parler au premier dauphin. Ce dernier vous demande de l'emmener vers son frère. Retournez alors de l'autre côté des rochers, là où vous avez tué les requins, et il vous
enseignera le Chant des requins pour vous remercier. Continuez ensuite à avancer jusqu'à ce que vous aperceviez un dauphin, poursuivant un poisson rouge. Attrapez le poisson rouge pour lui et il vous apprendra le Chant du poisson, en guise de remerciements. Fouillez un peu pour remarquez la présence de 2 tunnels. Ces tunnels conduisent tout deux à la Grande Blanche. Pour y accèder par le tunnel noir, attirez simplement un poisson lumière qui se trouve à l'opposé de l'entrée et avancez sans le distancer. Pour y accéder par l'autre tunnel, attirez des poissons empoisonnés (poissons rouges et jaunes) qui se trouvent près de l'entrée et rentrez dans le tunnel. Avancez (mais pas trop vite pour que les poissons arrivent à vous suivre) sans vous occuper des méduses et arrivé à des piranhas, foncez pour que les piranhas attaquent les poissons empoisonnés qui ne peuvent se déplacer à votre vitesse. Une fois dans la Grande Blanche, attirez le requin grâce au Sonar, et faites en sorte qu'il vous suive lorsque vous passez dans une brèche du rocher au milieu. Lui restera coincé. Allez alors face à lui et, grâce au Sonar, maîtrisez le Pouvoir de Vigueur. Passez ensuite contre le joyau au centre et vous activerez ce pouvoir. Puis attaquez le requin jusqu'à sa mort (le pouvoir n'a qu'une durée limitée, donc vous devrez repasser sur le cristal au centre pour le réactiver régulièrement). Ensuite, retournez là où un dauphin essayait d'attraper un poisson. Passez par l'ouverture dans la roche à droite et fouillez le long de la paroi. Vous trouverez une puissance de force. Prenez-la et allez dans le tunnel à gauche, pour le traverser à contre-courant et gagnez la sortie du niveau (la lumière blanche).
>> Emplacements des Vitalités :
- Dans le tunnel noir

- En gagnant la course contre les deux dauphins
- Près du dauphin qui a perdu son frère
- Dans la Grande Blanche, sous la cascade (utilisez le pouvoir de vigueur pour l'atteindre)
- Dans la Grande Blanche, camouflée derrière des rochers

Niveau 3 : Trial without error

Avancez jusqu'à ce que vous trouviez un dauphin et discutez avec. Il s'agit d'une mère qui vous dit avoir perdu ses 3 enfants. Votre but est de les retrouver. Le premier de ses enfants se trouve sous un gros rocher près d'une paroi. Parlez-lui puis attrapez-le. Le second se trouve dans une zone protégée par des requins marteaux. Tuez-les et récupérez-le. Le troisième se trouve dans un tunnel avec des algues vers l'entrée. Une fois le dernier bébé trouvé, sortez du tunnel par l'autre sortie, et tuez les requins qui piègent un dauphin. Ce dauphin libre, vous dira de le retrouver dans la grande baie. Retournez alors là où se trouve la maman dauphin. Observez ensuite un tas de rochers avec le dauphin que vous avez libéré rôdant dans les parages. Parlez-lui à nouveau et il vous apprend qu'il s'agit d'un passage secret. Utilisez le pouvoir de force qui se trouve non loin de là pour pousser l'un des rochers et ainsi dégager l'entrée du passage. Reparlez alors au dauphin et entrez ensemble dans le passage secret. Là, reparlez-lui et il vous annonce son plan. Dirigez-vous alors vers la sortie du niveau, pendant que lui fait diversion en occupant la pieuvre.
>> Emplacements des Vitalités :
- Là où se trouvent les requins marteaux, derrière des rochers
- En attrapant les 3 bébés dauphins
- Dans des rochers, près de la pieuvre
- Près du pouvoir de force
- Dans la zone où se trouve le dauphin qui vous aidera, près de l'entrée

Niveau 4 : Four ways of mystery

Récupérez tout d'abord le pouvoir d'air au centre du niveau. Empruntez ensuite le tunnel avec un cristal violet. Traversez-le en évitant les nombreux obstacles et en prenant le pouvoir vous donnant une réserve d'oxygène illimitée. Au bout, vous allez rencontrer une manta avec un dauphin qui cherche un poisson bleu comme le ciel et doré comme le soleil. Faites demi-tour pour retourner au début du niveau et vous apercevrez ce poisson. Bien qu'il se déplace très vite, persévérez pour l'attraper. Apportez-le alors au dauphin qui, pour vous remercier, vous enseignera le chant de la Raie. Retournez alors au début du niveau et prenez le tunnel avec le cristal rouge. Vous allez alors faire face à une manta, utilisez sur elle le chant que vous venez d'apprendre pour la guider au début du niveau, vers l'anguille. Lorsque la manta se trouve devant la sortie, restez sous elle, et dès qu'elle bouge, prenez la sortie pour ne pas vous faire attraper par l'anguille. Puis avancez en franchissant un mini-labyrinthe de tunnels pour sortir du niveau.
Vous vous retrouvez alors au niveau 2. Apprenez alors le pouvoir du Sonar. Une fois ce pouvoir appris, utilisez-le sur des roches à gauche d'un mur de plantes sous-marines pour libérer une sortie. Vous arrivez alors à l'entrée du niveau 2. Finissez-le comme précédemment. De retour dans le niveau 3, allez là où vous avez libéré le dauphin qui vous a montré un passage secret, et utilisez de nouveau le pouvoir du Sonar sur le mur qui ressemble à la gueule d'un crocodile. Rentrez ensuite dans sa gueule pour atteindre la sortie.
>> Emplacements des Vitalités :
- Là où se trouve la manta, au niveau de la surface
- Dans un tunnel à droite du cristal violet
- Dans le tunnel avec le cristal rouge (il faut revenir dans ce niveau le pouvoir du Sonar maîtrisé), il faut détruire des rochers
- Dans le tunnel avec le cristal jaune
- Là où se trouve le dauphin qui cherche le poisson, au dessus de l'eau

Niveau 5 : Passage from genesis (Niveau Bonus)

Il s'agit là d'un niveau bonus accessible depuis le niveau 7. C'est un niveau en 2D sans fin dans lequel vous pourrez récupérer des Vitalits. La plupart sont dans des trous et certains sont protégés par des roches (utilisez le pouvoir du Sonar).

Niveau 6 : Pathways from nowhere (Niveau Bonus)

Second niveau bonus accessible lui aussi depuis le niveau 7. Lui aussi est en 2D et permet de récupérer d'autres Vitalits éparpillés un peu partout dans le niveau, mais faciles à trouver.

Niveau 7 : Up and Down

Au début de ce niveau, récupérez le pouvoir d'endurance puis poussez le rocher qui se trouve près de l'énorme rocher rouge dans le trou sur le côté, suivez-le et récupérez le pouvoir du Sonar. Si vous désirez accéder au premier niveau bonus, utilisez le Sonar sur les 4 colonnes qui se trouvent en bas pour en libérer l'entrée. Sinon, remontez et utilisez le pouvoir sur la roche rouge. Cette dernière alors se brisera laissant échapper un puissant jet d'eau. Montez donc dans le tunnel en haut et vous serez propulsé par le jet. Évitez les divers obstacles durant votre progression pour atteindre la surface de Up and Down. Là, si vous désirez accéder au deuxième niveau bonus, récupérez les 5 joyaux (2 sont au dessus de l'eau, 2 autres sont vers les parois et le dernier est caché au fond derrière des rochers) puis activez le cercle avec. Ensuite, sautez vers le petit bassin dont le chemin est montré par le rayon de lumière. Sinon, plongez dans le bassin en dessous de la cascade et allez vers la tortue, attaquez la manta pour qu'elle bouge et prenez le pouvoir de dissimulation qui était caché sous elle. Activez ce pouvoir et sortez du niveau en traversant le miroir situé non loin de là.
>> Emplacements des Vitalités :
- 3 Vitalités sont dans le tunnel menant à la surface de Up and Down
- Dans une caverne au début du niveau
- Après la chute d'eau, servez-vous du pouvoir de vigueur

Niveau 8 : Roaring forces

Progressez tout en évitant les requins, prenez le pouvoir de dissimulation et d'oxygène illimité puis rentrez dans le tunnel. Avancez alors en évitant les décharges de l'anguille qui vous poursuit jusqu'à atteindre un tableau comportant 6 interrupteurs. Actionnez les 2 sur lesquels les dauphins pointent leur museau afin d'ouvrir un passage. Dans la nouvelle zone, activez le pouvoir de transformation puis touchez le poisson qui se ballade et vous vous transformerez en poisson. Passez alors dans les petites ouvertures du grillage sur le côté pour sortir du niveau et atteindre l'Atlantis.
>> Emplacements des Vitalités :
- Près de la sortie du niveau, au dessus
- Après avoir actionné les interrupteurs et ouvert le passage, dans un petit tunnel

Niveau 9 : Atlantis lost

Vous devez tout d'abord récupérer 4 bijoux et les apporter un par un au gardien. Le premier bijou se trouve près de la plage, le second tout au bout du niveau dans une maison dont l'entrée est bloquée (utilisez le sonar disponible non loin de là), le troisième est dans un couloir avec des méduses et le quatrième se trouve en profondeur, là où sont les 4 cercles : il faut prendre le pouvoir de vigueur et pousser le rocher dans le trou, puis le suivre pour récupérer le bijou. Le gardien fait alors apparaître 4 cercles au dessus de l'eau, sautez au travers de chacun, cela vous permettra d'entrer dans les 4 bâtiments répartis autour de la cathédrale. Rentrez dans chacun et utilisez votre Sonar à l'intérieur. Puis allez dans la cathédrale et observez les 4 boules d'énergie apparues. Cela aura pour effet d'activer les 4 cercles sous-marins. Descendez vers le plus bas de ces cercles : vous devrez alors les traverser en remontant vers la surface pour prendre de la vitesse, et sauter à la cime de la cathédrale pour prendre le dernier bijou (le saut est assez difficile et il vous faudra plusieurs essais). Apportez le dernier bijou au gardien pour terminer le niveau.
>> Emplacements des Vitalités :
- Dans des herbes près de la cathédrale
- Près du pouvoir du Sonar
- Au dessus de l'entrée du niveau

Niveau 10 : Shrine of controversy

Dans ce niveau, vous allez devoir vous allier aux dauphins pour pouvoir rentrer dans le temple. Commencez par descendre vers le fond afin de voir trois entrées de tunnels. Prenez celle où vous voyez des poissons, et arrivé au bout, nagez dans le bassin rouge afin de colorer vos ailerons. Vous appartenez désormais au clan des Vermillons. Ressortez, et parlez à votre semblable, qui décidera de vous aider. Puis allez parler au dauphin qui rôde devant l'un des autres tunnels. Il vous lance un défi. Suivez-le à contre-courant dans le tunnel et vous arriverez dans une zone où vous allez

affronter le chef de son clan. Le chef battu décide lui aussi de s'allier avec vous ; ressortez, remontez pour parler à deux autres dauphins. L'un vous provoque et un deuxième est plutôt sceptique. Puis redescendez pour trouver un tuyau en ferraille dont un gaz jaune qui s'échappe et qui présente une manivelle au dessus. Faites la tourner avec votre nez pour bloquer ce dégagement puis retournez parler au dauphin situé plus haut. Ce dauphin se joint désormais à vous. Remontez alors à l'entrée du temple et les dauphins l'ouvriront. A l'intérieur, récupérez le harnais de sécurité puis ressortez, descendez tout en bas et cherchez le long de la paroi rocheuse une porte métallique en forme de cercle. Utilisez votre Sonar pour l'ouvrir et rentrez pour finir le niveau.
>> Emplacements des Vitalités :
- 2 sous des gros tuyaux en profondeur au début du niveau
- Près de la réserve d'air
- Près de la boule rouge

Niveau 11 : Master of forgotten skills

Montez au niveau de la surface et vous apercevrez un ventilateur avec au-dessus 3 boutons. Actionnez-les avec votre Sonar pour activer la grue. Cette dernière déplacera un tracteur vers les wagons. Descendez alors vers ce tracteur : il y a des wagons à moitié vides, 1 wagon plein et 1 porte fermée. Le but est d'utiliser le tracteur pour déplacer les wagons à moitié vides du chemin et utiliser le wagon plein pour ouvrir la porte fermée. Il n'y a pas de méthode spécifique pour y arriver, cela demande un peu de patience mais ne présente aucune difficulté. Pensez toutefois à reprendre régulièrement de l'oxygène dans un point situé non loin des wagons.
>> Emplacements des Vitalités :
- Derrière les 3 interrupteurs
- Sur la grue

Niveau 12 : Process that never ends

Avancez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une zone où se trouve deux issues. Prenez le tunnel de droite, et allez au bout (vous rencontrerez un dauphin sur le chemin). Au bout, regardez par la vitre en hauteur et parlez au dauphin. Puis faites demi-tour, le système se mettra en route, parlez au nouveau dauphin et retournez au début du niveau pour poussez le wagon avec leur aide. Arrivé à l'espèce de grue, le wagon sera vidé de son contenu et les rochers emmenés par le
tapis-roulant. Suivez le tapis roulant en devançant les rochers pour activer les interrupteurs situés sur les côtés du tunnel afin que les rochers ne se bloquent pas. Suivez-les de près et arrivé à l'endroit où ils sont taillés en diamants, évitez les deux lasers, puis poussez les diamants dans le bassin du broyeur. Vous devez faire broyer les diamants et si tout se passe bien le sol s'ouvrira, vous permettant d'accèder au niveau suivant.
>> Emplacements des Vitalités :
- Un peu après la grue qui renverse les wagons, au dessus de l'eau

Niveau 13 : Blades in motion

Avancez en activant vos pouvoirs et le Sonar, puis dans la salle ronde, cassez la vitre fendue avec le Sonar, descendez, passez par les trous en évitant les hélices, puis arrivé en bas prenez un petit tunnel avant. Continuez à avancer et vous vous retrouverez dans une zone avec une boule blanche au milieu. Approchez-vous en et utilisez le Sonar. Vous réveillerez alors le Boss qui est une écrevisse. Pour le battre, attendez qu'il sorte de ses cachettes et attaquez-le en dessous, par le côté pour éviter qu'il vous attrape avec sa mâchoire. Touchez-le trois fois pour en venir à bout, puis empruntez le tunnel dégagé. Avancez en activant les boules de lumière avec Sonar afin de gagner la sortie du niveau.
>> Emplacements des Vitalités :
- A l'extérieur du tunnel menant au boss, cassez une vitre pour en sortir

Niveau 14 : Perpetual fluidity

Avancez dans le tunnel, prenez le pouvoir du Sonar et utilisez-le pour détruire les obstacles rouges. Continuez à progresser en évitant les ventilateurs, traversez la zone couverte de mines puis prenez le nouveau tunnel pour atteindre un bassin avec un énorme requin invulnérable. Actionnez l'interrupteur avec le Sonar tout en évitant le requin pour

ouvrir une porte. Empruntez le nouveau tunnel et vous arriverez dans un autre bassin avec un énorme requin. Prenez le tunnel à gauche, évitez les mines et vous vous retrouverez dans un bassin dans lequel vous devrez résoudre un puzzle. Ouvrez d'abord la porte rouge, puis la verte, la rouge et verte, la bleue et jaune, l'incolore et enfin la bleue et jaune. Dans la nouvelle, il va falloir rétablir le niveau de l'eau. Commencez par ouvrir la porte bleue avec l'interrupteur, puis actionnez l'interrupteur. Ressortez et ouvrez la porte jaune. Avancez et prenez la porte blanche.
>> Emplacements des Vitalités :
- Dans les pièces où il faut actionner les interrupteurs. Regardez près du sol et au dessus du niveau de l'eau dans chacune d'entre elles.

Niveau 15 : Obscure ways to terminus

Petit niveau, paisible mais qui peut vite devenir énervant. Il y a 5 courants : l'un d'entre eux amène à la sortie du niveau, les autres vous font reculer. A vous de prendre le bon...

Niveau 16 : Sleeping forces of doom

Dans ce niveau, touchez simplement le cristal proche du serpent avec votre Sonar.
>> Emplacements des Vitalités :
- Le long de la paroi rocheuse

Niveau 17 : Anguish of dearth

Avancez jusqu'à un passage bloqué par de nombreux rochers. Attirez les poissons qui se situent à côté et ramenez-les vers le dauphin âgé puis dialoguez avec lui. Ensuite, retournez là où le passage est bloqué, puis passez par la petite brèche. Avancez et dans le bassin où se trouve un gros poisson, prenez le pouvoir de dissimulation caché près du mur à sa gauche et utilisez-le sur le gros poisson afin de rentrer dans sa bouche et par la suite dans le niveau suivant.

Niveau 18 : Entrapment

Avancez, et une fois dans la ville, prenez le pouvoir de dissimulation situé près de l'entrée de la grande bâtisse. Utilisez ensuite la trompette et attendez que la porte d'entrée s'ouvre. Avancez, actionnez l'interrupteur à droite et passez par la fenêtre désormais ouverte. Rentrez alors dans le bâtiment principal et actionnez tous les interrupteurs jusqu'à ouvrir une nouvelle salle. Vous arrivez alors dans la salle de torture, détruisez toutes les attaches métalliques situées le long du mur et échappez-vous avez votre congénère. Escortez-le hors de la ville afin qu'il puisse se sauver. Pour cela, passez par le passage contenant les fils barbelés en utilisant votre Sonar et évitez les tentacules. Pour vous remercier, il vous apprendra alors le Chant des plantes. Faites ensuite demi-tour, et cherchez un passage bloqué. Prenez le pouvoir du Sonar pour casser les rochers et passer. Avancez encore et récupérez des poissons pour les apporter au vieux dauphin. Son fils va alors vous montrer un chemin menant à la Résistance. Puis prenez la sortie.

Niveau 19 : Caverns of hope

Dans ce niveau, discutez avec le chef du clan. Les membres se sépareront alors. Profitez-en pour emprunter le tunnel en face de vous. Avancez jusqu'à arriver à un croisement de nombreux tunnels. Continuez à avancer tout droit et évitez les rochers que vous lance la Résistance. Avancez toujours et vous arriverez dans un petit bassin. Sautez par dessus et poursuivez votre avancement. Vous allez ensuite rencontrer un Glyphe qui va vous prier d'aider le dauphin terrifié. Pour cela, utilisez votre Sonar et protégez-le des ennemis. Il vous ouvrira alors un nouveau tunnel menant au Boss. Il s'agit cette fois-ci d'un effrayant alligator. Toutefois, aucune difficulté pour en venir à bout : évitez ses petites attaques et frappez lui la tête. Une fois qu'il est mort, sortez.

Niveau 20 : Lair of evil

Dès le début de ce niveau, dirigez-vous vers la droite. Descendez plusieurs couloirs, et vous trouverez un dauphin. Ce dernier dit qu'il était parti à votre recherche. Désormais, la porte centrale est ouverte. Allez-y et traversez le couloir pour arriver dans une nouvelle salle, actionnez le bouton à gauche afin d'ouvrir la coquille. Puis actionnez le bouton à droite pour faire tomber une balle à l'intérieur de la coquille. Rentrez ensuite dedans et actionnez l'interrupteur. Vous passerez

alors au Rang 2. Vous pouvez ainsi accèder à de nouveaux lieux. Dans une nouvelle salle, vous trouverez un dauphin et des tuyaux. Ce dernier vous annonce que la machine à imprimer est cassée. Puis suivez-le jusqu'à ce que vous aperceviez une étoile de mer. Descendez afin d'actionner un interrupteur et d'obtenir le pouvoir du Sonar. Détruisez la vigne puis allez dans la salle avec l'huître. Utilisez l'interrupteur pour faire une impression de vous-même à trois caractères. Ressortez puis allez dans la pièce avec le dauphin qui désirait que vous répariez le générateur. Approchez-vous du tube qui se déforme pour sortir du niveau.

Niveau 21 : Powers of levitation

Commencez par allumer chacun des trois ventilateurs. Ensuite dirigez-vous dans la pièce où il y a un ordinateur et prenez le tunnel au fond. Avancez jusqu'à une salle circulaire, continuez toujours tout droit et vous rencontrerez un dauphin. Dans cette même pièce, il y a un passage secret renfermant un pouvoir de dissimulation. Utilisez-le pour suivre le dauphin en restant à distance afin de ne pas vous faire repérer. Vous allez alors trouver un nouveau dauphin qui décidera de vous aider. Faites demi-tour et revenez à la salle circulaire. Actionnez les interrupteurs à côté des générateurs, et dialoguez avec les baleines. Revenez ensuite dans la salle de l'ordinateur et dauphins et autres vous aideront à débloquer la sortie du niveau.
>> Emplacements des Vitalités :
- Près des générateurs
- Dans un ventilateur
- Dans le passage secret

Niveau 22 : Hanging waters

Ce niveau est l'un des plus longs mais aussi des plus difficiles de ce jeu. Vous allez devoir y affronter 3 Boss. Avancez donc en sautant au dessus des portes jusqu'à arriver dans un bassin avec des grosses balles flottantes. Sautez dans les balles et vous arriverez dans un couloir. Au bout se situe une zone avec 1 tube qui se sépare en 3. Passez entre ces tubes et continuez à avancer. Vous parviendrez alors à un autre bassin avec de nouvelles balles flottantes. Avancez encore en rebondissant de balle en balle et vous tomberez dans un nouveau bassin. Empruntez le tube qui est en son milieu et vous arriverez face au premier Boss. Toutefois, aucune difficulté à le vaincre. Il suffit d'utiliser votre Sonar afin de conduire le
dauphin de feu dans la glace. Ce dernier sera alors abasourdi, profitez-en pour l'attaquer. Faites le contraire, c'est à dire guidez-le dans le feu quand il devient de glace. Effectuez cela jusqu'à sa mort. Mais le chemin de la sortie est bloqué par un calamar. Déplacez-vous sur les côtés en utilisant les plates-formes pour faire tomber avec votre Sonar des blocs contenant des pics de glace. Le calamar tombera alors, laissant la voie libre. Vous allez ensuite apercevoir un rocher avec de la glace. Percutez-le afin d'inverser le niveau de l'eau dans le tube. Puis continuez votre chemin et vous déboucherez dans un autre bassin avec un tube, menant au second Boss. Ce Boss est le plus facile des trois. Crevez les gros ballons et percutez les petits afin de les renvoyer sur lui. Répétez cette opération jusqu'à sa mort. Puis, continuez votre chemin jusqu'à arriver dans une zone avec des fenêtres et un oiseau rôdant dans les parages à l'extérieur. Utilisez votre Sonar pour l'appeler. Faites alors demi-tour pour revenir près de l'endroit où vous avez battu le dernier Boss. Vous y reverrez l'oiseau. Utilisez de nouveau votre Sonar et l'oiseau vous transportera dans le dernier bassin. Dedans, faites vous aspirer par le tuyau et vous accèderez au dernier Boss. Pour battre ce Boss, commencez par plonger et détruire absolument tous les oeufs. Approchez-vous ensuite des dauphins afin d'en tuer deux des trois. Le dernier se lancera alors à votre poursuite. Activez le pas et franchissez l'énorme oeuf toxique, le Boss attaquera et touchera l'oeuf au lieu de vous. C'est à ce moment que vous devez l'attaquer. Faites cela jusqu'à sa mort.
>> Emplacements des Vitalités :
- Dans l'énorme oeuf toxique

Niveau 23 : Chance of reckoning

Vous allez dans ce niveau vous trouver face aux Reines ! Vous devez tout d'abord faire monter le niveau de l'eau en poussant les rochers dans les tourbillons. Puis avancez, et utilisez votre Sonar sur les yeux des Reines afin de les toucher (attention : elles ont un autre oeil derrière la tête). Ceci étant fait, une sortie se débloque, passez au niveau suivant.

Niveau 24 : Hatchery

Vous vous retrouvez dans l'incubateur. Vous devez désactiver le bouclier qui protège la grosse machine au centre de la pièce en actionnant les interrupteurs sur les côtés de la salle quand ces derniers s'allument. Le bouclier désactivé, attaquez la machine jusqu'à la détruire et ainsi passer au niveau suivant.

Niveau 25 : Seeds of poison

Activez votre pouvoir du Sonar puis empruntez un tube, détruisez l'oeuf, redescendez... Faites cela jusqu'à détruire tous les oeufs et libérer le poisson. Il y a une réserve d'oxygène en bas de la salle principale. Puis sortez du niveau.

Niveau 26 : Transfiguration

Traversez le tunnel sans tenir compte des chauves-souris. Puis activez votre Sonar et faites demi-tour pour aller les tuer. Avancez ensuite et détruisez les rochers possibles avec votre Sonar. Vous trouverez alors un pouvoir de transformation. Prenez-le et allez toucher le poisson pour vous transformer. Puis avancez en direction de la Reine avec une marque rouge puis frappez-la afin d'entrer dans son corps.
>> Emplacements des Vitalités :
- Près du pouvoir de transformation, cassez d'autres rochers

Niveau 27 : Heart of foe

Vous êtes désormais dans le corps de la Reine. Rien cependant de bien difficile : utilisez votre Sonar afin d'envoyer les calamars dans son coeur, puis frappez-le jusqu'à sa mort.
>> Emplacements des Vitalités :
- En hauteur, dans de petites cavernes.

CHEAT MODE

A l'écran titre faites :

Air illimité (version US)
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites : □ , □ , △ , ✕ , ○

Choix du niveau (version US)
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites : haut, haut, bas, bas, △ , ✕ , ✕

Santé illimité
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites : △ , ✕ , ✕ , haut, haut, bas

Echo Night Beyond

© Nobilis / From Software 2005

LES 4 FINS DU JEU

1ère Fin
Ne pas trouver l'anneau de platine et la lettre de Claudia, et répondre Oui à la dernière question.

2ème Fin
Ne pas trouver l'anneau de platine et la lettre de Claudia, et répondre Non à la dernière question.

3ème Fin
Trouver l'anneau de platine et la lettre de Claudia, et répondre Oui à la dernière question.

4ème Fin
Trouver l'anneau de platine et la lettre de Claudia, et répondre Non à la dernière question.

Endgame

© Empire Interactive / Cunning Developments 2002

CHEAT MODE

Marche à suivre :A l'écran principal, tirez puis rechargez sur une portion vide de l'écran (ou or de l'écran), Le nombre de tir équivaut à une lettre. 1 vaut A et 26 vaut Z. appuyez sur Reload pour passer d'une lettre à une autre.

MEGCHEAT	Master code
BLAM	Mode Arcade
ABROAD	Country Challenge
MIGHTIER	Mini-jeux
LETSBOOGIE	Test Son

Enter the Matrix

© Infogrames / Shiny Entertainment 2003

CHEAT CODES

Dans la section Hacking, entrez "Cheat" suivi de l'un des codes suivants.

0034AFFF	Puissance de feu maximale
13D2C77F	Niveau bonus
1DDF2556	Munitions illimitées
312MF451	Taxi
4516DF45	Les ennemis sont sourds
69E5D9E4	Focus illimité
7867F443	Logos plus rapides
7F4DF451	Santé illimitée
BB013FFF	Gravité lunaire
D5C55D1E	Combats multijoueurs
FF00001A	Mode turbo
FFF0020A	Remplir le focus
FFFFFFF1	Les ennemis sont aveugles
21648752	Voiture plus rapide

COMMANDES DE LA MATRICE

Dans la section Hacking, accèdez au lecteur B: et entrez 10011 en guise de code pour entrer dans le repertoire B:tools. Vous avez alors accès au commandes listées ci-dessous. Certaines de ces commandes sortent droit du DOS

BEEP #	Emet un bip, # étant un nombre de 4 chiffres
CLS	Vider l'écran
CRACK #	Casser le code #
DIAL	Pour composer un numéro de téléphone
DIR #	Liste des fichiers et repertoire (# tant un emplacement)
EJECT	Ouvre le tiroir de votre lecteur CD
EMP	Essayer d'activer l'EMP du Logos
HANDSHAKE	Contacter un vaisseau
HELP #	Obtenir de l'aide sur une commande (# étant le nom de commande)
MAIL	Accèder à votre boite mail
PLAY	Lire une vidéo (*.fmv)
READ	Lire un fichier texte (*.txt)
READBIO #	Lire votre biographie, # étant un nom de fichier.
REBOOT	Relance le programme de piratage
ROOTSEARCH	Pour obtenir le code de votre boite mail
TRACEKILL	Effacer les traces
VIBRATION #	Fait vibrer le pad (s'il est équipé d'un moteur), # étant compris entre 1 et 100
VIEW	Lire une image (*.img)
VIRTUAL	Suivi du code FROZENFISH, vous donne accès aux autres lecteurs (v:, b:)

SOLUTION COMPLÈTE

CONSEILS

-Conseil combats : L'art du combat ne se résume pas à coups de poing, coups de pied. Pour être sûr d'utiliser l'intégral des possibilités d'attaque des deux personnages, pensez à bien prendre en compte les différentes informations disponibles dans le menu pause (celles-ci vous seront distribuées au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu). Aussi, pensez à enclencher le mode ralenti lors des duels. Vous remarquerez alors que vos adversaires ont moins de répondant et que vous subissez moins de dommages. L'utilisation des structures alentour sera elle aussi possible et les combats n'en deviendront que plus spectaculaires et plaisants.
-Conseil sauts : Apprenez très tôt à maîtriser les sauts car ceux-ci deviendront véritablement vitaux à un certain niveau de l'aventure. Je ne parle pas bien évidemment des simples sauts, mais de ceux orchestrés sous le mode concentration, beaucoup plus acrobatiques. Ainsi, vous gagnerez par exemple en précision mais aussi en longueur lors des phases plates-formes, en atterrissant sur les structures au poil près, aussi éloignées soient-elles.
-Conseil esquives : Enfin, lors des séquences de tir, les sauts effectués sous le mode concentration constituent un excellent moyen d'esquiver les balles de vos adversaires. Testez donc les différentes figures en orientant le stick directionnel vers les quatre axes, courez sur les murs où faites des roues grâce à la touche action (bouton servant à ouvrir les portes)

Enter the Matrix vous propose d'incarner deux personnages au choix : Ghost ou Niobe. Suivant le protagoniste que vous choisirez, l'histoire et les niveaux varieront sensiblement au cours de l'aventure. En bref, pour finir le soft à 100%, il vous faut vous taper l'épisode avec les deux. Vous débloquerez ainsi quelques bonus (voir piratage plus bas) mais profiterez également du jeu dans son intégralité. Même si certains niveaux sont identiques pour les deux individus, d'autres sont attitrés uniquement à l'un d'eux. Tout cela est détaillé à l'intérieur de la soluce qui suit. En bref, Ghost ou Niobe, nous allons vous guider pas à pas !

LA POSTE

Premier chapitre du jeu, vous ne devriez pas rencontrer d'énormes difficultés pour le boucler. Mais méfiez-vous tout de même, ne tombez pas dans la facilité et servez-vous des niveaux initiaux pour vous familiariser avec les principes de base du soft. Ne serait-ce que pour la suite… En bref la zone « la poste » c'est simple, c'est marrant, mais on a quand même tout à y gagner ! Alors restez attentif ! s'iouplaît… :)

Heure de fermeture
Ghost : Prenez à droite et suivez le cheminement des couloirs du bureau de poste. On vous indique alors par téléphone que vous devez vous rendre au deuxième étage. Faites demi-tour et revenez dans le premier grand hall. Tracez tout droit jusqu'à l'ascenseur et tentez de l'emprunter. Deux gardes de la sécurité tenteront à ce moment de vous neutraliser. Mettez les K.O. (voir conseil baston) et passez par l'issue d'où les deux précédents compères avaient surgi. Suivez la flèche verte jusqu'à arriver à un nouveau bureau puis contournez le bloc de béton pour trouver un petit bureau. N'y pénétrez pas mais poursuivez jusqu'à la prochaine porte du couloir. Entrez et poursuivez en montant les escaliers.
Niobe : Après la tentative d'emprunt de l'ascenseur, prenez la porte de gauche. Si celle-ci ne s'ouvre pas de suite, bataillez un peu contre la sécurité pour ainsi la débloquer.

Dans les coulisses (niveau propre à Niobe)
Traversez les vestiaires puis partez vers la droite. Vous trouverez une porte, empruntez-la. Continuez tout droit et pivotez à droite au niveau de l'extincteur. Prenez la seconde porte au fond puis suivez les indications données par votre radar dans les dédales (la flèche s'agite rapidement, soyez vigilent !). A un certain moment, la flèche vous indiquera la direction vers une vitre. Brisez-la et passez dans la salle qui suit. Appuyez ensuite sur l'interrupteur et ressortez. Faites ensuite marche-arrière tout en suivant de nouveau le système radar. Passez par les bureaux des employés et prenez la porte du fond qui vous mènera dans un long couloir. Empruntez alors celle de droite, tout au fond, puis suivez le chemin jonché de gardiens pour retrouver la sortie.

Epicentre
Descendez les quelques marches et débarrassez-vous du garde (profitez des premiers niveaux de jeu pour vous familiariser aux diverses techniques de combats). Avancez ensuite jusqu'aux grilles et escaladez-les. Traversez la salle de triage et tournez à gauche après les grilles. Empruntez le monte-charge et le niveau prendra fin.

Arrivée inattendue
Traversez l'entrepôt en vous débarrassant des nombreux gardes et policiers présents sur les lieux. L'occasion pour vous de vous familiariser avec tous les enchaînements que propose le soft et de faire le plein d'armes et de munitions du même coup (ramassez les armes en marchant tout simplement dessus). Après avoir éliminé un certain nombre de gars, du gaz toxique envahira les lieux (merci au flic qui a balancé la grenade !). Votre personnage grimpera alors se mettre à l'abri sur les étagères. Ne redescendez pas car le gaz, nuisible à votre santé, fera descendre lentement votre barre d'énergie. Si vous chutez, regrimpez immédiatement. Après la courte séquence, avancez un peu puis sautez sur les conduits apposés au mur en face grâce au mode ralenti. Suivez ensuite leur cheminement jusqu'à la baie vitrée puis laissez-vous chuter par celle-ci.

Redirigé
Niobe: Commencez par franchir l'entrée devant vous, puis fiez-vous à la flèche verte en haut de l'écran. Après la séquence vous montrant les coursiers en train de trier le courrier, foncez tout droit et escaladez les grilles. Slalomez ensuite entre les étagères de caisses et occupez-vous de tout le beau monde venu spécialement pour vous et vos beaux yeux (je parle pour le personnage Niobe plus spécialement). Passez sous la grille à moitié ouverte puis tournez à gauche près des machines et des policiers. Eliminez tout le beau monde puis passez par le conduit destiné au courrier.
Ghost : Au moment où vous passerez la grille à moitié ouverte, suivez à nouveau votre radar jusque dans les bureaux. Vous tomberez rapidement sur une porte. Prenez-la puis avancez jusqu'à la prochaine près de la petite rambarde de sécurité jaune. Traversez le petit entrepôt et vous déboucherez alors dans la salle des machines. Tournez à gauche pour ressortir et on vous indiquera qu'il vous faudra activer l'ascenseur de sortie. Revenez alors sur vos pas, et dans la même salle, vous ne pourrez manquer l'interrupteur clignotant.
Actionnez-le puis sortez.

Marche arrière (niveau propre à Ghost)
Ghost : Descendez les escaliers métalliques et mâtez le premier garde sans retenue. Empruntez la porte tout prêt puis partez directement à gauche afin d'atteindre le dernier couloir droit. Dirigez-vous ensuite à l'aide de votre radar tout en prenant garde aux nombreux hommes qui tenteront de mettre fin à votre vagabondage dans les locaux de la société postale. Vous déboucherez rapidement sur un grand grillage. Gravissez-le et prenez la première porte sur le mur de droite pour terminer la session.

Je l'ai !
Ghost : Avancez tout droit et prenez le cheminement des couloirs jaunes jusqu'à la salle principale (toute pleine de beaux piliers). Prenez ensuite direction sur votre droite jusqu'à l'ascenseur de service et tuez les deux gardes. Empruntez le monte-personne lorsque celui-ci daignera s'arrêter à votre étage puis filez directement à gauche une fois le nouvel étage gagné. Approchez des étagères afin de récupérer le fameux paquet, puis attendez la fin de la séquence, votre partenaire viendra alors vous filer un coup de main. S'en suivra alors un combat avec quelques forces armées. Prenez garde aux gaz toxiques et abattez les deux hommes près de l'ascenseur pour à nouveau l'utiliser. Gagnez le grand hall et tentez de sortir du bâtiment. Une alarme s'enclenchera alors et un rideau de fer s'abattra sur les issues vous empêchant ainsi toute retraite. Un grand nombre de policiers choisiront ce moment pour vous importuner et c'est à grand renfort de balles et de mode ralenti que vous devrez en venir à bout. Passez ensuite par la petite porte près de la réception et suivez votre bonne vieille flèche verte jusqu'à la sortie du niveau.
Niobe : Avec ce personnage, vous débutez directement à proximité des casiers contenant le paquet. Pour la suite, suivez les indications citées dans le paragraphe pour Ghost.

Diversion
Laissez-vous tomber de la passerelle puis passez à gauche du grillage à moitié arraché. Avancez ensuite parmi les décombres et les flammes (lorsque votre partenaire fait diversion il ne le fait pas à moitié) en vous fiant à la flèche vous indiquant le chemin. Pour ne pas vous perdre, suivez les couloirs submergés par les forces de police. Plus il y en aura sur votre passage et plus vous vous approcherez de la sortie. Au bout, ouvrez la porte et montez les escaliers jusqu'à la suivante pour finir.

Evasion
Passez la première porte à gauche et traversez la salle des machines. Vous êtes en terrain familier, évoluez jusqu'aux prochaines issues en évitant au mieux les forces de l'ordre et une séquence signera la fin du chapitre par son apparition.

CONDUITE EN VILLE

Un seul niveau pour ce chapitre qui malgré son manque de sessions nous change de la routine du soft. C'est en effet à l'intérieur d'un véhicule que vous évoluerez ici, et votre rôle à jouer variera suivant le personnage choisi en début de partie. Shoot ou conduite ? A vous de voir mais faire les deux, c'est encore mieux ! ;)

Sur les chapeaux de roue
Ghost : En choisissant ce personnage, c'est le rôle de la brute que vous endosserez pour cette session. Aux commandes d'une mitraillette gros calibre aux munitions infinies, vous devrez tenter de faciliter la conduite agressive de Niobe dans les tristes rues de la matrice. Ghost dispose d'une rotation à 380° et la tâche ne devrait pas poser trop de problèmes, surtout pour les amateurs de soft de shoot qui réaliseront alors la mission les doigts dans le nez. Essayez de ne pas vous faire rattraper par la police et dégagez les véhicules d'usagers s'ils viennent à gêner votre progression. Vous pouvez également utiliser ceux-ci pour ralentir les forces de l'ordre.
Niobe : Mais qui donc a bien pu lancer la maxime « femme au volant, mort au tournant » ? Il semble vraiment avoir lieu à s'interroger face aux talents expressifs de la demoiselle qui je n'en doute point fera mieux que beaucoup de mâles bien virils lors de cette session. Vous dirigez donc le véhicule dans le mode de jeu avec Niobe mais vous aurez également la possibilité de faire sortir Ghost par la fenêtre de sa portière afin de bénéficier de ses talents de tireur (maintenez pour cela la touche adéquate). La méthode à suivre est relativement simple, suivez la flèche verte ainsi que les indications vocales de Sparks pour vous guider dans la ville, et ceci jusqu'au barrage. Arrivé là bas, vous devrez patienter 2 minutes durant lesquelles, en lutte contre les patrouilles de police, il vous faudra survivre. Tournez alors en rond dans le circuit aménagé et n'hésitez pas à sortir Ghost afin de tirer sur les forces de l'ordre. Prenez toutefois garde au niveau d'énergie de ce dernier qui descendra automatiquement à chaque fois que celui-ci prendra l'air. Laissez-le regagner le bord pour qu'il se recharge avant une prochaine attaque. Enfin, privilégiez plutôt la vue extérieure du véhicule à la vue intérieure beaucoup moins pratique pour avoir l'œil sur votre partenaire.

SUR LES TOITS

Un seul niveau mais un niveau joliment fait qui vous rappellera sûrement quelques grandes scènes de Matrix le film.

Au bout du fil
Avancez puis sautez du premier bâtiment pour atterrir sur le suivant. Un mode ralenti s'enclenchera automatiquement. C'est en fait une incitation à utiliser le mode concentration (voir conseil saut) pour ainsi gagner en précision. Montez ensuite à l'échelle et sautez sur la prochaine structure pour poursuivre (maintenez le bouton concentration pour ne pas vous planter). Prenez la deuxième échelle et un agent vous montrera qu'il sait recevoir ses hôtes. Rebroussez alors chemin sans tenter de défier cet être aux pouvoirs exceptionnels et sautez vers l'échelle à côté de la lanterne éclairée pour pouvoir l'emprunter. Suivez la flèche et poursuivez votre fuite sur les toits. Restez durant tout ce temps extrêmement vigilant par rapport aux crevasses et autres précipices urbains qui s'avéreraient mortels en cas de chute. En chemin, vous rencontrerez deux policiers sortant d'une remise, ne vous en souciez pas et poursuivez vers la droite après le bâtiment. L'agent tentera de se matérialiser plusieurs fois et réapparaîtra donc sur votre chemin, n'y prenez pas garde et filez ! Après quelques bonds de toit en toit vous chuterez sur des fondations peu solides. Poursuivez alors votre route en slalomant entre les couloirs puis sautez sur l'échelle au bout. Plus haut, prenez à gauche et sautez sur les planches pour déboucher dans un nouvel édifice. Partez en direction des escaliers tout en vous occupant des policiers puis prenez l'issue à droite. Sautez par-dessus le vide et montez à l'échelle juste en face. Continuez tout droit sur les toits puis prenez à droite dès la prochaine échelle.

L'AEROPORT

Voilà un chapitre qui propose son lot de niveaux ! Ghost et Niobe ont en effet un parcours totalement différent à l'intérieur de celui-ci, et finir le jeu avec les deux personnages prend ici tout son intérêt.

Salle d'attente (propre à Ghost)
Ghost : Prenez à droite et passez les détecteurs sans vous soucier des recommandations du gardien. Dirigez-vous dans la grande salle d'attente de l'aéroport et liquidez la sécurité. Passez par les toilettes où vous trouverez une issue donnant sur un petit couloir occupé par 3 policiers. Tuez-les et poursuivez par les toilettes du côté opposé et vous gagnerez alors un second hall. Eliminez les forces en présence. Suivez ensuite la flèche qui vous indiquera la porte de sortie.

Enregistrement (propre à Niobe)
Prêt pour le niveau le plus court de l'histoire du jeu vidéo ? Sautez la rambarde droit devant vous et glissez vous par le conduit roulant à bagages juste en dessous. Quel talent…

Latitude Nord (propre à Ghost)
Ghost : Passez par l'issue de droite puis investissez la remise où quatre gars de la sécurité font la causette. Abattez-les et récupérez leurs mitraillettes au passage. Reculez ensuite légèrement et empruntez le petit couloir à droite. Une vitre indestructible à mains nues vous empêchera alors de poursuivre. Mettez sur pause et sélectionnez le menu armes. Enclenchez les grenades étourdissantes et lancez-en une petite (touche attaque poing) à proximité de la baie vitrée. Eloignez-vous jusqu'à l'explosion puis passez par l'ouverture nouvellement créée. Poursuivez jusqu'au petit temps de chargement.

Les tapis (propre à Niobe)
Vous devez trouver un moyen de remettre les tapis et élévateurs en marche. Foncez tout droit en passant par les grilles automatiques (elles s'ouvrent comme de simples portes) et investissez la petite cabine de contrôle, tout au bout du hangar. Appuyez sur l'interrupteur afin de le faire passer au vert et tuez l'homme recroquevillé sur lui-même. Je sais c'est cruel, il n'est pas méchant n'y armé, mais si vous ne le faites pas il coupera l'électricité de nouveau. Réglez-lui donc son compte puis revenez sur vos pas en suivant le système radar. Méfiez-vous des nombreuses forces de l'ordre arrivées sur les lieux entre temps. Gagnez l'entrepôt avec le chiffre deux marqué un peu partout et montez sur la passerelle du milieu grâce aux tapis numérotés. Traversez ensuite le pont métallique jusqu'à la porte verte et vous pénétrez dans la salle suivante directement au bon niveau. Repérez le tapis numéro 10 et engouffrez-vous par son ouverture.

Latitude Nord 2 (propre à Ghost)
Un hélicoptère viendra d'emblée vous chercher des noises. Votre but principal sera alors de le détruire. Le véhicule possède une puissante force de feu mais il opère toujours de la même manière. Il va et vient suivant un aller-retour où il fait feu seulement lors de l'aller. Attendez donc (l'hélico surgit de droite) que le véhicule passe de droite à gauche puis avancez près de la grande baie vitrée lorsqu'il pivotera pour faire le chemin inverse. Sortez alors votre mitraillette, enclenchez le mode concentration et bombardez-le de vos tirs sereinement. Lorsque la bête volante disparaît, 4 unités spéciales de police font leur apparition en descendant des toits. Réglez-leur leur compte et récupérez leurs armes. Planquez-vous ensuite à nouveau et agissez comme précédemment pour en finir avec l'hélico. Sortez par l'issue venant de s'ouvrir et poursuivez jusqu'aux escaliers en prenant soin d'éliminer les forces de l'ordre qui se montreraient trop envahissantes.

Jackson dans les vapes (propre à Niobe)
Prenez la porte adossée au mur droit et vous déboucherez dans une arrière salle pleine de tuyaux. Vous vous ferez rapidement attaquer par les forces spéciales. Faites bien attention à ne pas rester à proximité des bombonnes lors des rafales de tirs et poursuivez. Le chemin se divisera alors en deux voies distinctes. Fiez-vous ensuite à votre radar pour trouver la sortie dans les couloirs de l'usine. Attention tout de même aux nombreux ennemis venus vous rendre visite.

Monorail (propre à Ghost)
Montez les marches puis pivotez à droite sur la passerelle. Luttez contre les deux policiers puis poursuivez tout droit jusqu'à l'intervention des deux SWAT. Reprenez alors à nouveau le chemin indiqué par la flèche verte décidément fort utile, tuez les ennemis qui se dresseront sur votre chemin et très vite, vous en aurez fini avec ce micro-niveau.

Jackson dans les vapes 2 (propre à Niobe)
Sans chercher à lutter avec l'agent, filez au plus vite dans les dédales de l'aéroport. Si un seul et unique point était à retenir ici ce serait bien du style : Cours Niobe ! Cours !! Après un court marathon et une échelle de grimpée vous en aurez fini avec la session « Forest Gump ».

Restaurant panoramique (propre à Ghost)
Vous arrivez dans un joli restaurant pivotant sur lui-même. Eliminez les forces SWAT présentes sur les lieux puis placez-vous sur le piano. Attendez alors de passer sous l'échelle pour pouvoir ainsi grimper plus haut.

Hangars (propre à Niobe)
Passez sous l'aile droite de l'avion et approchez près des gardes pour une bonne petite baston. Partez ensuite à l'arrière du hangar pour atteindre le deuxième dépôt. Tuez les quatre gardes et montez tout en haut des escaliers jaunes. Grimpez ensuite sur les caisses pour atteindre la passerelle et empruntez la porte que vous indique le radar. Partez sur la droite, puis tournez à gauche jusqu'à la prochaine porte. Vous débouchez dans un nouvel entrepôt. Trouvez le monte-charge non-loin et utilisez-le pour descendre d'un niveau. Marchez sur l'aile et pénétrez dans l'avion. Tuez les flics à l'intérieur et ressortez par le côté opposé du véhicule. Redescendez les escaliers et à nouveau, remettez-vous au système radar pour trouver votre chemin.

Terminal (propre à Ghost)
Sautez dans la bataille et éliminez toutes les forces en présence. Au signal de Sparks, glissez-vous dans le couloir menant au grand hall. Ouvrez ensuite la grosse porte métallique de vos petites mains et suivez le radar jusqu'aux escalators. Prenez ensuite à droite et longez l'étage sur toute sa longueur. De nombreuses forces armées vous attaqueront alors. Neutralisez-les et faites attention aux petits plaisantins se planquant derrière les pylônes. Rejoignez Soren pour finir la session.

Les boyaux (propre à Niobe)
Vous devez atteindre l'avion, et vite ! Vous voilà dans un dédale de couloirs sombres où encore une fois vous allez devoir courir. Petite difficulté du niveau : il fait noir et la pauvre Niobe se cogne sans cesse contre les murs (surtout avec les plus sadiques d'entre nous). Mais fort heureusement, chaque problème a sa solution. Munissez-vous donc d'une arme et tirez deux trois rafales de temps en temps pour éclairer brièvement mais suffisamment la salle afin d'y voir plus clair. Arrivé au bout du couloir, prenez l'issue de gauche pour en finir

Tour de contrôle (propre à Ghost)
Approchez discrètement l'homme posté sur un petit podium surélevé et tuez-le afin de récupérer son fusil sniper. Equipez-vous ensuite de l'arme et descendez les deux gardes dans les escaliers grâce au mode sniper (vue subjective obligatoire). Prenez ensuite l'escalier de service situé juste derrière-vous, puis tuez les forces spéciales squattant les lieux. Remontez ensuite.

Un avion à rattraper (propre à Niobe)
Dirigez-vous vers l'échelle au fond du hangar en prenant soin de flinguer tout ce qui bouge. Empruntez-la puis enchaînez sur la deuxième. Suivez ensuite le chevelu qui vous fait signe de ramener vos fesses jusqu'à lui puis, une fois avoir passé les deux portes, descendez les escaliers pour retrouver l'avion contenant Axel.

Tour de contrôle 2 (propre à Ghost)
Passez d'emblée en mode sniper et accrochez l'avion dans vos lunettes. Zoomez jusqu'à obtenir un angle de vue rapproché au maximum puis passez en mode concentration. Visez les pneus avant du véhicule et relâchez immédiatement le bouton associé au mode concentration (tirez deux balles, l'une servira à briser la vitre). Une fois la cible atteinte, un hélicoptère tentera de vous éliminer. Le combat (plutôt inégal) peut alors devenir très vite frustrant. Voilà une bonne méthode pour l'écourter. Quand l'hélico n'apparaît pas, patientez derrière un des nombreux piliers de la tour puis entrez en mode concentration lors de son arrivée. Repérez-le puis, toujours en maintenant la touche qui vous permet de défier les lois de l'attraction, foncez en sa direction en effectuant un saut et en le bombardant de tirs continus. Vous éviterez ainsi une grande partie de ses balles et survivrez assez longtemps pour en venir à bout. En définitive, ne comptez pas pouvoir vaincre le véhicule sans le mode concentration et les multiples cabrioles. Une fois l'avoir bien amoché, la trappe menant aux escaliers s'ouvrira d'elle-même. Engouffrez-vous-y avant l'explosion.

Agent à bord (propre à Niobe)
Allez d'entrée au fond de la cale et récupérez les parachutes après avoir tué les 3 squatters. Revenez ensuite vers Axel et un agent vous prendra sur le fait. Votre ami réussi alors à s'échapper de lui-même et vous vous retrouvez seul face au redoutable ennemi. Appuyez alors de nouveau sur l'interrupteur contrôlant l'ouverture du sas. Puis tentez de pousser l'agent dans le vide. Utilisez pour ceci le mode concentration et jouez vos meilleures cartes sur table côté castagne. Enfin, prenez garde à ne pas être pris à votre propre jeu. Restez vigilant lorsque vous approchez du bord pour ne pas tomber à votre tour ! Après quelques perturbations et quelques bleus vous viendrez à bout de l'ennemi.

L'AQUEDUC

Encore un chapitre à un seul niveau, mais celui-ci est encore plus avare car il ne s'adresse qu'à un seul des deux personnages : Ghost.

Retrouver Axel (propre à Ghost)
Suivez l'avion tout en esquivant les caisses qui tombent de son contenu. Méfiez-vous de la route ainsi qu'aux nombreuses bosses qui nivellent le terrain, rendant toute réception hasardeuse. Ne perdez pas l'avion de vue où vous serez bon pour une nouvelle tentative. Dès que l'on vous signale le saut en parachute d'axel, tentez de grimper sur la route aménagée à gauche de la butte. Vous ne finirez pas ainsi dans le cul-de-sac avec les forces de police et pourrez continuer votre bonhomme de chemin. S'en suivra une pseudo course-poursuite où vous ne devrez pas quitter des yeux une voiture noire conduite pas un agent vêtu de noir, à l'esprit noir… Non ok j'arrête ! :) Prenez juste garde à ne pas vous laissez distancer pour boucler le chapitre.

LES EGOUTS

Après l'agréable surprise du chapitre de l'aéroport qui proposait alors de nombreuses missions totalement différentes suivant le personnage choisi en début de partie, celui-ci par sa légèreté, nous dresse un tout autre bilan. Revers de la médaille donc, hélas Niobe ou Ghost, seules leurs frimousses changent ici, les coins restent eux les mêmes. Saluons tout de même l'ambiance glauque des lieux : un chapitre haut en odeurs ma foi !

Abîmes
Marchez sur les rebords et tuyaux tout en suivant le cheminement traduit par la flèche. Montez l'échelle rouge et de nouveau, progressez le long des rebords. Faites demi-tour au moment où le radar vous indiquera un changement de direction et passez ainsi sur la corniche un peu plus large. Montez ensuite les quelques marches puis poursuivez vers le haut. Utilisez la seconde échelle pour vous hisser, puis contournez le gros pylône afin de tester la suivante. On vous donnera alors un ordre de mission, protégez Ballard. Ce grand bonhomme n'est pas très gracieux et dépend en grande partie de votre aide pour survivre. Descendez le premier flic devant vous et tirez sur les deux autres de l'autre côté de la corniche. Montez ensuite à l'échelle et vous disposerez alors d'une fraction de seconde pour butter les deux types situés plus à gauche sur la passerelle sinon Ballard y passera. Un petit mode ralenti et l'utilisation du fusil sniper aideront grandement à mieux faire passer tout ça. Rejoignez ensuite la passerelle où les deux gardes s'étaient postés et descendez par l'échelle afin de rejoindre votre collègue situé vers les téléphones, en milieu de zone sur le pont.

Abîmes 2
Remontez sur le pont puis descendez les quatre snipers (deux vers le gros pylône à droite, un en face au même niveau, puis un autre plus hauteur sur la passerelle du gros pylône). Utilisez ensuite le téléphone fixe et Sparks vous fera don de 5 grenades. Approchez alors des grosses hélices et reculez suffisamment afin que vos grenades ne rebondissent pas contre le mur lors de vos lancers. Il ne vous reste plus qu'à passer par le gros tuyau poisseux pour finir.

Aspiré
Partez sur votre gauche puis laissez-vous tomber après avoir entendu les voix près du conduit. Prenez à droite et commencez à parcourir les égouts en dégommant tous les policiers qui tenteront de vous empêcher de mener à bien votre mission. Vous arriverez à une échelle rouge, montez-la puis tuez les trois hommes avant de repartir là où la flèche pointera. Redescendez ensuite par l'échelle et passez sous la grosse machine afin de vous glisser par l'ouverture dans le sol. Vous devez ensuite trouver un chemin vers l'étage supérieur. Marchez jusqu'aux grilles puis pivotez sur votre

droite afin de vous hisser sur le couloir un peu plus haut. Tuez les forces spéciales et prenez garde aux unités perchées sur les tape-culs. Trouvez la machine et enclenchez l'interrupteur. On vous montrera alors une échelle. Rendez-vous-y au plus vite !

Ice et Corrupt
Surprenez les trois gardes présents sur les lieux et commencez à escalader la grosse machine. Malheureusement pour vous, quelqu'un la détruira et vous serez coupé de vos deux collègues. Tuez alors les 2 unités qui tenteront de vous retenir puis accueillez les nombreuses autres dans les couloirs des égouts. Trouvez ensuite l'échelle et grimpez-y. Abattez les hommes qui veulent causer du tord à vos amis puis hissez-vous sur la plate-forme du milieu. Vous apercevrez alors une machine folle. Détruisez ses 3 attaches à coups de bombes ou de tirs, rapidement afin de préserver au mieux la santé de vos amis. Eloignez-vous de l'appareil lors de son explosion, puis engouffrez-vous dans le gouffre du mur créé par le choc.

Eaux sales
Descendez dans les égouts puis prenez le chemin sur votre gauche. Avancez, tuez les ennemis, et montez par l'échelle dans la cavité à droite au fond. Traversez le pont et éliminez les 3 unités se présentant. Poursuivez tout droit dans les dédales puis descendez le long du chemin en colimaçon. Marchez sur la passerelle et empruntez l'échelle pour récupérer plus bas la source de lumière. Des unités d'interventions spéciales vous attaqueront alors. Prenez garde à la grenade que l'un d'eux vous balance puis tuez-les avant de remonter. Continuez et passez à droite. Suivez les gros tuyaux puis prenez à gauche. Sparks vous conseillera alors de suivre les soldats passant devant-vous, écoutez-le. Vous en retrouvez tout un tas un peu plus loin faites le ménage puis approchez des grilles d'où vous apercevrez votre collègue à protéger.
Attendez que celui-ci prenne la fuite pour partir là où vous l'indique la flèche verte et tuez tous les ennemis rencontrés sur la route. Engouffrez-vous dans le tunnel et sautez par dessus le trou entre les planches pour finir cette première partie.

Eaux salles 2
Avancez en tuant tout ce qui se manifeste et passez par l'ouverture qu'indique le radar. Continuez votre chemin en descendant les escaliers et tournez une première fois à droite puis une seconde fois. Eliminez les trois hommes et empruntez l'échelle. Montez sur la planche pour ainsi repartir dans les égouts puis longez les murs de droite. Marchez sur le tuyau blanc et avancez. Passez par-dessus l'arrivée d'eau en vous hissant grâce au tuyau au-dessus de votre tête et poursuivez dans les conduits en piteux état. Tuez les deux SWAT et tournez à droite, montez l'échelle, puis progressez sur la passerelle. Enfin, tuez les deux hommes et laissez-vous tomber dans le conduit.

Bouche d'aération
Avancez dans les dédales et prenez la deuxième ouverture sur votre droite. Une explosion aura alors lieu. Faites marche arrière et débarrassez la zone de tous les flics qui déboulent puis suivez les nouvelles indications du radar. Vous découvrirez rapidement une petite fosse par laquelle vous vous glisserez. Suivez alors l'avancée du conduit et vous déboucherez dans une longue salle. Tuez vos ennemis, montez les escaliers, puis pénétrez dans le couloir suivant. Parcourez la nouvelle zone de tout son long et passez dans la cavité de droite. Tuez, avancez, tuez, avancez… Arrivé vers la passerelle, laissez-vous tomber vers les unités de police puis faufilez-vous dans la bouche d'égout. Approchez ensuite la deuxième pour finir la session.

Malachi et Bane
Avancez en équilibre sur le pilier puis prenez l'échelle. Suivez la flèche et accrochez-vous au tuyau comme vous l'aviez fait lors du niveau précédent. Hissez-vous jusqu'au podium rouge sur lequel vous vous lâcherez puis gagnez la plate-forme au milieu. Tuez tout le beau monde présent sur les lieux puis descendez par l'échelle. Traversez la passerelle, laissez-vous tomber et entrez dans le tuyau. A nouveau, remettez-vous à la flèche verte pour vous orienter. Une mélodie entraînante s'élèvera alors pour mettre un peu d'ambiance dans le jeu. C'est le signal du débarquement de tout un tas de forces d'intervention. Eliminez-les en musique et avancez dans les conduits qui suivent pour finir.

Malachi et Bane 2
Montez par l'échelle de droite, vous voilà posté suffisamment en hauteur pour faire un carton. Equipez-vous alors du MP et usez sans compter de la visée automatique et du mode ralenti pour atteindre une précision accrue. Il ne vous reste plus qu'à protéger au mieux vos alliés.

LE CHATEAU

L'ambiance et les combats incroyablement rythmés de ce chapitre en font l'un des plus beaux et des plus intéressants du jeu, si ce n'est le meilleur (pour moi c'est tout vu en tout cas). Seul défaut notoire, la petitesse des niveaux que vous finirez la plupart du temps très rapidement et sans grande difficulté. Il n'en reste pas moins que le manque demeure comblé par une grosse arrivée en cinématiques. Profitez-en pour faire péter les pop-corn et appréciez donc les séances cinéma entre chaque séquence de jeu !

Grand Hall
Avancez par l'entrée droit devant vous et brisez la chaise dans le couloir pour ainsi obtenir un pieu. Dans la salle qui suit, vous rencontrerez deux vampires. Ceux-ci sont dotés d'une plus grande résistance que les forces de police rencontrées plutôt, ce qui donne lieu à des combats plus longs et plus costaux. Au bout d'un certain nombre d'attaques, votre personnage finira de lui-même le boulot en planant un pieu dans le thorax de ces bêtes. Affrontez donc ces deux premiers individus puis passez par la porte suivante. Approchez la porte blanche pour finir. Il est temps pour vous de retrouver le boîtier du jeu : changement de CD !

Aile Ouest (propre à Ghost)
Commencez par marcher jusqu'à la porte du fond. Dans les cuisines, prenez à gauche après avoir tué les deux vampires puis avancez dans la remise pour en tuer un troisième. Arrivé dans le salon, luttez contre les nouveaux arrivants puis prenez l'issue de droite.

Les ombres (propre à Niobe)
Au tout début du niveau, vous verrez une porte se refermer. Ne l'empruntez pas et parcourez le couloir. Vous verrez alors une personne prendre la fuite. Suivez-la. Vous vous ferez alors fracasser le crâne. Ne cherchez pas, c'est sans appel, il n'existe pas d'autre solution pour finir le niveau.

L'atrium (propre à Ghost)
Partez vers la droite et ouvrez la porte blanche. Suivez les dédales du couloir et passez dans la pièce encadrée par une immense baie vitrée pour mâter les deux monstres. Suivez ensuite la flèche jusqu'aux couloirs suivants puis passez derrière la bibliothèque.

Le grenier (propre à Niobe)
Une fois que Niobe se sera dépêtrée de ses liens, avancez par l'issue indiquée par la flèche. Affrontez les vampires qui débarquent et luttez contre votre kidnappeur jusqu'à ce que celui-ci s'en retourne. Suivez ensuite le maître des clefs et parcourez les dédales en tuant vos opposants, et ce jusqu'à la fin du niveau.

Passage secret (propre à Ghost)
Faites deux trois pas, et vous passerez à travers le sol. Remontez par les murs recouverts de planches de bois et tuez le vampire énervé en haut. Poursuivez votre montée à l'aide des planches vous servant d'attaches puis montez la bordure pour pouvoir poursuivre vers les greniers. Tuez les nombreux vampires qui vous assaillent puis passez sur le balcon afin de gagner les extérieurs.

Passage secret 2 (propre à Ghost)
Sautez de balcon en balcon jusqu'à ce que vous puissiez vous glisser dans les bâtiments. N'oubliez pas de tuer vos ennemis en chemin et prenez garde à ne pas chuter. Descendez les escaliers menant à la deuxième salle d'exposition puis tuez les deux monstres. Marchez le long du couloir et prenez à droite. Continuez à descendre et poursuivez ainsi jusqu'à votre arrivée dans la cour.

La chambre de Persephone (propre à Niobe)
Prenez la porte de la chambre et récupérez l'arme à feu sur les étagères de la remise. Ressortez et tuez les deux vampires avant de vous en prendre à Vlad. Une fois la tache accomplie, sortez par la porte tout à droite et suivez les indications fournies par votre radar. Entrez dans l'ascenseur pour finir.

Le bureau du Mérovingien
Au commencement, descendez les escaliers et prenez à droite. Mettez-vous en jambes grâce à la première baston du

niveau puis ouvrez la double porte pour ainsi atterrir dans un bureau. Après votre courte conversation téléphonique, tuez l'intrus et revenez vers les bibliothèques. Avancez en suivant la flèche jusqu'à la prochaine porte. Arrivé dans la salle de projection, éliminez les deux hommes puis remontez sur la scène afin de pénétrer dans la petite salle derrière l'écran.

Vestibule
Avancez dans le vestibule, tuez les deux vampires puis prenez la porte tout au fond à droite. C'est pas plus compliqué que ça !

Retour au grand Hall
Retournez-vous et prenez l'issue au rez-de-chaussée. Petit niveau mais grosse cinématique juste derrière avec la très charmante Monica Bellucci.
Bon c'est tout pardonné… :)

Le Donjon
Descendez jusqu'aux caves et tuez les deux monstres. Continuez à descendre et apprêtez-vous à affronter Cujo. Ici, ce n'est pas le chien du roman de Stephen King que vous devrez passer à tabac mais un vampire légèrement plus fort que la moyenne. Lorsque vous lui infligerez suffisamment de dégâts pour faire chuter sa barre de vie de moitié il prendra ses jambes à son coup et vous enverra alors quelques collègues à lui. Tuez-les pour qu'il revienne très vite puis finissez-le. Suivez ensuite la flèche verte pour trouver la sortie.

Cain et Abel
Avancez en vous fiant à la flèche jusqu'à la courte scène. Entrez dans la pièce où se trouve Niobe puis chargez-la sur vos épaules. A l'arrivée des deux hommes, déposez votre amie au sol et affrontez les deux individus. Votre but n'est alors pas de les éliminer (chose impossible ici) mais de trouver un moyen de les retenir pour ainsi pouvoir mener à bien votre sauvetage. Pour cela, repoussez chacun des deux hommes jusqu'aux cages où les drôles de prisonniers s'occuperont de leur cas. Rechargez le capitaine sur vos épaules puis fuiez.

SOUS LA VILLE

Un court chapitre à court niveau. Que dire de plus sinon que vous devriez passer cette zone très rapidement.

Course poursuite
Niobe : Pas de conseils particuliers pour cette séquence, conduisez prudemment, pensez à bien attacher votre ceinture puis suivez les tunnels que vous indique la flèche verte.
Ghost : Explosez les véhicules qui auront le malheur de traîner sur votre route afin que celles-ci ne vous ralentissent pas. Luttez contre les patrouilles de police et les jumeaux, jusqu'à ce que Niobe vous sorte de là.

LE JARDIN ZEN

Un court chapitre en aparté par rapport à la quête principale. Juste histoire de souffler et de faire plaisir aux inconditionnels de la matrix mania.

Trinity et Ghost (propre à Ghost)
Attention, scoop pour tous les fans de l'univers Matrix. Ghost et Trinity sont en fait frère et sœur ! Même si la ressemblance n'est pas frappante, vous allez quand même devoir régler un petit différent familial. Qui est le plus fort dans la famille ? Le fils ou la fille ? A vous de voir…

L'AUTOROUTE

Les statistiques ne mentent pas. Sur l'autoroute il y a moins d'accidents que sur les autres types de routes. Mais qu'en est-il quand quelques agents viennent ajouter leur grain de sable ?

A la poursuite de Morpheus
Ghost : dans cette session, vous allez être poursuivi par deux agents. Dégommez un maximum de voitures sur votre passage afin de perturber le trafic pour ralentir les deux individus plutôt dangereux à l'intérieur de la matrice. Pensez à vous occuper également des patrouilles de police. Après quelques kilomètres, les agents vous lâcheront pour se concentrer sur leur cible principale. Snif, votre égo vient de prendre un sacré coup.
Niobe : Avec la demoiselle, rien de bien nouveau. Suivez le même trajet que Ghost et utilisez l'aide de votre partenaire en cas de coups durs.

Le camion
Ghost : Faites le ménage sur la route histoire de vous frayer rapidement un chemin. Eliminez les nombreuses voitures de police et tentez de rattraper la camionnette où se bâtent Morpheus et un agent.
Niobe : De nombreuses voitures de police vous prennent en chasse au tout début de la mission. Faites les exploser au plus vite avec l'aide de Ghost puis foncez jusqu'au camion en slalomant dans la circulation.

LA CENTRALE NUCLEAIRE

Incontestablement le niveau le plus chargé en ennemis, les balles vont pleuvoir à foison durant les nombreuses missions que regroupent les deux personnages.

Réacteur en construction (propre à Ghost)
Foncez le long du couloir puis luttez contre les premiers gardes. Montez par l'échelle et suivez ensuite la flèche. Laissez-vous tomber dans l'entrepôt puis trouvez l'interrupteur à actionner afin de venir en aide à Niobe. Descendez à nouveau et montez le long de l'échelle rouge. Rejoignez Niobe et descendez les cinq snipers à l'aide de votre longue visée. Couvrez ensuite votre coéquipière en éliminant de la même façon les SWAT puis poursuivez indépendamment au signal de Sparks. Marchez et montez la grille. Postez-vous ensuite de nouveau en position sniper et dégagez la voie pour la demoiselle. Une fois votre objectif réalisé, repartez pour de nouvelles aventures !

Les fondations du réacteur (propre à Niobe)
Parcourez le couloir de tout son long et entrez dans l'entrepôt. Maîtrisez la sécurité et poursuivez vers les dédales crasseux. Méfiez-vous des hommes présents sur les lieux puis montez les deux échelles. Agrippez ensuite les grilles pour poursuivre votre ascension vers le haut puis attendez le message de Sparks. Patientez jusqu'à ce que les projecteurs s'éteignent puis collez-vous au mur pour franchir le rebord vers la droite. De nouveau, montez grâce aux grilles et poursuivez. Vous ne tarderez pas à croiser Ghost. Tuez ensuite les forces du SWAT et cherchez l'échelle indiquée par la flèche. Hissez-vous quelques mètres plus haut grâce à celle-ci puis Traversez le pont jusque vers le fond de la zone où vous apercevrez une issue. Prenez-la pour finir le niveau.

Réacteur en construction 2 (propre à Ghost)
Rien de bien compliqué pour ce niveau qui vous fera toutefois pas mal trotter. Contentez-vous donc de suivre les indications décrites par la flèche et d'usez sans retenue de vos armes.

Les fondations du réacteur 2 (propre à Niobe)
Descendez les blocs puis prenez à droite. Suivez ensuite les couloirs menant à l'échelle et tuez tout le beau monde rencontré en route. Montez, puis filez rapidement jusqu'à la prochaine planque pour éviter les balles des snipers. Vous déboucherez bientôt sur une grande salle pleine de blocs. Atteignez alors l'extrémité opposée et montez grâce à l'échelle. Suivez la flèche jusqu'au petit ponton de bois puis prenez la porte de droite.

Chargement Nucléaire
Calmez les deux gardes puis ressortez de la pièce. Foncez ensuite en vous dirigeant grâce à la flèche et en flinguant toutes les unités pas forcément emballées par votre intrusion sur les lieux.

Champ de transformation
Marchez jusqu'à la porte et pénétrez vers l'inconnu. Montez en haut de la structure pour récupérer le lance-grenades Gp-25 puis redescendez. Prenez garde aux forces d'intervention puissantes qui comme leur nom l'indique, interviennent puis suivez la flèche jusqu'au chargement matriciel.

Champ de transformation 2
Le chemin jusqu'à la sortie sera long et chargé en castagne. N'hésitez donc pas à faire parler les armes et les plus puissantes qui plus est. Ne négligez pas les munitions à récupérer sur les cadavres et prenez le temps de faire des pauses (à l'abri bien sûr) afin de récupérer un peu d'énergie. Lorsque vous trouverez l'échelle, le cauchemar prendra fin.

Secteur des déchets nucléaires (propre à Ghost)
Avancez jusqu'aux grandes portes qui s'ouvriront d'elles-mêmes à votre approche. Poursuivez ainsi en trouvant les nombreuses autres issues similaires et éliminez les forces de l'ordre pour vous créer un passage jusqu'à la deuxième partie du niveau.

Secteur des déchets nucléaires 2 (propre à Ghost)
Cette seconde partie est très proche de la précédente graphiquement. Avancez en suivant votre radar et plombez tous les ennemis jusqu'à la dernière salle de dépôt. Là bas, éliminez tous les hommes de la salle pour pouvoir accéder au poste de commandes.

Les turbines du générateur (propre à Niobe)
Enclenchez les modes ralenti puis sautez de votre plate-forme sur le gros tuyau à droite, fixé sur le mur. De là, passez à travers les vitres de la salle de contrôle pour ainsi ouvrir la voie à Ghost. Poursuivez ensuite jusqu'à l'entrepôt puis empruntez la porte du fond. Continuez ainsi, la sortie n'est pas bien loin !

Les turbines du générateur 2 (propre à Niobe)
Marchez quelques pas puis prenez à droite.
Avancez en suivant les indications du radar et tuez tout ce qui se manifestera sur votre passage. Au bout d'une centaine de coups de feu, vous atteindrez une échelle. Grimpez-y et suivez le long de la passerelle jusqu'à la suivante. Placez une bombe sur la machine puis faites demi-tour. De nouveaux groupes d'intervention vous occuperont sur le chemin du retour. Fiez-vous alors à la flèche pour vous repérer et lâchez pas l'arme du poing.

Salle des commandes (propre à Ghost)
Postez-vous en position de sniper et brisez la vitre devant-vous. Eliminez les 3 SWAT puis patientez jusqu'à l'arrivée des forces d'intervention. Lâchez alors la lunette de votre fusil pour le moment et occupez-vous de leur cas. Regagnez ensuite votre poste de viseur et aidez Niobe en flinguant les hommes dans le cœur du réacteur (agissez très rapidement et usez du mode concentration pour décomposer l'action). Répétez la même séquence d'actions 3 fois de suite pour finir.

Salle des commandes 2 (propre à Ghost)
Entrez dans la salle indiquée par le radar et tuez tous les hommes qui s'y trouvent. Un agent viendra alors vous importuner. Sortez une arme et tirez sur les modulateurs jusqu'à ce que l'un d'eux produise des étincelles continues. Rangez ensuite votre arme (inutile face à l'agent) et battez-vous à mains nues en le repoussant vers la machine cassée.

Au cœur du réacteur (propre à Niobe)
Enclenchez le mode concentration et bondissez directement vers la plate-forme centrale. Niobe rattrapera alors la rambarde et vous gagnerez ainsi du temps. Suivez ensuite le cheminement décrit par la flèche et vous arriverez à bon port très vite.

Echapper à l'Agent (propre à Niobe)
Passez dans les conduits droits devant vous. Puis tracez jusqu'à l'ascenseur. Ressortez une fois arrivé à l'étage puis foncez jusqu'à la fenêtre tout au fond de la salle.

CHINATOWN

Dernier véritable chapitre du jeu où vous passerez principalement votre temps à fuir et à entrer chez les gens sans rien demander, Chinatown n'est pas si mal foutu que ça. Mais les niveaux ne varient pas d'un personnage à l'autre et l'action devient très vite répétitive. Sans parler des nombreux bugs qui viennent nous pourrir la vie et des agents irritant par leur technique de chopes…

L'heure du thé chez Seraph
Vous devez vous battre contre l'homme à votre tour. Usez du mode ralenti afin de placer vos coups plus facilement et la tâche ne devrait pas se révéler bien compliquée.

Vertige
Partez à droite et suivez les indications données par la flèche dans le building en construction. Ne vous soucier pas des agents et filez au plus vite. Lorsque vous franchirez la première porte, sortez par la fenêtre et vous pourrez ainsi poursuivre grâce aux échafaudages. Prenez garde au vide et avancez dans les hauteurs en alternant plates-formes et investissement de bâtiments. Au moment où vous chuterez avec un agent, gagnez les échafauds du bas grâce à des sauts précis en mode ralenti et sautez par la baie vitrée une fois être remonté dans le bon sens. Prenez la grosse porte en bois et attendez que l'agent détruise le mur pour emprunter l'issue qu'il crée alors. Prenez ensuite l'ascenseur et laissez votre personnage se débrouiller tout seul pour la suite. Ce qu'il fait très bien en passant…

Piégé par Smith
Ouvrez la porte derrière-vous et tournez à droite afin de trouver l'escalier qui descend. Empruntez-le et vous atterrirez dans les rues de Chinatown. Avancez dans les ruelles et plusieurs agents Smith vous prendront alors en chasse. Comme à votre habitude face à ce genre de phénomène, fuyez !

A pied
Déboulez au plus vite dans les rues étroites de la cité et dirigez-vous vers le poste de police. Là bas, fouillez le coffre de la voiture de flic puis suivez les indications nouvelles que vous donne le radar. Pénétrez dans le bâtiment et ouvrez les deux portes. Tournez ensuite à droite et courez à nouveau. Lorsque vous rencontrerez une échelle, la fin ne sera pas bien loin.

A la recherche du téléphone
Descendez les marches de l'immeuble et sortez dans les rues. Suivez la flèche et, lorsque vous arriverez à l'embuscade, empruntez l'échelle sur le mur de gauche. Sautez ensuite de la terrasse pour retrouver la route. Comme d'habitude, laissez les agents s'amuser entre eux et ne vous en occupez pas. Sautez la palissade pour finir.

Contagions virales
Montez les escaliers et vous atteindrez les cuisines. Prenez la porte rouge afin de vous retrouver au dehors. Sautez de la terrasse et continuez tout droit. Prenez ensuite la seconde porte et continuez votre route. Infiltrez les entrepôts et ne descendez jamais des corniches. Suivez la flèche et passez par la porte près du porche pour passer au niveau suivant.

L'église
Voilà un niveau qui ne demande pas vraiment de réflexion mais plutôt quelques réflexes. Sur les toits de la cité, vous tentez de fuir encore une fois aux agents. Ne les approchez pas de trop près et faites attention au vide. Enfin, usez sans compter du mode ralenti.

A BORD DU LOGOS

Un dernier (court) chapitre tout en pilotage et dédales souterrains. Le Logos dispose d'une maniabilité honorable mais les tunnels sont étroits et obstrués par de nombreux obstacles. Fort heureusement, le vaisseau est résistant. N'empêche que solide ou pas, la balade a plutôt tendance à se transformer en grand huit et la nausée n'est pas loin…

Les tunnels de la réalité
Aux commandes du Logos, vous devez tenter de fuir les sentinelles. Le vaisseau est solide et bien maniable mais le système de visée est un peu brouillon. Toutefois, les ennemis croisent d'eux-mêmes vos tirs ce qui vous évite de trop vous démener pour vous en débarrasser.

Le terrier du lapin blanc
Même conseils que le niveau précédent, restez concentré sur les indications données par le radar et exterminez la vermine quand celle-ci se fait trop collante. Après quelques minutes d'arpentage souterrain vous en aurez terminé avec

cette première aventure Matrix vidéo ludique. Avec un des deux personnages du moins…

Après le générique de fin, un code vous est donné, notez-le pour ainsi débloquer une nouvelle zone dans le mode piratage !

LE MODE PIRATAGE

Le mode piratage vous permet de vous glisser pour quelques instants dans la peau d'un hackeur (spéciale dédicace à Rémy, voir dossier piratage). Le système de commandes se présente comme DOS sous Windows mais en beaucoup moins compliqué fort heureusement pour nous.

Commencez par appuyer sur n'importe quelle touche pour lancer le système de frappe. Cliquez ensuite sur help dans le menu de gauche puis exécutez la commande. Tapez ensuite « A:DIR A : » et vous aurez alors accès aux commandes SYSTEM, TOOLS et TEXT. Exécutez-les afin de les intégrer dans le menu à gauche (dans le répertoire DIR). Rentrez ensuite les commandes suivantes : CLS.EXE, READ.EXE, ECHO.EXE puis LOGIN.EXE. Tapez alors « GUEST » et vous débloquerez ainsi l'accès au disque dur B.
En tapant A :DIR TOOLS (vous l'avez dans le système raccourci), vous aurez 3 nouvelles commandes à rentrer : RUMBLE.EXE, BEEP.EXE et CHEAT.EXE : rentrez-les. Effectuez ensuite la commande DIR puis TEXT pour faire apparaître quatre fichiers TXT à exécuter : NOTEZ.TXT, MANUAL1.TXT, MANUAL2.TXT et PASSWORD.TXT (utilisez le menu des raccourcis afin de les lancer, section READ).
Sélectionnez ensuite la commande DIR, puis B : pour parcourir le second disque dur. Entrez les commandes ID, GUNS, FMV, MAPS, CARS. Lancez ensuite TOOLS, toujours à partir de B :, puis on vous demandera d'entrer un code à 5 chiffres. Le code variant d'une partie à l'autre il vous faudra le trouver de vous-même. Pour cela, commencez à entrer des séries de 5 chiffres semblables (par ex :11111) et on vous informera combien de nombres sont valides sur les 5 chiffres mais également combien sont au bon emplacement. Combinez ensuite le code avec des 0 et vous ne devriez pas tarder à vous procurer la bonne entrée. Rentrez alors les 5 commandes qui apparaissent sur l'écran : VIEW.EXE, VIRTUAL.EXE, TRACEKILL.EXE, DROP.EXE, PLAY.EXE et DECODE.EXE. La commande VIRTUAL.EXE requiert un password, entrez FROZENFISH. Vous devrez alors reconstituer un idéogramme japonais en quelques secondes. Appuyez sur les cases pour faire pivoter les figures jusqu'à ce que celles-ci s'aménagent dans le bon ordre (facile). Le disque dur V sera alors accessible.
A ce stade, vous aurez débloqué plusieurs options et bonus non négligeables. Utilisez alors la commande VIEW pour avoir accès à des fiches sur les véhicules, les personnages du jeu, les cinématiques. Avec la commande DROP, vous pouvez également déposer des armes un peu partout dans les niveaux de jeu (référez-vous aux codes des zones et armes pour cela).
Une fois le disque V atteint, lancez la commande TOOLS puis ROOTSEARCH.EXE et DIAL.EXE. Sélectionnez ensuit le dossier ROOT toujours dans V puis tapez MAIL.EXE. On vous demandera de nouveau un password, tapez THISISNOTREAL. Frappez ensuite Y pour accéder à votre boîte à mails. Vous obtiendrez plusieurs numéros de téléphone. Notez-les et composez-les grâce à la commande DIAL. Le quatrième numéro délivre un message relativement important pour la suite : un code à 3 chiffres : 942. Lancez ensuite le programme PORTKEY.EXE puis entrez le code précédemment obtenu. Vous entrerez en contact avec la belle Trinity. Chattez avec elle (répondez n'importe quoi) et un nouveau programme vous sera transféré. Lancez alors la commande CRACK puis tapez 8RAM pour pouvoir investir les données du disque RAM.
Retrouvez-le dans DIR, et lancez les 3 nouvelles fonctions : TRINITY, PROG et BIO. Tapez ensuite les 3 fichiers .EXE contenu dans le dossier TRINITY : TRAINING.EXE, HANDSHAKE.EXE et READBIO.EXE. Le fichier TRAINING vous permet de débloquer l'épée (utilisable au cours du jeu avec la touche poing et pied en même temps) et le programme READBIO vous permet de prendre en compte vos statistiques suivant le personnage (Niobe ou Ghost). Enfin, HANDSHAKE vous propose une conversation avec Sparks. Il vous demandera alors de lancer le programme EMP.EXE, faites-le. Vous serez après ça éjecté du programme mais pourrez sauvegarder au préalable.
Revenez dans le mode piratage une fois avoir écouté le message de Néo. Sachez que même si Sparks s'est amusé à vous faire une crasse, il a tout de même débloqué pour vous un nouveau niveau accessible en chargeant une partie et en pointant la flèche du stick tout à droite. Retournez ensuite dans DIR et lancez la commande LOGOS. Deux commandes s'affichent alors : SPARKS et ART. ART vous donne de nouvelles images à mater grâce au prog VIEW et SPARKS débloque le mode multijoueur si vous tapez la commande EMP.EXE juste après. Sachez juste qu'il vous faut avoir fini le jeu pour pouvoir en bénéficier et que les quelques niveaux sont disponibles tout à gauche dans le choix des

chapitres.

TOUS LES FICHIERS DU MODE PIRATAGE

Dans le mode Piratage, appuyez sur R1+L1+R2+L2 et vous aurez tous les fichiers du mode piratage.

Ephemeral Fantasia

© Konami 2001

PASSER LES SÉQUENCES ENTRE LES MISSIONS

A cours d'une séquence, appuyez sur .

MINI-JEU DE GUITARE

Sur l'écran du choix de la chanson, appuyez sur la manette pour afficher les petites icônes.

Icône Hide

Pour le mode caché, appuyez sur Rouge, Bleu, Vert, Bleu, Rouge, Vert

Icône FF

Pour le mode avance rapide, appuyez sur Rouge, Vert, Bleu, Pick, Pick

Icône Random

Pour le mode aléatoire, appuyez sur Bleu, Vert, Vert, Rouge, Vert, Pick

Icône SFF

Pour le mode plus rapide, appuyez sur Rouge, Vert, Bleu, Pick, Pick, Rouge, Vert, Bleu, Pick, Pick

Icône SUD

Pour que les notes apparaissent plus près de la ligne de jeu, appuyez sur Vert, Rouge, Bleu, Vert, Bleu, Rouge, Pick

Icône Little

Pour le mode à deux cordes, appuyez sur Rouge, Rouge, Rouge, Vert, Vert, Bleu, Bleu, Bleu, Pick.

Eragon

© Sierra / Stormfront Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SALLE DU TRÔNE (NIVEAU SECRET)

Trouvez l'oeuf caché dans chaque niveau pour accéder à ce stage optionnel.

CHEAT CODES

Mode fury illimité
Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause, puis maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites : , , , .

Le plein de santé
Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause, puis maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites : , , , , , , .

Escape from Monkey Island

© Ubisoft / LucasArts 2001

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

Commencez par donner un coup de pied dans le charbon, récupérez-en avec vos pieds et allumez le canon de l'autre côté. Une fois en ville, allez au bar à l'autre bout et parlez aux joueurs de fléchettes pour les défier (visez le ballon de l'ivrogne et prenez ses pretzels). Allez ensuite au ports, récupérez le tube près de la machine à boisson puis retournez à votre maison et utilisez-le sur la cactus sur la droite. Offrez ensuite les pretzels au pirate et profitez de la diversion pour vous occuper des commandes de la catapulte.

Allez ensuite en ville et parlez à Otis et Carla jusqu'à ce que vous appreniez qu'ils cherchent un petit boulot de fonctionnaire peinard. Retournez ensuite au bar pour parler au pirate qui n'est pas saoul pour l'embaucher comme navigateur (grâce à un duel d'insultes). Allez maintenant parler au chef du port. Elle vous dira que vous devez prouver votre autorité pour obtenir un bateau. Retournez à votre maison, lisez le contrat sur le bureau, donnez le à Elaine pour qu'elle le signe et parlez-lui du bateau. Pour obtenir un symbole d'autorité. Allez ensuite donner le contrat à Otis et Carla puis allez au port et donnez le symbole d'autorité au chef.

Allez au bâtiment des avocats et parlez aux trois personnes présentes pour recevoir une lettre que vous devrez lire. Donnez la ensuite au banquier et demandez-lui votre coffre pour y prendre l'épée et l'utiliser sur la charnière du bas de la porte. Utilisez ensuite l'épée cassée sur la fissure puis récupérez le mouchoir sue le sol et le grog ainsi que la boite à musique dans la coffre. Récupérez les trois éponges, utilisez les sur la fissure, utilisez le grog et récupérez la graisse de poulet dans la prison avant de ressortir. Allez ensuite récupérer un flacon de parfum vide dans la boutique de parfums ainsi qu'une bouteille d'eau de Cologne de LeChuck. Reniflez ensuite le mouchoir pour connaître les ingrédients nécessaires puis allez chercher les copeaux de bois dans la maison des bâtons, le poisson dans le magasin à appâts, l'eau dans la fontaine, la fleur au manoir et l'eau du marais au nord de la ville. Combinez le tout dans le flacon et allez à l'autre bout de la ville pour récupérer le canard errant.

Allez ensuite parler à Dave au palais et utilisez le parfum sur lui. Voici de quoi vous aider pour le classement (les trois dessins symbolisent les premières lettres du premier nom, de celui du milieu et du dernier): Lapin A - D, Arbre E - H, Citrouille I - M, Singe N - T, Banane U - Z. Utilisez ensuite la boite à musique pour voler la main et déchirez un coin du dossier avant de partir. Parlez ensuite au gros joueur d'échec au milieu de la ville. Continuez à leur parler jusqu'à ce qu'ils se fâchent et profitez-en pour dérober leur horloge. Allez ensuite dans les marais, regardez dans toutes les directions et utilisez l'horloge sur le radeau. Notez bien les directions, l'ordre des objets reçus et le numéro, ils sont aléatoires et vous serviront plus tard. Utilisez ensuite la graisse de poulet sur la paillasson et le poulet sur la fenêtre une fois que vous êtes à la maison.

Allez à la banque, utilisez l'épée brisée sur le trou et emmenez-le au palais. Demandez un objet gratuit à Dave, parlez-lui des trois noms gravés et vous obtiendrez une peau que vous utiliserez pour faire un trampoline afin de sauter dans la banque. Tirez sur la chaîne pour allumer la lumière et examinez l'ombre sur la balcon de gauche. Récupérez le récipient sue votre route puis allez prendre des appâts pour les mettre dedans et utilisez la main sur les termites. Dirigez-vous ensuite vers la maison de Mandrill et utilisez le LeChuck sur l'un des animaux empaillés. Allez ensuite à la maison des bâtons, utilisez les termites sur le bâton réparé et retourner parler à Mandrill de son butin afin de pouvoir le suivre. Avancez, appuyez sur le bouton, utilisez le récipient dans l'eau et profitez de la lumière du poisson. Récupérez enfin le butin et la vis derrière la porte puis montrez les deux objets à l'inspecteur.

Acte 2

Commencez par aller voir la femme qui fait du vaudou en ville et tirez sur un doigt pour lui parler de l'insulte ultime et de son héritage (vous récupérerez quelques objets). Allez ensuite voir crochet-à-viande et parlez-lui de ses bougies avant de ramasser un pinceau sur le sol. Partez maintenant pour les docks, prenez la pièce dans la machine à grog et utilisez-la puis énervez-vous sur la machine quand elle se coince pour récupérer du grog. Allez au bar, asseyez-vous sur le tabouret central et commandez un plat préparé par la serveuse. Utilisez le pinceau sur le système de propulsion du bateau au moment où il passe sous le tableau et profitez de l'absence du chef pour mettre du grog dans la cocotte minute (vous recevrez le tableau). Allez ensuite au port, utilisez les boucles d'oreilles sur la figure de proue de votre navire puis faites la même chose avec le collier, le crayon et le tableau.

Parlez aux touristes puis allez regarder par la fenêtre du StarBuccanneer's et entrez pour prendre la tasse. Demandez aux employés derrière le comptoir de la remplir, volez la tasse souvenir de la touriste, récupérez un petit croissant et gardez la garniture que vous recevez. Allez ensuite à la maison de Stan, prenez la colle sous la fenêtre puis un prospectus sur le bureau, buvez un café, écoutez Stan et vous recevrez un ticket pour le Planet Threepwood. Allez ensuite à la brasserie, placez la colle sur le lamantin mécanique, demandez au barman de vous servir du grog puis convainquez-le de vous laisser monter sue le lamantin (vous obtiendrez ainsi un autre ticket). Allez maintenant au Planet Threepwood, notez le programme du jour, parlez à la serveuse et passez une commande avant de lui dire que vous avez un ticket. Demandez ensuite une caricature de vous-même et votre tasse puis utilisez la colle dessus, puis la caricature sur la tasse souvenir. Echangez ensuite les deux tasses.

Allez maintenant aux docks, ramez jusqu'au bateau pirate, persuadez-le de vous laisser passer et allez vers la petite île de droite. Allez à l'école sur la droite, inscrivez-vous aux cours de piraterie et obtenez votre diplôme. Inscrivez-vous ensuite à un autre cours, donnez de fausses réponses, récupérez le bonnet d'âne puis tirez sur l'alarme incendie à l'extérieur de l'école et récupérez tous objets du bureau mis à part le tabac (vous devrez tirer l'alarme plusieurs fois). Reprenez ensuite le canot pour aller vers la plage sur la gauche et prenez la direction de la maison de Stan pour vous rendre à la compétition de plongée.

Parlez à Marco et aux juges et dites leur que vous voulez plonger, puis aller apprendre auprès du juge au look de hippie. Parlez ensuite au juge de gauche (parlez-lui de sa femme, regardez le prospectus puis donnez le lui) et utilisez la garniture sur l'huile de Marco avant de le défier (gardez votre bonnet d'âne sur la tête). Copiez ses mouvements, attendez que le match nul soit déclaré, puis faites n'importe quoi quand c'est votre tour (Marco se fera attaquer par des mouettes et vous gagnerez).

Retournez à la petite île et allez dans la maison des marionnettes pour prendre des nouvelles du petit LeChuck. Ignorez GuyBrush et montrez la carte des insultes au marionnettiste pour le faire fuir. Prenez ensuite les poupées, dirigez-vous vers la droite et parlez au pirate du chapeau de son père. Avancez sur la droite, sifflez en direction des perroquets, donnez du grog à l'un d'entre eux et parlez-lui du chapeau et utilisez les marionnettes sur le rocher.

Acte 3

Lisez la lettre après votre arrivée et allez parler à Herman dans la clairière. Récupérez ensuite la noix de coco, lancez lui puis parlez lui à nouveau avant d'aller dans le canyon pour récupérez le récolteur de bananes. Retournez à la plage, récupérez des bananes, donnez en une à Timmy et retournez au canyon. Donnez lui une autre banane, allez vers la mine et continuez à lui donner des bananes jusqu'à la grande porte. Ouvrez la petite ouverture, utilisez une banane, refermez la, puis utilisez une autre banane sur le portail et entrez pour utiliser le récolteur afin de récupérer la débroussailleuse. Avancez ensuite vers le panorama, ramassez un rocher et jetez le vers le canal de droite, puis un autre dans le canal du milieu quand la branche bouge, et enfin un dernier dans le canal de gauche. Allez ensuite dans l'église de LeChuck, récupérez les deux boucliers au dessus de la porte grâce au récolteur et parlez au prêtre pour qu'il vous laisse utiliser le bateau sur la lave. Allez récupérez la bouteille de lait, allez vers le rocher et mettez un coup de pied dans l'arbre après avoir débroussaillé l'endroit puis retournez voir Herman, jetez lui la bouteille de lait et parlez lui. Parlez ensuite à Jojo des combats de singes, allez dans la ville des singes, examinez vos boucliers et donnez les au singe musicien. Retournez voir Herman, jetez lui votre instrument de musique et parlez lui pour recevoir le symbole de Mêlée.

Vous devrez ensuite apprendre à combattre les singes en vous entraînant dans la jungle. Lorsque votre tableau est rempli, allez vous battre en ville et vous recevrez un chapeau quand vous arriverez à vaincre Jojo. Utilisez alors le

chapeau sur la grosse tête de singe, puis le récolteur sur son nez. Entrez, utilisez le symbole de Mêlée sur l'emplacement, montez sur le bâtiment, appuyez sur le grand interrupteur et affrontez trois fois LeChuck en reproduisant ce qu'il fait.

ESPN International Track & Field

© Konami 2000

TRIPLE SAUT ET SAUT EN HAUTEUR

En mode Trial, terminez dans les trois premières places des huit premières épreuves pour débloquer le Triple saut et le Saut en hauteur.

BALL-TRAP

Vous devrez obtenir une médaille d'or dans trois épreuves bonus et dans huit épreuves de base pour avoir accès à l'épreuve du ball-trap.

ÉPREUVES SUPPLÉMENTAIRES

En mode championnat, utilisez le nom Montreal pour débloquer les épreuves bonus.

CHEAT CODES

Entrez l'un des noms suivants en mode Trial en respectant les majuscules et minuscules. Un son confirmera la bonne entrée du code :

`Athens`	Joueur métallique gris
`Atlanta`	Joueur métallique jaune/orange
`Helsinki`	Mode Gold
`Mexico`	Joueur métallique vert
`Moscow`	Joueur métallique orange
`Munich`	Joueur métallique argenté
`Roma`	Joueur métallique en bronze
`Seoul`	Joueur métallique argenté, rouge et bleu
`Sydney`	Joueur métallique argenté
`Tokyo`	Joueur métallique rouge

ESPN International Winter Sports

© Konami 2002

NOUVEAUX COSTUMES

Pour avoir une nouveau costume, vous devez remplir les conditions suivantes. Ensuite, appuyez sur L1 ou R1 sur l'écran de choix du personage (attention, l'utilisation du nouveau costume pour remporter des médailles ou établir des records vous fera disqualifier).

Costume d'ours

Remportez toutes les médailles d'or en championnat masculin.

Costume de pingouin

Remportez toutes les médailles d'or en championnat féminin.

Costume de robot

Remportez toutes les médailles d'or en mode Trial, que ce soit chez les hommes ou chez les femmes.

ESPN NBA 2 Night

© Konami 2001

DUNKS FACILES

Maintenez znfoncé ⊗ pour tirer, passez les défenseurs ou tournez sur vous-même et relâchez le bouton pour marquer.

ESPN NBA 2K5

© Sega / Visual Concepts 2005

TOUS LES ITEMS EN MODE 24/7

En mode 24/7, créez un nouveau joueur et appelez-le **RAY GRAHAM**.

ESPN NFL 2K5

© Sega / Visual Concepts 2005

CRÉDITS FACILES

Choisissez une partie en mode Franchise, et au moment de lancer le match, allez sur l'option "Gamecast Live". Assistez tranquillement à la simulation du match, puis reprenez le contrôle dans le quatrième quart temps avant la fin du chrono. Vous serez récompensé comme si vous aviez fait tout le match.

LES STADES

Pour avoir accès à de nouveaux stades, il faut battre certaines personnes (à gauche le stade, à droite la personne à vaincre pour l'obtenir)

Cheesesteak Dome	Jamie Kennedy
Dream Superdome	Steve-O
Electra Coliseum	Carmen Electra
Funk Field	Funkmaster Flex
Loco Arena	David Arquette

ESPN Winter X-Games : Snowboarding

© Konami 2001

NIVEAUX BONUS

Gagnez une médaille d'or dans chaque compétition X-Games pour débloquer 7 nouveaux niveaux dont Deep Freeze Mountain, Grind Or Die et Halfpipe Winter Style.

FIGURES

Back Flip : Bas
Front Flip : Haut
Indy Grab : ○
McTwist : Bas/Gauche
Method : R1 puis △
Mute Grab : R1 puis ○
Rodeo : Bas/Droite
Tail Grab : ✕ + □

ESPN X-Games : Skateboarding

© Konami 2002

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Haut, Bas, Bas, Bas, L1, R1.

MODE GROSSE TÊTE

A l'écran titre, faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Droite, L1, R1.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

A l'écran de choix des personnages, maintenez enfoncés les boutons R1, R2, L1, ou L2.

Eternal Ring

© Crave Entertainment / From Software 2001

CODES ACTION REPLAY

Code préliminaire:

EC8794F81456E60A

Points de vie infinis:

4C8A7BBC1456E781
4C8A7BBA1456E781

Mana infini:

4C8A7BC01456E781
4C8A7BBE1456E781

Eve of Extinction

© Eidos Interactive / Yuke's Co 2002

ARME BONUS

Terminez complètement le jeu dans n'importe quel mode de difficulté. Faites une sauvegarde après les crédits. Rechargez la sauvegarde et vous recommencerez avec une nouvelle arme (double poignard), en plus des deux armes d'origine du jeu précédent.

MODES BONUS

Terminez victorieusement le jeu dans n'importe quel mode de difficulté afin d'accéder à des options "Survival" et "3 Minute Attack".

RALENTIR LE FLUX D'ENNEMIS

Essayez autant que possible de faire en sorte que les ennemis se frappent entre eux. Surtout vers la fin du jeu dans l'immeuble, vous remarquerez vite que les ennemis passent au compte-goutte dans les ouvertures de portes. Profitez-en pour les attaquer un par un, ainsi vous perdrez moins de vie et vous pourrez sélectionner l'arme à améliorer.

Everblue 2

© Capcom / Arika 2003

RÉSERVE D'AIR INFINIE

Combinez le Vanadium et le Titanium Ore pour créer le Titanium Alloy. Combinez ensuite le Titanium Alloy avec le Rebreather 10.

Evergrace

© Crave Entertainment / From Software 2001

ACCÉDER À UNE ZONE SECRÈTE

Pendant le jeu, collectez des Cristaux Sombres en tuant des monstres. Allez à un point de sauvegarde et utilisez un cristal. Vous accéderez ainsi à la Tour de l'Ombre.

AUGMENTER SES CAPACITÉS

Débutez une partie avec Sharline et suivez le chemin de gauche vers la sauvegarde. Eliminez la plante pour obtenir une biliane bleu qui permet d'augmenter ses capacités de 5 points. Allez sauvegardez puis faites un tour à l'échoppe. Ressortez et retournez tuer la plante qui vous donnera de nouveau une biliane bleu. Répétez cette opération autant de fois que vous le désirez pour augmenter vos capacités.

MENUS SECRETS

Menu des personnages

Trouvez les fichiers de données de tous les ennemis du jeu pour débloquer le menu des personnages.

Menu de l'histoire

Trouvez les fichiers de données de tous les objets du jeu pour débloquer le menu de l'histoire.

Everybody's Golf

© Sony / Clap Hanz 2005

RECOMMENCER

Appuyez sur Start + Select + R1 + R2 + L1 + L2 durant le jeu pour relancer la partie.

CHEAT MODE

MYPWPA	Caddie Mochi
PAJXLI	Nouvelles musiques
DGHFRP	Pinhole club
LIBTFL	Parcours Western Valley Country Club

GOLFEUR GAUCHER

Pour avoir un golfeur gaucher, appuyez sur quand vous choisissez votre personnage.

MINI-GOLF N°2

Pour avoir le second parcours de mini-golf, vous devez faire au moins 120 points dans le premier.

CHEAT MODE (VERSION US)

REZTWS	Tous les golfeurs
MKJEFQ	Remise sur les prix
DPYHIU	Video bonus
PAJXLI	Music Test
JVQVKQ	Changer les voix
ZKJSIO	Golfeur Brad
LWVLCB	Golfeur Phoebe
AVIQXS	Golfeur Renee

TOUS LES PARCOURS (VERSION US)

XSREHD	Aloha Beach Resort
CRCNHZ	Bagpipe Classic
YFQJJI	Beginner's Ball
DLJMFZ	Big Air Club
CRCGKR	Bir Air Ball
WVRJQS	Blue Lagoon
OQUTNA	Day Dream
DJXBRG	Infinity Ball
MQTIMV	Landing Grid
RVMIRU	Mini-Golf 2 (ou 120 points sur Mini-Golf 1)
VZLSGP	Pin Hole Ball
JAYQRK	Sidespin Ball
ZKOGJM	Silkroad Classic
XNETOK	Turbo Spin Ball
UIWHLZ	United Forest
LIBTFL	Western Valley
YZLOXE	Wild Green

TOUTES LES CAPSULES (VERSION US)

WXAFSJ	Capsule 1
OEINLK	Capsule 2
WFKVTG	Capsule 3
FCAVDO	Capsule 4
YYPOKK	Capsule 5
GDQDOF	Capsule 6
HHXKPV	Capsule 7
UOKXPS	Capsule 8
LMIRYD	Capsule 9
MJLJEQ	Capsule 10
MHNCQI	Capsule 11

TOUTES LES TENUES (VERSION US)

Battez tous les personnages de 2 points en mode VS, puis à nouveau en mode Hard, ou bien passez par les Cheat Codes suivants.

YKCFEZ	Pour Mike
BBLSKQ	Pour Nanako
GJBCHY	Pour Phoebe
ARFLCR	Pour Suzuki

TOUS LES CADDIES

XCQGWJ	Clank
WSIKIN	Daxter
MZIMEL	Kayla
LNNZJV	Kaz
MYPWPA	Mochi
WRHZNB	Simon
UTWIVQ	Sophie

TOUS LES CLUBS

NFSNHR	100t Hammer
DLJMFZ	Big Air
RZTQGV	Infinity
DGHFRP	Pinhole
MSCRUK	100t Hammer optimisé
JIDTQI	Big Air optimisé
EIPCUL	Infinity optimisé
RBXVEL	Pin Hole optimisé
DTIZAB	Turbo Spin optimisé

1ÈRE FIN

Battez tous les golfeurs en mode VS jusqu'à ce que vous affrontiez "Z", et battez-le.

Everybody's Tennis

© Sony / Clap Hanz 2007

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jun	Battez-la dans la classe débutant
JJ	Battez-le dans la classe amateur
Suzuki	Battez-le dans la classe semi-pro
Momoko	Battez-la dans la classe semi-pro
Kaito	Battez-le dans la classe semi-pro

Evil Dead : A Fistful of Boomstick

© THQ / VIS Entertainment 2003

NIVEAUX ARCADE

Terminez le jeu en mode Story.

GALLERIE D'ART

Terminez chacun des niveaux pour débloquer des objets dans la galerie.

Evil Prophecy

© Konami 2004

RÉCOMPENSES

Galeries

Galerie 1

Terminer le chapitre du Loup-Garou.

Galerie 2

Terminer le chapitre de la Créature de l'Eau.

Galerie 3

Terminer le chapitre de Frankenstein.

Galerie 4

Terminer le chapitre de la Reine Voodoo.

Galerie 5

Terminer le chapitre de la Momie.

Galerie 6

Terminer le chapitre de Dracula.

Galerie 15

Terminer le chapitre du Loup-Garou.

Galerie 16

Terminer le chapitre de la Créature de l'Eau.

Galerie 17

Terminer le chapitre de Frankenstein.

Galerie 18

Terminer le chapitre de la Reine Voodoo.

Galerie 19

Terminer le chapitre de la Momie.

Galerie 20

Terminer le chapitre de Dracula.

Interviews

Interview 1

Terminer le jeu.

Interview 5

Terminer le chapitre du Loup-Garou.

Interview 6

Terminer le chapitre de la Créature de l'Eau.

Interview 7

Terminer le chapitre de Frankenstein.

Interview 8

Terminer le chapitre de la Reine Voodoo.

Interview 9

Terminer le chapitre de la Momie.

Interview 10

Terminer le chapitre de Dracula.

Evil Twin : Cyprien's Chronicles

© Ubisoft / In Utero 2001

CHEAT CODES

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

Vies infinies

✕ , □ , △ , ✕ , ○ .

Super tirs

○ , △ , △ , □ , ✕ .

Tir rapide

□ , △ , ✕ , △ , ○ .

Vue des fusils

○ , ○ , ✕ , △ , □ .

Mode sniper

□ , ○ , ✕ , △ , ○ .

Rebonds

○ , □ , ○ , △ , ✕ .

Evolution GT

© Black Bean / Milestone 2006

NOUVELLES VOITURES

Terminez la saison Vétéran au moins avec un niveau bronze et vous allez débloquer un championnat secret avec de nouvelles voitures : la Bugatti EB110, la Mercedes CLK DTM, la Pagani Zonda F et la Mercedes CLK GTR.

Evolution Skateboarding

© Konami 2002

CHEAT MODE

Tous les skaters

Haut, bas, gauche, droite, haut, bas, gauche, droite, haut, bas, gauchen, droite, ◎

Choix du niveau

L2, R2, gauche, droite, gauche, droite, gauche, droite, bas, bas, haut, haut, bas, haut.

PERSONNAGES CACHÉS

Terminez le jeu à 100 %. Mettez un personnage en surbrillance et appuyez sur ◎ . Chaque personnage standard à son équivalent caché

Arto Sarri	Gorilla
Chris Senn	Gurlukovich 2
Colin McKay	Solid Snake
Danny Way	?
Edited Skater	Grey
Kerry Getz	Vampire Killer
Mark Appleyard	Raiden
Rick McCrank	Gurlukovich 1
Steve Williams	Frogger

Extermination

© Sony 2001

MODE EXPERT

Terminez le jeu en trouvant les 15 médailles et sauvegardez. Commencez une autre partie en utilisant le fichier jaune (00:00:00 time). Vous aurez alors des munitions et des soins supplémentaires mais les ennemis seront plus coriaces.

MODE SECRET

Terminez le jeu en trouvant les 15 médailles et le couteau de Roger puis sauvegardez. Commencez une nouvelle partie en utilisantle fichier jaune pour avoir le mode secret.

EMPLACEMENT DES MÉDAILLES

Les médailles osnt classées dans l'ordre où vous les trouverez.

#5 Caporal Ross Dixon. Passez dans le trou fait par le train. Vous trouverez la médaille sur la plate-forme à droite.

#4 Caporal Arthur McDonnel. Dans le centre de commande (celui où vous avez entré le code 51204791 dans l'ordinateur) allez du côté de l'ordinateur. Lamédaille est dehors à gauche de l'ordinateur.

#1 Première Classe Hans Grant. Après avoir battu le boss du monte charge, vous trouverez la médaille.

#12 Lieutenant Mat Shuggart. Après avoir pris la parka, retournez à l'echelle et vous trouverez la médaille devant le pont.

#11 Sous-Lieutenant Chris Ditter. En sortant de la fabrique de filtrage, prenez à gauche. Vous arriverez à une pente avec un petit rebord. Montez sur le rebord puis un peu plus haut et vous trouverez la médaille.

#9 Officer Cadet Ed Collate. Après avoir obtenu le détecteur de métal, descendez sous les escaliers, coupez le cable et ramassez la médaille.

#6 Sergent Robert Cameron. Utilisez le détecteur de métal près du train où vous avez vu les chiens pour la première fois.

#7 Sergent David Murren. En sortant de la pièce du train, vous verrez quelque chose droit devant vous. Cassez les caisses en bois à gauche etvous trouverezla médaille.

#13 Capitaine Kurt Gianini. En haut des escaliers de la même salle, il y a une issue qui même en dessous. Allez-y et tournez à droite puis tout droit jusqu'à la fin. Tournez de nouveau à droite et vous trouverez la médaille.

#3 Première Classe Tom Taylor. Vous trouverez cette médaille près de la plaque de métal.

#10 Officier Cadet Lance McLaughlin. Après l'affrontement contre Cindy, Vous trouverez la médaille.

#2 Corporal Filel Sidalis. Après la mort de Filel, vous trouverez la médaille à ses côtés.

#14 Sergent Roger Grigman. La médaille est à côté de Roger (une fois battu). Prenez aussi son couteau.

#15 Commandant Mike Madigan. Après avoir battu Roger, allez vers Madigan blessé. Après la séquence, vous trouverez la médaille à côté de l'ascenseur.

#8 Premier commandant Ken Reschner. Vous trouverez la dernière médaille dans la zone de la voiture camouflée.

EyeToy : Antigrav

© Sony / Harmonix 2005

NOUVELLES ZONES

Lorsque vous obtenez une meilleure planche, revenez dans les premiers environnements pour pulvériser vos scores et trouver de nouvelles zones.

EyeToy : Groove

© Sony 2003

MORCEAUX BONUS

Jouez aux 20 pistes de base pour débloquer 5 morceaux supplémentaires. Ces bonus varient selon la version du jeu que vous possédez :

Sur la version américaine : The Anthem (Good Charlotte), Keep On Moving (Five), Aserjeré (Las Ketchup), Rubberneckin (Elvis Presley) et Addicted To Bass (Puretone)

Sur la version européenne : Gotta Get Through This (Daniel Bedingfield), Keep On Moving (Five), Aserjeré (Las Ketchup), Rubberneckin (Elvis Presley) et Addicted To Bass (Puretone)

MODE MAÎTRE

Obtenez un rang A en mode Hard sur une musique en particulier pour la débloquer en mode Maître.

EyeToy : Play

© Sony 2003

ASTUCES DIVERSES

Qui a dit qu'on ne pouvait pas tromper la caméra et que la malhonnêteté ne payait pas ? Ces quelques conseils de jeu peu orthodoxes vont vous prouver le contraire...

Kung Foo Shiva

Avec des méchants ninjas qui se jettent sur vous de tous les angles possibles et imaginables, les derniers niveaux sont loin d'être faciles. Invitez quelques potes à la maison et alignez-vous en file indienne devant l'écran. Si vous agitez tous vos
bras en même temps, ces petits rigolos de ninjas ne feront pas un pli !

Wishi Washi : des mains géantes

Si vous avez une paire de gants de bonne taille, style gants de boxe, par exemple, essayez cette astuce. Enfilez vos gants, démarrez le jeu et vous n'aurez aucune difficulté à nettoyer l'écran dans ses moindres recoins.

Des vibrations pour Ghost Catcher

Les fantômes de ce mini-jeu sont invisibles, ce qui n'est pas très pratique pour vous. Nous avons trouvé la solution pour tous les attraper. Il vous suffit de monter sur quelque chose qui vibre pour transformer votre main en éventail de doigts tremblotants. Les fantômes ne tarderont pas à apparaître.

Rocket Rumble à la baguette

Trouvez un objet à bout pointu, comme une baguette de chef d'orchestre, par exemple, et vous bénéficierez d'une plus grande précision lors de la sélection des fusées.

Conseils de mode pour Mirror Time

Mirror Time est certainement l'un des mini-jeux les plus difficiles de l'EyeToy. Vous devez donc mettre toutes les chances de votre côté. Le truc, c'est de s'habiller de façon asymétrique. En d'autres termes, votre côté gauche et votre côté droit doivent avoir une apparence différente. Lorsque l'écran se tordra et se pliera, vous pourrez identifier rapidement quelle partie de votre corps est affichée à tel ou tel endroit, car les deux auront une apparence bien distincte. >

DÉBLOQUER TOUS LES JEUX

Allez dans le menu de sélection du jeu et appuyez sur : haut, bas, haut, bas, L1, L2, L1, L2.

EyeToy : Play 2

© Sony 2004

PING-PONG

Pour gagner facilement, faites tournoyer vos avant-bras lorsque vous renvoyez la balle.

TRICHER

Pour les missions de bricolage (par exemple pour démolir le mur ou attraper la perceuse) il suffit de prendre la camera et de la bouger dans tout les sens.

F1 2001

© Electronic Arts 2001

CINÉMATIQUE SUPPLÉMENTAIRE

Remportez tous les trophées du jeu (absolument tous!) afin de débloquer une cinématique que vous pourrez trouver dans le menu "Player review".

F1 2002

© Electronic Arts 2002

TOUTES LES CARTES

Cartes d'équipe de bronze

Sélectionnez une équipe à l'écran des cartes spéciales et faites L2, L1, R2, L1, L2, R2, L2, R1, L1 et R2.

Cartes d'équipe d'argent

Sélectionnez une équipe à l'écran des cartes spéciales et faites R1, L1, L2 (2), R1, L1 (2), R2, L2 et L1.

Cartes d'équipe d'or

Sélectionnez une équipe à l'écran des cartes spéciales et faites L2 (2), R1, L1, R2, L2, L1, R1 (2) et R2.

TOUTES LES PISTES RAPIDES

Sélectionnez une équipe à l'écran des cartes spéciales et faites Droite, Gauche, L2, R2, L2, R2, L2, Gauche (2) et Droite.

F1 Championship Saison 2000

© Electronic Arts 2001

SUPPRIMER L'AIDE DANS LES VIRAGES

Avant un virage, enlevez l'aide de conduite. Réactivez-la plus loin. Au tour suivant l'aide sera automatiquement supprimée à ce virage.

F1 Racing Championship

© Ubisoft / Video System 2001

NOUVELLE VUE

Terminez tous les tests en atteignant le niveau OR puis terminez le contre la montre qui se débloque ensuite en atteignant là aussi le niveau OR. Vous aurez alors accès à la nouvelle vue intérieure.

Fahrenheit

© Atari / Quantic Dream 2005

SOLUTION COMPLÈTE

LE MEURTRE

La scène d'introduction passée, avancez près du cadavre et tirez-le dans la cabine du milieu de manière à pouvoir dissimuler le corps. Regardez-vous ensuite dans la glace puis effectuez une courte séance de nettoyage en orientant le stick analogique droit sur la droite. Séchez vos mains grâce au dispositif prévu à cet effet juste à droite. Saisissez-vous du balai et nettoyez la tache de sang au milieu de la pièce. Pénétrez à l'intérieur de la cabine où Lucas se tenait assis avant la scène du crime et observez les traces de sang au sol. Sortez des toilettes essayez de parler avec l'officier en passant dans l'allée, puis allumez le juke-box. Poussez les portes de sortie puis allez régler la note. Sortez du bâtiment et tournez à l'embranchement en direction du taxi. Empruntez celui-ci pour fuir les lieux du crime avant que l'officier de police ne découvre le corps.

ENQUETE

En contrôlant Carla Valenti, orientez le stick analogique droit vers la droite puis entrez à l'intérieur du bâtiment. Posez diverses questions au policier puis allez interroger la serveuse. Durant l'entretien, demandez une description du suspect puis réconfortez-la lorsque ce choix apparaîtra. Parlez ensuite aux deux types de la morgue puis rendez-vous sur les lieux du crime. Entrez dans la cabine de gauche et observez la trace de sang au sol. Regardez de plus près le balai puis intéressez-vous au cadavre. Récupérez ensuite le couteau sur le sol, près des cuvettes hommes. Changez de personnage (vous contrôlerez alors Tyler Miles). Allez inspecter le cadavre du défunt. Fouillez la poubelle et essayez de vous servir de l'évier près de la glace. Sortez des toilettes et appelez sur le téléphone à pièces. Passez par la porte de sortie de secours, puis allez questionner le clochard dans la ruelle. Rentrez à nouveau dans le bâtiment et parlez avec les gars de la morgue. Enfin, demandez à Carla de partir. Rentrez dans la voiture pour quitter les lieux.

LE JOUR SUIVANT

Levez-vous et consultez votre ordinateur. Fermez la fenêtre puis entrez dans la pièce voisine. Le téléphone se met alors à sonner. Allez décrocher sans tarder. Profitez-en pour écouter vos messages. Ouvrez le frigo et buvez un peu de lait. Avalez un verre d'eau grâce à l'évier un peu plus à gauche. Ouvrez le placard juste au dessus pour trouver une carte bonus. Approchez ensuite des portes-fenêtres et préparez-vous à une séquence réflexes. Ce flash-back annonce que la police ne va pas tarder à débarquer chez vous. Celle-ci terminée, sortez sur le petit balcon et faites fuir le corbeau. Prenez la carte bonus au sol puis regagnez la chaleur de l'appartement. Allumez la chaîne et choisissez le morceau Santa Monica histoire de faire remonter un peu votre barre d'état. Allumez la télé pour jeter un oeil aux infos. Un flic ne devrait pas tarder à venir frapper chez vous. Précipitez-vous alors dans la salle de bain. En chemin, récupérez le vêtement taché de sang près du pilier et allez le jeter dans la machine à laver. Lavez-vous les bras dans l'évier. Ouvrez ensuite le petit placard au dessus et utilisez les bandages pour vous soigner. Retournez dans la chambre et remettez la couette sur le lit (si vous n'avez pas le temps pour réaliser cette tâche, laissez le lit dans cet état et signalez au policier que votre femme dort dans cette pièce lorsqu'il tentera de pénétrer à l'intérieur). Enfin, glissez-vous dans un de vos costumes et prenez la clef sur la petite table près du coin cuisine pour ouvrir au policier. Toutes ces opérations étant à réaliser dans un temps très bref, n'hésitez pas à recharger le chapitre du début de manière à enchaîner les actions rapidement si jamais vous bloquez. Vous aurez ainsi largement le temps de dissimuler les preuves avant l'arrivée du flic. Répondez à l'homme au seuil de votre maison que les hurlements provenaient de vous-même. Laissez-le entrer et attendez qu'il s'en aille. Récupérez le journal sous votre porte puis sortez.

CONFESSION

Marchez le long du square et observez le sans-abri avachi sur le banc. Retrouvez votre frère au milieu de la place à la statue. Parlez avec lui et exposez votre problème en parlant de vos poignets, de la transe et en donnant des détails. Expliquez-lui aussi vos dons pour les visions. Gardez votre calme et essayez de le convaincre en fin de conversation. Acceptez la croix qu'il vous donne pour gagner une vie supplémentaire (les vies supplémentaires vous donnent une chance de plus lors des phases réflexes). Un gamin tombe dans le réservoir du parc, choisissez de le sauver et le flic vous laissera partir. Notez qu'il vous est également possible de laisser l'enfant se noyer. Votre barre de santé mentale chutera alors de 30 points.

UN BOULOT DE FLIC

A l'entrée du poste de police, passez sous les détecteurs puis dirigez-vous sur la droite pour mettre la main sur une carte bonus. Montez les marches et poursuivez par la droite. Entrez par la double porte et allez prendre un café au distributeur. Faites le tour des employés et pénétrez dans votre bureau (une des portes qui font l'angle). Jetez un coup d'oeil au bureau de Tyler ainsi qu'à son ballon de basket. Servez-vous un verre d'eau puis appelez Tyler de votre bureau. Asseyez-vous sur la chaise de celui-ci et ouvrez-en le tiroir. Récupérez la carte bonus puis allumez votre ordinateur. Consultez vos mails puis effectuez une recherche sur le nom de Kirsten. Prenez ensuite le contrôle de Tyler. Commencez alors par vous lever. Allez jeter un coup d'oeil par la fenêtre puis observez votre petite amie dormir. Faites ensuite un gros câlin avec elle. Vous basculerez alors automatiquement au personnage de Carla, et celui de Tyler sera momentanément indisponible... ;) Tentez de le contrôler. C'est en vain. Jouez un petit peu avec le yoyo sur le bureau de Carla de manière à la détendre puis téléphonez à nouveau à votre collègue. Reprenez alors le contrôle de Tyler. Allez dans la salle de bain et regardez-vous dans la glace. Prenez une douche puis faites un petit pipi. Ramassez la carte bonus dans l'angle et ressortez. Revenez dans la chambre et passez l'une de vos tenues dans le placard. Gagnez le salon et prenez votre café sur le comptoir. Allez enfiler votre veste et donnez un baiser à votre compagne avant de filer au bureau. Rejoignez alors Carla. Jouez avec votre ballon puis postez-vous devant votre ordinateur. Consultez vos mails, allez boire un verre d'eau, puis accrochez votre veste au portemanteau. Ressortez et retrouvez Carla dans la salle principale.

REALITE ALTERNATIVE

Après avoir vomi à souhait, allez vous rincer la bouche grâce à l'évier non loin. Revenez sur vos pas, et récupérez la carte bonus au bout du couloir. Ressortez des toilettes et dirigez-vous vers le point rouge sur la carte pour trouver votre bureau. En chemin, prenez un café et jetez un oeil dans les boxes afin de trouver deux cartes bonus. Installez-vous sur votre PC, puis répondez au téléphone. Ouvrez les tiroirs et récupérez les objets qui s'y trouvent. Réussissez la phase réflexes pour avoir une prémonition. Mettez-vous au travail sur l'ordinateur. Lorsque l'on vous contactera pour un dépannage, revenez dans la salle principale et marchez jusqu'au point rouge. Préparez-vous alors à une séquence réflexes fortement musclée. Sortez-en victorieux pour boucler ce chapitre.

RECONSTITUTION

Jouez aux séquences réflexes avec Carla et essayez de retenir un maximum de détails sur le meurtre.

TYLER & KATE

Reconstituez le portrait robot de Lucas (vous pouvez en constituer un peu ou beaucoup ressemblant, tout dépend de votre discrétion lors du premier chapitre narrant l'échappée de Lucas).

AMOUR PERDU

Commencez par visionner la télé, allez boire un peu de lait au frigo. A nouveau, ouvrez les placards pour trouver une carte bonus puis allumez la chaîne. Allongez-vous un moment sur le lit et laissez les fenêtres ouvertes. Fermez les yeux… Votre ex-petite amie arrive et sonne à la porte, allez lui ouvrir et proposez-lui un verre. Récupérez la bouteille de gin derrière le comptoir du coin cuisine et servez un verre à la demoiselle. Vous devez ensuite ramener à la belle deux cartons contenant des effets personnels. Le premier se trouve vers l'ordinateur de la chambre, le second au pied de la pile derrière le téléphone du salon. De nouveau seul, allez vous coucher et avalez un cachet avant de dormir. A votre réveil, éteignez l'ordinateur et allez dans le salon. Regardez le corbeau perché sur votre fauteuil puis sortez dans le

couloir de l'immeuble. Surprise… tout ceci n'était qu'un songe ! A moins que ce ne soit une prémonition... Cela aura pour effet de stresser davantage notre pauvre Lucas. Si toutefois vous préférez lui éviter toutes ces vilaines émotions, recouchez-vous puis fermez les yeux…

Alternative : Lucas passe la nuit avec son ex
Agissez pareillement lors du début du chapitre, puis durant la conversation avec Tiffany, choisissez les sujets suivants : Rassurant - Sentimental - Seul. La miss vous demandera alors de lui jouer un petit air de musique. Allumez donc l'ampli puis saisissez la guitare. Jouez le morceau sans faire plus de trois fausses notes et la belle acceptera après coup de vous donner un baiser. La nuit n'est pas terminée ! A vous de jouer, maintenez le rythme pour donner du plaisir à la demoiselle.

CACHE-CACHE

Marchez dans l'allée et récupérez la carte bonus de suite à droite après le premier virage. A l'embranchement, poursuivez droit devant vous et récupérez le collier sur la tombe pour gagner une vie supplémentaire. Revenez sur vos pas et trouvez votre frère. Déposez les fleurs sur la tombe de vos parents. Vous revivrez alors un flash-back. Dirigez-vous dans l'angle bas droit du premier carré (vous avez une carte à disposition) et escaladez par-dessus le grillage endommagé. Dans la seconde partie de la zone, soyez prudent et ne vous faites pas repérer si vous ne voulez pas reprendre l'expédition du point de départ. Pour cela, enclenchez le gros plan de la carte et ne marchez à aucun moment dans le sillage des gardes (le triangle symbolise la portée de vue des gardes). Utilisez les tranchées pour vous mettre à couvert (le long de la grille donnant sur la troisième partie de la zone) et attendez que les gardes changent de place si leurs positions venaient à gêner. Trouvez la première ouverture au milieu de cette deuxième barrière puis foncez jusqu'à la croix rouge. Utilisez les tas de caisses et le camion en patrouille pour progresser lors de cette dernière phase d'infiltration. A l'intérieur de la base, essayez de sauver les gosses avant la fin du temps qui vous est imparti. Y parvenir vous permet de faire grimper votre barre de santé générale de 10 points. Vous trouverez le premier entre les deux grandes rangées de caisses près des étagères. Montez à l'étage à l'arrière du hangar et jetez un oeil derrière les débris du deuxième tas pour trouver le second. Le dernier se cache dans la carcasse de l'avion, non loin en redescendant. Si les deux premiers se laissent convaincre rapidement, choisissez de mentir au troisième pour qu'il daigne enfin sortir de l'entrepôt en flammes.

COMBAT AMICAL

En dirigeant Tyler, allez prendre la carte bonus dans l'angle de la salle de gym, près du ring, puis échauffez-vous grâce au tapis de sol et aux haltères. Effectuez une série complète pour chacun des exercices afin d'être fin prêt à monter sur le ring. Choisissez ensuite de contrôler la belle Carla et faites-la grimper à la corde avant de la faire s'exercer au punching-ball. N'oubliez pas de leur faire boire tout deux une gorgée d'eau à la bouteille si vous voulez que leur état mental s'améliore légèrement. Choisissez ensuite l'un des personnages et flanquez une raclée à l'autre. Cela aura pour effet d'augmenter le moral du vainqueur de 20 points.

DEBRIEFING (Carla)

Après un court entretien avec le chef de la police, vous vous retrouvez au sous-sol. Récupérez la carte bonus dans le couloir de gauche puis marchez dans la branche principale, en direction de la grille. Ouvrez-la, puis allumez la lumière grâce à l'interrupteur de couleur rouge un peu plus à droite. Revenez vers la grille et pénétrez dans le nouvel espacement. Dans la partie qui suit, vous devez maintenir la respiration de Carla d'une manière constante. Effectuez une prise d'air complète, et maintenez l'indice de la barre le plus au milieu possible (attention car à plusieurs moments, le fonctionnement de la barre s'inversera. Ne pompez donc plus si vous voyez que cela a pour effet de faire chuter la respiration de Carla et attendez plutôt que la prise d'air se stabilise d'elle-même avant de recommencer). Tout en veillant à ce que ce paramètre soit respecté, avancez vers l'inconnu et déverrouillez la première vanne à droite. Glissez-vous ensuite entre les étagères et allez tourner la seconde, tout à fait à gauche. Dans le même alignement, faites ensuite pivoter celle de droite. Un nouveau passage vous permet alors d'accéder à l'arrière-salle et du même coup aux archives. Tournez la vanne sur l'étagère où est inscrit les années 1990 et tentez d'utiliser le vieil ordinateur du fond. La manipulation s'avère être un échec et vous devez trouver le disjoncteur pour rétablir le courant. Suivez le câble le long du mur et déplacez les étagères de la même façon que précédemment pour retrouver le boîtier. La machine enfin en état de marche, allez vers les rangées indiquant 1990 et fouillez l'étagère du fond pour trouver la bonne

cassette (au préalable il vous faut jouer avec le positionnement des étagères pour pouvoir vous frayer un passage jusqu'à la bonne rangée car la première à portée n'est pas la bonne).

DEBRIEFING (Tyler)

Marchez dans la première allée pour trouver la carte bonus puis descendez au sous-sol de la bibliothèque. A l'arrière-salle, sous les escaliers, regardez le bouquin et utilisez la loupe pour révéler le message de la page vierge. Ramassez le bout de papier au sol avant de poursuivre. Allez ensuite parler à l'homme astiquant le sol, près du bureau. Ne lui dites pas que vous êtes de la police et demandez-lui de vous renseigner sur le livre que vous possédez. Devant son refus, commencez à partir et celui-ci vous interpellera. Retrouvez son livre, et peut-être pourra t'il vous aider… Dans un premier temps, allez observer le livre qu'il vient de vous remettre sur le petit établi sous lequel vous aviez trouvé le bout de papier. Le nom de l'auteur de cet ouvrage est "De Gruttola". Montez alors au premier étage, et regardez la liste sur la petite table. Le même nom apparaît dans celle-ci, et le numéro "1796" lui est assigné. Redescendez au sous-sol et enjambez la courte estrade du bureau du vendeur pour consulter le gros livre. Vous remarquerez que des lettres sont associées à des couleurs selon les étages. A cause du chiffre 1796, il nous faut nous référer au listing du second étage. Gagnez alors celui-ci et trouvez les étagères affublées de l'insigne blanc au-dessus. Fouillez la quatrième en partant de gauche (celle qui correspond à la lettre D, quatrième lettre de l'alphabet) et rapportez l'ouvrage au vieux sage (en apparence seulement). Discutez avec lui puis sortez pour finir (vous trouverez au passage une carte bonus pile sur l'escalier permettant de remonter).

AGATHA

Observez le vagabond sous l'arrêt de bus, puis allez sonner à la porte de la maison numérotée "36". Comme personne ne vient vous ouvrir, prenez l'initiative de rentrer à l'intérieur. Empruntez la première porte à droite, ramassez la carte puis inspectez les lieux. Ressortez et glissez-vous à présent par la première issue à gauche. Là aussi, visitez la pièce puis revenez dans le couloir. Allez ouvrir la dernière porte au bout du couloir. Celle-ci vous mène dans une sombre pièce. Observez les différents éléments s'y trouvant puis pénétrez à l'intérieur de la dernière pièce. Parlez à la vieille dame et présentez-vous. Guidez-la jusqu'à la salle aux corbeaux. Parlez-lui de vos possessions puis des visions. Donnez à manger aux oiseaux en tirant de la commode un sachet de graines, puis réengagez la conversation avec la grand-mère. Parlez-lui des manifestations puis amenez-la jusque dans le salon, près du grimoire. Regagnez la cuisine et prenez les allumettes sur la table. Revenez dans la salle principale et récupérez les bougies dans le premier tiroir de la petite commode. Disposez-les dans les bougeoirs sur la table centrale puis allumez chacune d'entre elles. Eteignez la lumière et fermez les rideaux. Enfin, asseyez-vous à côté de la vieille femme pour débuter le rituel. Toute une série de phases réflexes s'en suit alors. Restez vigilant et sortez victorieux lors de cette nouvelle épreuve pour tenter d'en apprendre un peu plus.

DES QUESTIONS ET DES BALLES

Allez parler à l'homme du fond. Acceptez de tirer quelques balles avec lui puis parlez-lui de l'affaire vous intéressant. Réitérez l'opération pour pouvoir converser avec lui une seconde fois.

QUITTE OU DOUBLE

Cette mission qui se décline en une sorte de mini-jeu est disponible si vous avez proposé à Jeffrey de régler vos différents monétaires avec une partie de basket-ball (lors de votre altercation au poste de police). Il vous suffit alors de mettre une raclée au blanc-bec pour effacer votre dette. Appuyez sur les bonnes touches aux bons moments pour triompher sur le terrain. Sachez que si vous résistez à l'envie de lancer une moquerie à votre collègue de travail, vous bénéficierez alors de l'engagement.

MAUVAIS PRESAGE

La séduisante Carla se balade en petite tenue chez elle et sort tout juste de dessous la douche… Un chapitre qui s'annonce déjà comme très agréable… Répondez au téléphone puis allez grignoter un bout dans le coin cuisine (gardez cela pour plus tard si jamais votre barre d'état est à son maximum car vous allez avoir besoin de remontants). Traînez dans l'appartement jusqu'à ce que la sonnette retentisse. Dépêchez-vous alors d'aller enfiler une tenue moins légère et

ouvrez au jeune homme. Allez chercher deux verres dans l'un des placards, puis asseyez-vous à côté de votre voisin de palier. Mélangez les cartes de tarot lorsque celui-ci vous le demandera puis suivez ses indications pour qu'il puisse vous lire l'avenir. Comme un petit pipi ça remonte le moral, allez faire un tour dans les toilettes la séance de divination terminée. Partez ramasser la carte dans la salle de bain puis prenez le contrôle de Tyler. Saisissez le bout de papier entre vos mains et faxez-le dans la machine près du portemanteau. Reprenez l'étiquette et reposez-la sur le bureau. Passez devant votre poste d'ordinateur et allumez la lumière de la lampe de votre bureau. Consultez le web de votre poste. Attardez-vous sur la rubrique "monde" pour faire progresser l'intrigue. Passez alors un coup de fil à Carla. Allez boire un verre d'eau et basculez sur l'appartement de l'inspectrice. Prenez la feuille dans le fax puis sortez dans le hall d'entrée (si jamais le papier est déjà faxé, votre voisin le remarquera avant de quitter votre appartement). Sonnez en face et regagnez vos quartiers. Appelez Tyler et faites-lui vérifier à la lumière de la lampe le bout de papier. Bougez la lumière pour révéler le filigrane.

LA TEMPETE

De retour à l'appart, répondez au téléphone puis échauffez-vous les pouces car une longue succession de phases réflexes vous attend. Vos quartiers sans dessus dessous, vous prendrez le contrôle du frère de Lucas. Repérez alors l'appartement du frangin (porte du mur de droite) et sonnez. Défoncez ensuite la porte pour courir jusqu'au balcon et tirez Lucas du mauvais pas dans lequel il s'est fourré.

FACE A FACE

Le face à face se déroule avec Tyler ou Carla suivant le choix effectué dans "Mauvais Présage". Regardez dans le tiroir droit de votre bureau afin de trouver une nouvelle carte bonus. Ramassez le papier tout à droite de votre bureau et attendez que Tyler ou Carla débarque dans votre bureau (vous pouvez aussi choisir de ramasser le livre pour laisser encore moins d'indices pour l'enquête de nos deux compères). Celui-ci (ou celle) commencera alors à vous interroger, et plusieurs séquences réflexes viendront pimenter le tout pendant le déroulement de la conversation. Plusieurs fois, Tyler ou Carla se livreront à des monologues (lorsque vous réussirez les séquences réflexes). Tâchez d'en tenir compte et répondez en fonction de leurs pensées pour la question qui suit. Lorsque Lucas quittera le bureau, vous contrôlerez alors l'enquêteur. Commencez par ramasser le stylo de notre suspect, puis regardez les deux photos sur le bureau. Ouvrez ensuite le tiroir de gauche et prenez le reste de la feuille de listing. Attendez que Lucas revienne pour finir.

RETOUR CHEZ AGATHA

Avancez directement jusqu'au salon et contemplez le corps de la pauvre femme. Vous disposez d'un temps limité pour fouiller les lieux et vous enfuir. Passez dans la chambre de la vieille dame et ramassez la carte bonus. Ressortez et foncez jusqu'à la salle aux oiseaux. Ouvrez alors le deuxième tiroir du bas de la petite commode et sortez-en le sachet de graines, comme lors d'un chapitre précédent. Sauf que cette fois-ci, une clef se trouve dissimulée à l'intérieur. Servez-vous en pour ouvrir l'une des cages. Vous récupérerez alors un vieil article à l'intérieur. Pour finir, échappez-vous par la fenêtre du salon avant l'arrivée de la police.

JOYEUX ANNIVERSAIRE

Allumez le four et sortez le champagne du frigo. Remplissez le deux coupes sur le comptoir et attendez l'arrivée de votre belle. Allez passer un vinyle. Une langoureuse danse entre nos deux tourtereaux débutera alors. Gardez la cadence et réussissez ces quelques pas gracieux pour remonter le moral de notre ami Tyler. Vous basculez ensuite sur le personnage de Carla. Après une dizaine de secondes de tranquillité, le téléphone se met à sonner. Répondez puis consultez votre ordinateur puis votre fax. Examinez ces deux preuves et attendez l'arrivée de l'officier Martin. Mémorisez les empreintes du meurtrier sur le document sur le bureau de Tyler puis comparez-les à celles du stylo dans votre PC (utilisez l'option "lien"). Vers la souris de votre bureau se trouve une partie du listing. Comparez-le de la même façon avec le petit bout sur le bureau de Tyler. Vous possédez à présent deux preuves prouvant la culpabilité de Lucas Kane. Appelez Tyler pour finir. Faites lever ce dernier du canapé et répondez au coup de fil.

CONFRONTATION

Entrez la première dans l'appartement de Lucas, puis dirigez-vous dans la salle de bain. Regardez ensuite dans la

chambre. Revenez enfin dans le salon. Vous prendrez ensuite le contrôle de Lucas. Enchaînez plusieurs séquences réflexes avec succès pour boucler ce court mais néanmoins intense chapitre.

CAPITAINE JONES EN COLERE

Choisissez Carla ou Tyler pour expliquer vos déboires au chef de la police. Sachez seulement que chaque explication donnée fait perdre 5 points de santé mentale au personnage qui la fournie…

ANGES DECHUS

Vous vous retrouvez dans l'église Saint Paul. Après votre réveil, écoutez les explications que le spectre d'Agatha a à vous donner, puis conversez avec elle. Deux anges déchus dissimulés dans les pierres de l'église ne tarderont pas à s'en prendre à vous. Leur assaut marquera le début d'une série de séquences réflexes. C'est à vous de jouer, bonne chance !

LESSIVE, SANG & INDICES

Traversez la route et avancez vers Tyler. Parlez avec vos collègues derrière les lignes puis entrez à l'intérieur de la laverie. Prenez la carte bonus dans le caddy et approchez-vous du corps de la femme au bout de la pièce. Observez ensuite les traces de sang dans la rangée de droite puis intéressez-vous à la deuxième victime et du même coup au meurtrier. N'oubliez pas de regarder ses poignets puis passez la main à Tyler. Allez jeter un coup d'oeil vers le corps de la fille et observez le combiné de téléphone suspendu dans le vide. Allez ensuite voir l'homme et rendez compte de la clef sur la serrure à votre coéquipière. Parlez-lui pour partir.

LE FUGITIF

Marchez en direction des feux tricolores et tournez à droite. Traversez la rue et vous dégoterez une nouvelle carte bonus. Continuez à marcher le long de l'alignement de la rue et vous ne tarderez pas à retrouver l'appartement de Tiffany. Suivez votre prémonition et faites demi-tour. Vous trouverez alors une courte ruelle où il sera possible de vous y engouffrer en sautant par-dessus la grille bouchant l'entrée. Escaladez la seconde grille pour poursuivre et essayez de passer outre le corbeau si vous ne voulez pas perdre 5 points de santé mentale en plus. Pour vous compliquer la tâche, deux flics attendent à l'intérieur de la cour. Observez le petit cadre où ceux-ci apparaissent et attendez qu'ils aient tous deux la tête tournée pour traverser. Approchez alors de la gouttière et commencez à grimper dessus. Arrivé sur le rebord de l'immeuble, déplacez-vous sur la gauche et progressez entre les phases réflexes. Arrivé près de la seconde gouttière, servez-vous du tuyau pour descendre et ainsi atteindre la seconde partie de la cour intérieure de l'immeuble. Approchez du grillage plus à gauche et escaladez par-dessus. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la deuxième fenêtre donnant sur l'appartement de Tiffany. Pour cela, récupérez un pavé dans le tas de débris et brisez le bas de la vitre pour pouvoir déverrouiller et ainsi passez par l'ouverture le plus facilement du monde. A l'intérieur, reposez-vous un moment sur le lit afin de récupérez 10 points de santé mentale. Une nouvelle vision viendra vous embêter, réussissez la courte séquence réflexe pour voir la prémonition montrant Tyler regardant sous le lit. Pénétrez ensuite à l'intérieur de la salle suivante en empruntant la seule issue disponible. Dirigez-vous vers le coin cuisine et ouvrez les placards. Après avoir dévoré le contenu d'une des conserves, regardez dans celui de gauche pour trouver une carte bonus. Allez ensuite fourrer votre nez dans le frigo pour manger un sandwich et boire un verre de lait. Partez pour la salle de bain et ramassez la vie à proximité du rideau de douche. Revenez dans le salon et traînez devant la télé jusqu'à ce que celle-ci s'allume. Tiffany ne devrait alors pas tarder à rentrer, mais la police suivra peu de temps après… Planquez-vous derrière les rideaux du salon et réussissez les phases réflexes pour clore ce chapitre.

JANOS

Suivez l'infirmier tout au long du couloir et récupérez la carte bonus. Revenez sur vos pas et prenez à droite en suivant l'embranchement. Entrez dans la cellule et asseyez-vous pour commencer l'entretient. Observez les dessins sur les murs puis sortez. Une coupure d'électricité viendra alors mettre un peu d'ambiance. Avancez dans les couloirs en maintenant convenablement la respiration de Carla et prenez à gauche au premier embranchement. Arrêtez de bouger mais également de respirer lorsque que des détenus passe à proximité de votre personnage. Foncez ensuite jusqu'au plexiglas derrière lequel vous apercevez le dirigeant de l'établissement pour vous en sortir saine et sauve.

KURIAKIN

Dans le musée, allez observez la fresque aux deux serpents puis entamez la conversation avec le professeur. Suivez-le dans la pièce pour obtenir les précieuses explications qu'il a à vous donner. Soyez franc avec lui et avouez pour le meurtre. Montrez-lui vos poignés puis suivez l'homme vers la sortie. Exécutez les différentes séquences réflexes dans lesquelles vous serez impliqué pour finir.

SECRETS MAYAS

Face à l'oracle, conversez avec lui puis fuyez à l'arrivée de la panthère noire. Après quelques séries de phases réflexes, vous voici rapidement sorti d'affaire.

LE CLAN

Une courte séquence montrant l'existence du clan durant laquelle vous devez actionner les bonnes touches pour rester maître de votre sommeille.

DANGER & UBIQUITE

Tentez de sortir de la chambre pour que Lucas se rende compte que les flics ne sont pas loin. Saisissez le combiné de téléphone et passez un coup de fil au frangin. Dites-lui de fermez les portes à clef, puis exécutez ces ordres lorsque vous le contrôlerez. Il ne vous reste plus qu'à découvrir la véritable chambre 369 avec Carla. Celle-ci se trouve près de la sortie de secours au bout du couloir.

MONTAGNES RUSSES

Au commencement, prenez à droite et allez fouiner derrière le grand baraquement pour vous dégoter une vie supplémentaire. Rebroussez ensuite chemin et dirigez-vous à présent vers le chemin de gauche. Suivez le corbeau et laissez-vous guider par celui-ci. Entrez dans le cabanon ou l'oiseau se pose juste à proximité et actionnez la manivelle. Un wagon du manège ne tardera pas à débouler. Montez à son bord et faites descendre la barre de sécurité. Arrivé au sommet du manège, montez sur la poutre en maintenant le curseur au centre de la barre d'équilibre de Lucas. Allez-y délicatement pour ne pas jouer avec les extrêmes. Passez ensuite derrière Tiffany et libérez-la de ses liens.

JEU D'ENFANT

Dans ce nouveau flash-back, descendez du lit puis réveillez votre grand frère. Enjambez la fenêtre pour sortir de la chambre. Une nouvelle phase d'infiltration débutera alors. Affichez la carte en gros plan et suivez le cheminement décrit par le tracé jaune. Evitez de rentrez dans la lumière et esquivez le champ de vision des gardes. Lorsque Markus vous conseillera de vous planquer, foncez vous mettre à l'abri derrière la jeep. Revenez ensuite sur vos pas et à nouveau, vous serez bloqué par un soldat. A partir de ce moment, vous pourrez basculer d'un personnage à l'autre. Envoyez donc Markus vers le tas de pierre un peu plus bas et jetez une des caillasse pour attirer l'attention des gardes. Reprenez alors le contrôle de Lucas et profitez-en pour progressez vers la prochaine croix rouge. Faites ensuite venir son frère à son niveau et poursuivez. Arrivé devant le poteau téléphonique, Markus vous propose de distraire l'attention des gardes pour que vous puissiez vous seul continuer l'expédition. Amenez alors le frangin à contourner le premier baraquement par la droite et envoyez un grand coup de pied dans la poubelle. Profitez de ce moment pour faire grimper Lucas au poteau et déplacez-vous le long des lignes téléphoniques en évitant d'être pris dans les faisceaux de lumière. Pour la dernière partie avant le hangar, frayez-vous un chemin jusqu'à la dernière croix rouge. A l'intérieur de l'entrepôt, empruntez la cage d'escalier à droite puis ouvrez la porte à l'étage… Stupeur et étonnement !

ECHEC ET MAT !

Encore une discussion bien peu passionnante entre les membres du clan. Enchaînez les quelques combinaisons pour en finir rapidement.

LE PACTE

Lucas et Carla finissent par se rencontrer. Réussissez à la convaincre pour que tout deux se lient par un pacte.

JADE

Vous débutez en pleine vision dans laquelle vous apercevez l'enfant. La première phase réflexe terminée, vous refaites surface dans l'appartement de Carla… Et une certaine intimité semble s'être installée entre les deux personnages. Enfin une heureuse prémonition ?

GLACES JUSQU'AUX OS

Vous pouvez choisir si Tyler part avec Sam en Floride ou reste à New York dans la police. Si vous choisissez de rester, Tyler devrais perdre sa quasi-totalité de points de santé mentale. Veillez donc - petits sadiques - à ce que celle-ci soit à son maximum si vous entreprenez d'opter pour ce choix. Quoi qu'il en soit, allez en toucher deux mots à Carla après coup.

OU EST JADE ?

Sortez de la voiture et pénétrez à l'intérieur de l'orphelinat. Dans le couloir des chambres, filez tout au bout et choisissez d'entrer par la dernière porte à gauche (sachez qu'une carte bonus se trouve dans la première chambre à gauche et qu'une vie supplémentaire vous attend derrière la dernière porte à droite). Prenez l'enfant indigo et ressortez de la pièce. Lorsque vous reprendrez le contrôle de Lucas, sortez rapidement par la porte de secours sur le mur de droite. De longues et remarquables phases de jeux réflexes "à la Matrix" débuteront alors. Accrochez-vous car ce chapitre ne sera pas de tout repos. Nombreux sont ceux d'entre nous qui perdrons un doigt à la suite de crampes, là où Lucas cours à l'horizontal sur le mur de l'immeuble. La barre de vitesse devrait alors grimper rapidement et se maintenir dans les bleus foncés.

Lors de votre entretient avec Agatha, vous pouvez choisir ou non de donner l'enfant indigo. Quoi qu'il en soit, une petite confrontation s'en suivra alors.

BOGART

Suivez l'homme et Carla dans les dédales des égouts. Dans la deuxième partie sous terre, n'oubliez pas de récupérez la carte bonus juste avant l'estrade. Le court tête à tête avec Carla terminé, allez retrouver votre frère dans le groupe d'hommes. Après une longue discussion du pourquoi du comment, vous reprendrez le contrôle de Carla. Dirigez-vous vers le fond de la salle et observez la vieille radio. Il vous faut des piles pour la faire fonctionner. Rentrez dans le wagon le plus proche et récupérez les deux piles dans la lampe torche sur la caisse. Gagnez ensuite le second compartiment et ramassez le collier au sol histoire de vous assurer une vie supplémentaire. Allez vous réchauffer près du feu. Revenez vers la radio et glissez-y les piles. Carla vous informe alors qu'il faut une antenne. Dirigez-vous alors à l'arrière du train et insistez deux fois consécutives sur le grillage à l'autre bout de la zone. Vous repérez un fil de fer, allez le combiner avec la radio. Vous voilà en première place pour les news du jour ! Il ne vous reste plus qu'à aller vous coucher près de Lucas et d'apprécier la sympathique cinématique qui suit.

REVELATION

Des murmures étouffés, le calme apparent d'une chambre d'enfant. Lucas se réveille… Descendez du lit et ouvrez la porte afin de vous engouffrez dans le couloir. Ecoutez à la porte au bout du couloir. A y est chapitre fini !

LES DIFFERENTES FINS

Compte à rebours final
La porte atteinte, ouvrez-la. A l'intérieur pénétrez à l'intérieur du sas et appuyez sur l'interrupteur rouge. Plus loin, vous ne tardez pas à rencontrer l'oracle du clan orange. L'ultime bataille éclate alors… Enchaînez les séquences réflexes et entre temps, faites grimpez la barre d'action. Lorsque vous aurez atteint son seuil maximum, Lucas lancera une attaque qui éliminera pour de bon l'oracle. Finissez d'éliminer les quelques gardes puis attendez que le chef des mauves vienne mettre son grain de sel. Faites-le disparaître à grand renfort de pouvoir psychique (admirer la position kaméhaméa de

Lucas). Après l'explosion tragique de l'I.A., saisissez l'enfant dans vos bras et amenez-le au centre de la source de chroma. Voilà, c'est la fin d'une belle aventure… Mais celle-ci n'est pas la seule et unique. Suivez le guide pour exploiter le soft à 100% !

L'oracle triomphe
Faites échouer Lucas et Carla lors de la phase finale. Au lieu d'afficher l'écran d'échec habituel, un épilogue spécial s'affiche sous vos yeux et une fin différente de la première est alors envisagée…

Les Mauves l'emportent
Laissez-vous volontairement battre par l'I.A. tout jaune et tout moche lors du chapitre final. Il ne vous reste plus qu'à admirer la cinématique de cette troisième issue envisageable.

Carla sauve la mise
Laissez Lucas perdre face aux attaques de l'oracle, et un compte à rebours débutera alors. Contrôlez notre demoiselle flic puis sortez du chasse-neige. Progressez péniblement dans la neige, puis pénétrez dans l'entrepôt. A la vue du garde, ramassez la barre de fer à même le sol et avancez discrètement jusque dans son dos pour l'assommer avec l'objet. Ramassez l'arme et tirez sur l'oracle. Avec Lucas, éliminez l'I.A. comme précédemment pour conclure.

L'I.A. vient en aide à Lucas
Laissez les soldats tirer sur Lucas lors de la scène finale et l'I.A. balaiera alors ces derniers, sauvant notre héros par la même occasion.

Les Mauves contre les Oranges
Pour que les deux clans se confrontent lors du chapitre de fin, choisissez de donner l'enfant à Agatha lors du niveau intitulé "Où est Jade". Laissez vous ensuite manipulé par l'I.A. et Lucas se retransformera en zombie. Prenez le contrôle de Carla et allez retrouver Lucas pour essayer de lui faire entendre raison.

NOTES DE FIN

Après les 200 points acquis en fin de partie, il ne devrait plus vous être très difficile de débloquer les nombreux bonus dont est fourni Fahrenheit. De plus pas mal de mini-jeux et autres séquences délirantes n'attendent que vous. N'hésitez donc pas à prolonger l'aventure !

Fallout : Brotherhood of Steel

© Interplay / Avalon Interactive 2004

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

A certains moments clés du jeu, vous pourrez débloquer de nouveaux perso jouables :

Patty	Terminez le chapitre 1
Rhombus	Terminez le chapitre 2
Vault Dweller	Terminez le chapitre 3

Fantavision

© Sony 2000

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Terminez la partie en mode de difficulté normale et sauvegardez pour débloquer les options supplémentaires. Refaites ensuite la même chose en mode difficile pour avoir un autre menu d'options.

Far East of Eden III : Namida

© Hudson Soft / Red Entertainment

LA TAUPE MÉCANIQUE

Durant votre progression dans le désert, on vous demande de rapporter de l'or et une pierre précieuse à la personne chargée de mettre au point la taupe mécanique. L'or est facile à trouver car il suffit de creuser un certain temps dans la mine au sud-est. En revanche, la personne susceptible de vous donner la pierre précieuse ne le fera qu'en échange de 99 récipients d'eau. Pour trouver cette eau, vous devez prendre le bateau pour revenir dans la province précédente, et discuter avec la prêtresse au nord du second village. C'est elle qui vous vendra l'eau que vous recherchez, mais seulement à l'unité. Vous serez donc obligé de lui parler 99 fois pour obtenir le total requis.

Fatal Fury : Battle Archives Volume 1

© SNK 2008

MODE EXPERT

Allez sur l'écran "how to play" et faites : Arrière, Avant, Arrière, Avant, puis Avant, Arrière, Avant, Arrière.

JOUER AVEC RYUJI YAMAZAKI ET LES FRÈRES JIN

Sur l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur les combattants indiqués ci-dessous et dans cet ordre précis en appuyant à chaque fois sur (LK) :**Terry, Hon Fu, Mai, Geese, Bob, Sokaku Mochizuki, Andy, France, Joe Higashi, Blue Mary**. Un son confirmera la validité de ce code permettant de jouer avec Ryuji Yamazaki et les frères Jin.

Fatal Fury : Mark of the Wolves

© SNK

PERSONNAGES CACHÉS

Grant

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Rock Howard et appuyez sur Gauche.

Kain

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Terry Bogard et appuyez sur Droite.

MODE SURVIVAL

Maintenez enfoncé les quatre boutons d'attaque avant que l'écran de sélection des personnages n'apparaisse. Placez ensuite le curseur sur le combattant de votre choix et appuyez sur Start.

PROVOCATIONS

Après avoir battu votre adversaire (et avant que votre personnage ne fasse sa pose de victoire), maintenez Gauche (ou Droite) et appuyez sur Start pour effectuer une provocation cachée. Il y en a deux par personnage.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Grant

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Dong Hwan, maintenez Start et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas**. Appuyez sur n'importe quel bouton pour confirmer, puis relâchez Start.

Kain

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Jae Hoon, maintenez Start et faites : **Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut**. Appuyez sur n'importe quel bouton pour confirmer, puis relâchez Start.

POSES DE VICTOIRE

Pour choisir votre pose de victoire à la fin d'un combat, appuyez très vite sur le bouton de votre choix juste après avoir porté le coup de grâce à votre opposant.

SÉLECTION ALÉATOIRE

A l'écran de sélection des personnages, maintenez Start et appuyez sur n'importe quelle touche pour valider. Le choix du personnage se fera alors aléatoirement.

Fate/unlimited Codes

© Capcom / Cavia

PERSONNAGES CACHÉS

Leysritt

Terminer le mode Arcade 5 fois.

Saber Alter

Terminer le mode Arcade 8 fois.

Zero Lancer

Le battre lorsqu'il apparaît en mode Arcade.

COSTUMES

Gilgamesh en habits de tous les jours

Terminer le mode Arcade en difficulté Normal ou supérieure.

Saber Lily

Débloquer Zero Lancer pour obtenir automatiquement la tenue Saber Lily pour Saber.

MATÉRIAUX

Illyasviel

Utiliser Berserker pour la seconde fois.

Skeleton

Utiliser Caster pour la seconde fois.

VOIX DES PERSONNAGES

Terminez le mode Arcade avec un personnage dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Illyasviel System Voice permettant d'écouter les répliques de ce personnage via le menu Options/Paramètres Sons.

DIFFICULTÉ ULTIMATE

Remporter au moins 32 combats en mode Endless Survival.

MODE SURVIVAL

Terminer le mode Arcade 10 fois.

MISSIONS EX

Terminer le mode Arcade trois fois avec n'importe quel personnage pour débloquer sa mission EX.

SOUND TEST

Pour écouter les musiques du jeu, terminez tous les missions EX du mode Mission pour tous les personnages. La sélection des musiques se fera avec les gâchettes après avoir choisi votre personnage en mode VS ou Entraînement.

Ferrari Challenge

© Deep Silver / System 3 2008

TROPHÉES

Aux trophées listés ci-dessous s'ajoutent ceux qui peuvent être gagnés en obtenant la première place sur chacun des tournois du jeu.

100 Wins (bronze)

Gagnez 100 courses.

2000 On The Clock (bronze)

Parcourez 2000 miles.

American All-Star (or)

Terminez le challenge nord-américain avec le maximum de points.

Arcade Gold (or)

Obtenez le trophée or pour tous les niveaux de difficulté du mode Arcade.

Circuits Maximus (or)

Terminez le challenge européen avec le maximum de points.

Congratulations (platine)

Débloquez tous les trophées du jeu.

Double Whammy (bronze)

Montez deux fois sur le podium dans le challenge européen.

Euro Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits européens en mode Contre-la-montre.

Euro Racer (argent)

Remportez une course sur chacun des circuits européens.

First Across The Line (bronze)

Terminez premier sur tous les circuits du jeu.

First Challenge Win (bronze)

Remportez votre première course dans le challenge italien.

Hot Shot (bronze)

Obtenez un pourcentage de précision d'au moins 75% dans toutes les catégories du Tutorial.

Italian Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits italiens en mode Contre-la-montre.

Italian Stallion (argent)

Terminez le challenge italien avec le maximum de points.

Numero Uno (bronze)

Obtenez la première place dans les qualifications pour le challenge italien.

Prancing Horse (bronze)

Terminez le challenge italien.

The Champ (argent)

Terminez le mode Arcade en difficulté Legend.

The Collector (bronze)

Débloquez toutes les Ferrari disponibles dans le jeu.

The Graduate (bronze)

Terminez le Tutorial pour la première fois.

The Perfectionist (or)

Terminez le jeu à 100%

The Veteran (bronze)

Terminez le mode Aracde en difficulté Expert.

Time Trial Lap King (argent)

Battez le record du tour sur tous les circuits du mode Contre-la-montre.

Unlock and Roll (bronze)

Débloquez votre premier véhicule de tournoi.

US Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits US du mode Contre-la-montre.

US Race Ace (argent)

Remportez une course sur tous les circuits du challenge nord-américain.

FIFA 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

RECHARGER L'ENDURANCE DE L'ÉQUIPE

Cette astuce ne fonctionne qu'en mode Manager, et non pendant un match. Sauvegardez votre partie, quittez le mode Manager, puis chargez le fichier pour constater que vos joueurs auront regagné presque toute leur endurance. Vous pouvez recommencer plusieurs fois de suite.

FIFA 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

5ÈME NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Terminez tous les challenges des deux zones.

FIFA 2001

© Electronic Arts 2000

REMPORTER LE MATCH

Au cours d'un match quelconque, après deux minutes de jeu, faites une pause. Maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + L2 et faites : ⊗ , ⊗ , ⊙ .

EQUIPE ALL-STAR

Allez au menu de sélection des équipes. Choisissez Arsenal. Maintenez enfoncé le bouton ⊙ et appuyez sur Start. Vous pourrez alors jouer avec l'équipe EA Sports.

TIRS TRÈS PUISSANTS

A l'écran titre, faites : ⊗ , ⊗ , ⊙ , △ , ▢ , R1, R1.

TOUCHER LA BOUTEILLE DU GARDIEN

Tirez un corner le plus fort possible. Si le gardien repousse le ballon sur le côté, tirez à bout portant surle petit filet. Avec de la chance, vous toucherez la bouteille du gardien qui restera couchée pendant le reste de la rencontre.

FIFA Football 2002

© Electronic Arts / EA Canada 2001

TOURNOIS SUPPLÉMENTAIRES

Remportez les qualifications suivantes pour la Coupe du Monde, afin de débloquer le tournoi correspondant :
AFC : Coupe d'Asie des Nations
CONMEBOL : Copa America
CONCACAF : Gold Cup
UEFA : Championnat d'Europe (Euro 2004)
Si vous terminez les 4 nouvelles épreuves débloquées, vous débloquerez la Coupe des Confédérations.

VICTOIRE ASSURÉE

Si vous perdez, mettez le jeu en pause. choisissez alors de diriger l'équipe adverse. profitez-en pour vous marquer plein de buts. Remettez le jeu en pause et reprenez votre équipe.

COUPE DES CONFÉDÉRATIONS

Remportez toutes les coupes pour pouvoir disputer la coupe des confédérations.

JOUER AVEC L'ÉQUIPE ALL-STAR EA

Placez le curseur sur Arsenal, maintenez enfoncé et appuyez sur Start pour jouer avec l'équipe All Star d'Electronic Arts.

ELOIGNER LES GARDIENS

Allez en défense et prenez le contrôle de l'équipe adverse. Faites sortir le gardien avant de reprendre votre équipe d'origine. Allez marquer un but dans ls cages vides. A partir de cet instant, le goal adverse s'écartera à chaque fois que vous vous approcherez avec le ballon. Vous pourrez alors inscrire de nombreux buts sans aucun problème.

FIFA Football 2003

© Electronic Arts / EA Sports 2002

NOUVEAUX STADES

Remporter la coupe du monde pour débloquer le Stade de Seoul.
Remportez le championnat des clubs pour débloquer le Stade de France.

MARQUER FACILEMENT

Pour marquer des buts sans prendre le contrôle de l'équipe adverse, prenez une formation avec un attaquant au centre et un autre sur une aile (n'importe laquelle). Contrôlez l'ailier et faites un appel de balle (L1) avec le joueur du centre. Si la passe en profondeur est réussie, vous vous retrouverez seul face au gardien adverse. il ne reste qu'à gagner le duel, ce qui ne devrait pas être trop difficile.

L'ULTIME TOURNOI ET LE STADE YOKOHAMA

Remportez le Tournoi Mondial pour débloquer l'Ultime Tournoi. Remportez ensuite les 32 matches de ce nouveau tournoi. Vous pourrez alors jouer dans le stade Yokohama.

GESTES TECHNIQUES

Afin de réaliser des gestes techniques plus poussés, combines le freestyle avec les touches directionnelles de la manette. A vous les passements de jambes, les roulettes, etc.

GAGNER FACILEMENT

Si vous êtes en train de perdre, il suffit d'aller dans "choix d'une équipe" puis de prendre l'équipe qui gagne pour lui faire marquer des buts. Ensuite, vous n'avez plus qu'à reprendre votre équipe de départ !

FIFA Football 2004

© EA Sports / Electronic Arts 2003

NOUVEAUX MAILLOTS

Pour obtenir de nouveaux maillots pour une équipe, jouez avec cette dernière en mode match rapide et battez toutes les équipes d'un même championnat.

MARQUER FACILEMENT SUR LES CORNERS

Dès que vous avez un corner, choisissez "précis", appuyez sur ▣ puis, avec le joueur sélectionné, déplacez-vous de 2 mètres vers la gauche puis avancez tout droit (sans faire de feinte) vers le point de retombée de la balle. Appuyez ensuite sur la diagonale haut gauche (ou la diagonale haut droite suivant le coté du corner) et sur le bouton ⊗ pour marquer à tous les coups.

FIFA Football 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

GAGNER FACILEMENT EN MODE CARRIÈRE

Si vous voulez gagner très simplement tous les matches que vous jouez avec l'équipe que vous entraînez, il suffit lorsque vous engagez un match de prendre le contrôle de l'équipe adverse et de lui faire marquer des buts contre son camp. Vous devriez ainsi devenir le meilleur entraîneur que le monde ait connu.

LES MEILLEURS JOUEURS

Voici les trois meilleurs joueurs au classement général :

FIGO (48 de général) joue au Réal de Madrid et au Portugal.
PUYOL (47 de général) joue au F.C Barcelone et en Espagne.
GILBERTO (47 de général) joue au G.Rangers et au Brésil (en Remp.).

Et quelques stars du ballon rond :
RONALDO, 40
BECKHAM,46
CASILLAS, 43
JUNINHO et DEL PIERO, 45
RONALDINHO, SCHEVCHENKO et GIULY, 42
TREZEGUET, 43
SAVIOLA, 41

DES POINTS EN PLUS

Voici quelques trucs pour gagner un maximum de points :

Gagner 5 matches consecutifs : 2000 points
Gagner 10 matchs consecutifs : 6000 points
Gagner avec 5 buts d'écart : 6000 points
Faire un match international : 6000 points
Gagner un match sans prendre de but : 2000 points
Gagner une équipe à 5 etoiles (ex : le Milan AC) : 6000 points
Gagner une équipe rivale (ex : France-Brésil) : 6000 points

FIFA Street

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2005

CHEAT CODES

Mini joueurs
Mettez le jeu en pause puis maintenez les touches L1 + △ enfoncées et faites : Haut, Gauche, Bas, Bas, Droite, Bas, Haut, Gauche.

Taille normale
Mettez le jeu en pause puis maintenez les touches L1 + △ enfoncées et faites : Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche.

Débloquer tous les vêtements et chaussures du jeu
Sur le menu principal maintenez les touches L1 + △ enfoncées et faites : Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche.

FIFA Street 2

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2006

CHEAT CODES

Sur le menu principal, maintenez L1 + et faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les niveaux
Gauche, Haut, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas.

Toutes les tenues
Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche.

TOUTES LES RÉCOMPENSES

Pour débloquer toutes les récompenses (joueurs, terrains, maillots...) en mode Rule the Street, battez toutes les équipes classées International et atteignez un "player rating" d'au moins 85.

Fight Club

© Sierra / Genuine Games 2004

NOUVEAUX PERSONNAGES

Abe Lincoln : Terminer le mode Arcade avec tous les personnages.
Fred Durst : Terminer le jeu en mode Story.
Halo : Terminer le jeu en mode Arcade avec Fred Durst.
Richard Chesler : Cumuler 15 victoires en mode Survival.

VIDÉOS

Terminez le jeu en mode Arcade avec différents personnages pour débloquer les vidéos.

TENUES

Pour changer de tenue, appuyez sur lorsque vous choisissez un personnage.

STYLES DE COMBAT

Brawler : Prises puissantes mais attaques plus lentes.
Martial Arts : Attaques pieds/poings rapides.
Grappler : Compromis entre les deux précédents.

BRISER LES OS

Pour voir le squelette de votre adversaire et le vaincre en lui brisant les os, vous devez d'abord l'affaiblir jusqu'à ce que sa jauge de vie soit dans le rouge. Ensuite, projetez-le en faisant Bas + + ou Haut + + . Si vous voulez briser une jambe, vous devez attendre que l'adversaire soit à un coup de la défaite et faire Droite + + .

INCARNER UN SQUELETTE

Lancez une nouvelle partie en choisissant comme nom "Skeleton".

Fight Night 2004

© Electronic Arts / EA Sports 2004

CHEAT MODES

Grosse tête

Mettez "Fight Now" en surbrillance puis faites gauche, droite, gauche, droite, gauche, droite, gauche.

Petit personnage

Mettez "Play Now" en surbrillance puis faites gauche, gauche, gauche, droite, droite, droite, gauche, ⊗

Tous les niveaux

Mettez "My Corner" en surbrillance puis faites gauche, gauche, gauche, droite, droite, droite, gauche, droite, droite.

Fight Night : Round 2

© Electronic Arts / EA Sports 2005

BOXEURS BONUS

Ghetto Fabulous

Créez un boxeur ayant comme prénom **Getfab** et sauvegardez-le pour débloquer Ghetto Fabulous.

Petits boxeurs

Maintenez Haut ou appuyez de façon répétée sur cette touche lors de l'entrée lors de l'entrée des boxeurs jusqu'à ce vous entendiez le son d'une cloche. Vous n'avez plus qu'à sélectionnez l'entrée de votre choix pour combattre avec des boxeurs minuscules.

Fight Night : Round 3

© Electronic Arts / EA Sports 2006

OBJECTIFS POUR GAGNER DES POINTS

100 points	Gagnez le combat Burger King
100 points	Gagnez le combat Dodge
150 points	Gagnez le combat EA Sport
150 points	Gagnez le combat ESPN Friday Night
150 points	Gagnez le combat ESPN Pay Per View
150 points	Gagnez le combat ESPN Wednesday Night
100 points	Gagnez le combat Everlast
100 points	Gagnez le combat Under Armour

A DÉBLOQUER

Judge Jab
Battez Joe Frazier avec Ali.

Lethal Uppercuts
Vous devez gagner un combat classique avec Roberto Duran.

Smooth Style
Battez Muhammed Ali dans en mode challenge.

Madison Square Garden
Gagnez un match au Madison Square Garden.

Slickster Style
Battez James Toney en mode carrière ou en mode classique.

Bully Style
Battez Joe Frasir en mode classique.

Hookmaster Style
Battez Joe Frasir en mode classique.

Phillyshell
Battez Jermain Taylor en mode classique.

Ko Rey Mo
Allez dans la division light heavy et battez Ko Rey Mo.

Sinister Cross
Gagnez un combat classique avec Roy Jones Jr.

Textbook
Gagnez un combat classique avec De La Hoya.

TOUS LES NIVEAUX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par **NEWVIEW**.

NOUVEAUX STYLES DE COMBAT

Les nouveaux styles de combat se débloquent à chaque fois que vous remportez des matches en mode ESPN Classic ou en mode Carrière.

NOUVEAUX BOXEURS

Jouez en mode Carrière et remportez les défis suivants pour débloquer les boxeurs correspondants.

`Ko Rey Mo`	Battez-le dans le mode Carrière des poids légers
`The Burger King`	Terminez le défi Burger King

STATS AU MAX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par **Mr. Skitz**.

Final Fantasy X

© Sony / Squaresoft 2002

RESET AU COURS DU JEU

Au cours du jeu, faites : L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select.

COORDONNÉES DANS LE VAISSEAU

Lorsque vous aurez le vaisseau, allez parler à Cid et indiquez-lui ces destinations de recherche.

Axe des X	Axe des Y	Destination
11-16	57-63	Temple de Baaj
12-16	41-45	Désert de Sanubia
29-32	73-76	Cascade de Besaid
33-36	55-60	Ruines de Mi'ihen
39-43	56-60	Champ de bataille
69-75	33-38	Ruines d'Oméga

MOT DE PASSE POUR CID

Lorsque vous aurez le vaisseau, allez parler à Cid et indiquez-lui ces mots de passe :

God Hand	Permet de trouver l'arme des 7 astres de Rikku
Murasame	Arme pour Auron
Victoria	Protection pour Rikku

MIMIC

Si vous ne souhaitez pas faire sortir Mimic (monstre caché dans un coffre), ne l'attaquez qu'avec piller (surtout pas avec Voler). L'attaque détruira à la fois le coffre et le monstre et vous permettra de récupérer l'objet s'il y en a un.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution détaillée qui vous indique la démarche à suivre afin de terminer le jeu efficacement. Cette démarche est assez linéaire mais vous permet toutefois d'obtenir de nombreux objets, équipements et chimères secrets. Cette solution se veut quoi qu'il en soit aussi complète et détaillée que possible.

Partie 1

Après l'écran de présentation du jeu choisissez l'option nouvelle partie pour débuter le jeu. L'ordinateur vous demande alors de choisir le type de sphérier d'évolution que vous souhaitez. Ce choix est très important puisqu'il sera définitif, il vous sera donc impossible d'en changer durant l'aventure. Débutants (première partie), choisissez le sphérier standard d'évolution afin d'en comprendre le fonctionnement, joueurs confirmés (nous entendons par confirmés que ce n'est pas votre première partie à ce jeu, et que vous connaissez par conséquent le fonctionnement du sphérier d'évolution) utilisez le sphérier expert, il vous laissera plus de liberté dans l'évolution de vos personnages. Ce choix étant fait, la partie peut commencer.

La destruction de Zanarkand

L'histoire débute près du stade de Blitzball de Zanarkand. Après la petite vidéo avancez le long du chemin au sud et arrêtez-vous devant vos fans. Parlez tout d'abord aux trois enfants sur la gauche de l'écran, ils vous demandent de dédicacer leurs ballons de Blitzball, cette action vous permet, si vous le souhaitez, de renommer votre personnage. Allez ensuite un peu vers la droite et discutez avec les deux femmes pour dédicacer à elles aussi leurs ballons. Avancez encore un peu vers le bas par la suite et une petite séquence vidéo se déclenche. Une fois repris le contrôle de votre personnage suivez le pont partant sur la droite tout en parlant aux divers personnages présents, avancez tout au bout de la route pour passer à l'écran suivant. Vous voilà devant l'entrée du stade et une foule dense est là pour vous acclamer. Frayez-vous un chemin vers le haut en avançant simplement (la foule s'écarte à votre passage) pour entrer dans le bâtiment et une cinématique se déclenche, vidéo vous présentant le match de Blitzball, sport ô combien populaire dans le monde de Spira. Malheureusement le match ne dure que quelques minutes puisque Sin, puissante entité destructrice, attaque Zanarkand. Suite à cette vidéo vous reprenez les commandes de Tidus à l'extérieur, suivez le petit chemin vers le bas pour retrouver Auron. Après une courte discussion suivez-le au sud. Ecran suivant, avancez le long de la route sur la gauche en le suivant et une petite vidéo se déclenche, petite vidéo où vous découvrez l'apparence de Sin, et au cours de laquelle Auron vous remet une arme : une épée, cadeau de Jecht. Des ennemis tombent alors sur le sol près de vous, préparez-vous à livrer un premier combat. Rien de bien difficile dans ce combat compte tenu de la faiblesse de vos ennemis. Attaquez-les simplement à l'épée avec vos personnages pour les éliminer en un seul coup. Vous pouvez ensuite avancer un peu et de nouveaux ennemis, plus nombreux arrivent. Inutile d'essayer de tous les tuer comme vous le précise Auron, exterminez simplement ceux situés devant vous comme précédemment pour continuer votre progression. Vous arrivez ainsi au bout de la route et un nouveau combat, face à un premier, se déclenche. Pas de panique, vous sortirez, quoi qu'il advienne, victorieux de ce combat. En effet votre ennemi utilise une attaque magique qui divise vos points de vie, vous ne pourrez ainsi jamais tomber à 0 point de vie. Suivez de plus les quelques explications en début de combat concernant vos Overdrive. Ce sont des commandes, spécifiques aux personnages, permettant d'utiliser des techniques spéciales qui leurs sont propres. Ces commandes ne sont toutefois accessibles que lorsque votre jauge d'Overdrive (située en dessous de HP/MP de chaque personnage de votre groupe) est pleine, et par chance les jauges d'Auron et de Tidus le sont en ce début de combat. Commencez donc en utilisant l'Overdrive d'Auron (flèche gauche pour aller dans le menu en question et prenez la technique spéciale que vous souhaitez) et vous devez effectuer en un temps limité la manipulation qui s'affiche à l'écran. Si vous y parvenez Auron effectue son attaque spéciale avec succès, les petits monstres à côté du boss sont tués, et leur chef perd une partie assez conséquente de ses 2400 HP. Faites ensuite la même chose avec Tidus, excepté qu'il vous faut, pour exécuter l'Overdrive, stopper le curseur au niveau de la marque blanche sur la ligne qui apparaît à l'écran (un peu comme quand vous tirez des lancés-francs dans des jeux de basket-ball). Ces manipulations sont assez aisées et permettant toutefois d'ajouter un peu de suspens dans la réalisation de vos Overdrive. Ces attaques effectuées, vos jauges d'Overdrive se vident (elles se remplissent un peu chaque fois qu'un ennemi vous touche) et le combat peut

reprendre de façon plus classique. Attaquez simplement avec vos épées le boss pour l'anéantir en quelques coups.

Avancez ensuite encore un peu le long de la route à droite et approchez-vous de la shpère blanche sur la droite, vous pouvez l'utiliser pour sauvegarder votre partie et régénérer vos points de vie et de magie, faites-le.
Continuez maintenant votre progression sur la droite et une nouvelle vidéo se déclenche, de nouveaux monstres attaquent. Eliminez de façon classique comme les précédents jusqu'à ce qu'Auron vous dise de frapper l'installation sur la droite de la scène de combat. Concentrez alors tous vos assauts (ainsi que ceux d'Auron) sur cette installation pour la détruire en cinq ou six coups d'épée (pensez à utiliser la compétence spéciale d'Auron). Nouvelle vidéo, vous parvenez à échapper aux petits monstres, mais la joie est de courte durée car vous êtes aspiré, avec Auron, à l'intérieur de Sin.

Les ruines sous-marines

Vous voilà dans un lieu étrange, commencez par "nager" pour descendre avec le bouton rond et vous apercevez une plate-forme circulaire en arrière-plan avec une personne dessus. Allez la voir et une petite vidéo se déclenche. Vous reprenez les commandes de Tidus dans l'eau au milieu des ruines. Nagez donc en haut à gauche tout en vous frayant un chemin au milieu des ruines et arrêtez-vous au niveau du petit bâtiment en ruines tout au bout à gauche (repérez-le avec le plan, il s'agit d'un carré bleu en haut, sur la gauche, au bout de cette zone aqueuse. Gravissez alors les quelques escaliers pour sortir de l'eau, avancez un peu sur la gauche pour vous retrouver dans le bâtiment (ou du moins à l'intérieur de ce qu'il en reste). Vous apercevez une pierre bleue sur le sol, il s'agit d'une sphère d'association mais ne vous en préoccupez pas pour l'instant. Avancez donc un peu vers le bas, gravissez les quelques marches et suivez le petit chemin au-dessus de l'eau pour atteindre un coffre. Ouvrez-le, et vous obtenez deux potions. Faites maintenant demi-tour et retournez dans l'eau. Avancez sur la droite et traversez tout le plan d'eau pour arriver vers de nouvelles ruines à l'extrême droite de l'écran. Gravissez les quelques marches sur votre droite pour gagner la terre ferme, avancez un peu sur la droite et ouvrez le coffre pour obtenir 200 Gils. Retournez maintenant dans l'eau et avancez en direction en haut au milieu, en direction des escaliers au fond de la zone. Sortez de l'eau et suivez le chemin face à vous pour gagner l'écran suivant. Commencez ensuite par sauvegarder puis avancez le long de la passerelle en dessus de l'eau. Tournez à gauche dès que possible (regardez le plan pour voir l'endroit où vous pouvez tourner), suivez le nouveau chemin et ouvrez le coffre situé au bout de ce dernier pout obtenir une potion +. Faites maintenant demi-tour au niveau de l'intersection et continuez votre route vers le nord. Une petite vidéo se déclenche et une mystérieuse attaque provoque l'éboulement de la passerelle et vous fait tomber dans l'eau. Nagez donc en haut à gauche de l'écran et vous allez vite faire connaissance avec les responsables de votre chute. Après la courte séquence d'introduction débute le combat, vos ennemis sont au nombre de trois mais ils ne sont guère puissants. Attaquez simplement avec votre épée pour en éliminer un premier, un second, et... une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle un autre monstre marin, beaucoup plus imposant que les trois autres surgit et attaque l'ennemi restant (c'est la loi de la nature). Mais vous n'êtes pas encore sorti d'affaire puisque ce nouveau monstre semble vouloir faire de vous son prochain repas, le combat commence. Soyons directs, vous n'avez strictement aucune chance de le vaincre, inutile donc de vous fatiguer à l'attaquer (même si vous êtes plus rapides et donc pouvez attaquer plus souvent que lui), restez donc en protection et attendez qu'il attaque une première fois. Attendez encore comme précédemment jusqu'à sa deuxième attaque et, une fois l'attaque exécutée, une vidéo se déclenche, et vous parvenez à échapper non sans mal à votre chasseur.

Vous reprenez le contrôle de Tidus dans une grotte, gravissez les escaliers en pierres au fond de cette dernière pour atteindre une nouvelle salle. Avancez après la petite séquence vidéo et allez au fond à gauche de la pièce (carré jaune sur la carte). Sauvegardez tout d'abord grâce à la sphère, et franchissez la porte voisine pour arriver dans une nouvelle petite salle. Avancez un peu devant et examinez le meuble (bouton X) pour trouver des silex dans un tiroir à moitié ouvert. Faites ensuite demi-tour dans la salle précédente, avancez et allez en haut sur la droite près de la porte fermée. Déplacez-vous juste à droite de cette porte et ouvrez le coffre pour trouver une maxipotion. Retournez ensuite au milieu de cette salle, avancez vers le haut et franchissez la porte pour atteindre un couloir. Commencez par ouvrir le coffre en bas de l'écran pour trouver un éther puis grimpez le long des escaliers en haut. Une fois en haut examinez le bouquet de fleurs sur le mur à votre droite et Tidus les prend.
Continuez votre progression le long du couloir et tournez à droite pour entrer dans un autre couloir. Suivez le chemin en bas sur la droite, et vous trouverez au bout une potion + dans un coffre. Faites maintenant demi-tour dans le couloir précédent, descendez le long des escaliers et retournez dans la grande salle. Avancez au centre de cette salle (croix rouge sur le plan) et examinez les morceaux de bois sur le sol pour que Tidus allume un feu. Nouvelle séquence vidéo

et vous vous assoupissez à côté d'un bon feu de bois. A votre réveil vous voyez que le feu est sur le point de s'éteindre, pas de temps à perdre il vous faut trouver du bois, vous vous levez et apercevez dans la salle une étrange créature, vous n'êtes pas seul...petite vidéo et le monstre passe à l'attaque. Ce combat sans grande difficulté se déroule en deux parties : attaquez tout d'abord simplement le monstre avec votre épée et soignez-vous lorsque cela est nécessaire et au bout de quelques assauts, une vidéo se déclenche et cinq autres personnes entrent dans la salle. L'une d'entre elles se joint à vous pour terminer votre combat, vous allez faire connaissance avec le combat en équipe. Donnez toujours des coups d'épée avec Tidus, et utilisez la compétence "voler" du nouveau personnage pour dérober à votre ennemi des grenades et les lui jeter dessus. Quelques grenades et coups d'épée suffiront à l'éliminer, félicitations.

Nouvelle vidéo à l'issue de ce combat et vous vous faites enlever par le mystérieux groupe de personnes ayant surgi dans la salle lors de votre précédent combat. Vous reprenez connaissance sur un bateau, et vos kidnappeurs acceptent que vous restiez ici si vous vous rendez utile. Après une petite discussion avec la femme (elle parle votre langue) avancez un peu et discutez avec le garde au fond à gauche, il vous remet trois potions. Avancez ensuite au fond à droite pour trouver sur le sol un manuel d'Al Bhed et vous apprenez qu'en Al Bhed le Y correspnd au A (votre niveau en Al Bhed augmente, vous voilà héubroda). Retournez ensuite vers vos nouveaux "compagnons" et parlez à la fille, cette dernière vous apprend le fonctionnement du sphérier, regardez avec attention ce tutorial, elle est des plus importants et vous apprend comment obtenir de nouvelles compétences. Ceci étant fait parlez encore à la fille pour plonger avec elle dans l'eau et aller dans des ruines. Une fois dans l'eau nagez en descendant (bouton rond) vers la flèche rouge sur votre plan, vous arrivez dans un nouvel écran, nagez encore et toujours vers le bas en direction de la flèche sur le plan pour trouver l'entrée des ruines (vous allez sûrement livrer des combats contre des piranhas lors de cette descente, pensez à leur voler des grenades et éliminez-les pour obtenir des points de combats. Entrez dans les ruines, sauvegardez, et avancez le long du couloir sous-marin. Arrêtez-vous devant l'écran de l'ordinateur de contrôle pour l'examiner (bouton X) et ainsi ouvrir la porte située derrière. Passez par là, avancez et nagez dans le nouveau couloir en suivant la fille pour atteindre la nouvelle salle. Des piranhas arrivent derrière vous et vous devez livrer combat, éliminez-les comme précédemment. Nagez ensuite un peu en hauteur pour rejoindre votre collègue, vous activez la machine et une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle vous apercevez un monstre. Faites maintenant demi-tour dans la salle précédente pour le rencontrer et livrer bataille. Attaquez-les à l'épée avec Tidus et utilisez les grenades auparavant volées avec la fille (notez que si vous êtes à cours de grenades vous pouvez aussi lui en voler). Au bout de quelques assauts l'ennemi s'éloigne de vous et une astuce apparaît à l'écran, il s'agit d'une compétence temporaire durant certains combats, compétence dont le nom est "Récupérer", elle vous permet de vous défendre durant votre tour et de récupérer 50 points de vie. Utilisez-la donc avec vos personnages en attendant l'assaut de l'ennemi car il est hors de portée. Son attaque coup de tête est puissante et vous fait perdre de nombreux points de vie. Utilisez donc quelques potions pour vous remettre en forme puis attaquez le monstre avec de nouveaux coups d'épée et grenades (peut-être avec un Overdrive si votre jauge a été remplie suite à cet assaut). Si le monstre n'est toujours pas mort au bout de deux ou trois nouveaux assauts il s'éloigne encore et prépare la même attaque que précédemment, répétez donc la manipulation précédente pour l'éliminer. Suite à ce combat vous devez avoir en votre possession au moins deux points de niveau. Allez donc dans le menu (bouton triangle) puis dans le sous-menu sphérier avec Tidus et effectuez les opérations précédemment Montrées dans le tutorial sur le bateau pour vous rendre sur la case "Apprend la compétence encourager" puis apprenez la compétence.
Retournez ensuite dans la partie et suivez la fille pour sortir de cet endroit par une brèche. Nouvelle courte vidéo, suivez maintenant votre équipière en nageant en direction de la flèche rouge en bas à droite de l'écran et nouvelle vidéo, vous reMontez sur la navire. Vous faites alors plus ample connaissance avec votre équipère, il s'agit d'un Al Bheid nommée Rikku. Après une petite discussion au cours de laquelle vous lui racontez ce que vous avez vécu (notez au passage qu'elle vous croit malade, car Zanarkand a été détruite d'après elle il y a mille ans et vous n'êtes qu'un jeune homme, cela voudrait donc dire que Sin vous a projété mille ans dans le futur), avancez au fond du navire et sauvegardez. Retournez ensuite voir Rikku pour dialoguer avec elle et vous propose de vous rendre à Luca afin de voir si vous reconnaissez quelqu'un, elle va même vous emmener là-bas. C'est alors que surgit de nouveau Sin, il attaque le navire sur lequel vous vous trouvez, vous êtes projeté dans l'eau et emporté dans un tourbillon, sauvegardez.

L'île de Besaid

Vous reprenez connaissance à proximité d'une île inconnue, petite vidéo et vous êtes heurté par un ballon de... Blitzball ! Agréable surprise, la tribu vivant sur cette île pratique le Blitzball, avancez donc en direction des joueurs sur la plage suite à la séquence vidéo, discutez avec eux et vous leurs faites une petite démonstration de votre talent de joueur de

Blitzball. Vous êtes alors accepté par la tribu et le chef des lieux vous invite à le suivre pour aller festoyer dans son village. Restez toutefois pour l'instant sur la plage, et allez sur la gauche pour atteindre l'endroit où la tribu range ses bateaux et filets de pêche. Ouvrez le coffre sur la gauche, prenez les deux antidotes et retournez au niveau des joueurs qui s'entrainent sur la droite. Parlez-leur plusieurs fois et quatre d'entre eux vous remettront divers objets : l'homme au premier plan à gauche vous donnera 200 gils, celui au second plan à gauche vous donnera trois potions, celui situé tout en haut une potion +, et enfin la personne au premier plan à droite vous remettra deux nouvelles potions. Approchez-vous ensuite de Wakka et parlez-lui, ce dernier vous confirme la destruction de Zanarkand et vous explique son point de vue sur la situation actuelle sur Spira. Avancez ensuite le long du chemin, sauvegardez, et passez à l'écran suivant. Avancez maintenant vers Wakka et suivez-le sur la droite. Nouvel écran, suivez le chemin sur la droite pour rejoindre Wakka au niveau de la falaise. Ce dernier vous pousse pour vous faire tomber dans l'eau avant de plonger à son tour. Une fois dans l'eau nagez en direction de la flèche rouge sur votre plan, mais ne nagez pas à la surface de l'eau, plongez plutôt et vous rencontrerez sur votre route trois coffres renfermant respectivement une queue de phénix, une potion + et deux antidotes. De plus ce petit voyage sous l'eau vous permettra d'effectuer de nombreux combats contre des piranhas afin de gagner bon nombre de points de combat. Une fois au bout du lagon nouvelle discussion avec Wakka et vous acceptez de jouer dans son équipe de Blitzball pour le grand tournoi de Spira. Puis petite vidéo par la suite et vous regagnez la terre ferme. En route vers le village de Wakka vous avez une nouvelle discussion avec lui et lui expliquez votre objectif lors du tournoi : la victoire. Avancez maintenant le long du chemin sur la gauche de l'écran et vous faites connaissance avec deux bannisseurs sur votre route, Luzzu et Gatta, vous en saurez plus sur eux par la suite. Continuez maintenant votre progression et vous arrivez au village de Besaid. Petite conversation avec Wakka, ce dernier vous demande en fin de discussion si vous connaissez la prière, répondez que vous l'avez oubliée et il vous la rappelle. Vous pouvez maintenant fouiller le village à votre aise, allez donc sur la gauche et ouvrez le coffre devant la maison pour trouver une queue de phénix. Rentrez maintenant dans la maison voisine pour faire vos emplettes si vous le souhaitez, puis ressortez et avancez un peu derrière ce magasin. Engagez-vous dans le petit chemin qui part à gauche, derrière la boutique et ouvrez les trois coffres au bout de ce dernier pour obtenir 400 gils, deux potions classiques et un potion +. Retournez ensuite au milieu du village et entrez dans la tente au fond à gauche. Discutez avec les deux bannisseurs assis à la table et ils vous apprendront qui sont les bannisseurs : il s'agit d'un ordre créé il y a 800 ans et qui combat depuis sans relâche Sin. Retournez dehors après ces quelques explications et entrez dans la deuxième tente à droite pour retrouver Wakka. Discutez avec lui et il vous demande d'aller au temple pour saluer l'invokeur avant de manger.
Retournez donc dehors, avancez au fond du village en direction du temple. Gravissez les quelques escaliers et entrez dans le temple. Avancez dans la grande salle, allez au fond et regardez la grande statue près du gardien du temple. Vous engagez alors la conversation avec le gardien et ce dernier vous apprend qui sont les invokeurs et vous communique des informations concernant les pouvoirs qu'ils peuvent utiliser : les chimères. Ressortez ensuite du temple, retournez dans le village et entrez dans la hutte de Wakka. Parlez-lui et ce dernier vous dit que le repas n'est pas encore prêt ; il vous propose de faire une sieste, acceptez. Vous assistez alors à une petite vidéo et Wakka sort durant votre sommeil. A votre réveil levez-vous, et sortez dehors. Allez directement au fond du village, et entrez dans le temple.

Une fois à l'intérieur avancez sur la gauche, et discutez avec Wakka. Ce dernier vous apprend que l'invokeur est parti depuis plus d'une journée dans la salle de l'épreuve, et qu'il n'est pas encore revenu. Impatient Tidus rentre à son tour dans la salle de l'épreuve, violant ainsi les préceptes de la religion. Vous reprenez donc les commandes de Tidus, et vous êtes enfermé dans la salle. Avancez au fond de cette pièce et examinez le sceau pour le toucher. Un nouveau sceau apparaît alors sur la droite de la pièce, allez devant et touchez-le, un pan de mur se lève, dévoilant ainsi une ouverture, passez par là. Descendez le long de l'escalier, approchez-vous des inscriptions sur le mur à droite et examinez-les pour obtenir le sceau sphère. Avancez ensuite au fond de ce morceau de couloir et descendez le long des nouveaux escaliers. Vous arrivez ainsi vers une porte solidement fermée, utilisez la sphère précédemment acquise pour ouvrir la porte, franchissez-la, reprenez ensuite la sphère sur vous et continuez votre progression le long du couloir. Regardez sur la gauche au milieu du couloir et vous apercevez sur le mur une marque pour déposer un sceau. Placez votre sceau sphère dessus et une porte s'ouvre. Continuez maintenant votre route tout droit le long du couloir et arrêtez-vous au niveau d'une petite statue sur la gauche. Examinez alors les marques sur le mur en face pour révéler une ouverture, allez-y et prenez la sphère de Besaid au fond de la petite salle. Retournez ensuite dans le couloir, placez la sphère en question sur la statue en face de vous pour faire apparaître une nouvelle ouverture. Retournez maintenant au début du couloir, là où vous avez placé la sphère sceau pour ouvrir une porte à gauche, et engagez-vous dans la petite salle sur le côté. Prenez la troisième et dernière sphère, retournez maintenant au niveau de la statue dans le couloir, entrez dans la petite salle à droite (là où vous avez pris la sphère de Besaid) et posez à la place la nouvelle

sphère. Vous découvrez ainsi un autre passage, glissez-vous y pour obtenir un bâton d'Erudit. Faites maintenant demi-tour dans le couloir et poussez la statue au centre de la pièce devenue accessible en plaçant la sphère de Besaid. La statue actionne un système et Wakka entre dans la salle. Petite conversation avec lui et vous retournez à l'entrée du temple. Vous faites alors connaissance avec de nouveaux personnages et en particulier de Yuna, une jeune-fille qui vient de réussir à être invokeur, et de ses gardes du corps. Sortez du temple après la vidéo, et avancez en direction du village. Wakka vous interpelle alors et vous assistez à l'invocation de Valefore, chimère appartenant à Yuna. Wakka vous présente ensuite l'équipe de Blitzball du village. Une fois les présentations faites allez sur la gauche de l'écran et approchez-vous de Yuna près du feu pour discuter avec elle. Wakka vous rejoint ensuite, ce dernier vous demande ce que vous pensez de Yuna, choisissez la réponse que vous souhaitez, puis il vous dit que votre lit est près avant de vous quitter. Discutez avec les quelques villageois si vous le souhaitez, et allez voir Wakka : dites-lui que vous êtes fatigué et vous pouvez aller dormir. Vous vous endormez rapidement et faites un mauvais rêve, rêve assez réaliste puisque vous contrôlez Tidus dedans : avancez simplement le long du quai sur la gauche pour discuter avec Yuna et une séquence se déclenche... Nouvelle vidéo à votre réveil en pleine nuit, vous assistez à une discussion entre Wakka et Lulu, une garde du corps de Yuna. Discutez ensuite avec Wakka à son retour dans la hutte et vous retournez vous coucher.

Une fois debout le lendemain allez au fond de la hutte et sauvegardez, puis approchez-vous de la sortie de la hutte et ramassez le manuel d'Al Bhed 2 posé sur le sol à côté du bureau du tenancier. Sortez ensuite dehors pour rejoindre Wakka, Lulu et Yuna. Nouvelle conversation avec ces quelques personnes et Wakka vous remet une nouvelle épée beaucoup plus puissante.
Quittez ensuite le village et restez un peu dans le chemin de terre voisin pour effectuer quelques combats, tester votre nouvelle arme et obtenir des informations sur les magies de combat (utilisez les sorts "brasier" puis "foudre" pour éliminer le monstre d'eau. Suivez ensuite le chemin sur la droite pour rejoindre votre compagnie. Nouvelle conversation avec eux, approchez-vous ensuite de Wakka en haut de l'écran et priez devant la statue pour que le voyage se passe bien. Puis sauvegardez et suivez le chemin de terre en haut à gauche (flèche rouge sur votre plan), passez à l'écran suivant. Avancez le long du nouveau chemin et un monstre surgit de nulle part et vous attaque. Vous n'avez guère le choix pour le combattre, il vous faut utiliser votre épée, de plus cet ennemi n'est pas très résistant mais ses attaques sautées sont ravageuses. N'hésitez donc pas à utiliser une ou deux potions si nécessaire et attaquez jusqu'à en venir à bout. Le combat est alors interrompu par Wakka et vous apprenez que votre ennemi se nomme en fait Kimahri, et qu'il s'agit d'un garde du corps de Yuna...continuez votre progression le long du chemin sur la droite. Avancez ensuite le long du nouveau chemin en direction de la cascade pour livrer de nouveaux combats afin d'apprendre de nouvelles techniques de combat comme la commande "relève" qui vous permet de remplacer un combattant au combat par un autre qui se repose. Ces combats vont aussi vous permettre de comprendre le fonctionnement des chimères et de voir l'efficacité de Valefore au combat. Une fois au bout du chemin passez à l'écran suivant, avancez encore un peu sur la droite puis vers le bas pour rejoindre la plage. Sauvegardez, avancez sur le long de la plage en suivant votre groupe pour atteindre le quai mais n'embarquez pas tout de suite. Discutez plutôt plusieurs fois avec chaque personne sur le quai pour obtenir un remède, trois queues de phénix, 400 gils, une bague de pélerin (meilleure protection pour Yuna) et enfin un éther. Ceci étant fait vous pouvez embarquer.

Partie 2

A bord du Liki

Vous voilà maintenant à bord du navire, en route pour le tournoi de Blitzball. Attendez la fin de la petite vidéo et avancez vers le fond du navire. Entrez dedans en descendant le long de l'escalier à droite de la porte permettant d'entrer dans la cabine de contrôle du navire. Une fois en bas vous faites la connaissance d'un marchand nommé O'Aka. Parlez-lui deux fois et acceptez de lui prêter de l'argent, il vous sera utile par la suite, donnez-lui donc 200 gils. Avancez ensuite le long du couloir, sauvegardez et franchissez la porte à gauche du point de sauvegarde. Avancez dans la cabine et ouvrez le coffre face à vous pour obtenir un remède. Avancez ensuite vers le fond de l'écran et approchez-vous de la valise sur la droite. Donnez des coups de pied dedans (bouton X) afin d'obtenir des potions puis ressortez de la salle. Vous revoilà dans le couloir, allez près de l'escalier par lequel vous êtes descendu ici, passez à gauche de cet escalier pour atteindre l'entrée de la salle des machines, passez dedans. Petite discussion avec une femme à l'intérieur de la salle, avancez au fond de la pièce et ramassez le livre dans le coin sur le sol. Il s'agit d'un livre d'Al Bhed 3 et vous apprenez qu'en Al Bhed le L correspond au C. Ressortez maintenant de cette salle, sauvegardez encore puis retournez sur le pont du navire, près de vos compagnons. Allez tout d'abord à l'avant du navire, au niveau des joueurs de Blitzball près de Yuna

et vous apprenez que cette dernière est la fille de Braska, grand invokeur ayant vécu Sin dix ans auparavant. Allez ensuite près de la cabine et parlez à Wakka pour en savoir un peu plus sur Yuna et son défunt père. Allez une nouvelle fois à l'avant et engagez la conversation pour une longue discussion, au cours de laquelle vous apprenez que vos pères respectifs se connaissaient. Mais cette discussion est soudainement troublée par l'arrivée de Sin près du bateau. Il se dirige vers une ville et quelques marins le harponnent pour le stopper. C'est chose faite, mais Sin passe à l'attaque, enfin pas vraiment puisqu'il envoie seulement trois petits monstres. Le combat débute, prenez dans votre équipe Wakka, Lulu et Yuna. Attaquez tout d'abord les petits monstres et tuez-en deux des trois (si vous les tuez tous les trois Sin en enverra trois autres à la place), puis attaquez Sin avec Lulu (magie noire de feu et de foudre) et avec les attaques classiques de Wakka. Utilisez Yuna pour soigner vos personnages car les attaques aiguillon du petit monstre restant sur le navire sont assez puissantes. Le combat terminé Sin s'enfuit et Tidus tombe à l'eau, Wakka plonge à son secours, parvient à l'aider mais un nouveau monstre fait son apparition. Ce nouveau boss est accompagné d'autres petits monstres beaucoup plus faibles, inutile de perdre votre temps à les attaquer. Concentrez plutôt vos attaques sur le boss, utilisez la compétence "encourager" de Tidus sur Wakka et attaquez avec ballon de Blitzball et épée. N'oubliez pas de prendre régulièrement des potions car le boss draine vos points de vie et lance tous ses trois tours une attaque tourbillon assez dévastatrice. Cet ennemi vaincu vous assistez à une nouvelle vidéo au cours de laquelle Sin attaque Porto Kilika...

Porto Kilika

La fin de votre trajet en bateau se passe sans problème et vous arrivez à Porto Kilika, ou tout du moins à ce qu'il reste. Vous prenez le contrôle de tidus sur le quai, près du bateau, commencez par aller dans le menu, équipez vos nouvelles armes acquises suite au dernier combat et allez dans le sphérier pour apprendre de nouvelles compétences. Avancez ensuite un peu vers le haut, sauvegardez et continuez votre progression le long du quai. Arrivé à une intersection devant le bar tournez à gauche et avancez à l'écran suivant. Avancez un peu en direction de vos compagnons et une nouvelle séquence se déclenche, séquence durant laquelle vous assistez à la cérémonie d'accompagnement des morts vers l'au-delà, cérémonie dont se charge Yuna lors d'une merveilleuse cinématique. Cette séquence est aussi une occasion pour vous d'en apprendre un peu plus sur le principes religieux durant votre dicussion avec Lulu. La cérémonie achevée, vous allez automatiquement vous coucher et vous reprenez les commandes de Tidus le lendemain matin, à l'entrée d'un hôtel. Commencez par sauvegarder puis allez dehors, et avancez un peu pour rencontrer Datto, ce dernier vous apprend que Wakka souhaite vous voir. Avancez ensuite le long du quai sur la gauche et arrêtez-vous dans l'angle. Regardez alors la petite fille qui pleure dans les débris de la petite maison à gauche et une petite séquence se déclenche. La maison en question s'éboule et vous parvenez à sauver la petite fille.
Avancez ensuite encore un peu et entrez dans la hutte près de l'homme qui fait des travaux. Une fois l'intérieur ouvrez le coffre sur votre gauche pour trouver trois potions, puis retournez dehors et faites demi-tour au niveau de l'hôtel. Continuez ainsi votre route sur la droite et passez à l'écran suivant. Avancez le long de la passerelle en bois, entrez dans le bar et prenez l'éther dans le coffre sur la gauche. Ramassez aussi le livre d'Al Bhed 4, ce volume vous apprend qu'en Al Bhed le T correspond au D (vous atteignez le niveau de hujela en Al Bhed). Ressortez ensuite du bar, allez en bas puis sur la gauche pour trouver un marchand d'armes, faites vos emplettes puis retournez devant le bar et avancez sur la droite pour retrouver Wakka au bout de la passerelle. Nouvelle discussion avec lui, et il vous demande d'aller au temple avec ses hommes afin de prier pour la victoire au Blitzball. Vous ne pouvez refuser, avancez donc le long du chemin sur la gauche, passez devant l'hôtel à l'écran suivant, et continuez votre progression sur la gauche, puis le long de la passerelle qui se dirige vers le fond de l'écran, vous atteignez ainsi la jungle.

Commencez par sauvegarder, puis avancez vers vos compagnons à l'entrée de la jungle. Avancez un peu et tournez à droite dès que possible, et avancez le long du petit chemin. Ouvrez le coffre et vous obtenez deux sphères mentales. Faites maintenant demi-tour à l'intersection précédente et allez en haut. Vous rencontrez alors deux bannisseurs et ces derniers vous disent de ne pas aller plus loin car derrière eux se trouve Ochu le gardien de la forêt et d'après eux il est extrêmement puissant. Parlez plusieurs fois au bannisseur de droite et il vous remet quatre antidotes. Faites ensuite demi-tour au niveau de l'intersection et allez cette fois-ci à gauche. Suivez le nouveau chemin, et ouvrez le coffre pour trouver une recruteuse (arme pour Wakka). Continuez votre route vers le haut, passez sur la branche morte pour avancer et vous arrivez vers de nouvelles personnes. Trois d'entre elles s'enfuient, effrayées par l'Ochu, parlez plusieurs fois à celle qui reste et elle vous remet un remède. Avancez maintenant sur la droite et approchez-vous de l'Ochu pour le combattre. Bien que votre ennemi soit très résistant ce combat ne devrait pas vous poser de difficultés. Prenez dans votre équipe Tidus, Lulu et Yuna. Effectuez constamment des attaques magiques "brasier" avec Lulu, des

attaques épées avec Tidus (après avoir utilisé la compétence "encourager" au premier tout du combat) et utilisez la magie de Yuna pour soigner vos personnages et les guérir (avec le sort "esuna") si l'Ochu les empoisonne. Arrivé aux trois quarts du combat l'Ochu s'endort, profitez-en pour soigner vos personnages puis attaquez-le avec une puissant assaut. Votre ennemi se réveille alors et lance l'attaque séisme, attaque assez puissante, d'où l'utilité de régénérer vos combattants avant de réveiller l'Ochu. La dernière partie du combat se déroule comme la première, quelques coups d'épées et attaques magiques auront vite raison de l'Ochu. Le combat terminé vous êtes félicité, allez parler ensuite à Luzzu en bas du pont et il vous remet un élixir. Retournez ensuite un peu en haut, là où vous avez livré le combat et allez sur la gauche. Parlez à la personne au niveau du tronc d'arbre et elle vous remet un bouclier rouge. Faites ensuite demi-tour sur la droite, avancez un peu vers le haut et parlez à la personne présente pour qu'elle vous donne une potion +. Continuez maintenant vers le haut et prenez la sphère dans le coffre tout au bout du chemin. Faites ensuite demi-tour au niveau de la personne qui vient de vous remettre la potion + et allez sur sa droite. Suivez le chemin jusqu'à la nouvelle intersection et prenez vers le haut. Avancez le long du chemin de terre, traversez le pont en pierres et vous arrivez au pied du temple. Petite discussion avec vos compagnons et vous devez ensuite les rejoindre en haut des escaliers. Gravissez quelques marches, équipez vos dernières armes, apprenez de nouvelles compétences grâceaux points acquis lors des nombreux combats précédents, puis sauvegardez. Gravissez ensuite les nouveaux escaliers et une vidéo se déclenche. Wakka vous informe de la présence d'un squame de Sin (monstre que Sin laisse derrière lui) et vous allez devoir le combattre. Prenez donc dans votre équipe Yuna, Tidus et Lulu. Commencez par attaquer avec Tidus et Lulu (attaque magique "brasier") les deux tentacules derrière vous pour les exterminer (elles ne sont guère résistantes et deux simples assauts devraient suffire), et il vous faut attaquer maintenant le coeur du monstre. Utilisez là encore des attaques classiques avec Tidus (vous pouvez si vous le souhaitez prendre un des deux autres personnages à la place mais n'hésitez pas à les faire tourner pour qu'ils gagnent tous des points de combat) et des attaques magiques avec Lulu pour le faire sortir de sa coquille et l'éliminer. Yuna servira quant à elle à soigner vos personnages et à les guérir s'ils sont empoisonnés par le monstre. Ce combat ne devrait vous poser aucune difficulté, mais si vous avez toutefois trop de mal retournez au niveau du point de sauvegarde et allez dans la jungle en bas pour livrer des combats et ainsi faire progresser vos personnages. Une fois le combat et la petite discussion qui s'en suit terminés gravissez les nouveaux escaliers au fond de l'écran. Nouvel arrêt durant votre ascension, et vous participez à une nouvelle dicussion entre Wakka et Lulu. Vous vous remettez ensuite en route et atteignez le sommet du temple. Avancez un peu et dialoguez avec les diverses personnes puis avancez en direction de l'entrée du temple. Une petite vidéo se déclenche et vous rencontrez plusieurs joueurs d'une équipe de baseball adverse. Après une courte discussion avancez encore et pénétrez dans le temple en descendant le long des escaliers. Avancez vers Wakka, parlez-lui et choisissez de prier. Nouvelle petite séquence et vous rencontrez un invokeur nommé Dona, ainsi que son garde du corps. Petite discussion entre les deux invokeurs (notez au passage la tension qui règne entre ces deux personnes), avancez ensuite, gravissez les escaliers au fond de la salle et ouvrez la porte. Votre groupe se prépare à aller rejoindre le priant en bas du temple mais il lui faut traverser la salle de l'épreuve et vous ne pouvez les accompagner car vous n'êtes pas encore gardien. Que cela ne tienne, attendez que votre groupe soit parti, puis patientez jusqu'à ce que l'ascenseur reMonte, et avancez dans sa direction. Dona et son garde surgissent alors dans la pièce et vous poussent sur l'ascenseur pour vous obliger à pénétrer à votre tour dans la salle de l'épreuve.

Avancez un peu, et franchissez la nouvelle porte au bout du couloir. Avancez un peu dans la salle suivante, prenez la sphère de kilika près de la torche sur la gauche et placez-la à côté de la porte au fond de la salle, à l'emplacement prévu à cet effet. La porte prend alors feu, reprenez la sphère et le feu s'éteint, une nouvelle ouverture est ainsi accessible, passez par là. Avancez dans la pièce suivante, approchez-vous du mur au fond de cette dernière et placez la sphère de kilika dans le creux. Un symbole apparaît ainsi sur le mur, reprenez maintenant votre sphère, et allez la placer dans le creux situé au milieu du mur de droite de la salle. Avancez ensuite au fond de la salle et examinez le sceau sur le mur, effleurez-le pour dévoiler un nouveau passage, prenez maintenant la sphère sceau posée sur le petit autel sur le côté gauche de la salle, et allez la poser dans le creux au milieu du mur gauche de la pièce, puis avancez dans la salle suivante. Vous arrivez devant un rideau de flammes, prenez sur la droite et allez vous placer sur la case brillante sur le sol. L'autel auparavant dans la salle précédente apparaît ainsi dans la nouvelle pièce où vous vous trouvez. Revenez un peu sur vos pas en longeant le mur de droite et prenez la sphère de kilika sur le mur, puis allez la placer sur l'autel au centre de la pièce. Retournez maintenant dans la salle précédente, et allez prendre le sceau sphère sur le mur de gauche avant de revenir dans la salle avec le rideau de flammes. Allez encore sur la droite de la pièce, et placez la sphère sceau là où vous avez pris la dernière shère de kilika pour ouvrir un nouveau passage et stopper le mur de flammes. Allez ensuite au niveau de l'autel et poussez-la tout à droite de la pièce, puis en haut sur la case brillante sur le sol. Cette manipulation permet de détruire automatiquement un morceau de rocher et de révéler une nouvelle sphère. Avancez ensuite sur la gauche de cette même salle, descendez le long des escaliers, et avancez sur

la droite. Prenez la sphère de kilika sur le mur, gravissez les escaliers voisins et placez cette nouvelle sphère à côté de la porte au fond de la salle. Faites maintenant demi-tour de l'autre côté de la salle et allez sur la droite, dans le petit passage ouvert lorsque vous avez placé la sphère sceau. Prenez la sphère d'initié dans ce passage, retournez dans la salle, descendez le long des escaliers à gauche et allez là où vous avez pris la dernière sphère kilika (sphère placée sur la porte au fond de la pièce). Placez la sphère d'inité à sa place et un pan de mur explose, révélant l'accès à un trésor, ouvrez-le et vous obtenez le brassard écarlate pour Kimahri. Gravissez ensuite les escaliers voisins, retirez la sphère de kilika, le feu s'éteint, franchissez la nouvelle porte sur votre gauche.
Vous arrivez dans la salle où se trouvent les gardiens de Yuna, avancez un peu dans leur direction, Wakka et Lulu vous interpellent. Petite conversation avec ces deux personnes, parlez ensuite une nouvelle fois à Wakka, puis à Lulu et revenez sur vos pas pour quitter la salle jusqu'à ce qu'une séquence se déclenche. Yuna sort alors de la salle du priant, et vous apprenez qu'elle a obtenu une nouvelle chimère : Ifrit. Petite séquence vidéo et vous reprenez les commandes de Tidus à l'entrée du temple. Quittez cet endroit et une nouvelle vidéo se déclenche, vidéo durant laquelle ressurgissent vos souvenirs.

Vous reprenez le contrôle de Tidus en bas des escaliers du temple, grimpez le long de l'escalier pour atteindre le point de sauvegarde, sauvegardez, et redescendez dans la jungle. Traversez le pont en pierres et suivez le chemin qui fait le tour de la jungle. Arrivé à une première intersection ne tournez pas à gauche continuez plutôt vers le bas et avancez. Vous arrivez vite à une seconde intersection et quatre chemins s'offrent à vous. Prenez vers le bas, traversez le nouveau pont en pierres et continuez votre progression vers le bas pour atteindre la sortie de la jungle. Sauvegardez et quittez cet endroit. Vous revoilà directement dans Porto Kilika, avancez le long de la passerelle vers le bas de l'écran, puis tournez à droite et avancez jusqu'à l'écran suivant. Continuez votre progression le long de la passerelle en bois et vous arrivez devant le bar. Prenez le chemin qui part vers le bas et vous arrivez au port de la ville, embarquez avec vos compagnons.

A bord du Winno

Vous voilà à bord du Winno, afin de participer au tournoi de Blitzball. Vous prenez le contrôle de Tidus dans une cabine, allez au fond de cette dernière et ouvrez le coffre sur la gauche pour obtenir une potion +. Retournez maintenant de l'autre côté de la cabine et franchissez la porte sur la droite de l'écran pour en sortir. Vous voici maintenant dans le couloir, sauvegardez puis parlez avec O'Aka, ses affaires ne marchent pas très fort, prêtez-lui 200 gils de plus. Gravissez ensuite l'escalier pour sortir sur le pont du navire et entrez dans la cabine de pilotage du bateau en franchissant la personne voisine. Avancez vers l'homme à la barre et ramassez le manuel d'Al Bhed 5 à ses pieds, vous apprenez ainsi qu'en Al Bhed le A correspond au E. Retournez ensuite sur le pont et gravissez les escaliers voisins pour gagner le pont supérieur, et vous assistez à une partie de discussion entre Wakka et Lulu avant que Tidus ne redescende au niveau inférieur. ReMontez à nouveau au pont supérieur pour écouter la suite de la discussion jusqu'à ce que Tidus redescende une nouvelle fois, et répétez cette manipulation pour écouter l'intégralité de leur discussion. Dirigez-vous ensuite sur le pont à l'avant du navire et approchez-vous du ballon de Blitzball, une séquence de séclenche : vous allez participer à un challenge afin d'apprendre une nouvelle technique au Blitzball : le Jecht Shoot, technique que vous Montrait votre père lorsque vous étiez petit. Il vous faut viser les phrases qui apparaissent sur l'écran avec votre pad et appuyer sur le bouton X en même temps pour réaliser diverses combinaisons, si vous parvenez à les effectuer correctement en un temps limité vous apprendrez le Jecht Shoot et pourrez l'utiliser lors de vos futurs matchs de Blittzball. Nouvelle petite vidéo (qui ne se déclenche que si vous apprenez le Jecht Shoot) par la suite et les joueurs de l'équipe, admiratifs devant l'action réalisée, viennent vous voir et vous demandent de la refaire. Allez ensuite voir Yuna et discutez avec elle au sujet de votre père, puis sauvegardez et vous arrivez à Luca.

Arrivée à Luca

Longue vidéo durant laquelle vous assistez à l'arrivée en bateau des diverses équipes participant au tournoi, et Yuna décide d'aller avec son groupe voir maître Mika qui arrive juste au quai numéro 3. Avancez donc sur la droite et suivez le quai en direction de flèche rouge sur le plan pour passer à l'écran suivant. Continuez votre progression sur la droite puis vers le quai numéro 3 en haut de l'écran et une nouvelle vidéo se déclenche. Vous assistez ainsi à l'arrivée de maître Mika et du seigneur Seymour, et Wakka vous convoque ensuite pour une dernière réunion dans le vestiaire avant le tournoi, sauvegardez. Vous voilà maintenant dans les vestiaires avec les joueurs de votre équipe, discutez

avec eux en attendant le retour de Wakka qui est allé au tirage au sort. Wakka revient et bonne nouvelle, la chance vous a souri et vous n'allez devoir remporter que deux matchs pour triompher lors du tournoi. Wakka vous expose ensuite un tutorial sur le Blitzball, lisez-le avec attention pour maîtriser toutes les facettes de ce jeu avant de retourner dans la partie.
Yuna rentre alors dans le vestiaire et vous apprend qu'Auron est à Luca, elle vous demande d'aller le chercher avec elle et vous ne pouvez refuser. Vous prenez les commandes de Tidus dans le couloir, à l'extérieur du vestiaire, avancez le long du couloir et vous rencontrez deux membres de l'équipe Al Bhed. Continuez ensuite votre progression dans la même direction et sortez du couloir. Vous arrivez maintenant dans une salle plus grande, avancez sur la gauche de la pièce et descendez le long de l'escalier pout atteindre un nouveau couloir. Avancez un peu et approchez-vous des deux hommes sur la gauche du couloir et ramassez le manuel d'Al Bhed 6 à leurs pieds. Avancez ensuite au fond du couloir, ouvrez le coffre pour trouver deux potions + puis faite demi-tour dans la grande salle. Descendez le long des escaliers en face de vous puis suivez le chemin à gauche de l'écran pour atteindre les quais. Avancez, parlez à O'Aka et tournez à gauche. Continuez votre route le long du quai, ouvrez un premier coffre à droite pour obtenir 600 gils, puis un second coffre au bout du quai pour trouver un lance des eaux, retournez maintenant au niveau d'O'Aka et continuez votre route le long du quai en haut pour passer à l'écran suivant. Avancez encore un peu, tournez à gauche sur les nouveaux quais et prenez les deux queues de phénix dans le coffre sur la gauche à côté des caisses en bois. Faites maintenant demi-tour et retournez au niveau de la grande salle. Allez sur la droite de cette salle et engagez-vous dans le chemin qui part sur la droite en bas de l'escalier. Vous atteignez ainsi un nouveau quai sur la droite avancez vers les caisses au fond et tournez à droite pour trouver un passage entre deux rangées de caisses. Passez par-là, avancez et prenez les sphères dans les coffres, puis faites demi-tour dans la grande salle. Sauvegardez, puis avancez vers le bas de la salle (flèche rouge sur le plan) pour retrouver Yuna. Petite discussion avec elle, avancez ensuite le long du chemin sur la droite. Vous arrivez sur une place de la ville, petite conversation avec Yuna, avancez ensuite et traversez la place pour rentrer dans le café où Auron est supposé être. Nouvelle vidéo, le tournoi de Blitzball débute et vous apprenez que Yuna s'est faite enlever par des Al Bhed : les joueurs de Blitz d'Al Bhed souhaitent que l'équipe des Aurochs de Besaid perde son match de Blitz s'ils veulent revoir Yuna vivante. Vous décidez alors, en compagnie de Kimahri et de Lulu, d'aller chercher Yuna. Avancez le long du chemin sur la gauche pour rejoindre l'entrée du stade. Avancez alors vers la billeterie, sauvegardez et tournez sur la gauche, suivez le chemin pour vous rendre aux quais (flèche rouge sur le plan). Vous devez maintenant vous rendre au quai numéro 4 pour retrouver le bateau Ah Bheds et libérer Yuna. Traversez rapidement le premier quai et passez à l'écran suivant pour atteindre le second. Deux robots antiques Al Bheds vous attendent et vous bloquent la route, vous devez les combattre : attaquez-en un avec Tidus et Kimahri et utilisez le sort "foudre" sur le second avec Lulu. Avancez ensuite pour atteindre le troisième quai et éliminez deux autres robots identiques à ceux vaincus sur le quai précédent. Avancez encore pour gagner le quatrième quai et nouveau combat, vous allez devoir contrer trois vagues successives de robots par groupes de deux, utilisez la même technique que précédemment pour en venir à bout facilement. Petite vidéo ensuite et vous assistez à une courte partie du match de Blitzball. Pas de temps à perdre, sauvegardez, et avancez sur ce quai pour atteindre le bateau Al Bheds (flèche rouge sur le plan). Vous parvenez à embarquer mais une mauvaise surprise vous attend sur le bateau, un terrible boss est là. Pas de panique toutefois, voici une technique qui va rendre ce combat, annoncé comme très difficile, d'une simplicité déroutante. Restez tout d'abord en défense avec Kimahri et Tidus et utilisez le sort "foudre" de Lulu sur la grue à droite de l'écran. Faites cela trois fois (entre temps le boss devrait vous avoir attaqué une fois) et la grue est en état de fonctionner. Utilisez alors la compétence temporaire "astuces" de Tidus pour contrôler la grue et l'utiliser, l'attaque sur le boss est redoutable et il perd 5625 de ses 6000 points de vie. Ajoutez ensuite une attaque de Kimahri et une de Tidus pour l'exterminer et sortir vainqueur de ce combat. Nouvelle vidéo ensuite, vous délivrez Yuna, et assistez à la fin du match de Blitzball, victoire des Aurochs ! Avancez ensuite vers le bas pour atteindre le cinquième quai, traversez-le et vous regagnez le stade.

Sauvegardez et gravissez l'escalier juste à côté de vous. Une fois en haut franchissez la porte en face de vous, et descendez le long du nouvel escalier pour atteindre le couloir où se trouve votre vestiaire.
Petite vidéo et vous vous retrouvez dans votre vestiaire, en compagnie de vos joueurs. Près pour la grande finale du tournoi ? Vous reprenez les commandes de Tidus dans le couloir, retournez dans le vestiaire, et allez parler à Wakka, la finale du tournoi va débuter après une courte vidéo. Ne fait pas trop d'illusions dans le match que vous allez disputer, vos chances de gagner sont très faibles car vos adversaires beaucoup plus puissants que vous ! Essayez de limiter la casse et profitez de vos quelques attaques pour bien faire circuler le ballon afin de faire progresser les joueurs de l'équipe. Le match terminé Tidus rejoint Wakka sur le terrain et des monstres surgissent de nulle part et vous attaquent. Ils sont nombreux mais pas très résistants : utilisez des attaques classiques à l'épée et au ballon de Blitzball pour les éliminer. Vous allez devoir en éliminer plusieurs vagues successives, utilisez toujours la même technique et prenez des

potions si nécessaire (même si cela ne devrait pas l'être). Une fois ces combats terminés vous assistez à une magnifique cinématique et allez devoir combattre un monstre avec Auron. Donnez-lui un simple coup d'épée pour le tuer, nouvelle vidéo, Wakka et Tidus rejoignent Auron et vous allez livrer tous les trois un nouveau combat. La seule difficulté de ce combat réside dans le fait qu' aucun des trois personnages présents ne peut utiliser de magie. Utilisez tout d'abord la compétence "encourager" avec Tidus et attaquez simplement le monstre avec épée et ballon de Blitzball (Wakka pourra aussi servir de soigneur si le besoin en est, faites-lui distribuer les potions quand cela est nécessaire). Le monstre vaincu une troisième cinématique se déclenche, et Seymour utilise une chimère pour exterminer tous les monstres présents dans le stade, le calme revient, sauvegardez votre partie. Vous assitez maintenant à une nouvelle séquence vidéo : Wakka arrête sa carrière dans le Blitzball et devient gardien de Yuna à "plein-temps". Quant à Tidus, il a une longue discussion avec Auron pour savoir ce qui s'est passé et ce qu'il fait sur Spira. Suivez cette discussion avec attention, elle est capitale, de terribles révélations vous sont faites et vous apprenez que Sin est en fait... Jecht, votre père, ce dernier est encore en vie mais n'a plus rien de vivant. Auron part ensuite proposer ses services à Yuna et vous vous retrouvez seul sur le quai numéro 5. Avancez vers le bas, en direction du stade, sauvegardez. Continuez votre progression le long du passage en bas de l'écran et passez dans la zone suivante. Avancez le long du chemin sur la droite et, arrivé à une intersection, tournez en haut et avancez le long du nouveau passage pour arriver près de l'opéra. Une fois devant le bâtiment discutez avec les personnes sur la droite pour lire un didactitiel sur les monstres, combats et commandes. Avancez ensuite et entrez dans l'opéra. Avancez un peu et parlez à toutes les personnes présentes pour obtenir des informations sur les mémosphères et les audiosphères. Parlez ensuite à la réceptionniste et demandez-lui à aller dans le grand hall. Une fois dedans ressortez-en tout de suite pour vous retrouver dans la pièce précédente, avancez vers la sortie de l'opéra et ramassez le livre apparu sur le sol en bas des escaliers. Il s'agit du manuel d'Al Bhed 7, ce dernier vous apprend qu'en Al Bhed le K correspond au G, quittez maintenant l'opéra et faites demi-tour au niveau de la passerelle avec les trois chemins (celui de gauche vers le stade, celui du haut vers l'opéra et celui de droite vers une place de la ville). Prenez cette fois-ci à droite et avancez en direction de la place (flèche rouge sur le plan) pour l'atteindre. Avancez ensuite sur la droite de la place et gravissez l'escalier, une vidéo se déclenche et Auron rejoint Yuna en tant que gardien car il en avait fait la promesse à Braska, son père. N'ayez crainte, Auron vous emmène aussi, il en a fait la promesse à Jecht, votre père... Après cette petite vidéo avancez le long de la passerelle sur la droite et ouvrez le coffre situé au bout de cette dernière pour obtenir 1000 gils. Retournez ensuite voir votre groupe et parlez à Yuna, nouvelle discussion à l'issue de laquelle vous partez pour le temple de Djose.

La route de Mi'ihen

Une fois en haut des escaliers avancez un peu et sauvegardez sur la gauche (notez au passage que vous pouvez maintenant utiliser les points de sauvegarde pour joueur au Blitzball). Avancez maintenant le long du chemin au nord tout en discutant avec les personnes présentes. Elle vous remettront ainsi une potion +, deux antidotes, une lance de chasseur, vous rencontrerez aussi un étrange homme sur la gauche, qui vous parle de l'ordre des bannisseurs. Avancez ainsi jusqu'aux ruines sur la gauche de la route.
Une petite séquence se déclenche alors et vous avez une nouvelle discussion avec l'homme rencontré auparavant près de la statue du fondateur de l'ordre des bannisseurs. La discussion terminée, faites le tour des ruines et ouvrez le coffre situé derrière pour obtenir une épée de glace, puis reprenez votre route vers le nord. Vous allez faire la connaissance de Lucil et de son groupe, ces derniers sont chargés de protéger la route car d'après eux un énorme monstre sévit dans les environs. Continuez votre progression vers le nord, discutez avec les nouvelles personnes pour obtenir des bonus puis tournez à droite dès que possible pour rencontrer un nouvel invokeur du nom de Belgemine, cette dernière vous provoque en duel de chimères, acceptez. Belgemine invoque alors Ifrit, invoquez à votre tour Valefore et faites une attaque de glace. L'Ifrit attaque ensuite, lisez le petit tutorial et placez-vous en garde pour contrer son attaque suivante. Enchainez ensuite avec une attaque de glace, puis une nouvelle fois garde, etc... Utilisez votre Overdrive dès que possible pour battre votre adversaire et Belgemine vous remet une bague d'écho. Retournez ensuite sur la route principale et continuez votre progression vers le nord pour atteindre l'écran suivant. Avancez le long du chemin à droite vous arrivez près d'un monument avec un chocobo à côté. Avancez un peu et discutez avec les deux personnes présentes puis avec votre groupe et avancez derrière le chocobo pour trouver un remède dans un coffre. Continuez maintenant votre route sur la droite, parlez aux nouvelles personnes présentes et elles vous remettent divers objets comme une bague écarlate, et passez à l'écran suivant. Avancez tout en parlant aux nouvelles personnes qui passent et vous obtiendrez entre autres une sphère clé niv. 1 et quatre antidotes. Continuez votre progression (profitez-en bien sûr pour livrer de nombreux combats afin d'améliorer le niveau de vos personnages), et tournez à droite dès que possible pour prendre 2000 gils dans un coffre situé au bout d'une impasse. Retournez maintenant sur la route

principale et avancez encore vers le nord. Vous arrivez ainsi vers une roulotte, une petite vidéo se déclenche et la roulotte se met en mouvement, tirée par un chocobo. Continuez votre route vers le nord, prenez à droite dès que possible et vous retrouvez Luzzu et Gatta. Petite discussion avec ces personnes, retournez maintenant sur la voie principale et avancez, encore et toujours vers le nord, tout en parlant aux personnes présentes, vous obtiendrez ainsi une potion +, et 600 gils (après la courte séquence vidéo, parlez à l'homme). Poursuivez votre route, prenez les trois collyres dans le coffre et avancez à l'écran suivant. Avancez encore un peu et une séquence se déclenche, vous vous arrêtez pour passer la nuit dans une auberge. Il vous est toutefois impossible de dormir, sauvegardez, et sortez dehors pour discuter avec Yuna et Auron. La discussion terminée vous retournez vous coucher et vous reprenez les commandes de Tidus le lendemain matin. Sauvegardez et avancez un peu, une personne dans l'auberge vient alors vous remettre une sphère clé niv. 1. Allez ensuite parler à la personne à gauche derrière le comptoi pour faire vos emplettes et sortez de l'auberge. Le propriétaire de l'auberge vous arrête alors, petite discussion avec lui et vous obtenez le manuel d'Al Bhed 8, vous apprenez ainsi qu'en Al Bhed le R correspond au H (vous atteignez le niveau de tépidyhd en Al Bhed). Il vous remet aussi deux mégapotions, sauvegardez et allez rejoindre Auron dehors. Votre groupe vient de repérer le mangeur de chocobos et vous allez devoir le combattre, avancez vers le haut pour passer à l'écran suivant et rencontrer le monstre. Ce dernier est très résistant mais ses attaques ne sont pas très puissantes. Attaquez-le avec Kimahri et Auron pendant que Lulu utilise le sort" brasier". Changez l'un de vos personnages avec Yuna lorsque cela est nécessaire afin de restaurer les points de vie des combattants, utilisez aussi la compétence "encourager" de Tidus. Le combat va durer un certain temps compte tenu des nombreux points de vie de votre adversaire mais vous sortirez vainqueur sans aucune difficulté. Petite discussion avec le propriétaire de l'auberge ensuite et vous apprenez qu'il vous est possible des Monter les chocobos afin de vous déplacer plus vite et d'éviter les combats ; de plus votre première excursion à dos de chocobo sera gratuite étant donné que vous venez de débarrasser ces braves gens du mangeur de chocobos. Avancez maintenant au nord avec votre chocobo et passez à l'écran suivant. Suivez le nouveau chemin, traversez les ponts en bois et continuez votre progression le long du sentier en terre. Ramassez le livre d'Al Bhed 9 au passage et vous apprenez qu'en Al Bhed le E correspond au I, puis continuez votre route vers l'écran suivant.

Avancez un peu, prenez les deux potions + dans le coffre, avancez, tournez à droite dès que possible, et progressez le long du petit sentier qui part à droite, dans la direction par laquelle vous êtes venu. Suivez le nouveau chemin de terre, passez sous le pont en bois et continuez votre route vers le bas de l'écran. Examinez votre plan et vous allez rapidement voir un petit chemin qui part sur la droite à votre niveau, suivez-le en escaladant les marches en terre avec votre chocobo (bouton X), et ouvrez le coffre pour obtenir une sphère étoile. Revenez ensuite sur vos pas et continuez votre route le long du petit sentier en bas de l'écran (parlez à O'Aka au passage si vous souhaitez acheter quelques objets), sauvegardez, et allez tout au bout du chemin pour trouver un symbole de Saturne dans un coffre. Faites maintenant demi-tour au début de ce sentier (deux écrans avant), avancez vers le nord et sauvegardez sur la droite. Approchez-vous maintenant des trois personnes sur la droite de l'écran et vous retrouvez Dona, son garde du corps et un garde. Ces derniers sont en pleine conversation et vous apprenez qu'il vous est impossible de poursuivre votre route vers le nord. Parlez maintenant à Dona, puis à son garde à côté d'elle et avancez au nord vers la roulotte. Vous assistez à une petite séquence vidéo, et Dona et son garde parviennent à poursuivre leur route. Tentez de les suivre mais vous êtes vite stoppé, il semble impossible de continuer votre route au nord, vous voilà bloqué. Faites maintenant demi-tour au sud et le seigneur Seymour vient à votre rencontre. Ce dernier parle avec les gardes et les choses s'arrangent : en effet il demande à ce que vous puissiez continuer votre progression au nord vers le quartier général, les gardes ne peuvent refuser. Sauvegardez, et avancez au nord pour passer à l'écran suivant. Vous assistez ensuite à une discussion entre maître Seymour et des bannisseurs, puis entre Seymour et Wakka. Continuez ensuite votre route au nord tout en parlant avec les bannisseurs afin de gagner de nombreux objets : un éther, une potion +, deux queues de phénix, et un anneau d'endurance. Arrivé à un certain point un garde vient voir Yuna et lui apprend que Seymour souhaite sa présence dans le quartier général, elle accepte. Avancez donc vers le garde qui vient de vous parler et tournez à gauche. Vous retrouvez O'Aka qui a réussi à se faufiler jusqu'ici, faites quelques emplettes si vous le souhaitez et continuez votre progression le long du chemin derrière lui pour gagner l'écran de jeu suivant. Avancez un peu, sauvegardez, avancez encore et parlez au garde, il vous remet une potion +. Poursuivez votre route sur la droite, placez-vous sur le symbole sur le sol et appuyez sur X pour faire Monter la plate-forme où vous vous trouvez et ainsi gagner un niveau supérieur. Continuez votre progression le long du nouveau chemin en allant sur la droite, et vous arrivez vers un nouveau garde à côté d'un coffre. Parlez au garde et il vous donne dix potions, ouvrez ensuite le coffre à sa droite pour obtenir 1000 gils. Revenez un peu sur vos pas et allez sur la gauche pour contourner le trou, avancez et prenez le remède dans le coffre. Continuez votre route le long du sentier et vous allez rencontrer une jeune magicienne, parlez-lui car elle peut vous soigner si vous le souhaitez. Continuez votre route, prenez la potion + dans le coffre sous l'arche en pierre et, une fois au bout du chemin, placez-vous sur le symbole sur le sol et faites grimper la plate-forme

pour atteindre le niveau supérieur. Avancez un peu, parlez au garde et il vous donne une maxipotion, puis continuez votre route sur la droite, discutez avec la nouvelle personne et vous obtenez 400 gils. Avancez maintenant vers le nord jusqu'à une intersection et prenez sur la gauche. Utilisez la plate-forme en bout de chemin pour atteindre une zone en dessous et prenez le brassard sérénité dans le coffre. Puis faites demi-tour au niveau de l'intersection et prenez cette fois-ci en haut à droite, puis sur la gauche et placez-vous sur le nouveau symbole de Yevon sur le sol pour grimper au niveau supérieur à l'aide de la plate-forme. Avancez ensuite sur la droite et parlez à la personne à côté de l'élévateur mécanique, elle vous donne une mégapotion. Sauvegardez, puis avancez vers le bas de l'écran pour assister à une dicussion entre Gatta et Luzzu. Retournez ensuite au niveau de l'élévateur, Montez dessus et utilisez-le, avancez maintenant le long de la passerelle en bas de l'écran et passez dans la zone suivante.

Avancez encore un peu et une nouvelle séquence se déclenche. Vous voilà sur le champ de tir de l'artillerie, avancez vers la droite (en direction de la flèche rouge sur le plan) et passez à l'écran suivant.
Continuez votre progression et vous assistez à une nouvelle vidéo, allez ensuite sur la droite en direction du quartier général, sauvegardez et entrez dedans, courte vidéo et discussion avec Gatta, continuez ensuite un peu à l'intérieur du quartier, une seconde vidéo se déclenche et l'opération contre Sin est sur le point de commencer. Avancez en bas à droite de l'écran, parlez au garde et dites-lui que vous êtes prêts, une vidéo se déclenche alors et vous assistez à l'opération contre Sin. Malheureusement l'opération tourne vite très mal et un terrible monstre fait son apparition, vous allez devoir le combattre. N'ayez crainte, le battre ne sera pas trop difficile : commencez par concentrer vos attaques sur sa tête (et en priorité quand elle se met à bouger bizarrement), utilisez ainsi le sort "H2O+" de Lulu et quelques attaques de Wakka pour la détruire, elle n'a que 4000 points de vie. Il vous faut maintenant détruire son corps, mais le problème réside dans le fait que ses bras protègent son buste lors de vos attaques, ils vous faut donc les détruire, chose facile car une attaque "H2O+" sur un bras et deux coups d'épée sur l'autre suffiront à les exterminer. Effectuez ensuite des attaques à l'épée avec Tidus et Auron ainsi que des attaques éléments eau de Lulu sur le buste du monstre, ce dernier est très résistant, il vous faudra donc bon nombre d'assauts pour en venir à bout. Difficulté suppélmentaire, les bras du monstre repoussent tous les cinq-six tours, il vous faudra donc les détruire en priorité dès qu'ils refont leur apparition. Enfin, utilisez Yuna dans votre groupe pour soigner vos personnages, son aide ne devrait être que ponctuelle car les attaques ennemies peu fortes. Ce combat gagné, vous assistez à une nouvelle vidéo et Sin fait son apparition, l'assaut contre ce dernier est donné par les bannisseurs et les Al Bheds. Quant à vous, une mauvaise surprise vous attend car votre ancien ennemi n'est pas mort, il se régénère et poursuit le combat, toutefois considérablement affaibli. Bonne nouvelle toutefois, vous allez pouvoir contrôler Seymour dans ce combat, Auron et Yuna. Laissez Yuna en arrière pour soigner vos persos et effectuez une première attaque "H2O+" avec Seymour sur la tête du monstre pour la détruire. Attaquez ensuite les bras à l'épée avec Auron et avec le même sort que précédemment avec Seymour. Les bras détruits concentrez vos attaques sur le buste, beaucoup plus faible qu'auparavant, vous devriez pouvoir éliminer le monstre (utilisez toujours les mêmes attaques) avant que ses bras ne repoussent. Nouvelle vidéo suite à ce combat et échec de l'assaut contre Sin.

Vous reprenez les commandes de votre personnage sur la plage, avancez sur la gauche et vous rencontrerez Gatta à genoux sur le sable, près des rochers au fond de l'écran, allez lui parler et vous assistez à une nouvelle vidéo, puis à une courte discussion avec Auron. Levez-vous ensuite et avancez sur le côté gauche de l'écran, sauvegardez, et avancez un peu sur la gauche pour assister à une discussion entre Auron et maître Kinoc puis entre Yuna et maître Seymour. Une fois ces courtes discussions terminées, allez sur la gauche pour trouver Auron et lui parler de Sin, Auron vous dit que Sin est venu devant vous tuer tous ces pauves gens afin que vous l'éliminiez à votre tour. Continuez ensuite votre progression sur la gauche de l'écran, et ouvrez le coffre pour obtenir une potion +. Faites maintenant demi-tour au niveau du point sauvegardez et engagez-vous dans le chemin au nord, à gauche de ce point. Avancez ensuite sur la droite, et vous retrouvez votre groupe. Une petite vidéo se déclenche et vous assistez au premier dialogue entre Tidus et Kimahri, au sujet de Yuna. Vous voilà ensuite sur la route de Djose.

La route de Djose

Les combats reprennent dans cette zone, sauvegardez, et suivez le chemin vers le nord tout en parlant aux diverses personnes présentes, elle vous remettent plusieurs objets dont une bague de pierre, l'espérance (épée pour Tidus), et une potion +. Ouvrez aussi le coffre sur la gauche au milieu du parcours et vous obtiendrez deux queues de phénix, avancez encore un peu et allez à droite, derrière le stalagmite pour trouver le manuel d'Al Bhed 11, vous apprenez ainsi qu'en Al Bhed le G correspond au K. Continuez votre route vers le nord tout en scrutant votre plan et repérez la petite

alcôve dans le rocher, sur la gauche de la route. Approchez-vous en, vous trouvez un coffre, ouvrez-le et vous obtenez un anneau aurore. Puis continuez votre progression le long du chemin, parlez aux personnes sur votre route et elles vous offrent un éther et une mégapotion, avancez encore et une vidéo se déclenche : direction le temple de Djose pour que Yuna puisse voir le priant.
Suivez ensuite le chemin au nord de l'écran, et Auron vous interpelle. Discutez avec lui au sujet de Sin et de Yuna puis continuez votre route vers Djose. Avancez un peu, traversez le pont et allez parler au groupe de personnes sur la droite. Continuez ensuite votre progression, traversez le nouveau pont, suivez le chemin pour passer à l'écran suivant et vous retrouvez devant le temple de Djose. Approchez-vous un peu de ce temple et une vidéo se déclenche, vous assistez à son ouverture, phénomène se déroulant lorsqu'un invokeur s'adresse au priant. La vidéo achevée ne rentrez pas tout de suite dans le temple, avancez plutôt sur la gauche de l'écran et ouvrez le coffre pour trouver 4000 gils. Retournez ensuite devant le temple et allez sur la droite, engagez-vous dans le petit sentier au fond à droite, entre le temple et l'auberge à droite de l'écran. Vous apercevez un coffre, ouvrez-le et vous trouvez 4 sphères de compétence. Revenez un peu sur vos pas, et sauvegardez près de l'auberge. Puis, entrez dans le temple.

Le temple de Djose

Une fois à l'intérieur du temple discutez avec Auron à côté de vous puis avancez au centre de la pièce pour faire la connaissance d'Isaruu, invokeur tout comme Yuna, et de ses gardes du corps. Après une petite discussion entre Yuna et Isaruu, avancez sur la gauche de l'escalier, et ouvrez le coffre dans le petit coin à droite pour obtenir un éther. Puis rentrez dans la pièce en face de vous, traversez-la et prenez le remède dans le coffre avant de ressortir.
Approchez-vous maintenant des escaliers menant à la salle de l'épreuve et Isaruu vous interpelle, il vous demande d'être prudent sur la troute car bon nombre d'inovkeurs ont disparu ces derniers temps. Isaruu parti, gravissez les escaliers et parlez au prêtre, dites-lui que vous êtes prêt et pénétrez dans la salle de l'épreuve. Avancez un peu et prenez le sphère de Djose sur la gauche de la salle puis placez-la sur la porte au fond de la pièce. Faites de même avec la sphère située sur le côté droit de la pièce, placez-la elle aussi sur la porte au fond, et la porte en question s'ouvre, avancez le long du couloir et passez dans la salle suivante. Approchez-vous de l'autel au centre de la pièce, passez derrière et prenez l'une des deux sphères de Djose sur le mur. Avancez ensuite sur la droite de la salle et placez la sphère dans un des deux creux du mur. Retournez ensuite sur la gauche, prenez la seconde sphère et allez la placer dans l'autre creux sur le mur à droite, à côté de la première. Avancez maintenant sur la gauche, près de l'autel et poussez ce dernier sur la droite de la pièce, pour qu'il soit aligné avec l'autel accroché au plafond. Petite animation, prenez ensuite la sphère de Djose sur cette autel, retournez sur la gauche de la pièce et placez la shpère dans le creux à droite de la porte au fond de la salle (là où vous avez pris la première sphère dans cette pièce). Une porte s'ouvre alors, repartez sur la droite et prenez une des sphères sur le mur, placez-la sur l'autel, et faites de même avec la sphère restante sur le mur (placez-la elle aussi sur l'autel). Avancez maintenant tout à gauche de la pièce, marchez sur la case lumineuse et l'autel revient à sa position intiale, approchez-vous en et poussez-le dans la salle devenue auparavant accessible. Poussez ce socle dans le trou avec les rayons de lumière, et il constitue une plate-forme vous permettant d'atteindre l'autre côté de ce piège. Avancez un peu et poussez la statue face à vous (bouton X), puis faites demi-tour dans la salle précédente en utilisant la même méthode que précédemment pour franchir le piège. Dirigez-vous sur la gauche de la salle, et marchez sur la case lumineuse sur le sol, l'autel revient alors une nouvelle fois à sa position initiale. Avancez vers l'autel et prenez l'une des deux sphères de Djose placées dessus, puis retournez dans la première pièce visitée et placez cette sphère dans le creux du mur à gauche. Retournez au niveau de l'autel, emparez-vous de la seconde et dernière sphère et allez la placer dans la première pièce de la salle de l'épreuve, sur le mur de droite, face à celle que vous avez placée dernièrement. Direction maintenant la salle avec l'autel, prenez la sphère de Djose à droite de la porte ouverte, la porte se ferme alors, et placez-la dans le creux sur le mur juste à gauche de la porte maintenant fermée. Le symbole sur le sol au centre de la pièce se transforme alors en élévateur, placez-vous dessus pour l'utiliser et gagner l'étage supérieur. Avancez le long du nouveau couloir et vous arrivez dans une salle avec cinq socles tout autour. Poussez-les tous les cinq (bouton X), un autel apparaît alors au centre de la pièce, et une porte s'ouvre.
Faites maintenant demi-tour et retournez au niveau inférieur via l'élévateur. Avancez sur la gauche de la pièce, près de la case lumineuse sur le sol et repérez le pan de mur qui brille. Examinez-le et touchez le sceau, une porte s'ouvre. Avancez dans le nouveau passage et prenez la sphère d'initié, puis ressortez et utilisez de nouveau l'élévateur pour grimper à l'étage au-dessus. Avancez vers l'autel au centre de la pièce, et posez votre sphère d'initié dessus. Un pan de mur s'écroule alors sur la droite, approchez-vous en et vous apercevez un coffre, ouvrez-le pour obtenir une sphère magie. Avancez pour finir sur la gauche et gravissez les escaliers, vous arrivez ainsi vers vos compagnons, parlez à Auron, Lulu puis Wakka et faites le tour de la pièce, une vidéo se déclenche alors et vous assistez à l'arrivée de Dona et

de son garde du corps. Vous reprenez les commandes Tidus suite à cette courte vidéo, parlez à vos équipiers puis avancez sur la droite et prenez la direction de la sortie, une vidéo se déclenche alors et Yuna revient de sa rencontre avec le priant, petite discussion entre Yuna et Dona, Yuna possède désormais une nouvelle chimère : Ixion. Repos suite à ce nouveau périple, vous retrouvez Tidus le lendemain matin, après une nuit de sommeil bien méritée. Rentrez dans l'auberge, allez au fond à droite et ouvrez le coffre pour trouver une balle modifiable. Retournez ensuite dehors, sauvegardez, et avancez au niveau du temple. Parlez avec Kimahri, Auron, Wakka et Lulu, puis entrez dans le temple. Avancez sur la droite de l'écran et retournez dans la pièce où vous avez obtenu le remède, à gauche de l'escalier menant à la salle de l'épreuve. Avancez au fond à droite de la pièce et parlez avec la personne à côté du lit où dort Yuna. Yuna se réveille alors et vous reprenez le contrôle de Tidus dehors, devant le temple. Avancez en direction de vos équipiers, et une vidéo se déclenche, Yuna sort du temple et rejoint le groupe, la quête peut reprendre. Sauvegardez encore, puis avancez vers le bas de l'écran pour quitter cette zone. Avancez le long du nouveau chemin sur la gauche et parlez aux différentes personnes sur votre route pour obtenir une hallebarde et deux potions +. Au bout du chemin vous assistez à une discussion entre Lucil et Yuna, suivez ensuite Yuna et passez à l'écran suivant. Avancez encore un peu sur la gauche pour rejoindre et bavarder avec vos compagnons, il est temps de traverser le sélénos, avancez donc au nord pour atteindre l'écran suivant.

Partie 3

La traversée du Sélénos

Avancez au nord le long du chemin, et parlez à Shelinda sur le bord du chemin, à droite (il s'agit de la troisième personne que vous rencontrez). Allez ensuite sur sa droite et ouvrez le coffre pour trouver trois sphères clé niv. 1. Continuez votre progression vers le nord le long du chemin et approchez-vous des trois personnes en face de vous pour assister à une nouvelle discussion entre Kimahri et deux de sa tribu des Ronsos. Ouvrez ensuite le coffre sur la gauche pour obtenir une maxipotion et poursuivez votre route le long du sentier au nord tout en scrutant votre plan. Vous allez vite apercevoir un petit sentier sur la droite, engagez-vous y et ouvrez le coffre au bout pour trouver trois sphères clé niv. 1. Continuez votre progression et vous retrouvez Belgemine sur la droite de la route, allez lui parler et elle vous propose un duel de chimères entre Yuna et elle, acceptez. Belgemine invoque alors Ixion, invoquez Ifrit et le combat commence. Attaquez avec Ifrit en effectuant des attaques magiques "brasier" et en utilisant votre Overdrive dès que possible. Si votre chimère meurt avant Ixion invoquez alors Valefore et utilisez des attaques classiques pour vaincre Ixion. Suite à ce combat vous obtenez deux écailles de poisson et un objet vous permettant d'apprendre des compétences à vos chimères, utilisez donc vos surplus de sphères d'agilité, mentales et physiques pour leur en apprendre un maximum mais ne leur faites pas apprendre scan car cela coûte des sphères de compétences et ce sont les plus rares. Poursuivez ensuite votre route au nord tout en gardant un oeil sur le plan pour apercevoir un petit chemin sur la gauche qui s'enfonce dans la forêt. Suivez-le et ouvrez le coffre au bout de ce dernier pour obtenir une sphère esprit. Retournez maintenant sur la route principale, continuez votre progression, et passez à l'écran suivant. Avancez vers le nord le long du nouveau chemin et vous arrivez au sélénos. Petite discussion avec vos compagnons, avancez ensuite sur la gauche (en direction de la flèche rouge sur le plan) et passez dans la nouvelle zone. Petite vidéo, ouvrez ensuite le coffre près de vous pour obtenir deux queues de phénix, et avancez sur la gauche. Avancez un peu et parlez à O'Aka près du shoopuf pour effectuer quelques emplettes, puis continuez sur la gauche, parlez à Auron et passez à l'écran suivant. Avancez en direction du bâtiment à gauche après la petite séquence vidéo, ouvrez le coffre derrière Lulu pour trouver 5000 gils puis allez à gauche et sauvegardez. Parlez ensuite à Lulu et Wakka puis revenez à l'écran précédent, là où se trouve le shoopuf, gravissez les escaliers à droite d'Auron et parlez à la personne sur votre droite pour embarquer sur le shoopuf. Une vidéo se déclenche alors et vous entamez le traversée à dos de Shoopuf. Soudain surgit un Al Bhed, ce dernier, vif comme l'éclair, enlève Yuna, mais Tidus et Wakka plongent pour la délivrer. Hélas une terrible machine Al Bhed vous attend dans l'eau et il va vous falloir en venir à bout pour délivrer Yuna. Rien de difficile cependant, attaquez-la simplement à tous les tours avec épée et ballon de Blitzball, elle ne possède que 4000 points de vie et vous n'aurez aucun mal à en finir avant que votre vie soit en danger car la seule attaque qu'elle mettra en place est très faible (attention toutefois à l'attaquer constamment sinon la machine utilisera une attaque plus puissante, des grenades). Le combat gagné, vous délivrez Yuna et achevez la traversée du Sélénos sans autre incident. De retour sur la terre ferme sauvegardez, puis avancez sur la gauche et passez à l'écran où se trouve le shoopuf. Avancez un peu et Montez le plan incliné à droite, puis allez sur la gauche et prenez le livre Al Bhed 12 à vos pieds, vous apprenez ainsi qu'en Al Bhed le M correspond au L (vous atteignez le niveau ehdanséteyena en Al Bhed). Approchez-vous ensuite d'Auron, et suivez les pavés sur la gauche, avancez encore un peu et ouvrez le coffre pour trouver un éther. Continuez

votre progression sur la gauche et passez à l'écran suivant. Avancez et vous rencontrez Rikku, échouée au bord de l'eau. Cette dernière, après une courte discussion, entre dans votre groupe. Avancez maintenant au nord, traversez le pont en bois, avancez encore et un combat, sous forme de tutorial se déclenche. Ce dernier vous apprend la capacité "voler" de Rikku et son Overdrive "alchimie" dont la démonstration est particulièrement impressionnante. Avancez ensuite le long du chemin en terre sur la droite, ouvrez le coffre à droite pour obtenir quatre antidotes, avancez encore et passez dans la zone suivante. Avancez le long de la nouvelle route droite, et ouvrez le coffre à gauche, au bout de cette dernière, pour obtenir une mégapotion. Avancez encore vers le nord et vous entrez dans Guadosalam.

Guadosalam

Dès votre entrée dans cette ville Tromell vient à votre rencontre et explique que le seigneur Seymour souhaite s'entretenir avec Yuna au sujet d'importantes affaires, votre groupe part alors avec Yuna au manoir de Tromell et vous vous retrouvez seul après le départ de Rikku, cette dernière ayant fini de vous expliquer comment modifier les armes à l'aide d'objets. Entrez donc dans le bâtiment à droite, sauvegardez puis retournez à l'extérieur. Avancez maintenant vers le manoir, ouvrez le coffre sur la droite pour trouver une mégapotion puis empruntez le chemin derrière vous.Fouillez les diverses maisons et parlez à leurs habitants pour en apprendre plus sur la ville et maître Seymour avant de pénétrer dans le manoir en franchissant la grande porte rouge (à gauche du coffre où vous avez obtenu la mégapotion). Avancez un peu et gravissez les escaliers à votre droite. Une fois en haut ouvrez le coffre pour trouver deux mégapotions, puis redescendez le long des escaliers en face (parlez à Wakka au passage). Une fois en bas approchez-vous de vos équipiers et parlez à Yuna, Kimahri, Rikku et Auron. Puis gravissez de nouveau les escaliers sur la droite et parlez à Lulu, une vidéo se déclenche. Retournez ensuite en bas et avancez en direction des portes mauves au fond à droite, nouvelle vidéo, franchissez la porte ouverte et vous arrivez dans la salle de banquet. Avancez un peu et discutez avec toutes les personnes présentes, une longue vidéo se déclenche alors et vous assistez à l'arrivée de Seymour et à une longue discussion entre ce dernier et Yuna, discussion à l'issue de laquelle Seymour demande la main de Yuna. Vous reprenez le contrôle de Tidus dans le hall du manoir de Seymour, sortez-en et avancez un peu pour retrouver vos compagnons. Après la petite discussion grimpez le long de la pente inclinée sur la gauche de l'écran, face au manoir, et empruntez le nouveau chemin qui Monte sur la droite. Une fois en haut entrez dans le couloir dont le sol est bleu, avancez un peu et ouvrez le coffre caché sur la gauche pour obtenir huit globes de foudre. Continuez votre progression en haut et passez à l'écran suivant. Avancez encore, et vous assistez à une nouvelle discussion au sein de l'équipe. Grimpez ensuite le long des escaliers, et entrez dans l'au-delà. Nouvelle vidéo, allez ensuite sur la droite, parlez à Wakka, Lulu et enfin Yuna, cette dernière vous annonce qu'elle a prise sa décision, vous quittez cet endroit et revenez dans Guadosalam. Retournez maintenant devant le manoir de Seymour, et approchez-vous de vos amis, Yuna rentre alors dans le manoir pour aller donner sa réponse à maître Seymour. Petite discussion avec Lulu et vous reprenez les commandes de Tidus près de l'entrée du couloir menant à l'au-delà. Retournez donc en bas, devant le manoir de Seymour et parlez encore à Lulu jusqu'à ce qu'elle prenne ses distances. Allez ensuite voir Rikku, elle se trouve au début de la pente inclinée menant au couloir de l'au-delà, parlez-lui puis allez voir Lulu et parlez-lui encore. Cette dernière vous dit de ne pas tomber amoureux de Yuna, à vous de choisir la réponse que vous souhaitez (la numéro deux semble un bon choix, la trois quelque peu ironique). Retournez ensuite devant les portes du manoir et partez dans la direction opposée pour atteindre l'auberge à l'entrée de la ville. Entrez dedans, sauvegardez, ressortez dehors et engagez-vous dans le chemin sur la gauche de l'écran (une personne se trouve au milieu de ce chemin). Vous retrouvez alors Shelinda et cette dernière vous dit que maître Seymour est absent de sa demeure, il vous faut donc aller prévenir les autres, avancez en directon du manoir pour les retrouver et une vidéo se déclenche. Retournez ensuite une nouvelle fois à l'auberge, sauvegardez et retournez dans le chemin où vous avez rencontré Shelinda. Avancez et vous quittez Guadosalam.

La plaine foudroyée

Vous allez maintenant devoir progresser le long d'une plaine très dangereuse car la foudre s'y abat constamment (voir notre quête annexe). Suivez le petit tutorial au début de la traversée afin de savoir comment se mettre à l'abri de la foudre, et comment l'éviter si elle vous tombe dessus. En effet vous devez vous placer au pied d'un paratonnerre si vous ne voulez pas qu'elle vous tombe dessus, et vous devez appuyer sur le bouton X quand elle vous tombe dessus (moment où apparaît l'éclair à l'écran) pour l'éviter. Une fois ces petites formalités en tête la traversée de la plaine peut

commencer, avancez sur la gauche et prenez les deux queues de phénix dans le coffre. Avancez encore un peu et sauvegardez. Il est maintenant conseillé d'effectuer des combats dans cette zone en sauvegardant le plus souvent possible car les ennemis rapportent de nombreux points de combat.
Essayez de progresser un maximum avant de continuer votre route vers le nord de la plaine en suivant le chemin tracé entre les poteaux. Arrivé à un certain niveau une vidéo se déclenche et vous vous arrêtez dans une auberge car Rikku a peur. Parlez à la tenancière de ce lieu pour acheter diverses armes et objets, puis sauvegardez et allez causer avec Rikku. C'est alors que Rin fait son entrée dans la pièce, allez le voir et il vous offre le manuel d'Al Bhed 14, vous apprenez ainsi qu'en Al Bhed le H correspond au N. Avancez ensuite dans le couloir au fond à droite et une nouvelle vidéo se déclenche. Le lendemain matin sauvegardez, parlez à Rikku puis à vos autres compagnons, et encore une fois à Rikku pour sortir de l'auberge et reprendre votre route. Avancez le long de la route sur la droite, ramassez le bouclier ambré sur le sol, et continuez votre route pour passer à l'écran suivant. Vous voilà dans la seconde partie de la plaine, avancez encore et toujours vers le nord en suivant le chemin, sauvegardez en milieu de parcours, avancez encore et une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle Yuna vous dit qu'elle va se marier avec maître Seymour. Continuez ensuite votre route vers le nord en prenant le différents bonus dans les coffres de chaque côté du chemin (éther, remède, gils) et avancez en direction de la flèche rouge au nord (sur votre plan) pour achever la traversée de cette plaine.

La forêt de Macalania

Avancez un peu et discutez avec Auron, puis avancez vers vos compagnons au bout du sentier pour assister à une nouvelle discussion. Sauvegardez, et grimpez le long du chemin juste à droite de ce point de sauvegarde. Ouvrez le coffre en chemin pour obtenir un cait sith morphée, et continuez votre progression. Ouvrez le second coffre sur votre route pour obtenir 2000 gils et avancez encore. Suivez le long chemin le long des troncs en bois et vous arrivez face à Barthelo : ce dernier, agité, cherche en vain Dona, car elle et son gardien se sont perdus de vue. Après cette petite vidéo poursuivez votre route et vous allez rencontrer un étrange personnage qui vous proposait un mini-jeu. L'objectif est simple, toucher tous les papillons bleus le long des troncs mais éviter les rouges, il vous faut toucher sept papillons en un peu plus de trente secondes pour gagner, attention toutefois, si vous touchez un papillon rouge un monstre fera son apparition et vous devrez le combattre. Poursuivez ensuite votre route le long du nouveau chemin sur la droite (cette zone est surtout là pour vous faire des combats et par conséquent pour que vos personnages progressent) et passez dans la zone suivante. Avancez un peu, sauvegardez, et continuez en direction d'O'Aka. Faites quelques emplettes si vous le souhaitez, avancez un peu et empruntez le chemin qui part en bas à droite dès que possible. Avancez de quelques pas le long de ce chemin et prenez le livre Al Bhed 15 sur le sol, vous apprenez ainsi qu'en Al Bhed le U correspond au O. Faites ensuite demi-tour sur le chemin principale et avancez encore vers le nord, nouvelle vidéo. Auron dégage un passage, engagez-vous dedans après la petite séquence vidéo et avancez pour rejoindre Yuna. Vous arrivez vers une étrange fontaine dont l'eau qui coule sert à former les sphères, soudain un monstre surgit, le combat commence. Rien de bien difficile dans ce combat, utilisez des attaques à l'épée avec Tidus et Auron. Lulu, quant à elle va se charger de la magie mais attention, le monstre n'est sensible qu'à un élément par tour (souvent différent). Observez bien sa riposte aux attaques d'Auron et Tidus (sort brasier, glacier, foudre ou h2o) et envoyez le sort opposé avec Lulu pour le toucher (feu contre glace, foudre contre eau). Touché par un sort magique le monstre change d'élément, attaquez de nouveau avec Tidus et Auron pour savoir quel est son élément, et lancez le sort opposé avec Lulu... répétez cela jusqu'à la mort de votre adversaire (attention toutefois à son attaque "presse", particulièrement puissante). Le combat achevé, vous assistez à une nouvelle vidéo et trouvez une sphère de Jecht, puis vous la regardez. Ce document souvenir vous Montre votre père, et Auron étant jeune, ainsi que sir Braska. A l'issue de cette séquence Auron obtient un nouvel Overdrive : comète. Vous reprenez ensuite les commandes de Tidus, revenez en direction du point de sauvegarde et vous avez un petite discussion avec Auron. Retournez maintenant à l'écran précédent, avancez en bas de l'écran et sauvegardez. Puis avancez encore au nord et, arrivé au niveau de l'intersection entre le chemin et le passage dégagé par Auron, continuez en haut à gauche pour suivre le chemin, et passez à l'écran suivant. Vous arrivez devant un bâtiment, allez sur la droite et discutez avec Clasko, à côté du chocobo.
Continuez ensuite sur la gauche de la maison, et vous trouverez sur le sol le manuel d'Al Bhed 16, vous apprenez qu'en Al Bhed le B correspond au P (vous atteignez ainsi le niveau d'éditeyhd en Al Bhed). Rentrez ensuite dans le bâtiment, sauvegardez, et retournez dehors, puis engagez-vous dans le chemin au nord-ouest, et vous atteignez un nouvel écran. Soudain une vidéo se déclenche et vous assistez à l'arrivée de Tromell qui vient chercher Yuna. Soudain surgissent les Al Bheds, ces derniers mettent en danger Yuna et Tromell. Avancez donc le long du chemin en direction de la flèche rouge sur votre plan et une seconde séquence vidéo se déclenche, et une terrible machine Al Bhed vous attaque. Ce

combat n'est pas trop difficile, il vous faut tout d'abord détruire le petit robot volant au-dessus de la machine avec Wakka ; en effect ce petit robot vous empêche de vous sortir de votre magie, il n'attaque pas et ne possède que 1000 points de vie. Une fois que vous l'avez éliminé, utilisez Tidus, Auron pour attaquer la machine, et Lulu pour faire des attaques "foudre+". Faites venir Yuna lorsque cela est nécessaire pour soigner vos personnages, attention à l'attaque rayon magique du robot, elle est très puissante, assurez-vous donc d'avoir au moins 1400 points de vie sur chaucun de vos personnages au moment de son attaque. Si vous ne parvenez pas à éliminer le robot en quelques tours ce dernier envoie dans l'air une autre machine bloquant votre magie tout comme la précédente, répétez la manipulation précédente jusqu'à la destruction du robot Al Bhed. Nouvelle vidéo ensuite et Wakka apprend que Rikku est une Al Bhed, vous Montez ensuite sur des machines Al Bheds afin de vous déplacer plus vite le long des chemins enneigés et vous arrivez dans le temple. Allez sur la droite, ouvrez le coffre pour obtenir la mégapotion puis entrez dans le temple.

Avancez, parlez à l'Al Bhed en bas de l'escalier en bois et il vous donne 400 gils. Poursuivez ensuite votre route le long du chemin enneigé pour pénétrer dans le coeur du temple après une courte discussion avec un prêtre. Une fois à l'intérieur, petite discussion avec Shelinda au sujet de Yuna, avancez ensuite vers les escaliers menant à la salle de l'épreuve, et une petite vidéo se déclenche. Entrez ensuite dans la salle où sont vos amis, à droite de cet escalier et là, nouvelle séquence vidéo, vous trouvez une sphère de Jyscal et la regardez : le père de Seymour vous apprend les véritables dessins de son fils, semer le chaos et les ténébres sur Spira. Prenez ensuite les deux remèdes dans le coffre au fond de la salle, parlez aux deux personnes sur la droite et elles vous remettent deux potions. Puis retournez dans la pièce précédente, sauvegardez près de l'entrée du temple, et ouvrez le coffre sur la gauche de la salle pour obtenir 5000 gils. Ouvrez ensuite un autre coffre sur la droite, près de l'entrée, pour trouver 2 maxipotion, puis avancez et gravissez l'escalier menant à la salle de l'épreuve. Avancez le long du nouveau couloir et entrez dans la salle où se trouve Seymour. Vous assistez à une nouvelle vidéo, devant votre volonté de contrer les plans de Seymour, ce dernier vous attaque avec deux gardes. Utilisez dès le début du combat votre capacité temporaire "astuce" avec Tidus et Yuna pour parler à Seymour. Ainsi, la force de Tidus augmente, il en est de même pour la défense magique deYuna. Puis concentrez vos attaques sur les deux gardiens de maître Seymour. Faites quelques attaques magiques avec Lulu pour les tuer car ils n'ont que 2000 points de vie. Attention toutefois, ils possèdent la capacité auto-potion donc si vous avez un peu de mal à en venir à bout, faites intervenir Rikku pour leur voler cette capacité. Pendant que vous vous concentrez sur les gardes, Seymour effectue diverses attaques magiques sans grande prétention, utilisez simplement Yuna pour soigner vos personnages. Les gardes éliminés, faites intervenir Tidus et Auron et attaquez Seymour. Ce dernier riposte tout d'abord avec quelques sorts, puis invoque Anima. Regardez alors les chimères de Yuna et invoquez celle dont le nom est masqué par des points d'interrogation, il s'agit en effet de la chimère que vient d'obtenir Yuna mais vous ne savez pas encore de quoi il s'agit. Heureuse surprise lors de l'invocation, il s'agit de Shiva, effectuez donc des attaques "glace+" sur Anima et soignez-vous tous les trois tours en faisant "glace+" sur vous même. Vous devriez pouvoir utiliser votre Overdrive dans ce combat, faites-le pour blesser sérieusement Anima, puis attaquez encore avec "glace+", Seymour devrait rappeler sa chimère avant qu'elle ne se soit concentrée au maximum. Rappelez ensuite la vôtre et le combat classique reprend, attaquez encore et toujours avec Tidus et Auron pendant que Yuna soigne et vous n'aurez aucun mal à sortir vainqueur (Seymour ne possède que 6000 points de vie qui plus est).
Une vidéo se déclenche ensuite, Tromell entre dans la salle et ramène le corps de Seymour à Guadosalam, vous passez pour des traitres. Avancez ensuite dans la salle et sauvegardez, puis franchissez la porte voisine. Continuez votre route le long du couloir, nouvelle petite séquence vidéo, tournez ensuite à gauche et descendez le long du chemin. Avancez un peu en bas à droite et approchez-vous du socle. Poussez-le vers la droite et ce dernier brise un stalagmite. Avancez ensuite tout à droite de la salle et prenez la sphère de macalania. Placez ensuite cette sphère sur le socle, et poussez le socle vers le haut. Ce dernier brise un second stalagmite avant de suivre un passage le menant à l'étage inférieur. Prenez maintenant la sphère sceau dans le pilier au centre de la pièce et rejoignez le socle au niveau inférieur, allez tout à gauche de la nouvelle salle, puis posez la sphère sceau dans le creux du mur. Poussez maintenant le socle avec la sphère de macalania dessus sur la droite pour la placer sous un morceau de pilier, reMontez ensuite à l'étage supérieur, avancez sur la gauche et prenez la sphère de macalania (apparue lorsque vous avez placé la phère sceau en dessous). Redescendez au niveau inférieur, allez un peu à gauche et placez la sphère en votre possession sur le pilier. Puis reMontez, prenez la sphère de macalania sur votre gauche et allez la placer sur le pilier au milieu (là où se trouvait la sphère sceau au début). Gravissez maintenant la pente inclinée à gauche de la salle et, une fois tout en haut, marchez sur la case lumineuse sur le sol, le socle avec la sphère apparaît à votre gauche. Approchez-vous en, prenez la sphère de macalania posée dessus, et poussez le socle sur la gauche pour le faire redescendre. Retournez-vous aussi à l'étage inférieur, et posez la sphère de macalania sur l'emplacement près de vous afin que réapparaisse la pente inclinée menant au niveau en dessous. Faites maintenant demi-tour tout en haut et marchez une nouvelle fois sur la case lumineuse pour faire reMonter le socle à votre gauche. Prenez la sphère d'initié posée dessus,

poussez le socle en bas et descendez de deux niveaux. Allez légérement à gauche et posez la sphère d'initié dans le creux du mur à droite du pilier, un coffre apparaît et vous gagnez une sphère chance. ReMontez maintenant au niveau au dessus, marchez sur la case lumineuse en bas de l'écran pour faire apparaître le socle et prenez la sphère de macalania posée sur le pilier au centre de la pièce. Allez tout à droite et posez la sphère dans le creux du mur pour que réapparaisse un stalagmite. Poussez ensuite le socle sur la droite, reprenez la sphère posée sur le mur à droite et posez-la sur le socle puis poussez ce socle en haut pour le faire descendre à l'étage inférieur. Rejoignez le socle en bas, et poussez-le sur la droite, sous le morceau de pilier. ReMontez maintenant d'un étage, prenez la sphère de macalania à côté de vous et posez-la sur le pilier au centre de la pièce. Grimpez pour finir le long de la pente inclinée pour gagner l'étage le plus haut et avancez le long du chemin de glace ainsi formé. Vous assistez ensuite à une nouvelle vidéo et vous devez quitter cet endroit, malheureusement les guados ne semblent pas disposer à vous laisser filer, il vous faut donc fuire. Courez, sauvegardez au passage, et avancez le long du chemin de glace pour quitter cet endroit. Il est fort probable que quelques guados vous rattrapent, ils ne sont pas très forts, tout comme les monstres qui viennent à leur rescousse, éliminez-les. Une fois sorti du temple suivez le nouveau chemin de glace vers le sud et, arrivé à une intersection, longez la corniche sur la paroi à droite. Au bout de ce chemin vous obtiendrez une sphère clé niv. 1 dans un coffre, revenez un peu sur vos pas et prenez à gauche pour regagner le chemin principal. Continuez au sud, sauvegardez, avancez encore au sud pour atteindre la zone suivant, un nouveau boss vous attend. Ce dernier est beaucoup plus délicat que les autres car fort et résistant. Concentrez dès le début vos attaques sur les deux soldats et éliminez-les avant qu'ils ne lancent le sort "furie" sur le monstre, sort qui augmente considérablement sa puissance (si vous ne parvenez pas les éliminer avant qu'ils ne lancent "furie" utilisez le sort "esuna" de Yuna sur le Montre). Attaquez-vous ensuite au monstre, faites des attaques "brasier+" avec Lulu, et utilisez les épées d'Aurus et de Tidus. Yuna soignera une fois de plus les blessés, n'hésitez pas à invoquer l'ifrit dès que Yuna a sa jauge d'overdrive pleine et effectuez l'overdrive "divine comédie", puis rappelez-le avant que le monstre ne le tue (l'ifrit a une piètre défense). Utiliser un sort tel que carapace peut aussi être une solution contre les attaques puissantes de votre ennemi.
Le combat gagné, une courte animation se déclenche. Sauvegardez, parlez à Lulu et à Auron puis avancez. Parlez ensuite à Wakka sur la gauche, avancez encore un peu et parlez à Kimahri, puis à Rikku. Une vidéo se déclenche alors et vous assistez à une longue discussion au sein de l'équipe. Sauvegardez ensuite et avancez vers Yuna, puis suivez-la. Avancez alors derrière Kimahri et ouvrez le coffre pour obtenir une sphère clé niv. 2. Parlez ensuite à Rikku, Lulu, Yuna, Kimahri, Wakka et enfin Auron. Retournez ensuite près de Yuna et une vidéo se déclenche.

Le désert de Sanubia, en route vers le refuge Al Bheds

Vous reprenez le contrôle de Tidus dans un petit plan d'eau au milieu d'une oasis. Nagez en bas à gauche de l'écran et ouvrez le coffre dans l'eau pour obtenir 4 remèdes. Nagez ensuite vers le nord pour rejoindre la terre ferme et sauvegardez. Avancez ensuite vers le nord et vous commencez la traversée du désert. Soudain un monstre vous attaque, commencez à l'attaquer avec votre épée et au cours du combat Auron vient vous aider, puis c'est au tour de Lulu de se joindre à vous quelques tours après. Attaquez physiquement avec Tidus et Auron et utilisez la magie "foudre+" de Lulu. Maintenant que vous avez retrouvé trois équipiers continuez au nord et vous arrivez en vue d'une étrange installation Al Bhed, sous laquelle dort Wakka. Petite discussion avec lui après l'avoir réveillé, ouvrez ensuite le coffre sur la droite pour obtenir huit potions Al Bhede et continuez votre route au nord pour passer dans la zone suivante. Avancez un peu et prenez à l'est au niveau de l'intersection, avancez encore et vous retrouvez Kimahri. Revenez maintenant au niveau de l'intersection et continuez au nord jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche, et vous retrouvez Rikku. Ouvrez ensuite le coffre sur la droite pour trouver deux éthers, puis le coffre sur votre gauche pour obtenir 8 potions Al Bhede. Sauvegardez ensuite avant de reprendre votre route, direction le refuge Al Bhed, suivez pour cela Rikku. Arrivé à une intersection prenez à gauche, avancez et ouvrez le coffre pour obtenir 4 potions +. Faites ensuite demi-tour sur la droite et allez au nord, avancez et passez dans la zone suivante du désert. L'objectif est simple maintenant, il vous suffit d'avancer au nord en direction de la flèche rouge sur votre plan : vous effectuerez de nombreux combats afin de gagner de l'expérience, ce passage est un peu long mais très linéaire. Une fois dans le dernier écran du désert vous apercevez un coffre au bord des sables mouvants. Essayez de vous en saisir et un monstre vous attaque. Eliminez-le (utilisez des remèdes pour guérir vos personnages touchés, car les attaques ennemies ne sont pas puissantes mais elles font basculer dans l'état "folie") puis ouvrez le coffre pour obtenir trois mégalixirs. Continuez ensuite au nord et vous allez livrer un dernier combat à la sortie du désert, contre un ennemi identique à celui battu pour récupérer les trois mégalixirs. Ce combat gagné, une vidéo se déclenche et vous arrivez au refuge des Al Bheds, en pleine bataille entre Guados et Al Bheds.
Avancez sur la droite une fois la vidéo achevée, et sauvegardez.

Allez ensuite sur la gauche, ramassez le livre Al Bhed sur le sol, vous apprenez que le C en Al Bhed correspond au S, puis avancez et franchissez la porte au nord. Avancez au centre de la pièce et un Guado accompagné de trois monstres vous attaquent. Commencez par éliminer le Guado puis effectuez des attaques "glacier+" et à l'épée pour éliminer les trois autres petits Montres. Petite séquence vidéo, suivez votre groupe en haut à droite et franchissez la porte. Avancez encore un peu, nouvelle vidéo et un nouveau Guado vous attaque avec à ses côtés deux Montres. Eliminez comme d'habitude d'abord le Guado puis concentrez vos attaques sur les deux monstres pour les éliminer. Avancez un peu en haut à gauche, sauvegardez et franchissez la porte voisine sur votre gauche. Avancez un peu, nouvelle discussion et un autre Guado vous attaque. Exterminez-le puis tuez les deux Montres à côté de lui en employant uniquement des attaques à l'épée. Poursuivez ensuite votre route le long de l'escalier sur la gauche de l'écran et vous assistez à une vidéo. Descendez ensuite le long du nouvel escalier, allez sur la gauche et ouvrez la porte au fond à droite pour entrer dans le sanctuaire où sont placés les invokeurs pour être protégés. Nouvelle animation, avancez ensuite au fond à gauche de la salle pour trouver 10 000 gils dans un coffre puis revenez sur vos pas et avancez de l'autre côté de la pièce pour quitter cet endroit (carré vert sur votre plan). Avancez ensuite le long de la passerelle, nouvelle vidéo et vous quittez cet endroit en vaisseau.

A bord du vaisseau

Après la petite vidéo parlez à Rikku puis allez sur la gauche du cockpit, sauvegardez et parlez à Wakka puis à Lulu. Avancez ensuite vers le bas de l'écran pour quitter le cockpit, avancez et discutez en chemin avec Auron. Poursuivez votre route le long du vaisseau, parlez à Kimahri puis avancez dans la zone suivante. Vous apercevez Rin, allez le voir et il peut vous vendre des armes et objets, faites donc quelques emplettes. Retournez ensuite dans le morceau de couloir précédent, avancez au fond et ouvrez la porte sur la gauche. Petite animation et vous revoilà dans le cockpit, avancez et allez parler au pilote de l'autre côté, nouvelle vidéo et vous localisez Yuna. Sauvegardez ensuite et préparez-vous à un terrible affrontement. Avancez le long du couloir puis une fois au bout sauvegardez et gravissez les marches. Avancez maintenant vers le haut de l'écran, petite vidéo et vous apercevez votre ennemi, il s'agit du dragon gardien de Bevelle. Continuez votre route vers le nord, parlez à Rin au fond sur la droite pour faire quelques emplettes si vous le souhaitez puis placez-vous sur la plate-forme mobile et faites-la Monter sur le pont. Avancez un peu et ouvrez la nouvelle porte face à vous pour vous retrouver sur le pont à l'extérieur, le combat peut commencer. Autant le dire dès le début ce combat ne sera pas facile car votre ennemi est très résistant et possède de puissantes attaques. Commencez par attaquer avec Tidus et Auron et à lancer "Glacier+" avec Lulu. Dès le tour suivant faites éloigner le vaisseau du dragon, et régénérez vos personnages avec des potions+. Observez l'attaque de votre ennemi, la seule attaque qu'il vous lance lorsqu'il est loin de vous n'est guère puissante, profitez-en pour attaquer avec Lulu (sort "glacier+"), Wakka (lancez "saignée" jusqu'à ce que votre magie soit nulle, attaquez ensuite avec le ballon de Blitzball) et Kimahri (lancez le Ryuken). Vous profiterez aussi de l'aide de Cid qui enverra sur le monstre 3 salves de missiles dévastateurs. Utilisez des potions dès que cela est nécessaire et levez le pied lorsque les points de vie de votre adversaire tombent au-dessous de 11 000. Régénérez entièrement vos personnages et poursuivez les mêmes attaques jusqu'à ce que le dragon lancer "booster" puis "percée". Cette dernière attaque ramène le dragon près de vous, changez alors Wakka et Kimahri pour Tidus et Auron et attaquez autant que possible tout en utilisant des mégapotions pour vous régénérer. Quelques puissantes attaques de Tidus et d'Auron devraient vite régler les choses, attention tout de même au souffle dévastateur du dragon, souffle qui inflige de gros dégâts et empoisonne vos personnages (utiliser des remèdes). Le dragon vaincu une vidéo se déclenche et vous arrivez à Bevelle, en pleine cérémonie de mariage.

Bevelle

Après la petite vidéo commencez par soigner vos personnages à l'aide de potions, placez Lulu, Auron et Tidus dans votre équipe et avancez. Trois soldats vous attaquent, commencez par éliminer celui avec le lance-flammes puis attaquez-vous aux deux autres soldats armés de fusils (attaques à l'épée et sort "foudre+"). Puis soignez vos personnages et continuez votre progression, deux autres soldats, accompagnés d'une étrange machine vous attaquent. Concentrez vos assauts sur la machine pour la détruire en un tour (utilisez aussi des attaques standard avec Tidus et Auron, et des attaques magiques "foudre+" avec Lulu), puis éliminez les deux soldats armés de lance-flammes. Guérissez vos personnages avec des potions et avancez encore pour affronter trois autres soldats. Le combat est identique au premier disputé, utilisez la même méthode pour vaincre vos adversaires, puis soignez Tidus, Auron et Lulu.

Poursuivez votre route et vous allez livrer un dernier combat. Exterminez tout d'abord les soldats armés de fusils de chaque côté, puis attaquez-vous à la machine à l'aide d'attaques physiques et du sort "foudre+". Nouvelle vidéo, Yuna parvient à fuire d'un côté, sauvée par Valefore, et le reste du groupe d'un autre côté. Vous reprenez les commandes de Tidus dans le temple, avancez un peu et utilisez l'escalier mobile pour descendre au niveau inférieur. Petite discussion, avancez ensuite sur la droite dans le couloir, continuez votre progression et parlez à vos équipiers, ces derniers entrent dans la salle de l'épreuve. Sauvegardez, et franchissez la porte voisine, vous voilà dans la salle de l'épreuve. Avancez le long de la plate-forme et poussez le socle devant vous pour faire apparaître une plate-forme dans le sol, grimpez sur la plate-forme et cette dernière vous emmène dans le labyrinthe du temple. Suivez le chemin et vous arrivez dans un couloir avec trois symboles verts sur le sol, ces symboles guident votre plate-forme, il vous faut passer dessus et confirmer votre direction lorsque la flèche est orientée dans le bon sens.
Avancez donc un peu et arrêtez-vous sur le premier symbole lorsque la flèche est à droite pour prendre à droite. Avancez le long du nouveau chemin avec votre plate-forme, vous arrivez sur un nouveau symbole, allez tout droit et vous gagnez une plate-forme avec un socle. Prenez donc la sphère de bevelle placée dans le creux du mur et posez-la sur le socle, avant de pousser ce dernier hors de la plate-forme pour dégager le passage. ReMontez maintenant sur votre plate-forme et suivez le chemin pour reMonter en haut du labyrinthe. De retour dans le couloir avec les trois symboles verts, passez sur la premier et arrêtez-vous au second lorsque la flèche est à droite. Vous arrivez ainsi sur une nouvelle plate-forme, prenez une des deux sphères de bevelles du socle pour la placer dans le creux du mur. Puis poussez ce socle hors de la plate-forme et reMontez sur la plate-forme pour mobile afin de continuer votre périple. Vous atteignez vite un troisième et dernier symbole, utilisez-le lorsque la flèche est dans le sens opposé à votre déplacement pour faire demi-tour. Vous regagnez donc le second des trois symboles, utilisez-le cette fois-ci pour aller à droite et vous atteignez une nouvelle plate-forme. Prenez la sphère de bevelle dans le creux et placez-la sur le socle, puis poussez votre statue pour dégager le passage comme auparavant et grimpez sur la plate-forme mobile. Laissez-la vous guider et vous revoilà à l'entrée du labyrinthe. Avancez un peu, tournez à droite sur le premier symbole, puis à gauche au niveau du second, en bas de la pente inclinée. Avancez le long du nouveau passage en allant tout droit et, au niveau du dernier symbole vert, tournez à droite pour gagner une nouvelle plate-forme. Prenez l'une des sphères présentes sur le socle et placez-la dans le creux sur le mur, puis retournez sur votre plate-forme mobile après avoir poussé la statue pour dégager le passage afin de regagner le point de départ de ce couloir. Laissez-vous de nouveau guider par la plate-forme mais arrêtez-vous cette fois-ci non pas sur le dernier mais sur l'avant-dernier symbole, et allez à droite. Avancez un peu, prenez la sphère sceau dans le creux du mur et placez cette sphère sur le socle, poussez le socle dans le couloir pour le faire disparaître et reMontez sur la plate-forme. Votre progression le long du couloir continue, tournez à droite tout au bout pour rejoindre un endroit déjà visité. Prenez la sphère sceau sur le socle, et avancez sur la plate-forme derrière. Approchez-vous du mur de synthèse et posez cette sphère sceau pour le faire disparaître, passez sur la plate-forme suivant et prenez la sphère d'initié. Puis revenez sur vos pas, posez la sphère d'initié sur le socle et reMontez sur votre plate-forme. Vous regagnez automatiquement le début du couloir, avancez encore et arrêtez-vous une nouvelle fois à l'avant-dernier symbole, prenez à droite et avancez sur la plate-forme, prenez la sphère d'initié sur le socle et allez la déposer dans le creux du mur au fond. ReMontez maintenant sur votre plate-forme et laissez-vous guider tout droit pour revenir une nouvelle fois au début de cette partie du labyrinthe. Avancez encore, tournez à droite au niveau du second symbole et suivez le chemin. Poussez le socle devant vous sur la plate-forme et grimpez sur la nouvelle plate-forme mobile, avancez le long du nouveau couloir et vous arrivez en bas des escaliers. Gravissez-les, prenez à droite et ouvrez le coffre pour obtenir une sphère HP. Continuez ensuite votre route sur la droite, le long du couloir et vous retrouvez votre groupe. Une vidéo se déclenche, vous pénétrez dans la salle du priant et retrouvez enfin Yuna (qui vient d'obtenir une nouvelle chimère : Bahamut). Malheureusement des gardes vous attendent à la sortie et vous voilà arrêté, jugé et vous êtes jeté l'un après l'autre dans Via Purifico, rivière de laquelle personne n'est jamais sorti vivant. Vous prenez ensuite à la vidéo les commandes de Yuna, avancez un peu et sauvegardez, puis prenez sur la droite une fois dans la salle et suivez le nouveau couloir. Une fois au bout vous arrivez à une intersection, prenez en haut, avancez dans la nouvelle salle et vous retrouvez Kimahri. Ouvrez ensuite le coffre sur votre gauche pour trouver une mégapotion et avancez le long du nouveau couloir au nord. Suivez le passage, vous arrivez dans une nouvelle pièce et retrouvez Auron à l'intérieur de cette dernière. Sauvegardez, puis tournez à gauche et avancez le long du couloir. Arrivé à une intersection prenez en bas et suivez le nouveau couloir jusqu'à atteindre une pièce avec un téléporteur au milieu. Tournez alors à droite, avancez dans le petit couloir et vous retrouvez Lulu.
Ouvrez le coffre à côté d'elle pour trouver une sphère mag blanche, retournez dans la pièce précédente, et allez en bas. Suivez le nouveau couloir, vous gagnez ainsi une nouvelle pièce, ouvrez le coffre situé au fond pour trouver un élixir. Faites maintenant demi-tour en haut, dans la pièce avec le téléporteur, continuez votre progression en haut puis une fois au bout du couloir tournez à droite et avancez dans la nouvelle salle. Sauvegardez, puis avancez le long du couloir au nord, Isaaru vous attend et se doit de vous punir au nom de l'église, préparez-vous à disputer un combat de chimère

entre Isaaru et Yuna : Isaaru invoque tout d'abord Grothia, une variante de votre Ifrit, invoquez donc Bahamut. Rien de bien difficile pour battre Grothia, faites simplement des attaques "glacier+" et utiliser votre Overdrive dès que possible pour en finir avec lui. Isaaru invoque ensuite Pterya, une variante de Valefore. Invoquez donc Shiva, et effectuez des attaques célestes puis votre Overdrive pour éliminer votre ennemi (l'Overdrive lui causera 9999 points de dommages), n'hésitez pas à vous soigner au cours du combat en faisant de sort élément glace sur vous. Dernier combat, Isaaru invoque Spathi, une variante de Bahamut. Le combat est très facile, effectuez des attaques célestes durant le début du compte à rebours de votre ennemi. Quand le compte arrive à deux, soignez-vous, puis le tour suivant mettez-vous en garde pour contrer l'Overdrive de Spathi. Répétez ensuite la manipulation précédente pour éliminer la chimère et ainsi battre Isaaru, nouvelle vidéo et vous reprenez les commandes de Tidus.

Nagez un peu et ouvrez le coffre sur la droite, il s'agit en fait d'un marchand, faites donc quelques emplettes et achetez plusieurs queues de phénix si vous n'en avez pas. Continuez maintenant votre progression, sauvegardez sur la droite et entrez dans la grande salle. Un nouveau boss surgit, il s'agit du spectre de l'Effray, dragon gardien de Bevelle vaincu lors de votre arrivée. Ce monstre est très puissant mais voici une petite technique pour le battre sans aucun problème. Etant donné qu'il s'agit d'un spectre jetez-lui des queues de phénix, elles lui feront particulièrement mal. Deux queues de phénix suffiront à éliminer ce boss, facile non ? Nagez ensuite le long du nouveau passage (ne vous inquiètez pas, il n'y a plus de monstres), puis arrivé au bout une vidéo se déclenche et vous retrouvez votre groupe. La joie est hélas éphémère car Seymour et ses hommes sont là. Nouvelle vidéo et Kimahri provoque Seymour pour vous laisser le temps de fuire. C'est ce que vous faites, mais en cours de route vous changez d'avis et souhaitez aller aider le Kimahri. Sauvegardez et avancez le long du couloir (profitez de ce couloir pour faire un maximum de points d'expérience car les monstres sont omniprésents, et il y a un point de sauvegardez de chaque côté du couloir). N'oubliez pas également d'aller voir O'Aka sur la droite, près du premier point de sauvegarde, pour faire quelques emplettes. Une fois préparé, avancez le long du passage, sauvegardez et avancez encore pour rejoindre Kimahri, le combat contre Seymour commence. Commencez lors de votre premier tour par parler à Seymour avec Tidus (astuce temporaire) et sa force augmente. Faites de même avec Yuna pour qu'augmente son esprit, puis remplacez Kimahri par Auron et parlez aussi à Seymour pour que la force d'Auron augmente. Le tour suivant vous pouvez passer à l'assaut, attaquez Seymour à l'épée avec Auron, utilisez la technique attaque éclair de Tidus sur Seymour, et faites des attaques magiques "brasier X" sur Mortibody avec Lulu. Vos attaques à l'épée infligeront de nombreux dommages à Seymour, et chacune de vos attaques magiques sur Mortibody devraient l'obliger à aspirer des points de vie de Seymour pour se régénérer. Yuna, quant à elle, soignera vos personnages avec "soin max" lorsque cela est nécessaire, n'invoquez surtout pas de chimère car Seymour les détruiraient aussitôt. Les attaques de votre ennemi sont assez classiques : ils utilisent des sorts assez souvent mais ces derniers ne sont pas très puissants, méfiez-vous tout de même de son attaque qui transforme en fossile, car il arrive assez souvent que Mortibody attaque un personnage changé en fossile juste après le tour de Seymour, le tuant ainsi ; utilisez donc "Esuna" avec Yuna ou bien des défigeurs pour contrer cela. Le combat gagné une nouvelle vidéo se déclenche.

Partie 4

La forêt de Macalania

Parlez avec Lulu, Rikku, Wakka, et Auron puis sauvegardez. Avancez ensuite au sud pour passer à l'écran suivant. Continuez votre progression vers le bas pour atteindre une nouvelle zone, parlez à Kimahri puis allez sur la gauche pour retrouver Yuna, une magnifique vidéo se déclenche. Après la cinématique prenez la direction du campement sur la droite et Yuna vous rejoint. Nouvelle vidéo et vous reprenez le contrôle de Tidus le lendemain matin, à l'aube. Commencez par aller au nord, avancez un peu et ouvrez le coffre caché sur la gauche pour obtenir une bague de lucidité. Revenez ensuite à l'écran précédent, allez sur la gauche et passez dans la zone suivante. Suivez le nouveau chemin à gauche, passez à l'écran suivant et avancez encore pour trouver une sphère de Jecht, regardez-la. Puis revenez sur vos pas, retournez au niveau de l'écran où vous avez repris le contrôle de Tidus à l'aube, puis allez sur la droite. Avancez le long du nouveau chemin, et sauvegardez, puis continuez sur la droite, vous atteignez la plaine félicité.

La plaine félicité

Avancez un peu devant vous et vous assistez à une petite discussion au sein de votre équipe. Vous voilà maintenant sur la carte du monde, véritable point de repère dans tout Final Fantasy. Cette carte va donc vous permettre d'atteindre les différents endroits auparavant visités mais aussi de nouvelles contrées. Inutile de préciser que cette carte est extrémement grande et qu'il vous faudra un sacré moment pour en faire le tour à pied. Heureusement qu'il existe des moyens de locomotion plus rapides comme les chocobos. Quoi qu'il en soit sachez que ce lieu grouille de monstres et que ces derniers vous attaquent lorsque vous vous déplacez à pied seulement, vous pouvez donc faire bon nombre de combats pour gagner de l'expérience. Avancez donc à l'ouest, et allez voir Maechen pour qu'il vous parle de l'histoire de la plaine (Maechen se trouve sur votre chemin, à droite, au bord de la falaise). Continuez votre progression sur la gauche pour atteindre le bas de la falaise puis avancez au nord pour rejoindre la demeure d'un marchand. Avancez, et vous assistez à l'arrivée du père de Lulu qui vous prévient des dangers qui vous guettent, vous êtes en effet tenu pour responsable de la mort de Kinoc. Puis allez voir la marchande et faites vos emplettes, sauvegardez puis quittez cet endroit. Avancez un peu au sud-ouest et vous retrouvez Belgemine. Parlez-lui et cette dernière vous propose un duel de chimères, acceptez. Belgemine invoque Shiva, appelez donc Ifrit pour la contrer, et attaquez normalement pendant tout le combat (utilisez aussi votre Overdrive dès que la jauge est pleine). En effet les attaques de Shiva sont faibles, et elle n'est pas très résistante, vous n'aurez donc aucun mal à sortir vainqueur. Belgemine pour remet alors des sphères et un coeur de sphère, capacité vous permettant d'élever le niveau de vos chimères (force, vie, magie...). Avancez ensuite au nord-ouest de la plaine et longez la falaise pour trouver le manuel Al Bhed 23. Continuez votre progression le long de la falaise sur la droite et parlez à la dame sur le chocobo, dites-lui que vous souhaitez avoir un chocobo et répondez de façon positive à toutes ses questions : l'épreuve commence. En effet vous devez dresser un chocobo avant de pouvoir vous déplacer avec car ils sont très sauvages. Le but de l'épreuve est simple : rejoindre Belgemine de l'autre côté du parcours en un temps limité. La difficulté réside dans le fait que le chocobo, sauvage, ne court pas tout droit et perd donc un temps précieux ; il vous faut donc utiliser les flèches directionnelles droite/gauche pour le maintenir sa course en ligne droite. L'épreuve réussie vous obtenez un élixir, retournez sur la plaine et parlez à la personne sur le chocobo pour lui en demander un (pour plus d'informations sur cette quête voir notre section quêtes annexes).

A dos de chocobo allez au sud-est de la plaine pour trouver deux coffres, ouvrez-les pour obtenir respectivement 10 000 et 5000 gils. Puis reMontez un peu à l'est et approchez-vous du carré vert sur votre plan. Descendez de votre chocobo et allez sur la droite pour arriver devant la salle d'entrainement des bannisseurs. Malheureusement la salle est fermée, car son tenancier a perdu tous les monstres dans la nature, il vous faut les récupérer. Achetez-lui pour cela des armes avec la compétence "capture" et retournez sur la plaine. Marchez un peu pour faire quelques combats et tuez vos ennemis à l'aide des armes précédemment acquises pour capturer les monstres. Il y a neuf monstres à capturer sur la plaine (voir notre quête annexe) : quatre types sont courants sur la partie est de la plaine, ce sont de petits monstres, les cinq autres races sont plus coriaces et se trouvent au nord-ouest de la plaine.
Une fois ces monstres capturés retournez voir le tenancier de la salle d'entraînement, parlez-lui deux fois et vous obtiendrez des bonus. ReMontez maintenant à dos de chocobo et retournez au sud-ouest de la plaine. Avancez le long du chemin Montant à l'est (chemin par lequel vous avez atteint cette plaine à la sortie de la forêt Macalania), allez tout au bout et examinez la plume jaune sur le sol pour que votre chocobo effectue un saut et atteigne une zone inaccessible autrement. Descendez de votre chocobo et suivez le nouveau chemin à l'est pour atteindre le temple de Remiem. Avancez, traversez le pont suspendu, et sauvegardez. Avancez ensuite sur la gauche, regardez la sphère à côté du chocobo, puis prenez le manuel Al Bhed 24 situé derrière. Retournez ensuite au niveau du point de sauvegarde et avancez sur la droite pour rejoindre votre chocobo. Montez-le, le mini-jeu commence (voir notre quête annexe pour plus de détails). Rien de bien difficile, il vous faut simplement rejoindre le plus rapidement possible le centre de la spirale que décrit le parcours. Inutile donc de perdre du temps à ouvrir les nombreux coffres sur votre chemin, avancez et descendez le long de chaque pente inclinée pour atteindre le centre de la spirale en premier et ainsi gagner un miroir terni. De retour vers votre chocobo allez sur la gauche, sauvegardez et avancez au nord, rentrez dans le temple. Petite discussion avec Belgemine et cette dernière vous propose de vous entraîner : vous allez devoir éliminer chacune de ses chimères. Commencez par affronter Valefore, utilisez donc Bahamut et son Overdrive pour remporter le combat. Vous obtenez ainsi quatre bonus, parlez encore à Belgemine et défiez cette fois-ci son Ifrit. Invoquez quant à vous Sihva et faites des attaques célestes ainsi que votre Overdrive dès que possible (n'oubliez pas de vous soigner si nécessaire, Shiva étant assez faible physiquement, en faisant "glacier" ou "glacier+" sur vous-même. Le combat achevé vous gagnez 30 maxipotion, parlez une troisième fois à Belgemine et affrontez Ixion. Invoquez donc Bahamut, lancez votre Overdrive puis envoyez deux sorts "brasier X" pour régler le compte à votre ennemi. Belgemine vous offre alors dix plumes de chocobo, retournez la voir et battez-vous contre Shiva. Utilisez une nouvelle fois Bahamut, effectuez des attaques "brasier X" puis votre Overdrive pour battre Shiva. Blegemine vous offre alors 60 mégapotions, causez avec elle une dernière fois pour affronter Bahamut. Invoquez Shiva et attaquez normalement pendant les trois premiers tours

de son compte à rebours. Puis régénérez-vous avec "glacier+" le tour suivant et mettez-vous en garde pour lutter contre l'attaque méga atonium de Bahamut. Répétez ensuite la manipulation précédente et lancez votre Overdrive dès que possible pour en finir avec la chimère adverse, Belgemine vous remet alors une Tiare fleurie pour vous féliciter. Vous pouvez maintenant sortir du temple, sauvegardez et retournez sur la plaine félicité.

ReMontez sur votre chocobo et allez au nord-ouest du petit morceau de terre où vous vous trouvez, examinez la plume jaune sur le sol pour sauter avec votre Chocobo et ainsi regagner le morceau de terre principal. Avancez maintenant au nord, en direction de la flèche rouge sur votre plan, pour poursuivre votre aventure. Descendez donc de votre chocobo et engagez-vous dans le petit passage dans les rochers au nord. Sauvegardez, avancez et traversez le pont en bois. Une vidéo se déclenche et un guado vous interpelle, maître Seymour désire vous voir. Vous refusez et une machine vous attaque. Pas de grande difficulté pour battre ce boss, bien qu'il soit assez résistant. Attaquez à l'épée avec Auron, utilisez "foudre X" avec Lulu pendant que Yuna soignera votre équipe (utilisez des mégapotions si nécessaire). Tidus pourra faire quelques interventions pour obtenir de l'expérience mais elles ne sont pas primordiales car ses dommages à l'épée sur le boss sont faibles. L'ennemi vaincu, soignez vos personnages et avancez sur la droite. Petite discussion avec Lulu, continuez tout de même sur la droite et descendez le long du chemin qui passe sous le pont en bois. Vous arrivez ainsi dans une nouvelle zone.

Sauvegardez, avancez et approchez-vous de la caverne sur la gauche. Nouvelle discussion dans votre équipe et vous apprenez entre autre qu'un priant se trouve dans la caverne, rentrez donc la fouiller. Suivez le chemin en effectuant divers combats pour obtenir de l'expérience et vous arrivez à une première intersection. Prenez à droite, avancez et ouvrez le coffre pour obtenir un mégalixir. Revenez sur vos pas et continuez au nord, vous arrivez vite à une seconde intersection. Tournez tout d'abord à droite et avancez, vous trouvez un coffre renfermant une sphère clé niv.
2. Retournez maintenant au niveau de l'intrersection, et avancez le long du passage sur la gauche cette fois-ci. Vous arrivez à une quatrième intersection, prenez en haut et avancez pour trouver une sphère dans un coffre. Revenez sur vos pas et avancez maintenant sur la gauche. Cinquième intersection, ouvrez le coffre face à vous, prenez à gauche et ramassez le livre Al Bhed 25 sur le sol, puis allez sur la droite. Sauvegardez, puis avancez. Une vidéo se déclenche et vous allez devoir lutter contre le spectre d'un invokeur que protégeait Lulu, invokeur mort dans cette caverne. Vous allez livrer bataille contre la chimère de l'invokeur, attaquez à l'épée avec Auron, utilisez "délai+" avec Tidus et des attaques "brasier X" avec Lulu pour gagner sans aucun problème. Avancez ensuite sur le téléporteur sur le sol et déplacez-vous sur la gauche. Vous arrivez dans une nouvelle salle, ouvrez le coffre pour obtenir une griffe rétractile puis retournez dans la salle précédente via le téléporteur. Allez cette fois sur la droite en utilisant le même système pour vous déplacer et ouvrez les deux coffres dans la nouvelle pièce. Vous gagnez ainsi une sphère MP, et deux maxipotions. Retournez dans la zone précédente et allez pour finir en haut pour rejoindre la chambre du priant. Appelez-le, et demandez-lui de poursuivre votre apprentissage. Hélas ses services sont payants, donnez-lui les 300 000 gils qu'il demande pour obtenir une nouvelle chimère : Yojimbo. De retour dans la salle précédente allez sur le téléporteur et retournez à l'entrée de la caverne, puis sortez-en.

Sauvegardez sur la droite, puis avancez au nord pour rejoindre l'endroit où vous avez rencontré dernièrement un guado. Suivez le chemin, traversez le pont en bois et avancez au nord.

Le Mont Gagazet

Avancez le long du chemin devant vous et une vidéo se déclenche. Les Ronsos, peuple habitant le Mont Gagazet vous attendent et refusent de vous laisser passer. Après une longue discussion au cours de laquelle vous leurs Montrez votre détermination ces derniers acceptent de vous laisser franchir le Mont. Avancez un peu sur la gauche et sauvegardez puis parlez aux divers Ronsos présents, l'un des deux en bas à droite vend des objets et armes, faites vos emplettes (achetez au passage une dizaine d'eaux bénites, vous allez en avoir besoin). Sauvegardez encore et avancez le long du chemin au nord. Nouvelle vidéo, Biran et Yenke défient Kimahri, ce dernier doit les battre pour passer. Le combat débute, commencez par utiliser Ryuken quatre ou cinq fois sur Biran pour apprendre ses compétences. Puis attaquez Biran lorsque ce dernier se trouve à côté de vous et Yenke de l'autre côté. Lorsque les deux Ronsos sont l'un à côté de l'autre utilisez donc Ryuken sur Yenke pour apprendre ses techniques de combats à lui aussi. Une fois Biran battu (attaquez normalement s'il est seul et avec Ryuken s'il est à côté de Yenke), Yenke lance le sort "booster". Finissez-en rapidement à l'aide de compétences d'attaques et de coups à la hallebarde. Enfin, bien que vos adversaires ne soient très forts il se peut que vos points de vie chutent dangereusement, utilisez des mégapotions pour vous soigner. Le

combat terminé les Ronsos reconnaissent la force de Kimahri et vous pouvez passer. Revenez tout d'abord sur vos pas, sauvegardez sur la gauche de l'écran puis retournez au nord et suivez le chemin. Vous allez devoir traverser la Montagne, le chemin est assez long mais la progression linéaire. Profitez de cette excursion pour gagner de l'expérience et récupèrer quelques bonus (20 000 gils, une sphère HP, et une sphère clé niv. 4). Vous trouvererez aussi une sphère de Braska, regardez-la et Auron apprend un nouvel Overdrive. Une fois au bout du chemin, sauvegardez et profitez de cette zone pour faire des combats pour gagner des points de niveaux et donc faire progresser vos personnages sur le sphérier. Puis sauvegardez encore, et continuez votre route le long du chemin. Passez à l'écran suivant, et avancez un peu, une vidéo se déclenche. Seymour revient une troisième fois, vous allez livrer un nouveau combat, assez délicat. En effet Seymour utilise l'attaque "lance létale" qui transforme le personnage qu'elle touche en mode zombie, puis Seymour lance "Vie max" sur le personnage touché par le sort précédent, ce qui le tue. Utilisez donc des protections contre la transformation en zombie, et des eaux bénites pour parer cette redoutable attaque de Seymour. Les autres attaques de Seymour sont beaucoup plus classiques et sans grande puissance. Mais Seymour n'est pas seul, il est accompagné d'un autre monstre, puissant mais guère résistant. Commencez le combat en parlant à Seymour avec Tidus, et Yuna pour qu'augmente la force de Tidus et l'esprit de Yuna.
Lancez ensuite des sorts tels que "booster+" et "délai+" pour avoir une plus grande marge de manoeuvre. Puis attaquez Seymour à l'épée avec Tidus et Auron, et utilisez des attaques magiques "brasier X" avec Lulu sur l'autre boss. Chaque attaque de Lulu va obliger le petit boss à se régénérer et donc à perdre son tour, ce qui est indispensable car il possède une attaque dévastatrice... Yuna n'est pas très utile dans ce combat, utilisez plutôt des mégapotions qui redonnent 2000 HP à tous les personnages. Voici en quelques lignes un rappel sur la façon de combattre Seymour : protégez-vous contre l'état zombie avant le combat, utilisez "booster+" et "délai+" pour avoir plus de tours, attaquez Seymour avec Tidus et Auron, utilisez "brasier X" de Lulu sur le petit boss pour l'empêcher de jouer (il se régénére à chaque tour et pompe par la même occasion des points de vie de Seymour). Une fois de combat achevé une nouvelle vidéo se déclenche. Continuez ensuite votre progression le long du chemin. Avancez un peu et examinez les colonnes sur la gauche, vous trouverez un coffre entre deux d'entre elles, ouvrez-le et vous obtenez un symbole de Jupiter. Sauvegardez, avancez et passez à l'écran suivant, une nouvelle vidéo se déclenche. Vous reprenez les commandes de Tidus dans son rêve, avancez le long de la passerelle pour atteindre une plate-forme, allez sur la droite, puis allez en haut pour grimper à bord d'un navire. Avancez un peu et franchissez la porte à gauche. Avancez au milieu de la cabine pour faire la connaissance d'un nouveau priant. Petite conversation avec ce dernier, suivez-le ensuite à l'extérieur de la cabine et Montez sur le pont supérieur pour poursuivre votre discussion.

A votre réveil suivez simplement le chemin et dirigez-vous vers la flèche rouge sur le plan pour entrer dans la grotte. Avancez le long du nouveau chemin, sauvegardez au passage et avancez le long du chemin au nord puis, arrivé au niveau du lac, sautez dedans et nagez pour le traverser et ressortir de l'autre côté. Avancez un peu et vous allez devoir passer avec succès une épreuve pour continuer votre route. Aucune difficulté pour ce faire, lancez simplement la Blitzball de Wakka sur la sphère au centre, avancez puis ouvrez ensuite le coffre apparu pour obtenir une sphère clé niv. 1. Faites maintenant demi-tour au niveau du précédent point de sauvegarde, et gravissez les escaliers nouvellement présents. Avancez sur la gauche et allez dans l'eau, nagez et vous arrivez vers une nouvelle épreuve : notez bien les trois trous avec les différentes lumières, vous allez devoir guider vos personnages dedans. Placez pour commencer Rikku dans le vert, Tidus dans le bleu, et enfin Wakka dans le rouge. Petite animation, regardez maintenant au fond de l'eau pour apercevoir un coffre, approchez-vous en et ouvrez-le pour obtenir une sphère étoile. Faites maintenant demi-tour en haut des escaliers et suivez le couloir sur la droite, puis le passage dans l'eau, et reMontez de l'autre côté afin de trouver deux coffres contenant une sphère retour et une bague zéphyr. Revenez ensuite au niveau de l'intersection en haut de l'escalier et allez sur la gauche. Arrivé devant le lac gravissez les escaliers sur la gauche et avancez dans la zone suivante. Petite vidéo, avancez ensuite le long du passage, sauvegardez, et avancez encore pour sortir de la grotte.

Une fois dehors un nouvel ennemi de taille vous attend, préparez-vous à livrer un combat difficile. Et tout commence au plus mal car votre ennemi jette un sort qui met vos personnages dans un état lamentable : poison, folie, silence, sommeil ! Vos personnages doivent être par chance protégés, si vous n'avez pas pu les protéger tous les trois utilisez des remèdes pour les guérir, utilisez aussi "booster+" et "délai+" pour avoir le temps de mettre en place vos attaques et de soigner vos personnages. Utilisez aussi des sorts tels que boomerang pour vous protéger (vous pouvez aussi utiliser le sort "boomerang" sur votre ennemi pour l'empêcher d'utiliser "soin max"), et attaquez avec Tidus et Auron à l'épée. Yuna s'occupera quant à elle de soigner votre équipe, n'hésitez pas à invoquer Bahamut si votre jauge d'Overdrive est pleine afin de pouvoir l'exécuter (puis rappelez votre chimère). Méfiez-vous pour finir de la capacité contre-attaque de votre ennemi, aussi soignez vos personnages dès que possible et non pas le tour précédent celui du gardien du

sanctuaire. Le combat gagné, vous assistez à une nouvelle vidéo, retournez dans la caverne et sauvegardez, puis ressortez dehors et avancez, en route pour Zanarkand.

Avancez un peu le long du chemin et vous assistez à une nouvelle vidéo. Ramassez ensuite la sphère qu'a laissée tomber Yuna sur le sol, nouvelle animation et vous regardez l'enregistrement de la sphère. Continuez ensuite votre route le long du chemin et vous voilà aux portes de Zanarkand.

Retour à Zanarkand

Avancez le long du nouveau chemin (ne vous inquiètez pas il n'y a pas de monstre), et passez dans la zone suivante. Là, avancez et rejoignez votre groupe, une nouvelle vidéo se déclenche. Continuez ensuite votre progression, et avancez le long des ruines de Zanarkand dans l'écran suivant. Vous allez livrer de nombreux combats sur votre route, très utiles pour gagner de l'expérience facilement. Ouvrez aussi les deux coffres présents sur la gauche du chemin pour obtenir une targe et une sphère chance. Une fois au bout de la route passez dans la zone suivante et vous voilà à l'entrée du dôme de Yevon. Sauvegardez sur la gauche, avancez et entrez dans le temple après la petite animation. Vous devez maintenant suivre un nouveau chemin pour gagner la salle de l'épreuve, ce parcours va lui aussi vous permettre d'obtenir de nombreux points de combats, pensez à vous soigner régulièrement pendant et entre les combats car les monstres sont coriaces. Sauvegardez en milieu de chemin, continuez votre route, et prenez la sphère chance dans le coffre en bas des escaliers menant à la salle de l'épreuve. Gravissez ensuite ces escaliers, sauvegardez et entrez dans la salle. Avancez un peu et placez-vous sur la case lumineuse sur le sol pour activer une première énigme, vous allez en effet devoir résoudre un puzzle. Aucun problème quoi qu'il en soit car le modèle est affiché en face, sur le mur. Marchez simplement sur les bonnes cases afin qu'apparaissent les pièces correctes sur le sol (case devant vous, les deux cases au fond à gauche de la salle, et les deux cases du milieu à droite). L'épreuve passée, une porte s'ouvre et six socles apparaissent sur le sol. Commencez par pousser le premier socle situé à gauche. Puis entrez dans la salle maintenant accessible, avancez, résolvez le puzzle et prenez la sphère de Kilika posée sur le mur à gauche du modèle sur l'écran. Puis faites demi-tour dans la pièce précédente et posez cette sphère sur le second socle situé à gauche. Avancez encore un peu et poussez le troisième socle à gauche. Continuez votre progression dans la nouvelle salle, vous avez un second puzzle à résoudre, faites-le (la solution est encore affichée et visible sur le mur). Faites ensuite demi-tour dans la salle avec les six socles, allez sur la droite et poussez le premier. Retournez dans la salle aux énigmes et résolvez le troisième puzzle comme les autres, puis retournez dans la salle avec les différents socles. Avancez sur la droite et poussez le troisième socle, puis allez résoudre la quatrième et dernière énigme. Ramassez alors la sphère de Besaid, direction la pièce aux multiples socles, avancez et posez la sphère sur le dernier socle, c'est à dire sur le second à droite. Petite animation, sauvegardez et avancez dans la pièce où vous avez résolu les diverses énigmes et un boss vous attend. Pas d'inquiètude toutefois, commencez par utiliser "booster+" et placez Auron devant l'ennemi. Yuna et Tidus se placeront quant à eux derrière lui. Auron va se charger d'attaquer le boss avec son épée et son dernier Overdrive lorsque cela est possible. Yuna se chargera de le soigner avec "soin max" et Tidus utilisera des techniques telles que "délai+" pour attaquer et ralentir le monstre (attention toutefois à ses contre-attaques). Auron attaquant relativement fort (près de 9999 dommages par coup d'épée à ce point du jeu si vous vous êtes entrainé), le combat devrait vite basculer en votre faveur, continuez jusqu'à ce que la victoire soit vôtre. Nouvelle vidéo ensuite et vous utilisez l'élévateur pour descendre dans la salle du priant. Une vidéo se déclenche à votre arrivée, sauvegardez et continuez votre route, nouvelle vidéo et rencontre avec Yunalesca, retournez ensuite sauvegarder puis suivez Yunalesca et vos personnages, nouvelle vidéo et vous allez devoir l'affronter, affrontement au cours d'un combat en trois étapes. La première étape ne présente aucune difficulté, attaquez avec Auron et Lulu pendant que Yuna soignera vos personnages et utilisera des remèdes pour contrer les sorts de Yunalesca. Tidus pourra quant à lui effectuer de ponctuelles interventions pour booster le groupe et ralentir l'ennemi. Yunalesca n'a que 24 000 points de vie dans cette première forme, le combat sera bouclé en deux tours de jeu. Yunalesca se transforme alors en une seconde forme plus puissante et résistante, le combat reprend. Sa stratégie est assez simple et identique à celle employée lors de votre dernier affrontement avec Seymour, elle utilise en effet un sort mettant un personnage en état "zombie" et le soigne. Par chance vos personnages doivent encore être protégés contre ce sort, vous pouvez donc combattre en toute tranquilité. Cette seconde forme de Yunalesca possède 48 000 points de vie, prévoyez donc un tour de plus en attaquant aussi avec Tidus (technique "délai+").
Enfin, la troisième forme de votre ennemi apparaît, et le combat va prendre une drôle de tournure car Yunalesca envoie un sort ("over hadès") qui anéantit tout personnage dans son état normal. Il est donc intéressant de ne pas soigner vos

personnages et d'attaquer rapidement (attention prohibez toute utilisation de la magie blanche de Yuna) avec Auron et Tidus. Si vos personnages sont faibles, faites leurs prendre une potion pour les éliminer et régénérez-les avec Yuna. En procédant ainsi le combat ne devrait pas vous poser de réelles difficultés, il peut toutefois durer quelques temps, votre ennemi possèdant 60 000 points de vie. Le calme revenu avancez, et ouvrez le coffre pour obtenir le symbole solaire. Descendez ensuite le long des escaliers sur la droite et vous vous retrouvez téléporté de l'autre côté de la plate-forme. Avancez un peu et descendez le long des nouveaux escaliers pour quitter cet endroit. De retour dans le temple une vidéo se déclenche et vous avez une petite conversation avec Auron, puis avancez vers le sud pour passer à l'écran suivant. Avancez, sauvegardez et utilisez l'élévateur pour reMonter dans la salle de l'épreuve. Avancez un peu, allez sur la droite pour atteindre la seconde pièce de cet endroit, puis allez vers le bas de l'écran pour sortir de la salle de l'épreuve. Sauvegardez encore, et avancez pour sortir du temple. Une fois dehors une vidéo se déclenche, vous apercevez Sin et réfléchissez à une autre façon de le vaincre sachant qu'il n'y a plus d'ultime invocation...

Heureusement le vaisseau Al Bhed est là, et vous pouvez l'utiliser pour quitter Zanarkand. Petite vidéo, sortez de la cabine et avancez le long du couloir pour rejoindre le pont. Sauvegadez, gravissez les escaliers, et allez parler à Yuna. Une vidéo se déclenche et vous prenez la décision de vous rendre à Bevelle. Faites maintenant demi-tour dans le vaisseau pour vous rendre dans la cabine de pilotage. Nouvelle vidéo et Wakka, Rikku et Lulu semblent avoir une idée pour défier Sin. Sauvegardez et allez parler à Cid pour prendre les commandes du vaisseau Al Bheds.

Vous pouvez maintenant visiter comme bon vous semble le monde Spira, profitez de cette nouvelle liberté d'actions pour effectuer les quêtes annexes du jeu (voir la deuxième partie de notre écrit) et faire progresser vos personnages. Une fois prêts, direction Bevelle à bord de votre vaisseau Al Bheds et prenez la direction de Bevelle.

Bevelle et le combat final

Avancez un peu le long du passage et deux gardes vous interpellent et vous arrêtent. C'est alors que surgit Shelinda, nouveau capitaine de le garde. Vous êtes libre et demandez à vous entretenir avec Mika. Une vidéo se déclenche alors, petite discussion avec le seigneur Mika puis avec le priant du temple de Bevelle (dites-lui que vous pensez pouvoir vaincre Sin avec tout d'abord l'hymne des priants puis en éliminant Yu Yevon à l'intérieur de Sin pour l'empêcher de refusionner. Vous prenez alors la décision de combattre Sin et demandez à Shelinda un bateau volant sur Spira et chantant l'hymne des priants afin de calmer Sin et de le rendre vulnérable. De plus, tout Spira reprendra en choeur cet hymne afin d'augmenter vos chances de sortir victorieux.

Après une nouvelle vidéo vous voilà à bord du vaisseau Al Bheds, sauvegardez et parlez à Cid pour vous rendre vers Sin. Vous assistez alors à une nouvelle vidéo, sortez ensuite de la cabine du vaisseau et suivez le couloir, gravissez les escaliers puis utilisez l'élévateur pour rejoindre le pont du vaisseau (là où vous avez battu l'Effray en arrivant pour la première à Bevelle). Sin est dehors, nouvelle vidéo et le combat peut commencer.

Vous voilà sur le point d'affronter le terrible Sin, et comme dans tout Final Fantasy qui se respecte attendez-vous à livrer de nombreux combats spectaculaires finir sur les chapeaux de roues. Le premier se déroule sur le pont du vaisseau Al Bhed, vous allez tout d'abord devoir éliminer le bras gauche de Sin. Utilisez "Booster+" avec Tidus et attaquez avec Auron et Tidus pour blesser votre ennemi et le ralentir. Utilisez aussi des attaques "brasier X" avec Lulu, sin étant particulièrement vulnérable à l'élément feu. Sin va se Montrer durant ce combat particulièrement calme, méfiez-vous simplement de son attaque "quartum" que vous pouvez éviter en vous éloignant de lui lorsqu'il se concentre. Le bras gauche de Sin ne possède que 65 000 points de vie, vous en aurez très vite fini.

Nouvelle vidéo ensuite et les Al Bheds utilisent leur canon pour détruire le bras gauche que vous venez d'affaiblir. Il est maintenant temps de vous attaquer à son bras droit, la technique à utiliser est exactement la même que celle employée pour détruire le bras gauche, et les attaques de Sin sont elles aussi similaires.
Vous assistez ensuite à la destruction du bras droit de Sin par la canon Al Bheds, et un troisième combat se prépare.

Vous allez maintenant affronter Sin ainsi qu'un petit monstre. Commencez par concentrer vos attaques à l'épée et "Brasier X" sur le petit monstre afin de l'éliminer en deux tours de jeu, vous pouvez ensuite vous attaquer à Sin. Le combat n'est là non plus pas bien difficile, utilisez les mêmes attaques que dans les combats précédents et vous sortirez vite vainqueur de la bataille. Attention toutefois à l'attaque "quartum" de Sin car vous ne pouvez pas l'éviter dans ce

combat, utilisez donc des mégapotions pour vous régénérer rapidement.

Nouvelle vidéo et Sin s'écroule. De retour dans la cabine du vaisseau Al Bheds sauvegardez, puis sortez-en et retournez sur le pont où vous avez vaincu les deux bras de Sin dernièrement pour retrouver Yuna. Discutez avec elle, et une vidéo se déclenche. Sin se remet à bouger, vous allez maintenant l'attaquer une dernière fois afin de réussir à pénétrer dans son corps. Sauvegardez puis retournez sur le pont afin de livrer cette nouvelle bataille. Le combat ici est un peu plus délicat, commencez par invoquer une chimère comme Anima, attaquez et utilisez votre Overdrive pendant trois tours, jusqu'à ce que votre vaisseau soit à proximité de Sin. Rappelez alors votre chimèr eet faites attaquer Auron et Tidus pendant que Lulu utilisera "braiser X". Ce combat est un véritable contre la Montre car vous devez avoir éliminé votre ennemi avant que sa jauge d'Overdrive ne soit pleine, mais cela ne devrait pas vous poser de problème compte tenu de la puissance des attaques d'Auron, Tidus et Lulu (9999 par attaque à ce stade du jeu) et de l'Overdrive d'Anima (plus de 50 000). Le combat remporté une nouvelle vidéo se déclenche et vous voilà à l'intérieur de Sin.

Commencez par sauvegarder et faites des combats si nécessaire pour améliorer les compétences de vos personnages. Puis sauvegardez encore et gravissez les escaliers voisins, un nouvel ennemi vous attend en haut. Il s'agit du dernier combat contre Seymour, bataille plus difficile car votre adversaire n'est vulnérable qu'à un seul élément par tour. Regardez donc la roue derrière lui pour le savoir et l'attaquer avec la magie sur son point faible. Effectuez aussi des attaques plus classiques avec Auron, et soignez vos personnages avec Yuna (utilisez aussi des sorts de protection). Avancez maintenant le long du nouveau chemin en prenant la direction de la flèche rouge sur le plan, puis sauvegardez, et avancez, vous voilà dans un drôle d'endroit. Il vous faut maintenant récupèrer dix petits objets éparpillés sur le sol, mais la difficulté réside dans le fait que des stalagmites sortent aléatoirement du sol. Si un stalagmite vous touchez vous devrez effectuer un combat et éliminer quelques monstres assez coriaces. Une fois les objets ramassés une vidéo se déclenche et vous voilà face à Jecht. Regardez la petite animation et préparez-vous à un combat contre Jecht et divers petits monstres. Utilisez la même méthode que celle employée lors des précédents combats et pensez surtout à soigner vos personnages avec Yuna dès que leurs points de vie tombent sous la barre des 5000. Le combat gagné vous assistez à une nouvelle vidéo, et un nouvel affrontement débute. Vous attend tout d'abord un affrontement contre diverses chimères, utilisez les vôtres pour exterminer les chimères ennemies en pensant bien sûr à utiliser contre une chimère, une autre chimère d'élément opposé (eau contre foudre, glace contre feu). Le combat final, contre Yevon, peut enfin débuter. Voici pour terminer en beauté une petite technique vous permettant de liquider votre adversaire sans aucune difficulté. Equipez donc avec Tidus une arme ayant comme capacité attaque zombie (ou alors modifier une arme existante pour lui mettre cette capacité) puis attaquez simplement une fois Yevon avec.
Attaquez ensuite avec Auron et Lulu, Yuna soignera votre équipe. Dès lors le combat se produit comme un cercle vicieux : vous infligez des dommages à Yevon, les monstres l'entourant lui rendent des points de vie, mais étant donné que Yevon est en état zombie, les soins de ses alliés lui font perdre encore plus de points de vie etc... Vous n'aurez ainsi aucun mal à éliminer Yevon, admirez ensuite la cinématique de fin du jeu, toutes nos félicitations !

Quêtes annexes

Voici maintenant une description complète des nombreuses quêtes annexes existantes dans le jeu, ainsi que la démarche à suivre pour les exécuter avec succès. Il est préfèrable de se plonger dans cette partie en revenant de Zanarkand, avant de vous attaquer à Sin.

Le langage Al Bhed

Tidus rencontrera au cours de son périple sur Spira différents peuples tels les Guados, les Ronsos, et les Al Bheds.Vous ferez la connaissance des Al Bheds peu après votre arrivée dans Spira, dans les ruines sous-marines. Ces derniers possèdent leur propre langage de communication qui est absolument incompréhensible pour toute personne non Al Bhed. Tidus va donc au cours de cette aventure récupérer divers manuel d'Al Bhed afin d'apprendre cette langue et de comprendre ce que disent les nombreux Al Bhed (comme sur le vaisseau par exemple). De plus, une bonne connaissance de cette langue devrait vous rendre de nombreux services et vous aider par exemple, dans le refuge Al Bheds, à résoudre quelques énigmes avec à la clé des trésors non sans intérêt. Les manuels d'Al Bhed sont au nombre de 26, et sont répartis sur tout Spira. En voici leurs emplacements :

01) Sur le pont du navire Al Bhed où vous êtes emmené après vous être fait capturer dans les ruines sous-marines par

Rikku et ses alcolytes. Cherchez en haut à droite du pont.
02) Second livre dans le village de Besaid, allez au fond à gauche du village et entrez dans la tente des bannisseurs pour le trouver.
03) Après votre départ de l'île de Besaid, à bord du Liki, vous le trouverez au fond de la salle des machines.
04) Ce livre se trouve dans le village dévasté de Kilika Porto, regardez sur le comptoir du bar (situé devant vous au niveau de la première intersection).
05) A bord du Winno, allez dans la cabine de pilotage du navire pour le trouver sur le sol.
06) Vous le trouverez à l'intérieur du stade de Blitzball de la ville de Luca, dans les vestiaires B.
07) Toujours à Luca, ce manuel d'Al Bhed 7 se trouve à la réception de l'opéra.
08) A l'intérieur de l'auberge dans la dernière partie de la route de Mi'ihen, parlez à rin après son arrivée à l'intérieur et il vous remet ce manuel.
09) Sur le côté de la route de Mi'hien, il est posé sur le sol, voir notre soluce pour en avoir la position exacte.
10) Ce manuel se trouve au bout d'un petit chemin annexe, près de la route suivant celle de Mi'hien, route menant au quartier général (Seymour vous obtient un laissez-passer).
11) Vous l'obtiendrez sur la route menant au temple de Djose, voir notre solution pour son emplacement exact.
12) Sur la plate-forme en hauteur derrière O'Aka, après votre traversée du Sélénos à dos de shoopuf.
13) Manuel situé dans le village de Guadosalam, vous le trouverez dans l'auberge.
14) Ce manuel s'obtient à l'intérieur de l'auberge au milieu de la plaine foudroyée, parlez à Rikku puis à Rin pour qu'il vous le remette.
15) Dans la forêt de Macalania, au bout du chemin en bas à droite juste après être passé au niveau d'O'Aka.
16) Toujours dans la même forêt que le précédent, il se trouve sur le sol sur la gauche du bâtiment, juste avant que Tromell viennent chercher Yuna dans la zone suivante.
17) Il se trouve au milieu des ruines situées dans le désert de Sanubia.
18) Dans le désert de Sanubia, sur la droite du point de sauvegarde, au niveau du symbole Al Bhed.
19) Vous le trouverez sur le sol, près de la sauvegarde à l'entrée du refuge des Al Bheds.
20) Ce vingtième manuel est situé à l'intérieur du refuge des Al Bheds, dans la zone résidentielle.
21) Toujours dans le refuge Al Bheds, sur la droite au bout du couloir principal du refuge.
22) Dans Bevelle, en bas de l'escalier automatique permettant de descendre dans le temple.
23) Sur la plaine de la félicité, vous le trouverez au nord-ouest, au bord de la falaise, voir notre solution pour en avoir l'emplacement exact.
24) Devant le temple de Reniem, allez sur la gauche, derrière le chocobo contre lequel vous pouvez faire une course.
25) Avant de vous rendre au Mont Gagazet, il se trouve dans la caverne du priant où vous pouvez obtenir la chimère Yojimbo (vor notre solution).
26) Ce dernier livre se trouve dans les ruines d'Oméga (voir notre quête annexe se déroulant dans ce lieu).

La quête des chocobos

Cette petite quête annexe assez amusante se déroule principalement sur la plaine de la félicité. Une fois en bas de la vallée par laquelle vous avez atteint cet endroit allez au nord-ouest de la plaine et vous apercevrez une dame étrange se tenant sur un chocobo au bord de la falaise. Parlez-lui et dites-lui que vous souhaitez apprendre à Monter des chocobos, puis répondez de façon affirmative à ses questions afin de prouver votre détermination et de débuter l'apprentissage.

La première épreuve consiste à effectuer un certain trajet à dos de chocobo en un temps limité. La difficulté réside dans le fait que le chocobo est sauvage et a tendance à se déplacer sur les côtés, vous faisant ainsi perdre de précieux dizièmes de secondes. Utilisez donc les flèches directionnelles pour obliger votre chocobo à se déplacer en ligne droite et vous n'aurez aucun mal à finir la course en moins de 12.8 secondes. L'exercice réussi vous pouvez maintenant vous déplacer à dos de chocobo, cela vous permet bien sûr de vous déplacer beaucoup plus rapidement mais aussi d'évoluer sans avoir de combats à effectuer. Notez aussi que vous obtenez un élixir pour avoir réussi l'épreuve. Essayez ensuite de faire la course une seconde fois, et si vous battez votre propre temps vous obtiendrez une potion+. Parlez ensuite à votre professeur pour effectuer une autre épreuve, vous allez devoir dans cet exercice effectuer le même trajet que précédemment mais attention car vous devrez éviter de nombreux ballons de Blitzball tout au long du parcours. Si un ballon vous touche, il vous fera perdre deux secondes, il est donc nécessaire de tous les éviter pour terminer le parcours dans les temps. Petit avantage tout de même pour cette épreuve, votre chocobo est beaucoup plus calme et

se laisse aisément diriger. L'épreuve réalisée avec succès vous obtenez une sphère clé niv. 1, essayez donc de refaire ce parcours et de battre votre temps pour gagner une mégapotion avant de vous lancer dans l'épreuve suivante.
Troisième exercice sembable au précédent, il s'agit toujours de la même course mais notez que cette fois les ballons de Blitzball seront accompagnés d'oiseaux qui vous foncent dessus afin de vous ralentir. Il vous faut donc éviter à la fois les ballons et les oiseaux pour réussir le trajet dans le temps qui vous est imparti. Si vous réussissez vous obtiendrez une sphère clé niv. 2, essayez ensuite de refaire l'exercice et de battre votre propre temps pour empocher un éther, puis passez au dernier défi. Vous allez maintenant pour finir affronter votre professeur dans une course de chocobo. L'objectif est simple, réussir le parcours en un temps inférieur au sien, mais attention car divers oiseaux vous fonceront dessus pendant la course, vous faisant ainsi perdre de précieuses secondes. Cette course mêle donc rapidité et esquive, si vous l'emportez vous gagnerez une sphère clé niv. 3, vous pouvez ensuite essayer de battre votre temps pour obtenir un turbo éther. Essayez aussi de faire la course en un temps nul, c'est à dire en évitant tous les projectiles et en prenant tous les ballons vous permettant de gagner du temps afin d'obtenir l'objet nécessaire à l'arme légendaire du héros Tidus.

Vous voilà maintenant à dos de chocobo dans la plaine, vous pouvez réaliser une dernière épreuve, cette dernière se déroule devant le temps de Reniem. Vous pouvez consulter notre solution pour l'atteindre, en voici toutefois un bref rappel concernant le chemin à suivre pour y accèder : retournez à dos de chocobo près de la sortie de la forêt de macalania, allez sur la droite et examinez la plume jaune sur le sol pour atteindre un morceau de terre inexplorée. Descendez de votre chocobo et suivez le chemin pour atteindre le temple de Reniem. Une fois devant le temple, au niveau du point de sauvegarde, allez sur la droite et approchez-vous du chocobo pour le Monter et participer à une petite course se déroulant sous le temple. L'objectif est simple, vous allez courir contre un autre chocobo et devoir rejoindre le centre de la spirale décrite par le parcours avant lui. Si vous y parvenez vous gagnerez un miroir terni. Voilà le chemin à suivre afin de gagner sans aucune difficulté (ne vous occupez pas des coffres et autres bonus le long du chemin, ils ne feront que vous ralentir) : avancez et descendez à gauche dès que possible, avancez encore, et descendez encore d'un niveau dès le premier passage (cette descente devrait vous faire changer de sens dans le parcours). Suivez le nouveau chemin et prenez en bas dès que possible, puis tournez dans l'autre sens, avancez, et descendez une dernière fois pour rejoindre le centre et sortir vainqueur de la course. Le miroir terni est à vous, vous pouvez maintenant refaire la course une seconde fois pour récolter les bonus dans les cinq coffres à trésors tous situés dans des impasses (vous obtiendrez ainsi des sphères, un élixir et un mégalixir).

Le défi sur la plaine foudroyée

Vous allez pouvoir sur cette plaine participer à un petit jeu assez amusant, le principe en est assez simple : évitez la foudre qui s'abat constamment sur la plaine. Pour ce faire il vous faut appuyer sur le bouton X dès que l'éclair apparaît à l'écran (l'écran devient tout blanc un court instant) avant qu'il ne vous tombe dessus.
Cette petite action qui paraît pourtant banale va vous permettre en réalité d'obtenir de nombreux bonus. Pour récupérer ces divers bonus vous devez vous rendre près de l'auberge au milieu de la plaine et ouvrir le coffre, le bonus vous y attendra.
Voici maintenant les différentes actions à effectuer ainsi que les bonus qui sont accessibles après leur réalisation :

`Eviter la foudre cinq fois`	gain : 2 potionss.
`Eviter la foudre dix fois`	gain : 2 mégapotions.
`Eviter la foudre vingt fois`	gain : 2 sphères MP.
`Eviter la foudre cinquante fois`	gain : 3 sphères physiques.
`Eviter la foudre cent fois`	gain : 3 sphères HP.
`Eviter la foudre cent cinquante fois`	gain : 4 mégalixirs.
`Eviter la foudre deux cents fois`	gain : Symbole de Mars (arme légendaire de Lulu).

Attention, le nombre d'éclairs évités doit être consécutif pour que les bonus soient vôtres, vous devez de plus rester sur la plaine sinon le nombre de fois que vous avez évité la foudre retombera à zéro et vous devrez tout recommencer...
Enfin, notez que vous pouvez aussi obtenir deux bonus en vous faisant toucher un certain nombre de fois consécutives par la foudre (ce qui est beaucoup plus facile) : si vous vous faites toucher trente fois d'affilées vous gagnerez un éther, vous faire toucher quatre vingts fois de suite vous permettra enfin de gagner un élixir.

La capture des papillons dans la forêt de Macalania

Vous trouverez dans la forêt de Macalania un étrange personnage vous proposant de réaliser une quête dans laquelle vous devez capturer des papillons. Vous devez en effet toucher sept papillons bleus en un temps limité pour faire apparaître un coffre renfermant un bonus. Attention toutefois, il vous faut absolument éviter les papillons rouges, en effet si vous en touchez un, un combat se déclenchera et vous devrez éliminer quelques monstres, cela vous fera perdre de précieuses secondes.

Le premier lot de papillons à attraper se trouve le long du chemin à côté de la personne qui vous propose le défi. Avancez le long de ce chemin en revenant sur vos pas et touchez les sept papillons bleus en prenant soin d'éviter tous ceux qui sont rouges pour obtenir une sphère MP, récupérable dans un coffre qui apparaît sur le chemin une fois l'épreuve réussie. Vous trouverez aussi un second lot de papillons dans la partie suivante de la forêt. Là encore vous devez suivre le chemin en touchant sept papillons bleus pour obtenir un éther dans le coffre qui apparaît.

Nous vous conseillons ensuite de revenir dans cet endroit par deux fois : la première fois dès que vous aurez battu le boss au fond de la forêt (voir notre solution), refaites les deux épreuves (attention toutefois vous avez dix secondes de moins pour réussir les défis) et vous gagnerez deux nouveaux bonus : deux élixirs et deux mégalixirs. Revenez ensuite dans la forêt une dernière fois avant de partir combattre Sin, lancez-vous dans la capture des papillons bleus (vous n'avez plus que vingt secondes cette fois-ci) et vous gagnerez une sphère ainsi que l'objet vous permettant de contrôler l'arme légendaire de Kimahri.

Obtenir le miroir des sept astres

Notez tout d'abord que pour obtenir ce miroir vous devez déjà possèder le miroir terni. Ce dernier s'obtient en remportant la course de chocobo sous le temple de Remien, voir notre quête annexe à ce sujet. Dirigez-vous tout d'abord sur la plaine félicité, et rendez-vous dans la forêt de Macalania (lieu par lequel vous avez atteint cette plaine pour la première fois). Avancez le long du chemin sur la gauche et passez à l'écran suivant. Allez sur la gauche, puis encore sur la gauche et vous arrivez dans une zone avec une femme et un enfant. Parlez-leur et ces derniers vous disent avoir rendez-vous ici avec leur mari/père. Retournez donc deux écrans sur la droite et allez en haut. Parlez à la personne tout à droite et dites-lui que sa famille l'attend là-bas. Suivez-le ensuite pour retourner vers le couple, parlez-lui et cette fois-ci c'est le fils qui a disparu, il est parti chercher son père et n'est pas revenu.
Avancez donc un peu sur la gauche, approchez du point de sauvegarde, et gravissez le petit chemin fait de lumière. Passez à l'écran suivant et vous arrivez à une intersection, tournez à gauche et avancez pour retrouver le petit. Parlez-lui et utilisez votre miroir terni : vous recevez ainsi le miroir des sept astres.

Obtenir les chimères secrètes

Yojimbo
Vous obtiendrez cette chimère dans la grotte du priant volé, suivez notre solution pour l'obtenir (deux derniers paragraphes sur la partie concernant la plaine félicité).

Anima
Commencez par aller dans votre vaisseau et parlez à Cid pour faire une recherche sur la carte de Spira : recherchez le point de coordonnées X ~ 16 et Y ~ 57 pour localiser le temple de Baaj, puis rendez-vous y. Suivez maintenant le passage devant vous et, arrivé à un tournant à gauche, avancez et sautez dans l'eau. Plongez (bouton O) et avancez sous l'eau pour trouver un passage, gardé par un monstre. Attaquez-le avec Tidus, Wakkan, et utilisez des potions Al Bheds avec Rikku si nécessaire. Le monstre vaincu poursuivez votre route, examinez les coffres devant les statues, et une ouverture apparaît au fond de la salle (attention, d'après certaines sources il vous faut avoir récupéré les six secrets des six temples visités dans le jeu pour que cela marche, or notre solution permet de récupérer ces six objets secrets, nous ne pouvons donc vérifier l'exactitude de l'information, sachez seulement que si vous suivez notre solution cela ne posera aucun problème). Avancez et passez par cette ouverture, petite animation et la chimère Anima est vôtre. Retournez maintenant à l'entrée de ce temple et utilisez le point de sauvegarde pour rejoindre votre vaisseau.

Les soeurs Magus
Dirigez-vous donc au Mont Gagazet et explorez cet endroit pour effectuer divers combats et capturer les monstres de ce Mont grâce à vos armes ayant la compétence capturer. Direction ensuite la plaine de félicité, allez à l'est de cette plaine et rendez une petite visite à la personne s'occupant du camp d'entraînement et recherchant des monstres (voir notre écrit dans la solution, dans la partie concernant la plaine de félicité). Remettez donc les monstres capturés à cette personne et elle vous remet un bonus. Retournez maintenant sur la plaine et dirigez-vous dans le temple de Remiem (voir notre solution ou la quête annexe sur les chocobos pour y accéder). Avancez et entrez dans le temple. Relevez alors les défis de Belgemine afin de lutter contre ses chimères et battez-les (vous devez posséder toutes les chimères, y compris Anima et Yojimbo). Avancez ensuite vers la zone lumineuse et utilisez les deux objets récupérés précédemment et vous obtenez après une vidéo la chimère soeurs magus. Ressorrtez ensuite du temple et utilisez le point de sauvegarde à droite pour retourner dans le vaisseau Al Bheds.

Les ruines Omega

La première chose à faire est de localiser ces ruines. Parlez donc à Cid et effectuez une recherche sur la carte de Spira en vous positionnant à l'endroit de coordonnées X ~ 70 et Y ~ 35, vous trouvez alors les ruines Omega, allez-y. Cette quête est relativement simple à accomplir, il vous suffit d'avancer le long du seul chemin en éliminant les divers monstres. Utilisez ensuite le téléporteur sur votre route et avancez encore pour tomber nez à nez avec un boss. Le combat débute, attaquez avec Tidus et Auron et utilisez Yuna pour guérir vos personnages avec le soin "esuna". Vous devrez ainsi éliminer cet ennemi assez rapidement. Continuez ensuite votre progression et utilisez le nouveau téléporteur pour aller sur la gauche et poursuivez votre route. Vous arrivez rapidement dans une zone avec de la fumée et un nouvel ennemi vous attend. Placez dans votre équipe Tidus et Auron et faites-les attaquer avec leurs épées. Yuna soignera vos personnages, faites-lui invoquer Anima lorsque sa jaune d'Overdrive est pleine et le combat ne devrait pas durer bien longtemps. Le monstre vaincu, examinez cet endroit, vous allez trouver de nombreux coffres, ouvrez-les pour obtenir divers bonus avant de retourner à bord de votre vaisseau.

La chasse aux monstres

Vous trouverez sur la plaine félicité (voir notre solution) le tenancier d'une salle d'entraînement fermée car tous les monstres se sont échappés dans la nature. En acceptant de travailler pour lui vous allez devoir capturer des monstres dans le monde de Spira (à l'aide d'armes ayant la compétence capturer, armes que vous vend cette personne) et les ramener à cette personne. Vous obtiendrez en échange de nombreux bonus et la salle d'entraînement sera réouverte. Vous pourrez y livrer de nombreux combats pour gagner de l'expérience et bon nombre d'objets.
Voici les divers monstres à capturer, ainsi que leurs emplacements classés par ordre chronologique des lieux visités. Notez que chaque fois que vous aurez capturé tous les monstres d'un endroit donné vous gagnerez des bonus et un nouveau monstre à combattre apparaîtra dans la salle d'entraînement. Utilisez de plus la compétence Scanner ou bien les armes ayant la compétence percer pour obtenir le nom de l'ennemi.

L'île de Besaid
01) Condor
02) Dingo
03) Flambos bleu

Porto Kilika
01) Abeille tueuse
02) Balsamine
03) Dinonyx
04) Elémentaire jaune

La route de Mi'hien
01) Bicorne
02) Bombo
03) Chien de Mi'hien

04) Cujo
05) Elémentaire blanc
06) Ipiria
07) Oeil flottant
08) Vouivre

La route menant au temple de Djose
01) Basilik
02) Bunyips
03) Elmidea
04) Flambos de neige
05) Garoum
06) Ochu
07) Simurgh

La plaine foudroyée
01) Aroj
02) Buer
03) Ekarissor
04) Elémentaire or
05) Kurasique
06) Larva
07) Mélusine

La forêt de Macalania
01) Chimaira
02) Elémentaire bleu
03) Flambos de glace
04) Guêpe
05) Iguanor
06) Koospos
07) Loup des neiges
08) Mafut
09) Mulfus
10) Oeil démoniaque

La plaine félicité
01) Cougar
02) Flambos de feu
03) Kimaira
04) Lycaon
05) Nebiros
06) Ogre
07) Shred
08) Vipère-méduse
09) Xylomid

Grotte du priant volé
01) Elémentaire obscur
02) Epehj
03) Fantôme
04) Galkimasera
05) Nidhog
06) Thorn
07) Tomberry

08) Varaha
09) Yowie

Le Mont Gagazet
01) Achelus
02) Ahriman
03) Asherah
04) Bandersnatch
05) Barracuda cornu
06) Behemoth
07) Flambos noir
08) Grenada
09) Mandragor
10) Orchida
11) Serrasalmus

A l'intérieur de Sin
01) Adamankhelone
02) Barbatos
03) Démonolithe
04) Exoray
05 - 06) Gemini (deux sortes)
07) Méga Behemoth
08) Morbol
09 Spectre

Les ruines Omega
01) Elémentaire noir
02) Esprit
03) Haarma
04) Maître Cougar
05) Métillé
06) Oeil de la mort
07) Tomberry Nion
08) Varuna
09) Zaurus

Les sphères de Jecht, Braska et Auron

Trouver ces différentes sphères vous permet non seulement d'en savoir un peu plus sur le pélerinage de Braska et l'histoire de Jecht mais aussi d'apprendre de nouveaux Overdrives à Auron (voir notre guide dans la partie trois de cet écrit). Voici donc l'emplacement des dix sphères réparties sur Spira (voir notre solution si vous avez du mal à les localiser avec ces explications), vous pouvez les récupèrer après avoir eu la première sphère de Jecht dans la forêt de Macalania :

Sphère d'Auron : elle se situe près de la falaise sur le chemin menant au "quartier général" comme l'appelle Seymour, après la traversée de la route de Mi'hien.
Sphère de Braska : vous la trouverez sur le chemin Montant le long du Mont Gagazet, avant d'aller battre la troisième forme de Seymour.
Sphère de Jecht 1 : vous obtiendrez cette sphère après avoir battu le monstre dans la forêt de Macalania.
Sphère de Jecht 2 : il vous faut aller à droite de l'entrée du temple sur l'île de Besaid pour la trouver.
Sphère de Jecht 3 : rendez-vous sur le pont du Liki (vaisseau emprunté pour aller de Besaid à Porto Kilika, vous retrouverez ce vaisseau sur les quais à l'île de Besaid) afin de la ramasser.
Sphère de Jecht 4 : elle se trouve dans le sous-sol A du stade de Blitzball à Luca.

Sphère de Jecht 5 : vous l'apercevrez le long de la route de Mi'hien, au sud de la bâtisse.
Sphère de Jecht 6 : vous la trouverez sur les quais à Luca.
Sphère de Jecht 7 : cette sphère se situe sur la plaine foudroyée.
Sphère de Jecht 8 : la dernière sphère de Jecht est dans la partie sud de la forêt de Macalania.

Guide de jeu

Voilà un guide sur les différents personnages du jeu, sur leurs Overdrives, et sur les chimères, ainsi que sur les différentes magies.

Personnages et Overdrives

Tidus
Héros du jeu, c'est une véritable star du Blitzball jouant aux Zanarkand Abes malgré son jeune âge (17 ans). Tidus se sert d'une épée comme arme tout au long du jeu, cette épée lui est remise par Auron, il s'agit d'un cadeau de Jecht, père de Tidus.

Overdrives : exécuter l'Overdrive de Tidus s'apparente à un petit jeu de rapidité similaire à celui des lancés-francs dans un jeu de basket-ball. Un point se déplace en effet le long d'une ligne horizontale et vous devez l'arrêter à un endroit précis (milieu de la ligne) en un temps limité (3 secondes) pour que Tidus exécute son Overdrive correctement. Tidus pourra apprendre tout au long de votre progression trois Overdrives (ce qui fait un total de quatre avec celui qu'il maîtrise dès le début de la partie) en exécutant un certain nombre de fois les Overdrives qu'il possède déjà.
Premier Overdrive : attaque un seul ennemi, vous pouvez le lancer dès le début du jeu.
Second Overdrive : attaque tous les ennemis, vous devez exécuter le premier Overdrive au moins dix fois pour l'apprendre.
Troisième Overdrive : attaque tous les ennemis, vous devez exécuter le second Overdrive au moins vingt fois pour l'apprendre.
Quatrième Overdrive : attaque tous les ennemis, vous devez exécuter le troisième Overdrive au moins cinquante fois pour l'apprendre.

Yuna
Fille du célébre invokeur Braska, Yuna souhaite suivre la même voie que son père et détruire Sin pour que revienne la félicité sur Spira. A 17 ans elle se lance dans ce pélerinage et fera vite la connaissance de Tidus, leur relation lui fera peu à peu prendre confiance en elle et elle pourra compter à tout moment sur ses nombreux gardiens pour la protéger.

Overdrive : Yuna ne dispose que d'un seul Overdrive mais ce dernier est de taille. Il s'exécute quoi qu'il arrive (aucune manipulation fastidieuse à effectuer) et permet de remplir la jauge d'Overdrive des chimères que possède Yuna. Vous pouvez ainsi utiliser l'Overdrive d'une de vos puissantes chimères comme Anima sans pour autant la faire combattre auparavant ce qui est très pratique car vos chimères pourront lancer leur Overdrive sans avoir perdu un seul point de vie.

Wakka
Tout d'abord joueur de Blitzball et capitaine de l'équipe des Besaid Aurochs, il rencontrera Tidus échoué sur l'île de Besaid. Ami de Yuna, il prendra sa retraite après le tournoi à Luca et se consacrera tout son temps à exercer sa fonction de gardien, et donc à protéger Yuna durant son pélerinage.

Overdrive : exécuter l'Overdrive de Wakka s'apprente à un jeu de Jackpot dans un casino. Vous devez en effet obtenir trois symboles de la même couleur et l'Overdrive de Wakka aura sa puissance maximale. Notez que Wakka pourra apprendre trois techniques en plus de celle qu'il connait au début du jeu en gagnant des matchs de Blitzball (pour jouer utilisez un point de sauvegarde après le tournoi de Luca et choisissez l'option jouer au Blitzball, attention toutefois cette fonction ne sera pas accessible pendant une partie de l'aventure).

Lulu
A 22 ans cette étrange personne est l'un des gardiens de Yuna. Femme mystérieuse elle utilise avec talent la puissante magie noire et sa présence est primordiale dans les combats. On ne connait sinon que peu de choses sur elle, si ce n'est qu'elle a déjà protégé un invokeur avec Yuna, invokeur mort dans la grotte du priant volé...

Overdrive : Lulu ne possède qu'une seul Overdrive, il lui permet de lancer plusieurs fois de suite un sort de magie noire. Vous devez pour cela effectuer des tours avec le joystick droit de la manette en un temps limité (six tours maximum). Le nombre de tours accompli correspond au nombre de fois qu'elle lance le sort. Notez que cet Overdrive peut être particulièrement puissant en fin de jeu, imaginez que Lulu lance six fois le sort Ultima...

Kimahri
Membre de la tribu des Ronsos, Kimahri est lui aussi gardien de Yuna. Fidèle guerrier ce dernier est entièrement dévoué à celle qu'il protège au péril de sa vie. Puissant combattant il a entre autre la capacité d'apprendre les techniques de ses adversaires avec la technique Ryuken.

Overdrive : L'Overdrive de Kimahri s'exécute dans tous les cas et permet de lancer une technique apprise chez un ennemi. Ces techniques sont au nombre de douze, elles sont variées et permettent de trouver le point faible de quasi tout ennemi.

Rikku
A 15 ans Rikku est déjà une voleuse expérimentée, membre du peuple Al Bheds elle a la possibilité d'utiliser les objets volés et de les assembler pour en faire de véritables armes aux capacités dévastatrices.

Overdrive : Son Overdrive lui permet de mélanger deux objets pour en créer un troisième aux propriétés magiques. Vous ne pouvez toutefois pas savoir à l'avance quel sera le résultat de la combinaison, il vous faut donc faire des tests.

Auron
Gardien de Braska durant son pélerinage, Auron a promis de protéger Yuna, la fille de Braska durant son pélerinage et de la guider tout comme il l'a fait avec Braska. Auron est un combattant à la fois rusé et puissant, son aide vous sera indispensable.

Overdrive : Vous allez devoir appuyer sur les boutons qui apparaissent à l'écran sans vous tromper (sinon vous devrez recommencer) et en un temps limité pour exécuter l'Overdrive. Auron possède un premier Overdrive dès que vous le rencontrerez et pourra en apprendre d'autres en trouvant des sphères de Jacht, Braska et Auron (voir notre quête annexe pour les localiser).
Premier Overdrive : attaque tous les ennemis, vous pouvez le lancer dès votre rencontre.
Second Overdrive : attaque un ennemi, vous devez trouver une sphère pour l'apprendre.
Troisième Overdrive : attaque un ennemi, vous devez trouver trois sphères pour l'apprendre.
Quatrième Overdrive : attaque tous les ennemis, vous devez trouver dix sphères pour l'apprendre.

Seymour
Fils d'un père Guado et d'une mère humaine Seymour règne sur Guadosalam, il est aussi l'un des piliers de la religion de Yevon. Ce statut lui donne une grande emprise sur le monde de Spira et sur sa destinée. Seymour manie la magie comme personne et est capable d'invoquer de puissantes chimères comme Anima durant le tournoi de Blitzball à Luca. Malheureusement vous ne pourrez jouer avec lui que durant un combat au stade de Luca, profitez-en et invoquez sa chimère Anima si vous le souhaitez car l'histoire fait qu'il va vite devenir votre ennemi... suivez le jeu.

Les chimères de Yuna

Note : vous pouvez augmenter la puissance des Overdrives des chimères en récupérant les armes légendaires des

différents personnages du jeu.

Chimères principales (vous les obtiendrez obligatoirement)

Valefore
Yuna obtient cette première chimère dans le temple de l'île de Besaid. Pas de crainte à avoir, cette chimère sera dans votre liste quoi qu'il arrive, c'est un point obligatoire du jeu. Valefore a la capacité de voler et peut esquiver de nombreuses attaques ennemies. Ses attaques sont assez puissantes et précises mais pas suffisament pour s'attaquer à de gros ennemis (si ce n'est les premiers du jeu).

Overdrives : Valefore possède deux Overdrives, vous pouvez utiliser le premier dès que Valefore est sous votre contrôle en utilisant l'Overdrive de Yuna ou bien en invoquant Valefore et en attendant que sa jauge se remplisse. Vous apprendrez le second Overdrive de Valefore en vous rendant à Besaid vers la fin du jeu et en parlant avec la fille promenant son chien dans le village ou vers le temple. Elle vous remettra alors l'objet nécessaire à l'apprentissage de cet Overdrive.

Ifrit
Seconde chimère du jeu, il s'agit là aussi d'un point obligatoire puisque Yuna obtient cette chimère dans le temple de Porto Kilika. Ifrit est un puissant monstre effectuant des attaques d'élément feu, notez toutefois que sa défense n'est pas très bonne, et même loin de là, aussi il ne risque pas de tenir bien longtemps dans les combats contre des boss rencontrés dans la suite du jeu.

Overdrive : Ifrit ne possède qu'un seul Overdrive, vous pouvez le lancer dès le début. Notez qu'il est très puissant contre les ennemis vlunérables au feu mais c'est bien tout.

Ixion
Troisième chimère, Yuna la récupère grâce au priant du temple de Djose. A l'inversion d'Ifrit cette chimère possède des attaques faibles mais une très bonne défense ce qui peut être utile pour lutter contre les Overdrives ou attaques spéciales de certains boss du jeu. De plus cette capacité à encaisser les coups sans pour autant perdre beaucoup de vie lui permet de lancer facilement son Overdrive.

Overdrive : Ixion utilise en Overdrive une attaque d'élément foudre, particulièrement dévastatrice sur les ennemis vulnérables à l'élément en question, tels les monstres marins et sous-marins.

Shiva

Nouvelle chimère et rendez-vous obligatoire dans l'aventure puisque vous l'obtiendrez dans le temple de Macalania. Cette chimère est assez puissante car elle est rapide, elle maîtrise bien la magie et ses attaques sont assez puissantes (en particulier contre les monstres d'élément feu). Notez aussi que ses attaques glacier présentent un grand avantage car vous pouvez les faire sur vous-mêmes pour regagner des points de vie !

Overdrive : un Overdrive sous le signe de l'élément glace, ce dernier inflige 9999 points de dégâts à tous les coups sauf contre les ennemis utilisant l'élément glace.

Bahamut
Sans doute l'une des chimères les plus puissantes du jeu (c'est du moins la plus puissante que vous trouverez sur votre route si vous ne cherchez pas les chimères secrètes). Yuna récupère cette chimère grâce au priant du temple à Bevelle. Bahamut est un dragon aux capacités d'attaque, défense et précision exceptionnelles ! N'hésitez pas à l'invoquer pour terminer un combat grâce à ses puissantes attaques ou à son Overdrive qui inflige dans les 30 000 voire 40 000 points de dégâts.

Overdrive : un seul Overdrive chez Bahamut mais ce dernier est très puissant. Il agit en effet sur tout type d'ennemi leur infligant aisément plus de 30 000 points de dommages. A utiliser contre certains boss si les choses tournent mal en attendant d'avoir Anima.

Chimères secrètes

Yojimbo
Suivez notre solution pour trouver cette chimère secrète, lisez les deux derniers paragraphes sur la partie de la solution concernant la plaine félicité. Notez au passage que vous devrez débourser 300 000 gils pour l'acquérir. Cette chimère est assez puissante, le seul problème réside dans le fait que toute action de sa part va vous coûter de l'argent !

Overdrive : là encore vous devez payer pour exécuter son Overdrive (le plus cher possible), cet Overdrive a une puissance toutefois assez limitée mais à l'avantage de viser tous les types d'ennemis car il ne vise aucun élément en particulier.

Anima
Seconde chimère secrète, voir notre quête annexe sur les chimères secrètes pour la récupèrer. Vous voilà en possession de la chimère la plus puissante du jeu. Elle devrait vous êtes d'une aide très précieuse pour boucler les derniers combats contre Sin et Yu Yevon. Ses attaques sont en effet dévastatrices, et son Overdrive incroyablement puissant.

Overdrive : l'Overdrive d'Anima est dévastateur et pourtant classique, Anima se contente d'attaquer à plusieurs reprises vos adversaires, ce qui inflige des dommages très élevés.

Les soeurs Magus
Troisième et dernière chimère secrète, suivez notre quête annexe pour la récupérer. Les soeurs Magus sont au nombre de trois et sont difficiles à contrôler car elles correspondent à trois chimères différentes en quelque sorte. Deux des soeurs utilisent des attaques magiques tandis que la dernière fonce sur son adversaire pour lui infliger des dégâts.

Overdrive : Leur Overdrive est difficile à réaliser mais il est d'une puissance incomparable car les jauges d'Overdrive des trois soeurs doivent être remplies en même temps. Si tel est le cas vous pouvez lancer l'Overdrive et assister au magnifique spectacle, vous voilà devant l'Overdrive le plus fort du jeu.

Les différents types de magie

Voici une listes des différents sorts de magie blanche et noire. Notez que posséder ces sorts ne suffit pas, vous devez aussi gagner des points d'esprit sur le sphèrier pour qu'ils soient puissants. Yuna et Lulu sont prédisposées à utiliser de la magie compte tenu de leur fort nombre de points d'esprit en début de partie.

Les sorts de magie blanche (Yuna en particulier)
Anti-feu : protège le groupe contre les attaques de type feu pendant un tour | coût : 2 MP
Anti-foudre : protège le groupe contre les attaques de type foudre pendant un tour | coût : 2 MP
Anti-glace : protège le groupe contre les attaques de type glace pendant un tour | coût : 2 MP
Anti-h2o : protège le groupe contre les attaques de type eau pendant un tour | coût : 2 MP
Dissiper : supprime les actions magiques sur un ennemi ou allié | coût : 12 MP
Esuna : guérit un allié de tous les mauvais états exceptés les trois suivants : Zombie, Mort, Confus | coût : 5 MP
Hâte : augmente la vitesse d'un allié | coût : 8 MP
Hâte+ : augmente la vitesse de tout le groupe | coût : 30 MP
Lenteur : réduit la vitesse d'action d'un ennemi | coût : 12 MP
Lenteur + : réduit la vitesse d'action de tous les ennemis | coût : 20 MP
Barrière : réduit les dommages physiques infligés à un allié | coût : 12 MP

BarrièreM : réduit les dommages magiques infligés à un allié | coût : 20 MP
Boomerang : renvoie les attaques magiques des ennemis sur eux | coût : 14 MP
Ranimer : permet de faire revenir à la vie un allié dès qu'il meurt | coût : 97 MP
Régénérer : rétablit progressivement les points de vie d'un allié, tour par tour | coût : 40 MP
Scan : vous permet de scanner un ennemi (nom, points de vie, de magie, et faiblesses) | coût : 1 MP
Soin : restaure des points de vie chez un allié | coût : 4 MP
Soin + : restaure des points de vie chez un allié (en restaure plus que soin) | coût : 10 MP
Soin max : restaure de nombreux points de vie chez un allié (en restaure plus que soin +) | coût : 20 MP
Vie : ramène un allié à la vie en régénérant une partie de ses points de vie | coût : 18 MP
Vie max : ramène un allié à la vie en lui régénérant tous ses points de vie | coût : 60 MP

Les sorts de magie noire (Lulu en particulier)
Absorber : absorbe les points de vie d'un ennemi | coût : 12 MP
Feu : attaque un ennemi avec l'élément feu | coût : 4 MP
Feu + : attaque un ennemi avec l'élément feu (attaque plus puissante que celle avec feu) | coût : 8 MP
Feu X : attaque un ennemi avec l'élément feu (attaque plus puissante que celle avec feu +) | coût : 16 MP
Flare : puissante attaque magique sur un ennemi | coût : 54 MP
Foudre : attaque un ennemi avec l'élément foudre | coût : 4 MP
Foudre + : attaque un ennemi avec l'élément foudre (attaque plus puissante que celle avec foudre) | coût : 8 MP
Foudre X : attaque un ennemi avec l'élément foudre (attaque plus puissante que celle avec foudre +) | coût : 16 MP
Glace : attaque un ennemi avec l'élément glace | coût : 4 MP
Glace + : attaque un ennemi avec l'élément glace (attaque plus puissante que celle avec glace) | coût : 8 MP
Glace X : attaque un ennemi avec l'élément glace (attaque plus puissante que celle avec glace +) | coût : 16 MP
Gravité : divise par 3/4 les points de vie d'un ennemi | coût : 32 MP
H2o : attaque un ennemi avec l'élément eau | coût : 4 MP
H2o + : attaque un ennemi avec l'élément eau (attaque plus puissante que celle avec eau) | coût : 8 MP
H2o X : attaque un ennemi avec l'élément eau (attaque plus puissante que celle avec eau +) | coût : 16 MP
Hadès : tue un ennemi sur le coup, taux de réussite hélas très faible | coût : 20 MP
Poison : attaque un ennemi en lui infligeant poison | coût : 10 MP
Ultima : puissante attaque magique sur tous les ennemis | coût : 90 MP

Les changements d'états

Voici une petite liste des changements d'états existants et de leurs effets. Vous pouvez les provoquer grâce à diverses compétences, magies et armes.
Utilisez pour y remédier divers objets comme les antidotes, collyres, eaux bénites, et la magie de Yuna esuna...

Collyre : excite la cible et l'oblige à attaquer bêtement à chaque tour.
Fléau : empêche d'utiliser les capacités de la personne touchée.
Folie : place un personnage dans l'état folie, le rendant incontrôlable.
Obscurité : place sa cible dans l'état obscurité et abaisse considérablement sa précision lors des attaques.
Pétrifier : pétrifie la cible, bloquant ainsi son tour et le tuant si vous l'attaquez ou s'il vous attaque.
Poison : place un ennemi dans l'état poison, lui faisant perdre des points de vie à chaque combat.
Silence : place un ennemi dans l'état silence, lui empêchant ainsi d'utiliser ses compétences magiques.
Sommeil : place un ennemi dans l'état sommeil, lui faisant perdre un ou plusieurs tours.

AVANT LA BATAILLE DE MI'HEN

Avant la bataille de Mi'hen, vous serez stoppé par Gatta. Parlez-lui deux fois. Vous aurez alors à choisir. Si vous lui dîtes que sa place est sur le front, Gatta ne survivra pas à l'arrivée de Sin. Si vous lui dites de se mettre à l'abri, c'est Luzzu qui succombera. La suite de l'aventure ne dépendra pas du choix que vous ferez.

POTIONS GRATUITES

Lorsque vos prenez le bateau pour Kilika, fouillez la cale et trouvez une valise. Lorsque vos taperez dedans, vous obtiendrez une potion (jusqu'à 15)

VAINCRE YEVON

Lancez un sort Boomerang et attaquez avec Auron, Tidus et Wakka. Grace au sort Boomerang, lorsque Yevon tentera de se regènerer, c'est vous qui profiterez du soin.

OBTENIR 8 MAGIKOROCS NOIRS

Affrontez et battez Belgemine avec Yojimbo pour que votre adversaire vous remette 8 Magikorocs Noirs. Vous trouverez Belgemine au temple de Remien.

BATTRE YU YEVON FACILEMENT

Pour battre Yu Yevon très rapidement, mettez-lui l'altération d'état Zombie et donnez-lui une queue de Phénix. Hop, il est mort !

BATTRE LES CHIMERES PURGATRICES FACILEMENT

Quand vous êtes face aux chimeres, invoquez YOJIMBO et utilisez son overdrive avec au moins 300 000 gils.

LA MINI-QUÊTE DES PAMPAS

La quête des Pampas est nécessaire, afin de profiter de la dernière arme de Rikku. Voici comment la mener à bien. Une fois l'airship à votre diposition, retournez au désert de sanubia. Près d'une sorte de cratère, vous trouverez une pierre sur laquelle est dessiné un pampa. Lorsque vous l'examinez, un indice vous est donné, concernant la position de l'un des dix. Au moment où vous en découvrirez un, il vous proposera de jouer à un jeu s'apparentant à un, deux, trois, soleil. Mais attention, chaque adversaire possède sa manière particulière de jouer. Si vous parvenez à toucher le pampa avant que le temps imparti ne soit écoulé, un combat s'engage. Si vous sortez vainqueur de la joute, il vous sera octroyé une sphère portant le nom de votre opposant. Si vous veniez à perdre le défi, seule une sphère Del Perderor vous sera donnée. Une fois les dix sphères portant les noms des pampas en votre possession, placez-les sur la pierre leur étant dédiée. Vous recevrez alors un **symbole mercure**, vous donnant la possibilité de tirer tout le pouvoir de la dernière arme de Rikku, le **Godhand**.
Voici les endroits où sont situés les pampas :

Pampa n°1	Dans l'oasis, près du premier point de sauvegarde.
Pampa n°2	À l'est du désert, dans une alcove à l'est, au nord de la tente avec la Sphère de sauvegarde.
Pampa n°3	À l'ouest du désert, aux alentours du signe indiquant 20% près de la roche du Cactuar.
Pampas n°4 et 5	Au centre du désert, aux ruines à l'ouest.
Pampa n°6	À l'est du désert, aux alentours de la tente avec le point de sauvegarde.
Pampa n°7	Au centre du désert, dans un coffre à l'ouest.
Pampa n°8	A l'ouest, dans l'un des trous dans le sable, vous devez sortir et retourner dans ce lieu.
Pampa n°9	Retournez dans le vaisseau, à l'endroit où vous avez atterri près de l'oasis. Vous le découvrirez alors sur le pont. Redescendez dans le désert.
Pampa n°10	Retournez à la roche Cactuar, le dernier apparaîtra derrière vous.

L'OVERDRIVE DE SEYMOUR

Saviez vous que Seymour possedait un Overdrive, nommé Requiem, très puissante et qui atteint tous les ennemis à l'écran ? Vous ne pouvez l'activer qu'à un seul moment dans le jeu, lorsque vous participez à l'opération Mi'Ihen et que vous vous battez avec Seymour, Auron et Yuna contre la deuxième forme de Ghy. Laissez-le attaquer Seymour, pendant ce temps soignez-vous (utilisez de préférence les magies de soin de Seymour vu qu'il possède 999 MP). Attention car c'est assez long pour avoir son Overdrive (un bon quart d'heure minimum).

DIRIGER FACILEMENT CHOCOBO

Appuyer sur L1+R1+L2+R2 pour le diriger plus facilement.

DER RICHTER

Battez toutes les chimères purgatrices et vous aurez une nouvelle destination "DER RICHTER". Une des solutions pour le battre est de faire un "Zanmato" avec Yojimbo. Si vous parvenez à le battre vous gagnerez de précieux objets comme les sphères JOKER qui activent n'importe quelle case dans le sphérier d'évolution ainsi que des équipements intéressants qui ont des pouvoirs spéciaux comme "Ruban" ou "Dégâts extra".

LE BAHUMUT DE ZANARKAND

Avant d'aller battre Sin une fois pour toutes, allez d'abord à Zanarkand et retournez à la chambre du priant où vous auriez dû avoir l'ultime chimère. Vous ferez alors un combat contre le puissant Bahumut (gris).

40 SPHÈRES FACILEMENT

Dans le centre d'entraînement de la plaine Félécité, lancez un combat contre Toky (dans catégorie complète). Pendant le combat lancez-lui un sort MUTACOMP, MUTAMAG, MUTAVIT ou MUTAFOR pour obtenir 40 sphéres de votre choix à la fin du combat (ça marche à peu pres 2 fois sur 3 et la bestiole est facile à battre si vous avez un bon niveau). Maintenant vous ne serez plus jamais à cour de sphéres !

CONNAÎTRE L'AL BHED SUR LE BOUT DES DOIGTS

Lorsque vous recommencez une partie après en avoir terminé une, il vous est offert la possibilité de connaître l'Al Bhed rapidement. Pour cela rendez-vous à l'ouest de l'écran où vous vous trouvez après la destruction de Zanarkand par Sin. Sur une des ruines se trouve un manuel (il y a également un coffre). Ramassez-le et vous vous apercevrez que tous les manuels obtenus dans la précédente partie seront dans vos items. Pratique !

OBTENIR DES ÉQUIPEMENTS À MOITIÉ PRIX

Une fois à Liki, donnez 2000 gils à O'Aka. Ensuite, à Winno, donnez lui de nouveau 2000 gils. Cela fait, à Luca, donnez 7000 gils à O'Aka. Maintenant, à la route de Mi'lhien, donnez 13000 gils à O'Aka, ce qui vous permettra d'acheter ensuite des équipements à très bas prix.

TRICHER AU BLITZBALL

Lancez un match en Exhibition contre l'équipe de votre choix et marquez un but. Arrangez-vous pour récupérer la balle et déclarez forfait. Comme vous avez abandonné alors que vous meniez au score, le jeu vous considère comme vainqueur, et vous pouvez recommencer autant que vous voulez pour faire monter le niveau de votre équipe.

LES SPHÈRES DE JECHT

Après avoir vaincu la Métasphère dans la forêt de Macalania, les sphères de Jecht sont éparpillées dans Spira. Voici leur localisation pour permettre à Auron d'acquérir ses Overdrives.

Forêt de Macalania : Après que vous ayez vaincu la Métasphère.
Village de Besaid : A droite du Temple.
Le Liki : Sur le Liki a Besaid.
Stade de Luca : Devant les vestaires.
Route de Mi'ihen : Vielle route sud (près du coffre qui contient le Symbole de Saturne).
Route des Mycorocs : En haut de la falaise, près de la sauvegarde.
Sélénos (rive sud) : Devant la tente a l'Ouest.
Plaine Fouroyée (Sud) : Au dessus du coffre qui contient l'Aquaballe.
Forêt de Macalania (Sud) : A l'embranchement menant à la Plaine Félicité.
Mont Gagazet : Sur la Piste.

Final Fantasy X-2

© Square Enix 2004

RESET

Appuyez sur L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select en cours de jeu.

PASSER LES CUT SCENES

Mettez le jeu en pause et appuyez sur pour passer les cut scenes.

BONUS DE FIN DE JEU

Terminez le jeu pour obtenir la possibilité de recommencer une nouvelle partie avec tous les personnages et tous les items que vous aviez lors de votre précédente partie.

LE BLITZ FACILE

Lorsque vous jouez au blitz(ball), au début c'est difficile de gagner des points pour l'entrainement. Si vous n'en avez pas assez, allez donc faire un tour dans Spira histoire de vous balader pendant 10 à 15 mn puis, revenez jouer au blitz et vos points d'entrainement augmenteront.

SOLUTION COMPLÈTE

Acte 1

1-1 Luca

Après un concert enflammé, vous voici face à... Yuna ! Et oui vous allez devoir mener un combat contre votre amie et deux soldats. Utilisez Paine et Rikku pour les attaques physiques. Éliminez en priorité les gardes, puis Yuna. Elle vous lance à intervalles réguliers la magie foudre. Mais si vous avez tué rapidement ses hommes de main, vous ne devriez pas subir cette attaque plus de quatre fois. Sinon, vous avez toujours la possibilité d'utiliser une potion. Par ailleurs, vous pouvez voler à la danseuse une potion +. Vous sortez alors à la poursuite de Yuna. Au deuxième embranchement, allez à gauche et parlez au Mog recroquevillé entre des caisses. Il vous soigne, et augmente par la même votre score

de scénario. Reprenez alors la route principale. Vous rencontrez Ormi et Logos, les deux "hommes" de main de Leblanc. Mais surtout la vraie Yuna vient à votre secours. Le combat débute alors. Enchaînez les attaques de Paine et Rikku, et utilisez les tirs rapides de Yuna. Après une scène cinématique vous apprenant que la fausse Yuna est en fait le chef du gang Leblanc (une dame de fort bon aloi), vous obtenez la capacité d'utiliser les Vêtisphères. L'affrontement s'engage. Je vous conseille de transformer Yuna en danseuse, et d'utiliser la compétence danse aveuglante, provoquant obscurité à l'ennemi. Puis frappez avec vos deux équipières. Vous pouvez également voler un bracelet d'argent (MP augmentés de 40 %). Puis vous vous envolez par le biais du Celsius. Parlez à tout le monde dans la cabine. Vous recevez les manuels Al Bhed 3, 17, 19, et 21. Descendez dans la cabine et parlez au Barman. Puis remontez au cockpit en urgence. Direction Gagazet !

1-2 Mont Gagazet

Avancez tout droit en suivant vos compères Gullwings (Goélands). Une fois arrivé au bout de votre corniche, vous pouvez apercevoir un coffre en contrebas. Laissez-vous donc tomber, ouvrez-le, empochez la bague jaune (attaque de foudre diminuée de moitié), et poursuivez. Descendez les escaliers jusqu'à la sphère de sauvegarde et utilisez l'ascenseur, en activant le mécanisme sur le mur en face de vous. Avancez, passez derrière la cascade, puis une fois les deux colonnes brisées sur la droite dépassée. Allez sur la gauche en sautant. Au bout du chemin, vous gagnez un élixir. Revenez sur vos pas et allez maintenant sur la droite, en montant à côté des colonnes précitées. Continuez votre ascension jusqu'à un espèce de plateau. Vous rencontrez Leblanc. Utilisez la même technique que pour le combat précédent, sans oublier de voler la Tiare (Magie et Esprit + 5) à votre amie Leblanc en personne. Il va maintenant falloir arriver au temple avant le Gang Leblanc. Vous avez 5 minutes devant vous, alors ne traînez pas en chemin. Courez jusqu'à un endroit où deux piliers sont renversés. Continuez tout droit et vous trouvez un coffre (Méga Phénix). Montez maintenant sur le premier pilier, puis enchaînez vers le second. Juste avant de parvenir à ce dernier, sautez sur le chemin en bas à gauche.

Sautez les précipices, et vous tombez nez à nez avec Logos. S'ensuit un affrontement très simple. Entrez alors par la porte. Une fois à l'intérieur, allez à gauche puis grimpez sur les marches devant vous. Vous découvrez un interrupteur. Actionnez-le. Allez à droite et faîtes de même. Revenez sur vos pas, puis tombez dans le trou devant vous. Une bague blanche (moitié des dégâts de glace) vous tend les bras. Sautez par dessus cette fois, et poursuivez en bondissant de colonne en colonne. Allez alors à droite, là où le pilier s'est abaissé, puis continuez jusqu'à ressortir à l'air libre. Vous trouvez une bague rouge (moitié des dégâts de feu). Revenez sur vos pas, et prenez maintenant le chemin que vous n'avez pas emprunté. Au bout de ce couloir, vous retrouvez la chaleur du soleil. Continuez jusqu'à rencontrer Ormi. Le combat demeure simpliste. Continuez en marchant sur la colonne. Une fois au bout, sautez sur la droite. Grimpez jusqu'à atteindre une corniche circulaire. Faites le tour par la droite une fois en ce lieu. Vous découvrez un coffre contenant un pendentif étoilé (Protège de Poison). Revenez sur vos pas, et bondissez sur la droite juste à côté de l'endroit surplombant votre combat contre Ormi. Montez toujours jusqu'à la sphère de sauvegarde, puis rejoignez le sommet. Un boss vous saute littéralement dessus.
Boss Borispider : Hp 480
MP 0
Utilisez en priorité la compétence sabre de feu de Paine, ainsi que danse aveuglante de Yuna. Guérissez-vous lors des coups durs avec une potion, et le combat ne devrait pas durer longtemps..

Vous retournez ensuite dans le Celsius. Frangin est à terre, s'étant blessé pour venir vous sauver. Réconfortez-le afin d'augmenter votre score de scénario, puis allez voir Shinra pour regarder la sphère.
N'étant pas très passionnante, vous vous en servirez comme Vêtisphère Mage Noir. Maintenant vous avez l'entier choix de votre destination. Nous allons explorer chaque contrée pour augmenter votre pourcentage scénaristique autant que possible.

1-3 Bevelle

Allez jusqu'au bout du grand pont et rentrez dans la ville. Une fois à l'intérieur, parlez à la personne près d'un pilier, en face de vous. Suivez-la. Vous rencontrez alors le nouveau directeur de Néo-Yevon, le très charismatique Baralai. Après votre entrevue, retournez le voir dans le temple (grand bâtiment devant vous). Il vous offrira une Tiare. Revenez ensuite au Celsius.

1-4 Temple de Djose

Après une rencontre fugace avec Gippel, (le personnage dont le design est le plus réussi dans le jeu), il vous faut maintenant trouver du travail, ex-invokeur ruiné que vous êtes. Sur la droite, près de la sphère de sauvegarde, se trouve une file d'attente à laquelle vous allez devoir prendre part. Tenez-vous derrière la dame assez forte habillée de vêtements marron. Attendez que les gens entrent dans la tente, et lorsque votre tour vient, faites de même. Parlez au tenancier, et dites-lui que vous venez pour les fouilles. Il vous octroie un passe pour entrer dans le Temple. Pénétrez-y. Après avoir gagné un manuel Al Bhed 22, rendez-vous sur le pont de Djose, en face du Temple (n'oubliez l'objet Bocca dans la pièce de gauche du lieu sacré). A la question de Gippel, répondez "sûres et certaines". Vous voilà donc engangé pour les fouilles dans le désert. Le beau blond vous remet une lettre, à confier à Nahdala à Bikanel. En route pour la patrie des Pampas !

1-5 Bikanel

Dès votre arrivée, suivez Rikku, qui vous guide dans le désert. Attention aux monstres, qui sont très puissants. N'hésitez pas à fuir. Une fois perdu dans les sables brûlants grâce à Rikku, vous serez recueilli par un groupe Al Bhed. Remis de vos émotions, vous engrangez le manuel Al Bhed 4. Rendez-vous près du dernier Hover sur la droite, et parlez avec la jeune homme blond. Parlez deux fois aux pilotes près des machines pour que Nahdala fasse son entrée. Allez lui parler, et montrez-lui la lettre. Votre mission est alors de ramener une pièce détachée à votre commanditaire. Demandez au pilote à droite de vous conduire sur les lieux. Vous arrivez alors sur le lieu des fouilles, où les trésors sont marqués d'une croix. Une jaune pour la pièce que vous désirez, et des blanches pour les autres trésors. Approchez-vous simplement de l'une d'elles pour trouver un objet. Mais votre temps est limité. Il vous faut revenir au Hover avant la fin du temps imparti. De plus il peut arriver qu'une croix soit faussement placée, et vous confronte à un monstre puissant. Saisissez votre courage, et allez-y. Ramenez la pièce détachée Z à Nahdala. Vous gagnez 100 gils, une palette black-out, et un élixir. Vous pouvez maintenant soit continuer les fouilles pour votre propre richesse personnelle (attention quand même, car vous aurez désormais de la concurrence) soit retournez au vaisseau. Direction la cité du Blitzball.

1-6 Luca

Vous allez maintenant vivre la scène concernant ce que faisait Yuna avant et pendant le concert. En fait, elle était déguisée en... Mog pour passer inaperçue. Vous arrivez en haut des marches descendant dans le centre de Luca. Prenez-les afin d'arriver sur la place. Suivez alors la personne qui vous interpelle. Elle se trouve devant vous, agenouillée devant un étal couvert d'un parasol. Parlez-lui. Vous allez alors devoir vendre 10 ballons aux gens de la place. Commencez par la femme, à gauche du kiosque à ballon où vous vous trouvez. Continuez sur la gauche, et vous verrez un couple assis sur un banc. Tendez un ballon à chacun. Tournez-vous alors pour apercevoir une dame âgée, assise elle aussi sur un banc. Donnez-lui un ballon. Avancez. Devant vous se trouvent des marches. Montez-les et vous apercevez deux personnes, en tailleur, par terre. Confiez un ballon à chacune d'elles. Puis repérez la vitre sous l'écran de télévision géant grésillant. Appuyez sur "croix" devant, et la glace s'ouvrira. Vous verrez alors deux personnes attablées. Réservez-leur le même sort que précédemment. Puis continuez jusqu'à une allée tout de suite à droite, occupée au fond par un garde. Il aura droit lui aussi à un petit cadeau. Et le dernier ballon est à offrir à l'enfant devant le monument central. Une fois cela fait, vous vous rendrez compte que le Mog que vous étiez allé voir au tout début du jeu, était en fait Yuna. Kilika vous attend.

1-7 Kilika

A votre arrivée sur le ponton servez-vous de la barque derrière vous pour sauter et trouver un coffre (Ether). Puis faites de même avec celle sur votre gauche en allant vers le village (Onguent magique). Poursuivez jusqu'au deuxième escalier de bois. Grimpez et continuez tout droit. Vous trouvez un autre coffre (Antidote x 2). Traversez le pont de bois en hauteur et avancez. Un autre coffre fait son apparition (Collyre x 2). Poursuivez sans prendre l'escalier de droite. Une fois au bout du chemin vous tombez sur un autre escalier. Descendez-le et vous trouvez un coffre entouré de trois personnes (Queue de Phénix). Revenez sur vos pas, traversez une nouvelle fois le pont puis descendez par l'escalier aboutissant près de la marchande de fruit (le premier que vous avez emprunté). Une fois en bas avancez tout droit jusqu'à un autre escalier, au fond de l'écran. Prenez-le et allez ensuite sur la gauche, au point le plus haut. Vous verrez

alors une scène de dispute d'ordre religieux, entre Dona et Barthello (vous les aviez rencontré dans FF 10). Rentrez alors chez eux, et parlez à la jeune femme. Montez ensuite à l'étage, et vous aurez le droit à un coffre (1500 Gils). Redescendez et reparlez à Dona. Ensuite sortez (cela a augmenté votre score de scénario). Allez tout au bout du village, à l'entrée de la forêt, en ce moment interdite au public. Passez sur la rive opposée de Kilika et avancez. Vous trouvez un coffre (Eau bénite x 2). Continuez, et montez sur les hauteurs à votre droite (n'oubliez pas de parler à l'homme muni d'une caméra. Cela vous apportera un complément dans l'acte 5). Un autre coffre se montre (Rideau d'étoiles). Quittez maintenant ce paisible hammeau. Direction Guadosalam.

1-8 Guadosalam

Tant que vous êtes dans le Celsius, profitez-en pour parler à Shinra et lire tout ce qui concerne : "Les bases du combat", "L'apprentissage des compétences", et "Le Glossaire de Spira". Cette volonté manifeste de connaissance, vous permettra d'obtenir la palette position d'attaque. Une fois arrivé sur place, montez au sommet de la ville, afin d'atteindre l'ancienne porte du royaume des morts, l'Au-Delà. Un garde en interdit l'accès. Une scène traitant des souvenirs de Yuna fait alors son apparition, impliquant une montée du score de scénario. Vous pouvez maintenant revenir au Celsius. En route pour Sélénos.

1-9 Sélénos

Dès votre arrivée, allez sur la droite. Vous allez tomber sur un petit être rouge apparemment affolé qui court partout, de long en large. Parlez-lui. Ce petit stressé, digne de Woody Allen s'appelle Tobli. Il vous confie alors la mission de retrouver son ami Hypello qui doit lui ramener du matériel pour un spectacle. Il a peur qu'il lui soit arrivé quelque chose. Il vous offre une sphère en guise de récompense, si vous arrivez à le faire revenir sain et sauf. Descendez alors le chemin devant vous. Un appel au secours attire votre oreille. Votre cible est en danger. Le pauvre Hypello a besoin qu'on l'escorte en lieu sûr. Parlez-lui. Suivez alors la cargaison, en la protégeant des voleurs. Si l'un d'entre eux s'empare d'un coffre, poursuivez-le et appuyez sur "croix" lorsque vous êtes suffisamment près de lui. Attention, pour avoir un petit bonus à la fin de l'épreuve, il ne faut pas qu'un seul coffre soit perdu. Quand la caravane s'arrête, passez devant le chocobo pour la faire repartir. Les brigands ne font pas que vous suivre, ils descendent également des collines alentours, et bloquent parfois le passage. A vous de protéger le pauvre assistant de Tobli, et surtout le chargement. A votre arrivée, vous recevez la Vêtisphère Pistomancienne. Si, de plus, aucun coffre ne vous a été subtilisé, vous obtenez un Diadème (Magie et Esprit + 10), et la palette Talisman Solaire. Retournez ensuite au Celsius. Allons gaiement à la Plaine Foudroyée.

1-10 Plaine Foudroyée

Allez juste y faire un tour, pour augmenter votre score de scénario, et retournez au Celsius. Vous pouvez également aller au Comptoir de la Plaine pour acheter des éléments, mais cela ne servirait pas à grand-chose. La route de Mi'ihen vous attend.

1-11 Route de Mi'ihen

Voici l'endroit rêvé pour se faire un peu d'expérience. Si vous désirez augmenter votre niveau, traversez la route à pied, sinon, rendez-vous à la fin de cette dernière par le biais d'un Hover disponible sur votre gauche. Étant courageux, allons-y sans véhicule. Avancez tout droit vers le coffre devant vous. Vous gagnez deux queues de Phénix. Continuez. Vous arrivez alors au bout d'un moment en vue d'une ruine, ouverte en son centre. Entrez-y et vous découvrirez un trésor (500 Gils).Puis vous allez parvenir à un embranchement aboutissant dans un cul-de-sac sur la droite.
Mais un coffre vous attend (Diadème). Continuez jusqu'à la seconde partie de la route. Allez tout droit jusqu'au coffre dans le fond de l'écran (Antidote x 2), puis poursuivez sur votre lancée. Une fois sur la troisième partie de la route, repérez un Al Bhed sur la gauche. Un trésor se trouve à ses pieds (Eau bénite x 2). Poursuivez votre chemin. Vous tombez à nouveau sur une voie sans issue à droite. Un coffre se trouve derrière la jeune personne qui entraîne des robots (Potion x 2). La quatrième et dernière portion (pour le moment) vous conduit devant le comptoir de Rin. Sauvegardez après ce parcours du combattant et remontez dans le Celsius. Les trésors suivants seront ramassés de toute façon lors d'une mission future. La route des Mycorocs est votre prochaine destination.

1-12 Route des Mycorocs

Dès votre descente du vaisseau allez sur la droite à partir de la sphère de sauvegarde. Vous apercevez alors Ormi et Logos qui se sauvent en courant. Suivez-les. Au milieu de la poursuite, vous tombez sur la Ligue des Jeunes qui se prend à vous considérer comme son alliée. Lorsque l'un des hommes s'approche de vous, dîtes-lui que vous vous souvenez de lui et qu'il se nomme Yaibal. Il va vous demander de nettoyer la route qui mène au QG de la Ligue, envahie par les monstres. Acceptez. Puis parlez à Clasko au premier plan. Suivez ensuite votre groupe. Prenez l'élévateur droit devant vous, et partez chasser la bête. Lors de vos pérégrinations, il y a tout de même une règle à suivre. Évitez si possible de bouger lorsque l'écran s'assombrit. En effet, vous rencontrerez beaucoup plus de créatures puissantes. Suivez la route, jusqu'à apercevoir Ormi, déplaçant son lest corps, accompagné de Logos. Suivez-les, en continuant à traverser le chemin sinueux. Cependant, au lieu de continuer jusqu'à la Ligue, bondissez en contrebas de la route peu après avoir vu les Leblanc précités. Allez tout droit, prenez le coffre (Ether +) sur le côté droit et poursuivez. Continuez toujours tout droit et ressaisissez-vous d'un coffre (Queue de Phénix).

Avancez encore droit devant vous. Au carrefour, ne prenez pas à gauche, et poursuivez en ligne droite. Vous mettez alors la main sur un coffre (Potion +). Suivez le chemin jusqu'à la sauvegarde. Cela peut paraître difficile parfois de se retrouver à cause des perspectives trompeuses, mais fiez-vous à votre carte, et suivez la route menant à l'icône de la sphère de sauvegarde, en tant que cap. Entrez alors dans la grotte devant vous. Après une scène entre vous et le gang Leblanc, vous obtenez la sphère Crimson Squad 9. Ces dernières sont très importantes dans le jeu, car elles vous révèlent des morceaux de l'histoire des trois grands leaders de Spira. Vous n'êtes pas obligé de les posséder toutes, mais cela se révèle tout de même intéressant. Approchez-vous ensuite de la porte, et placez la sphère à l'intérieur (ne vous inquiétez pas, vous la conservez tout de même). Vous rencontrez alors un homme. Dîtes-lui que vous vous rappelez de son nom (même si ce n'est pas vrai). Il s'agit en fait d'un des anciens gardiens d'Isaruu l'invokeur. Rejoignez maintenant la route principale et avancez toujours vers la flèche rouge. C'est long mais cela en vaut la chandelle. Une fois au bout de votre longue marche, prenez l'élévateur. Vous parlez alors avec Elma, ce qui signifie la fin de la mission. Vous gagnez la palette Démon de feu et une Boucle de verre (protège de poison et sommeil).

Dirigez-vous maintenant vers la droite de l'ascenseur gardé par Elma, et prenez le coffre qui vous est offert (Ceinture d'or, protège de Vestimania). Empruntez maintenant l'ascenseur en question vers le QG. Rejoignez la sauvegarde, et pénétrez dans le camp. Approchez-vous de l'entrée du bâtiment central et parlez à Lucil. Entretenez-vous une nouvelle fois avec elle. Puis en repartant regardez le vieil homme sur votre droite. Vous l'aviez déjà vu dans FF 10. Il s'agit du Sage de Spira, Maechen, qui vous contait l'histoire de votre monde. Allez lui parler. Dites-lui que vous désirez l'entendre. Sa tirade va durer deux bonnes minutes. Pour le faire aller un peu plus rapidement, vous pouvez lui dire : "Continuez", mais jamais "Il faut qu'on y aille". Une fois l'histoire de la nouvelle Spira racontée, acceptez qu'il vous serre la main. Votre score de scénario peut alors augmenter. Rejoignez le Celsius. Sans attendre, revenez sur la Route des Mycorocs. Allez à droite, et parlez à Clasko, au bord de la falaise. Acceptez alors de le prendre avec vous dans le vaisseau (cela influera de nombreuses quêtes plus tard). Remontez dans votre Celsius. Regardez la sphère Crimson. Puis discutez avec Clasko dans la Cabine. En avant pour Macalania.

1-13 Forêt de Macalania

Suivez vos comparses dès le départ. Après la petite scène, sauvegardez. Attention, ici les monstres sont très coriaces. Méfiez-vous surtout des sortes de blobs translucides (Gélatos), qui peuvent aisément mettre fin à votre partie en trois coups. N'hésitez pas à fuir. Allez sur la droite et discutez avec les Guados expatriés présents. Continuez toujours dans cette direction. Vous arrivez à une intersection où se trouvent deux gardes. Continuez votre chemin. Arrivé au croisement suivant, prenez la route du bas, et parlez à Donga près du lac. Maintenant revenez sur vos pas jusqu'à la sauvegarde, puis empruntez le passage brillant vers la cime des arbres. Avancez tout droit, puis à la première bifurcation, dirigez-vous vers le haut. Vous arrivez devant un coffre. Ouvrez-le (Ether +). Revenez encore vers la sphère, et prenez maintenant la route montante adjacente à celle de lumière. Allez toujours tout droit. Dans le deuxième tronçon, dans le dernier virage avant de sortir, près du gros tronc d'arbre, vous trouverez un coffre avec une bague blanche (Dégâts de glace réduits de moitié).

Continuez. Au bout de deux écrans, et de multiples combats (utilisez les compétences danse soporifique et danse du silence de la chanteuse pour vous laisser un peu de répit) vous tomberez (enfin !) sur Pukutak. Parlez-lui. Continuez à suivre la route, et vous arrivez à un croisement de quatre voies. Prenez de ce fait la deuxième à droite. Parlez à tous les Guados du lieu puis approchez-vous de Tromell, en robe jaune et rouge. Une scène se déclenche. Reparlez-lui de

suite. Adressez-lui une nouvelle fois la parole. Réitérez l'expérience encore une fois (la dernière !). Vous recevez alors des mains du leader des Guados la vêtisphère spéciale de Paine, Zankioh, plus la palette Détermination. Sortez de la zone et au carrefour prenez en haut à gauche. Vous débouchez alors au Comptoir du lac Macalania. Approchez-vous du bâtiment. Vous gagnez le Manuel d'Al-Bhed numéro 16. O'aka surgit derrière vous. Parlez-lui, puis rejoignez les Al-Bheds afin de prendre le coffre (Potion +).

Dorénavant votre nouvel objectif est de courir après le marchand dans la forêt. Au croisement dirigez-vous vers la voie en bas à droit, vous amenant sur la route lumineuse. Au bout d'un moment vous voyez O'aka qui cavale juste sous vos pieds. Poursuivez-le jusqu'à la sauvegarde. Prenez alors la deuxième route à droite de la voie brillante. O'aka s'enfuit devant vos yeux. Continuez alors jusqu'à parvenir au premier embranchement, puis poursuivez tout droit jusqu'au second. Là, empruntez le chemin du haut. Vous arrivez dans une clairière. Parlez au Guado présent, à trois reprises, et O'aka sera bien embêté. Allez au fond de l'écran et le marchand rejoindra tranquillement le sol du haut de son arbre perché. Discutez avec lui. Invitez le alors à prendre place dans le Celsius. Mission accomplie, avec en prime la palette Reine des Glaces. Revenez maintenant à la sphère de sauvegarde, puis en avant vers le vaisseau. Direction les montagnes de Gagazet

1-14 Mont Gagazet

Avant de partir, sachez que vous allez maintenant devoir régler la dette d'O'aka avant la fin de l'acte 3. Malheureusement pour lui et surtout pour vous, elle s'élève à 100.000 Gils. Mais ne vous inquiétez pas, une mission vous donnera la possibilité de gagner une telle somme dans l'acte 2. Allez tout de même lui acheter des potions, elles ne sont pas chères. Il se trouve dans la Cabine. A votre arrivée sur la terre des Ronsos vous rencontrez votre vieil ami Kimahri, devenu chef de sa tribu. Après un léger accrochage avec Garik, un guerrier assez irascible, il va vous falloir répondre à celui-ci. Sachez que toutes vos réponses auront une influence sur la suite des événements. En effet il est nécessaire de discuter avec tous les Ronsos ici présents. Pour le moment dites à Garik : "Nous nous occupons de Lian et Ayde". Parlez une nouvelle fois à Kimahri. Rediscutez avec lui, puis répondez-lui de se montrer plus ferme. Allez en bas à gauche de l'écran. Un guerrier en armure rouge s'y trouve. Répondez-lui que vous comprenez qu'il en veuille aux Guados. Un personnage en jaune se trouve à ses côtés, marchant de ci de là. Dites-lui simplement que vous le comprenez. Dirigez-vous vers la droite à présent. Garik vous fait face. A sa gauche une femme se tient là sans bouger. Confirmez ses craintes en lui disant que ce qu'elle pense est possible. Un homme fait les cents pas entre un des piliers et Garik. Rassurez-le en lui assurant que vous n'oublierez jamais leur sacrifice. La femme près de Kimahri vous fait les yeux doux. Promettez-lui de retrouver les deux garçons. Puis remarquez un autre personnage qui fait des allers-retours entre deux colonnes.
Allez le voir. Enfin, prenez le téléporteur, afin de rejoindre votre dernier interlocuteur qui se trouve près de la falaise des Priants. Une fois dans la cave, dirigez-vous vers le haut de l'écran. Dites alors au Ronso que vous espérez que les changements seront bénéfiques. Retour au Celsius.

1-15 Plaine Félicité

En arrivant dans cette gigantesque plaine où les Invokeurs connaissaient leurs premiers doutes, Yuna vous fera part de ses émotions, ce qui augmente votre score de scénario. Il vous est possible d'effectuer de très nombreuses choses. Commençons par les plus dispensables. Il existe ici trois jeux à découvrir. Le Lézard Zigzagueur, La Course de Loups, et le Jackpot Ailé. Ces derniers vous permettront de gagner des Jetons à échanger contre des lots plus ou moins intéressants. Mais avant tout, il vous faut choisir un comptoir, dans lequel vous resterez tout au long du jeu. Vous avez le choix entre celui appelé Azur, et celui nommé Argent. Les lots y sont différents, mais pas fondamentalement. D'autre part, il vous est maintenant offert le luxe de pouvoir faire de la publicité. En effet, après avoir choisi un comptoir (en parlant aux personnes près des Hovers), un choix s'offre à vous, comprenant l'alternative "Publicité". Vous allez devoir alors démarcher tous les gens de Spira en appuyant sur "carré" devant eux. Vous avez le choix entre 5 slogans.

Chaque personne réagira différemment, et vous rapportera de 5 à 0 points de pub suivant la réponse. Sachez que plus vous engrangez de points, et plus les lots d'un comptoir s'avèrent intéressants. Si vous changez de comptoir en cours de partie, vos points s'annuleront, alors attention. Tenez-vous en à votre premier choix. Sachez de plus que plus vous vous servirez des Hovers, et plus le prix du ticket baissera, jusqu'à atteindre 5 jetons. Notez enfin que les jetons peuvent s'acheter avec des Gils, au prix fort (1 jetons = 10 Gils). Rendez-vous maintenant au Centre de la Plaine, au magasin. Parlez au gérant. Il vous demande si vous ne voulez pas épouser son fils. Répondez "Sans façon", et acceptez par

contre de lui trouver une compagne. Vous voilà devenu une véritable agence matrimoniale. Il vous faut procéder de manière analogue à la publicité. Vous appuyez sur "carré" devant une jeune fille et 5 choix s'offrent à vous. Suivant la réponse, vous obtenez 0 ou 5 points de mariage, sachant que la meilleure condition est "Elle est enthousiasmée". Vous n'avez plus rien à faire ici, à part vous amuser, donc reposez-vous et remontez dans votre vaisseau. Wakka se languit.

1-16 Île de Besaid

Descendez la pente qui mène au village. Yuna commente son arrivée. Votre score de scénario augmente également. Wakka vous accueille chaleureusement. Exercez vos talents en cherchant une épouse et des personnes à qui faire de la publicité. Mais surtout, visitez le village et allez parler à Lulu, qui est devenue.... la femme de Wakka. Une surprise de taille qui va avec le fait que ces derniers vont être parents. Leur habitation est la deuxième à droite en allant vers le temple. Profitez de ce moment calme pour faire des achats et pour remarquer que la vendeuse vous propose la clé de Besaid pour 900 000 Gils ! Refusez de l'acheter, car vous pourrez l'avoir gratuitement dans l'Acte 3. Après votre discussion touchante et sympathique lorsque l'on connaît Lulu, cette dernière vous propose de passer la nuit chez elle. Acceptez (qui pourrait refuser d'ailleurs ?). Au petit matin, sortez de la tente et descendez vers le bas de l'écran. Vous apercevez Lulu. Elle vous apprend que Wakka a disparu et qu'elle s'inquiète pour lui. Dites-lui que vous allez partir le chercher. Ce dernier se trouve dans la grotte de Besaid, près de la grande plage. Cependant pour y entrer, il va falloir que vous obteniez un code d'accès. Parlez aux villageois pour obtenir des indices. Sortez alors du village et en route pour l'aventure !

Grimpez la côte du village et continuez tout droit jusqu'à l'amas de pierres ou vous vous trouviez avec Lulu durant la scène cinématique. Appuyez sur "croix" une fois devant, et vous obtenez un premier chiffre. Prenez ensuite la route de gauche. Vous reconnaissez alors les sublimes ruines traversées dans FF 10. Remarquez le premier pilier brisé sur votre droite. Rejoignez-le et grimpez dessus. Validez et vous trouvez un second chiffre. Continuez. Poursuivez votre route sur le chemin des cascades. Une fois arrivé aux deuxièmes ruines, suivez la route de gauche vers la plage. Une fois sur le sable fin, continuez tout droit jusqu'à la cabane du pêcheur. Ici, tournez à gauche vers le mur couvert de végétation. Sautez dessus. Avancez puis bondissez une nouvelle fois pour atteindre un second niveau. Ici, vous voyez une relique d'un bâtiment ancien.
Validez devant celle-ci et vous trouvez un troisième numéro. Revenez au corridor par lequel vous êtes arrivé, et vous verrez des enfants jouer ensemble. Sautez alors là où ils se trouvent. Puis continuez votre ascension, jusqu'à atteindre le sommet du rocher devant vous. Une fois en haut, continuez tout droit et grimpez de nouveau sur les ruines. Regardez sur la gauche, sous une des arches (la première) et vous découvrez le dernier chiffre. Avancez. Au bout de la corniche, sautez en face, et descendez sur la plage cachée à la vue de tous. Vous trouvez deux coffres (Potion + et 1000 Gils).

Remontez dans les herbes grâce aux palettes de bois, rejoignez la route et sortez de la plage. Vous vous retrouvez une nouvelle fois sur le chemin des ruines. Prenez le chemin ascendant et regardez sur votre gauche. Un escalier et une porte rouillée semblent délaissés depuis de nombreuses années. Approchez-vous de l'entrée, et un menu s'affiche. Tapez le code, qui vous permet de pénétrer dans les caves de Besaid, lieu inédit et dangereux. Entrez. Wakka est affalé sur le sol. Parlez-lui. Avancez tout droit jusqu'à la boucle. A gauche, vous trouverez un coffre (Potion x 2). Prenez maintenant la voie directe. Après avoir grimpé sur le premier escarpement, vous allez devoir sauter de pierre en pierre jusqu'à atteindre le côté opposé. Sauvegardez avant le combat suivant qui promet d'être impressionnant. Validez devant l'objet bleuté et préparez-vous à affronter le boss du niveau.

Boss Flameus: Hp 980, Mp 84
Faiblesse : Glace
Force : Feu
Utilisez pour ce combat la vêtisphère Mage Noir, de préférence avec Yuna, tandis que Rikku donnera des potions si besoin est, ou attaquera directement le monstre, et que Paine utilisera la capacité Epée de Glace. Si vous suivez ce conseil, Flameus ne devra pas tenir plus de trois tours. N'oubliez pas non plus d'équiper une bague rouge, divisant les effets du feu par deux. A l'issue de ce combat, vous obtenez d'ailleurs une bague rouge et une sphère, qui se révélera être une vêtisphère Mage Blanc.

Rejoignez maintenant l'entrée de la grotte. Vous regardez alors la sphère avec Wakka. Faites bien attention, car elle vous montre les trésors cachés de la route conduisant au village. Vous remportez de ce fait l'objet clé : "Sphère de Besaid". De même vous engrangez la palette "Position Défensive". Il est maintenant plus que temps de se rendre à

Zanarkand.

1-17 Zanarkand

Après avoir vu que la cité déchue est devenue une vulgaire attraction touristique, Yuna s'énerve légitimement. Qui a donc causé tout ça ? Montez alors sur la butte devant vous et parlez à Isaaru, qui se trouve à ce moment de dos, vêtu d'une longue robe d'Invokeur. Dites-lui que vous le reconnaissez. Il vous apprend que Cid, votre oncle, a mis au point le système touristique de Zanarkand. Se tenant là où se tenait Tidus deux ans auparavant, Isaaru provoque la légère colère de Yuna. Mais ce n'est pas là votre objectif principal. Vous devez trouver une sphère. Prenez la route principale, direction le temple. Trois enfants se trouvent devant l'entrée et vous révèlent à leur insu le mot de passe qui serait "Key". Suivez-les à l'intérieur. Mais avant faites vos emplettes auprès de la femme sur votre gauche. Une fois en ces lieux sacrés, prenez la route principale et avancez jusqu'à retrouver les enfants. Parlez-leur. L'un d'eux vous demande si vous le reconnaissez. Répondez par l'affirmative. Il s'agit de Pacce, qui accompagnait Isaaru dans FF 10. Suivez toujours la route et vous allez croiser un Leblanchet (homme de main de leblanc). Écoutez-le attentivement. Il signale à son coéquipier que l'indice est "Mon". Rikku en déduit du coup, que le vrai mot de passe et "monkey". Un combat s'ensuit. Poursuivez.

Un croisement vous fait face. Tout droit, vous trouverez un coffre (Mega-Phénix). La voie de droite étant un cul-de-sac, seule celle de gauche vous mènera à bon port. Allez-y. Vous rencontrez alors un Leblanchet sur un pont. Approchez-vous lentement de lui, et vous l'entendez parler. Il se retourne alors et vous demande qui vous êtes. Répondez que vous êtes des touristes. N'étant pas à ce point ignorant il décide de se battre contre vous. Après ces péripéties, continuez. Vous découvrez un coffre (Queue de Phénix). Après avoir passé la porte en forme de cercle, vous êtes pris à parti par des Leblanchets et leblanchettes. Ne vous laissez pas marcher sur les pieds et répliquez. Pénétrez alors dans la Galerie du Dôme de Yevon. Les touristes sont ici légion. Rejoignez de ce fait le fond de la galerie et descendez les escaliers. Une porte s'ouvre à votre arrivée, prenez-la et approchez-vous des singes en haut de l'écran. Parlez à celui qui a un coeur au-dessus de sa tête.
Vous venez de remarquer par vous-même que les animaux vous volent des Gils. Évitez alors de vous en approcher de trop près. Prenez l'ascenseur central, et direction la chambre du Priant. Sauvegardez et poursuivez dans la pièce suivante. Regardez bien sur la gauche. Ce bon vieux Cid est ici. Faites-lui part de votre ressentiment.

Lorsqu'il vous demande si cela vous dérange qu'il ait fait de Zanarkand un parc à touristes, répondez lui : " Bien sûr que oui !". Celui-ci s'en va dépité. Continuez votre chemin. Parlez à l'interlocuteur de Cid, qui vous permettra de passer à travers les singes qui vous bloquent le passage. La salle suivante est un ravissement. Il y a des coffres partout. Ramassez tout ce que vous trouvez (Elixir, Queue de Phénix, Potion +, Remède x 2, Remède, et enfin Ether). Montez dorénavant les escaliers au fond de la pièce luminuse. Après une courte séquence scénaristique, rendez-vous au centre des Limbes. Un rire se fait entendre. Lorsque ce personnage mystérieux vous demande quel est le sens de la vie, répondez-lui : "C'est vous, Isaaru ?". Ce dernier est chargé d'animer la visité guidée. A la seule condition de la réponse précédente, vous obtenez la palette "Reviviscense". Isaaru vous remercie et s'en va. Rejoignez les escaliers du fond et descendez. Vous arrivez dans un couloir sombre. Continuez jusqu'au bout de celui-ci afin de trouver une sphère et ...un boss qui ne vous est pas inconnu. Vérifiez bien de posséder un Mage Blanc dans votre équipe avant l'affrontement. La possession de la capacité du guerrier Excalibur, si elle n'est pas obligatoire, vous aidera grandement.

Boss Gardien Ancestral : Hp 2886, Mp 1000
Faiblesse : Brasier-Glacier
Force : ?
Ce monstre possède des attaques assez dévastatrices, surtout une déclenchée lorsque celui-ci déploie ses pics dorsaux, infligeant environ 300 points de dégâts. Pour rester en vie, déléguez un Mage Blanc qui restaurera l'équipe avec soin à chaque tour, de façon à soutenir les attaques répétées du monstre. Un Mage Noir s'occupera des sorts Brasier + et Glacier +, tandis qu'une Guerrière utilisera soit Excalibur, soit des attaques physiques classiques. N'étant pas très compliqué à battre, ce monstre est surtout puissant.

A vous la sphère brisée de Zanarkand, doublée d'une Amulette. Si vous n'aviez pas reconnu le boss, il s'agissait de celui présent sur le Mont Gagazet vers la fin de FF 10. Direction Kilika et la super-sphère !

1-18 Kilika

A votre arrivée sur place, sauvegardez et rendez-vous à l'entrée de la forêt, autrefois interdite. Vous apprenez bien vite que Bevelle veut s'en emparer, et que la Ligue des Jeunes, soucieuse de la faire partager à tous ne l'entend pas de cette oreille. La paix de Spira est bien fragile. Une fois entré dans à l'orée de la forêt, vous prenez part au discours de Nooj, leader de la Ligue des Jeunes. Pénétrez maintenant dans les bois de Kilika. A cause d'un soulèvement des villageois vous ne pouvez emprunter la route principale. Retournez en arrière sauvegarder avant toute chose. Prenez alors la minuscule route, coincée entre les deux de gauches. Un conseil, si vous croisez un Protektor à l'ombre des sous-bois, n'essayez pas de vous battre, préférez la fuite. Continuez toujours tout droit jusqu'à avoir le message : "Vous entendez des vois derrière un arbre". Choisissez de les écouter. Cela vous donnera la marche à suivre pour les barrages de gardes. Jetez un oeil deux fois. Maintenant, vous savez que si le nombre de gardes est impair, le mot de passe est "singe monteur", et si le nombre est pair, "singe grimpeur". Revenez alors sur vos pas en prenant à droite au premier carrefour. Vous parvenez au bord de la rivière. Allez en arrière jusqu'à apercevoir un arbre penché au dessus de l'eau disposant d'un tronc massif. Grimpez dessus. Vous aboutissez sur un surplomb rocheux où se trouve un coffre (Mégalixir). Redescendez. Longez toujours le bord de la rivière vers le Nord jusqu'à atteindre une sauvegarde. Le premier barrage vous fait face. Si vous répondez correctement à chaque mot de passe, il vous sera offert la palette "Créature Abyssale". Voici donc l'ordre des mots de passe à donner :

Singe Grimpeur : Objet - Rien
Singe Monteur : Objet - Potion +
Singe Grimpeur : Objet - Ether
Singe Monteur, puis Singe Monteur quand les deux autres gardes arrivent : Objet - Ether +

Et voilà, à vous la palette. Poursuivez jusqu'à la grande place. Yevon, dans sa stratégie sans faille, vous a préparé un comité d'accueil pour protéger ses arrières. Préparez-vous !

Boss Golem v.00 : Hp 1935, Mp 0
Faiblesse : Foudre
Force : Physique
Ce monstre de pierre et d'acier se révèle extrêmement résistant aux attaques physiques et dispose d'une force de frappe étonnante.
Méfiez-vous d'ailleurs du Rocketopoing qui inflige simplement 400 points der dégâts ! Enchaînez les Trépan et Émousse avec une guerrière, et focalisez un Mage Noir sur la magie Foudre +. Conservez toujours les Hp de votre équipe au dessus de la barre fatidique des 400 grâce aux soins répétés du Mage Blanc. Conservez le rythme et vous devriez l'emporter. Notez que les attaques spéciales de votre guerrière s'épuiseront vite, ce qui ne vous empêche pas d'effectuer des coups normaux par la suite.

La sphère est désormais vôtre grâce à votre légendaire force et à l'arrivée majestueuse de Frangin et du Celsius. Vous remportez par la même un Poignet de Fer, et terminez l'acte 1.

Acte 2

2-0 Celsius

Après une scène qui effraye tout le monde dans le Celsius, à savoir la connivence entre Frangin et Rikku, rejoignez le cockpit du vaisseau. Parlez à Shinra pour analyser la sphère et découvrir son contenu. Une surprise de taille vous attend, en la personne du jeune homme déjà visible dans la sphère de Gagazet, ressemblant à Tidus. Est-ce lui ? Vous le saurez assez tôt. Pour le moment vous empochez un Manuel d'Al Bhed 23, après les vociférations de votre leader. Allez le voir. Vous allez devoir rendre la sphère que vous avez subtilisée pour éviter la panique générale, ce qui entache un peu la crédibilité de l'action. Pour remonter le moral des troupes, Yuna va devoir danser. Allez vous préparer. Rejoignez la cabine. Parlez aux trois musiciens, et Daraya vous propose de vous jouer un petit air. Acceptez en mélomane que vous êtes. Il va falloir maintenant pousser tout ce beau monde dans l'ascenseur. Rien de plus simple. Réagissant comme des caisses, il suffit de se coller contre eux pour les faire avancer et les disposer à l'intérieur de l'élévateur.

Après un concert enflammé, vous assisterez au rêve de Yuna, qui vous le verrez s'avère très dérangeant et déroutant.

De nombreuses questions vont alors se poser. Mais pour l'instant, rejoignez le cockpit du vaisseau. Une grande question se pose maintenant à vous. A qui rendre la sphère ? A Néo-Yevon ou à la Ligue des Jeunes ? Sachez simplement que ce choix va décider de toute l'aventure à venir. Choisissez donc avec parcimonie. Cependant vous pourrez toujours faire un choix différent en refaisant l'aventure une seconde fois après la fin du jeu (New Game +). Si vous privilégiez l'Eglise, les soldats de Nooj essaieront de vous tuer, et inversement. Libre choix à vous. Mais pour les besoins de cette soluce nous allons choisir Nooj, qui est bien moins louche que Baralai. Après avoir discuté d'un certain Vegnagun avec Nooj, qui semble résolu à empêcher Néo-Yevon de s'en servir, vous recevez un message de détresse du Celsius. Vous avez été cambriolé par votre ennemi juré, le Gang Leblanc. Il va falloir désormais récupérer la sphère brisée de Zanarkand subtilisée, coûte que coûte. Pour cela vous allez devoir trouver trois uniformes de Leblanchettes afin de rentre incognito dans le château Leblanc. Gullwings, move out ! Mais avant de partir, ouvrez les coffres de la salle des machines (Remède x 4, Potion x 8, Queue de Phénix x 5, et Ether x 2). En route pour Besaid !

2-1 Île de Besaid

Dès votre arrivée, parlez à n'importe quel membre de l'équipe de Blitzball des Besaid Aurochs. Étant partisans de la Ligue des Jeunes, ils accueilleront d'un oeil amical le fait que vous ayez choisi de confier la sphère à cette dernière. Vous faites à ce moment la connaissance de Beclem, très porté sur l'obéissance et peu convaincu par les Invokeurs. De ce fait, et après une altercation, il vous propose de relever un défi. Acceptez. Il va vous proposer de participer à une petit chasse aux monstres. Le but est simple, courir de la côte de Besaid à la plage en obtenant un score de plus de 500 points (501 suffit). Pour cela vous devez tirer sur les ennemis à la manière de Tomb Raider, d'une pression sur la "croix". Mais avant il faut les avoir lockés via la touche "rond". Vous possédez plusieurs types de balles, de la balle simple, peu puissante, à la balle fatale tuant un en seul coup, en passant par la balle double atteignant deux ou plus d'ennemis en une fois. Si vous n'adoptez pas une véritable stratégie, ce passage va être un calvaire.

Commencez par suivre ce conseil. Pensez toujours à presser rond de façon préventive. En effet, il vous est possible de viser des bêtes que vous ne voyez pas à l'écran. Cette méthode empêche de vous faire surprendre, et surtout blesser. En fait vous disposez d'une jauge de combo, qui se remplit à chaque adversaire anéanti. Plus celle-ci augmente, et plus les monstres vous rapportent de points, jusqu'à multiplier ceux-ci par trois. Par contre dès que vous vous faites toucher, votre barre revient à zéro et au revoir la victoire, car votre temps est dramatiquement limité. Le moyen le plus simple est le suivant. Atteignez le premier pont avant les cascades mais ne montez pas dessus. Restez sur la piste de sable et attendez sagement les ennemis en jonglant entre les balles simples et doubles suivant votre nécessité. Ramassez les coffres et recommencez sans vous éloigner trop de votre place. Vous ne pouvez tirer que 5 coups à la suite. Faites donc attention à ne pas vous retrouver à un mètre d'un ennemi sans munitions. Une fois le combo niveau 3 atteint poursuivez cette méthode jusqu'à avoir à peu près 400 points (365 minimum). Puis choisissez les balles fatales que vous devez avoir en nombre conséquent, et faites un carnage jusqu'à la plage.
Les bêtes meurent d'un coup et vos points s'envolent. Une fois à plus de 500, parlez à Beclem au bord de la mer. N'hésitez pas à revenir sur le chemin des cascades, si arrivé au Golem (dernier ennemi) vous n'avez pas assez de points. Si vous faites attention et si vous lockez bien chaque ennemi avant de lui envoyer une munition fatale, cela devrait bien se passer. Vous recevez en récompense de vos efforts la palette "Talisman Mystique". Retournez maintenant au chemin des cascades, et tombez à gauche du premier pont (il y a un passage entre le pont et le rocher), afin de découvrir un trésor (Bague Gardienne (SOS Blindage et Carapace)). Remontez maintenant dans le Celsius, direction Kilika.

2-2 Île de Kilika

A votre arrivée, vous êtes applaudi par les villageois et Dona, pour avoir fait confiance à la Ligue. Une fois ce chaleureux accueil terminé, sautez comme lors de votre première visite sur la barque et le ponton, afin d'aller chercher les coffres (Onguent magique x 2, et Ether +). Revenez sur vos pas et avancez pour parler à Dona. Retournez au vaisseau. En avant pour Luca.

2-3 Luca

Une fois sur les hauteurs de Luca, descendez les escaliers principaux, sans oublier de vous saisir du coffre sur le petit rocher que vous pouvez atteindre en sautant (Rideau de Lumière x 2). En bas des marches, vous aurez droit à une interview exclusive de la chaîne d'information de Spira. Contentez-vous de bouger les caméras et de répondre aux

questions de Shelinda. Après cet intermède, vous recevez la palette "l'Insatiable". Remontez vite dans le Celsius, pour atteindre la route de Mi'ihen.

2-4 Route de Mi'ihen

Une fois sur place, entrez dans le comptoir de Rin, et assistez à la scène entre Calli et la tenancière. Ressortez alors du bâtiment et parlez avec la jeune femme déçue. Répondez-lui que vous la reconnaissez. Lorsqu'elle vous demande de lui attraper un chocobo, répondez que vous allez l'aider.

Votre mission commence immédiatement. Suivez alors Rikku. Vous êtes maintenant à la poursuite du volatile jaune. Ne quittez pas Rikku des yeux. Si vous avez le temps, ramassez les plumes laissées par l'animal, mais faites attention au compteur qui s'affiche lorsque vous vous trouvez trop loin de votre ami. Si vous désirez suivre Rikku lorsqu'elle s'arrête pour vous le demander, vous obtiendrez différents items, mais serez obligé de recommencer l'épreuve. A vous de choisir. La première fois vous découvrirez des Plumes de Chocobo x 2 au premier embranchement. La deuxième ne la suivez pas au premier croisement, mais au second. Vous trouvez un coffre (Plume de Chocobo x 3). Recommencez encore une fois, en prenant cette fois ci le troisième embranchement (Aile de Chocobo x 3). Continuez maintenant tout droit jusqu'à la fin. Si vous avez collecté suffisamment de plumes, vous empochez des objets (Plumes de Chocobo x 2). Il va maintenant falloir attraper la bête. Rikku bloque une voie, et Paine l'autre. Le but du jeu est d'anticiper les mouvements du chocobo et de le bloquer avec Yuna. Il peut à ce moment vous feinter en inclinant la tête vers la direction inverse où il désire se rendre. Au bout de trois arrêts réussis, l'animal commence à se fatiguer. Il est ainsi facile de savoir où celui-ci va se rendre, en observant la direction dans laquelle il regarde. Au bout d'un moment il va parvenir à s'échapper corps et biens malgré vos efforts. Continuez alors la poursuite.

Suivez Rikku à grands pas. Une fois cette dernière au calme au sommet d'une ruine, retournez vers elle (cela jouera un rôle dans l'acte 4). Vous la voyez chuter lourdement. Continuez ensuite tout droit. N'oubliez pas le coffre sur la gauche en route (1000 Gils). Vos amies vous attendent alors sur la droite un peu plus loin. Rejoignez-les. Le chocobo fuit une nouvelle fois ! Las de lui courir après, vous trouvez une solution. Revenez sur vos pas jusqu'à un hover sur la gauche. Avant de parler au conducteur (deux fois), continuez un tantinet pour découvrir un coffre (Ceinture d'Ogre). Empruntez maintenant le hover. Après une scène d'intense émotion lors de la capture du chocobo, vous vous retrouvez devant le comptoir. Mais Calli est en danger, menacée par le Chocobogre. Suivez dorénavant la flèche rouge sur votre plan. Vous avez un temps limité à l'accomplissement de ce sauvetage, qui peut s'avérer assez insuffisant, sauf si vous avez accepté Clasko à bord. En effet, ce dernier occupe le monstre en vous attendant et vous permet d'obtenir 2 minutes 30 pour sauver la jeune fille. En chemin vous allez trouver de nombreux coffres. Vous pouvez ramasser leur contenu. Si vous vous dépêchez, le timing sera un peu serré mais vous parviendrez au boss dans les temps. Les trésors contiennent, dans l'ordre : Queue de Phénix x 3, Grenade x 2 (près de la porte des Mycorocs), et Ether.

Boss Chocobogre : Hp 2350, Mp 230
Faiblesse : Brasier
Force : Physique
Ce boss n'est vraiment pas difficile à battre. Il suffit en fait de posséder un Mage Blanc, dispensant des soins + à ses coéquipiers, et d'un Mage Noir lançant de nombreux Brasiers +, accompagné de la compétence "langue de flamme" du guerrier.

Cette fin de mission vous permet d'empocher une bague gardienne, ainsi que la palette "Talisman Lunaire". Retournez alors au Celsius, puis redescendez immédiatement sur la route de Mi'ihen. Allez voir Clasko et Calli à côté des chocobos dès votre arrivée. Allez leur parler et proposer-leur de monter avec vous dans votre vaisseau. Maintenant, direction la route des Mycorocs.

2-5 Route des Mycorocs

Sur les lieux de l'opération Mi'ihen, suivez la route droit devant vous jusqu'à la flèche rouge. Yaibal vous accueille, croyant que vous êtes désormais affilié à la Ligue des Jeunes. Vous lui expliquez que ce n'est pas le cas, mais il est tellement heureux qu'il s'empresse de partir au Q.G. Faite de même. Vous rencontrez alors deux hommes de la Ligue, qui vont vous escorter. Tout au long du chemin, vous serez pris en charge par les troupes de celle-ci. Tant que vous restez près d'eux, vous ne risquez rien. Prenez l'élévateur et continuez. Cependant, arrivé à la troisième faction, ne

suivez pas cette dernière tout de suite. Vous vous souvenez du passage que vous aviez emprunté dans l'acte 1, qui descendait vers une caverne où se trouvaient Ormi Et Logos ? Et bien reprenez-le et rendez-vous dans cette même grotte. Sur la route vous trouvez plusieurs coffres (Ether + x 2, Queue de Phénix, Ether). Après une scène avec Mevyn Nooj, vous obtenez la sphère Crimson 7. Revenez alors sur la route principale, longeant des espèces de monstres gigantesques, mais inoffensifs si vous écoutez les conseils de vos guides. En fait il suffit de marcher devant eux (les monstres), en évitant de courir comme un dératé. Si parfois vos compagnons s'arrêtent, ne vous alarmez pas, ils vous suivront si vous continuez à avancer. Arrivée au bout de la route, prenez l'élévateur, et avancez jusqu'au massif ascenseur. Rejoignez le Q.G par ce biais. Elma vous accueille. Après un discours plein de bon sens, observez bien le petit chemin descendant le long de la montagne, à droite et un peu en arrière de la sphère de sauvegarde (vous l'apercevez sur la carte). Sautez donc en contrebas pour l'atteindre. Vous trouverez ici un coffre (Bracelet Mithril (+ 60 % d'Hp !)). Revenez maintenant dans le camp, et approchez-vous de l'entrée du Q.G pour avoir des précisions sur l'attitude de Nooj à votre égard. Retour au Celsius. Visionnez ensuite la sphère Crimson, toujours plus énigmatique. Direction désormais le temple de Djose.

2-6 Temple de Djose

Une fois devant le temple, rejoignez la Route des Mycorocs à pied. Un Leblanchet et une Leblanchette se sauvent alors au pas de course. Poursuivez-les. N'oubliez pas, je vous le rappelle, de
faire de la pub et d'essayer de trouver une épouse au fils du gérant du comptoir. Arrivé à l'embranchement occupé par deux hommes de Leblanc, continuez votre route tout droit. Deux Leblanchettes cherchent une sphère. Suivez-les. Une nouvelle mission commence. Continuez votre périple sur la Route des Mycorocs, ponctué par nombre de combats. Longez toujours bien la côte afin d'apercevoir, après le troisième pilier de roche, une sphère posée sur le sol. Prenez-la. Il s'agit de la vêtisphère spéciale de Yuna : Flora Flore. Petit tutorial rapide :) : Pour utiliser un costume spécial, il faut tout d'abord avoir utilisé tous les autres déguisements de votre palette, au sein d'un même combat. Une fois cela fait, revenez dans votre palette et appuyez sur R1 (toujours durant l'affrontement). Un nouveau symbole apparaîtra alors, et il vous suffira de la choisir. Vous serez alors débarrassé de vos coéquipières, mais serait de ce fait surpuissant. Ormi et Logos débarquent comme d'habitude dans la délicatesse qui les caractérise, afin de vous reprendre votre acquisition.

Boss Ormi, Logos et Leblanchette : Hp 1150, 1030, 167, Mp 22, 48, 172
Faiblesse : Magie Noire
Force: Physique, rien, rien
Ce combat, sous des airs enfantins n'en est pas moins dangereux. En effet Ormi est très résistant aux attaques physiques et son lancer de bouclier inflige environ 150 points de dégâts. De même les multi-balles de Logos peuvent abaisser consciencieusement votre niveau de vie. Attention également aux diverses grenades de celui-ci, provoquant mutisme et obscurité. Adaptez à cet affrontement le trio célèbre Mage Noir, Mage Blanc et Guerrier, en utilisant ce dernier pour les objets de soin. Veillez à toujours disposer d'une longueur d'avance.

Vous remportez après la fuite de vos opposants votre premier costume de Leblanchette, ainsi qu'un Bracelet d'Argent (Mp + 40 %), et un autre de Fer (Hp + 20 %). Vous voilà dans votre bien aimé Celsius. Sélénos est sur votre route.

2-7 Sélénos

Dès votre arrivée, allez tout de suite à droite. Tobli, comme à son habitude court partout. Parlez-lui. Il va alors vous proposer de vendre des billets pour son prochain spectacle. Acceptez. Voilà une mission intéressante pour renflouer vos caisses. Vous allez en effet devoir fixer le prix du billet lorsque vous en proposerez un à une personne du Sélénos, dans la limite de 2000 Gils. Ce qui est fantastique, est que vous conservez le surplus d'argent pour vous. Acceptez donc d'aider de manière vénale le pauvre organisateur. Sachant que le prix coûtant est de 500 Gils, des monceaux d'or s'offrent à vous. Cependant attention, certaines personnes ne voudront pas payer le prix fort. Mais ne vous inquiétez pas, voici la méthode pour ramasser le plus de bénéfices.

Tout d'abord, descendez par la grande route où vous aviez aidé le Hypello contre les voleurs. Allez le plus au Sud possible, et vous verrez une femme sur le côté gauche du chemin. Parlez-lui avec carré et proposez-lui un prix de 1500 Gils. Vous avez désormais 1000 Gils de bénéfice. Continuez

Remontez ensuite cette même route, jusqu'à croiser une femme portant un bandeau rouge, à la lisière d'un bosquet, juste avant de pénétrer dans l'écran où se trouve Tobli. Proposez-lui 1500 Gils.

Continuez en direction de Tobli, et dépassez-le en allant sur la gauche. Une femme et son fils discutent au bord de l'eau. Elle accepte un prix de 1000 Gils.

Poursuivez sur la gauche jusqu'à la sphère de sauvegarde. Approchez-vous de la femme portant une jupe orange et vendez votre billet 1500 Gils.

Rendez-vous encore sur la gauche, au port d'embarquement des Shoopufs. Proposez une vente à hauteur de 1500 Gils à la personne assise sur les marches.

Allez encore à gauche, jusqu'à l'homme portant une chemise verte, sur le même écran. Il est d'accord pour la vente à 2000 Gils.

Prenez ensuite le Shoopuf et traversez le grand lac Sélénos. Un enfant se tient au bas des marches, derrière des caisses empilées. Il vous fait confiance pour 2000 Gils.

Montez alors par la grosse rampe de pierre sur la droite, en direction de l'individu habillé de vert et de blanc, près des musiciens de Macalania. 2000 Gils lui paraissent corrects.

Prenez ensuite par la gauche de l'écran, et vous parvenez devant une sorte d'arrêt de bus. Une jeune femme se trouve en ce lieu, portant un ruban vert dans les cheveux. Vendez votre billet 2000 Gils.

Enfin, prenez la route forestière, à gauche, vers Guadosalam. Vous croisez alors un homme vêtu de bleu et de blanc sur la gauche du chemin. Il accepte votre prix de 1500 Gils.

Votre capital s'élève donc à... 11500 Gils ! De plus, grâce au fait d'avoir écoulé tout le stock de billets, vous remportez l'accessoire "Ceinture d'Ogre" (Force et Constitution + 10) et la palette "Chaudron Magique". Retour au Celsius et en avant pour Guadosalam.

2-8 Guadosalam

Encore une bonne occasion d'augmenter votre capital. Dès votre arrivée, sauvegardez impérativement votre partie. Une fois ceci effectué, allez sur la droite et pénétrez à l'intérieur de l'auberge. Derrière le comptoir, le tenancier vous propose un marché. Tout d'abord, demandez-lui des infos. Suite à cela, il vous dit qu'il possède une information toute fraîche. Vous allez donc devoir acheter ce secret, et le revendre à quelqu'un en ville. D'un coût de 10000 Gils, il va vous permettre de récolter jusqu'à 100000 Gils ! Mais il existe une condition. En effet, suivant la personne intéressée, vos gains peuvent varier de cette somme faramineuse, à simplement 15000 Gils. Tout dépend de la description que vous donne le vendeur. S'il vous fait part des descriptions suivantes, le pactole est assuré :

"C'est la dernière personne à qui vous penseriez !"
"C'est la personne la plus proche que vous puissiez trouver "

Si vous obtenez une de ces deux phrases, il vous suffit de reparler au tenancier via la touche "carré". En effet, la personne dont il parle n'est autre que lui-même. Du haut de vos milliers de Gils, il vous est dorénavant possible de payer la dette d'Oaka. Si vous effectuez cette action avant la fin de l'acte 3, une surprise vous attend. Retournez au Celsius et direction la Plaine Foudroyée.

2-9 Plaine Foudroyée

A votre arrivée, vous apercevez un Al-Bhed oeuvrant au pied d'une tour paratonnerre. Parlez-lui. Une nouvelle mission se déclenche alors. Vous allez devoir contrôler toutes les tours une par une en exécutant des mouvements précis. De quelle manière ? Voyons ça. Vous rentrez maintenant dans les méandres d'un esprit malade, avec le mini-jeu le plus

énervant de l'histoire des FF. Explications. Chaque tour doit être vérifiée à l'aide d'une séquence spéciale d'un type particulier :

Tour de Rikku (facile) : Des symboles apparaissent à l'écran, correspondant aux touches de la manette. Il vous suffit de presser le bouton correspondant rapidement; car le temps de réaction est très limité.

Tour de Paine (moyenne) : Les mêmes symboles sont utilisés, mais au lieu de rester statiques, descendent par rang de trois. Votre cible scintille alors soudainement, vous indiquant quelle touche presser. A noter qu'il faut avoir réussi avant que les signes ne touchent le sol.

Tour de Yuna (difficile) : Terminé le principe basé sur les réflexes. Il va falloir maintenant mémoriser un lot de symboles, afin de les redonner dans le même ordre dès que l'on vous le demandera. Attention toutefois, car la dernière tour vous proposera de les inscrire dans l'ordre inverse. C'est vraiment pervers.

Si vous parvenez par un miracle quelconque à contrôler 5 des 10 tours sans effectuer une seule erreur, vous obtiendrez la palette "Honneur du Bushi" dans le comptoir de la Plaine, en parlant avec l'homme vous ayant proposé la mission. Juste après la deuxième tour vous pourrez peut-être croiser Cid (il arrive que ce ne soit pas le cas, et vous ne le retrouverez que dans l'acte 3). Parlez-lui. Puis continuez jusqu'au comptoir par la route ascendante, non sans avoir contrôlé les tours. Remarquez un coffre sur la gauche (Collier de Perles (protection Exp 0)). Il vous reste donc maintenant 5 tours à vérifier, dont une se cache bien. Une fois dépassé le comptoir, longez l'écran sur la gauche, et vous finirez par observer une scène, aboutissant à une demande précise. On vous demande de vous rapprocher. Continuez à raser le côté gauche et vous devriez la découvrir. Sur le chemin vous devriez mettre la main sur un second coffre (Grenade Motus x 2). Une fois cette lourde tâche terminée, revenez au comptoir pour obtenir votre prix, et repartez vers le Celsius.

2-10 Forêt de Macalania

Dès votre entrée dans les sombres bois de Macalania, vous apercevez un Hypello sur la route centrale. Montez à sa rencontre. Il va vous demander une faveur. Les musiciens de Tobli ont en effet disparu dans la forêt. Répondez-lui que vous vous portez volontaire pour les retrouver. Empruntez maintenant le chemin lumineux. N'oubliez pas qu'à chaque acte, un nouveau coffre fait son apparition à l'embranchement ou vous avez découvert un trésor lors de votre première visite. Cette fois-ci vous y trouverez un Bracelet d'Argent. Continuez sur votre chemin jusqu'à rejoindre les profondeurs de la forêt. Une fois parvenu au grand embranchement en croix, prenez la route en haut à droite, en direction de la Sphérosource. Allez tout au fond de l'écran et parlez à Bayra. Votre objectif désormais est de retrouver Donga et Pukutak. Ayant la forme de cercles de papillons bleus, il vous faudra passer au milieu pour provoque leur apparition. Cependant, notez que trois autres musiciens (de taille réduite) sont portés disparus. Les retrouver améliorera votre score et amènera un bonus non négligeable dans les actes suivants. Revenez sur vos pas, et regardez bien à gauche, toujours à la Sphérosource. Un cercle de papillons vous tend les bras. Rentrez à l'intérieur. Puis continuez et une autre assemblée de papillons vous attend devant la sortie. Procédez de même. Vous avez trouvé deux des trois mini-musiciens. Maintenant rejoignez la voie en bas à gauche du croisement.

Vous vous rendez compte qu'un cercle bleu se trouve dans les airs. Il s'agit du troisième mini-musicien. Le moyen de le faire apparaître est le suivant. Suivez le chemin où vous vous trouvez jusque dans les hauteurs. Une fois arrivé en face du cercle de papillons, sautez tout simplement de la route à l'intérieur. Vous tombez de ce fait en contrebas, en compagnie du musicien. Revenez par le même chemin vers la sphère de sauvegarde, sans oublier d'ouvrir le coffre dissimulé derrière un gros tronc d'arbre dans un virage (comme dans l'acte 1) qui vous permettra d'obtenir le sceau glace (effectuer des attaques de glace). Une fois à la sphère, empruntez le pont de lumière. Au bout d'un moment vous allez tomber sur un cercle de papillons. Entrez à l'intérieur et parlez à Donga. Puis revenez sur vos pas jusqu'à la sauvegarde. Suivez alors la route la plus à droite, et au deuxième croisement, dirigez-vous vers le bas.
Des papillons vous attendent au bord du lac. Et oui, vous avez raison, il s'agit bien évidemment de Pukutak. Vous vous retrouvez de ce fait directement à la sphérosource. Rejoignez Bayra au fond de l'écran et parlez-lui. Après avoir accepté la demande de Tobli, il vous fait part de ses inquiétudes. Vous obtenez pour le coup une Bague Ailée (SOS Booster). Retournez alors au vaisseau en choisissant "oui" comme réponse. Revenez ensuite directement dans la forêt, et parlez au Hypello sur la droite dès votre arrivée. Il vous remercie et vous donne la palette "Déclaration d'Adieu". Maintenant, en route pour Bikanel.

2-11 Désert de Bikanel

En arrivant sur le sol sablonneux, parlez à Nhadala, postée devant un hover. Elle vous demande d'aller jeter un oeil à l'oasis. Il y aurait des choses étranges là-bas, comme par exemple des activités du gang Leblanc. Adressez-vous deux fois de suite au pilote à votre gauche. Choisissez l'oasis comme destination. Une nouvelle mission débute alors. Une fois sur les lieux, approchez-vous du point d'eau. Vous découvrez une jolie sphère gisant à terre, étant en fait la tenue spéciale de Rikku, "Makina Arma". Après cette réjouissante trouvaille, préparez-vous à vous mesurer à Logos et deux Leblanchettes. Ce combat étant une formalité, je ne considère pas traiter ce dernier comme un affrontement contre un boss. Contentez-vous d'utiliser un Mage Noir et un Mage Blanc, doublés d'une guerrière et le tour est joué. Après votre victoire vous empochez un uniforme tout neuf de Leblanchette, ainsi qu'une Bague du Chaos (augmente les chances de rencontrer des ennemis) et une palette "Défense de Fer". Un petit tour à la Plaine Félicité fera le plus grand bien.

2-12 Plaine Félicité

Si Clasko se trouve dans votre équipe, la destination est considérée comme importante. Une fois arrivé, il découvre sa destinée et ressent le besoin viscéral d'habiter en ce lieu. Lorsque l'on vous demande de le suivre, acceptez. Vous arrivez devant l'ancienne arène de monstres (centre d'entraînement) de FF 10. Et, miracle, il vous est désormais possible de rentrer à l'intérieur. Cependant Clasko vous explique que sa nouvelle habitation est infestée de créatures peu agréables (ce qui est logique). Parlez-lui et acceptez de le débarrasser de ces bêtes immondes. Une nouvelle mission commence. Sauvegardez dès l'entrée à l'intérieur du bâtiment sur la gauche. Le principe de la mission est très "final fantaysien" dans l'âme. En fait tous les monstres du lieu sont des fantômes sauf un. C'est d'ailleurs le seul qui peut être détruit. Le but de la mission est de réduire à néant 5 créatures baveuses. Cependant, si vous touchez trop de spectres, la mission recommence au début. Le problème étant que les revenants ne se distinguent pas des autres bêtes. Mais une aide vous est pourtant apportée. En fait, chaque animal regarde dans une direction bien précise. Rendez-vous au croisement de ces regards et vous découvrirez la cible à abattre. Attention tout de même, car il y a deux étages. Un petit conseil, normalement (pas tout le temps), le vrai monstre regarde dans la direction opposée à celle des autres. Allons-y. Je ne peux vous donner la position exacte de chacun, car le tout est aléatoire. Et oui, pervers jusqu'au bout Sakaguchi.

Attention aux Reine Coeurl, qui peuvent vous tuer en un seul coup grâce à leur attaque Blaster Fatal. Servez-vous de vos vêtisphères spéciales. Je vous conseille également de sauvegarder après chaque victoire pour éviter de gâcher du temps sur cette mission. Une fois les 5 comiques défaits, un sixième vous fait l'honneur de sa visite. Trois élémentaires se jettent sur Clasko. Défendez-le. Ce combat n'est pas le plus facile. Étant donné que ces ennemis aiment l'eau visiblement, servez-vous de sorts de foudre puissants pour les affaiblir et les exterminer. Prenez soin d'avoir également des Bocca, car ceux-ci pratiquent également beaucoup le sort silence. N'oubliez pas non plus le guerrier, pilier de votre équipe. Clasko se décide à ouvrir une écurie de chocobo dans cette place maudite. Vous gagnez par contre des Ecailles de Dragon (X 2), la vêtisphère Alchimiste (bien pratique), et même une palette "Fend-La-Bise". Ca valait le coup non ? Une fois en dehors du nouveau ranch de chocobos, retournez sur vos pas et rentrez une nouvelle fois dans les dédales souterrains. Parlez à Clasko qui vous expliquera la manière d'attraper des chocobos en combat grâce aux légumes. Les fans de FF7 comprendront aisément.

En fait, dès qu'un gros volatile jaune surgit, lancez-lui un légume Gysahl pour le distraire, et surtout ne le touchez pas. Une fois les ennemis l'accompagnant éliminés, il est à vous. Fouillez Spira pour trouver les meilleurs.
Ils sont classés en trois catégories : Trouillard, Normal et Audacieux, et peuvent monter de niveau lorsque vous les nourrissez, dans la limite de 5. Mais allez donc en parler à Clasko qui vous mettra tout cela au clair, et vous fournira, qui plus est, en légumes. A noter qu'il faut capturer au moins un poulet géant avant la fin de l'acte 3 pour obtenir une hausse de pourcentage. De même, il est possible d'envoyer ces animaux dans tout Spira à la recherche d'objets. Faites-le le plus souvent possible, et qui sait, vous aurez peut-être une surprise. Mais nous y reviendrons plus tard. Maintenant, rendez-vous au comptoir de la Plaine, afin de parler avec Lian et Ayde, les deux Ronsos. Retournez au Celsius et en route pour les monts brumeux de Gagazet.

2-13 Mont Gagazet

A votre arrivée, entamez la conversation avec le leader des Ronsos, votre ami Kimahri. Il fait référence à des chasseurs de Sphères s'étant rendus à la Falaise des Priants, lieu sacré de son peuple. Ce ne peut-être que Leblanc. Ayant

confiance en vous il vous propose de vous y rendre. Parlez-lui alors une seconde fois et répondez-lui qu'il doit trouver la solution par lui-même. Comme dans l'acte 1, parlez à tous les Ronsos présents et répondez-leur ce qu'ils ont envie d'entendre, pour gagner leur confiance (vous verrez après pourquoi). Commencez par la femme à côté de votre ami. Dîtes-lui d'aider Kimahri à soutenir son fardeau. Puis allez sur la droite et discutez avec l'autre femme puis avec l'homme juste à côté d'elle. Répondez : "Vous croyez que les Guados feraient quoi sinon ,"à cette dernière, et "Mais les Guados pourraient riposter"à Garik, car c'est bien lui. Puis adressez-vous au personnage faisant des allers-retours entre Garik et le flanc de colline. Demandez-lui s'il croit que ça le soulagera. Rendez-vous à gauche et parlez au Ronso en armure rouge. Répondez qu'il n'aura plus d'ennemi à combattre. Puis interrogez l'homme faisant les 100 pas entre le portique et la sphère de sauvegarde, et dites-lui que les Guados ont effectivement fait beaucoup de mal. Puis prenez le téléporteur en vous rendant près de la falaise des Priants.

Dirigez-vous vers le haut et parlez au Ronso. Répondez-lui que les chasseurs de sphères devraient être plus respectueux. Descendez maintenant en bas de la grotte. Vous apercevez alors une Leblanchette, votre mission est de lui voler son uniforme. Grimpez alors sur la falaise jusqu'à atteindre une longue corniche avec l'entrée d'une grotte. Ne rentrez pas et marchez DOUCEMENT vers la droite. Vous apercevez un coffre sur un pilier rocheux. Si vous arrivez en courant, le rocher s'éloigne et vous ne pourrez obtenir le trésor. Effectuez un saut et vous remportez un Elixir. Revenez alors sur le chemin principal. Entrez maintenant dans la cavité. Avancez puis sautez lorsque vous serez confronté à un précipice avec des rochers suspendus. Arrivé au rocher du milieu (celui en long), ne continuez pas tout droit. Allez à droite (le chemin est caché par la caméra), puis rendez-vous au fond de cette salle "secrète". Montez sur les cailloux jusqu'à atteindre un coffre situé en hauteur (Potion +). Retournez maintenant sur l'axe principal. Continuez jusqu'à la sortie. Une fois dehors, grimpez sur la paroi devant vous. Vous voyez alors une Leblanchette partir en courant. Ne la suivez surtout pas ! Descendez vers la sphère de sauvegarde en contrebas de là où vous vous trouvez (si vous en éprouvez le besoin), mais ne suivez pas le chemin qui continue. Remontez la falaise derrière vous vers la gauche. Une fois au sommet du petit pic rocheux, sautez sur la plate-forme rocheuse de droite. Puis continuez votre ascension, toujours sur la gauche. Vous aurez ensuite le choix d'aller à droite ou à gauche. Allez tout d'abord à gauche. Et de la même manière que précédemment, marchez doucement afin d'obtenir le coffre sur l'aiguille rocheuse d'en face (Cape Blanche, protection de Mutisme). Direction la droite désormais.

Vous apercevez une première grotte sur votre gauche, entrez-y pour obtenir une Queue de Phénix. Puis poursuivez à droite. Ensuite dès que vous le pourrez, tournez à gauche, et escaladez une paroi, menant à un petit interstice dans la colline. Approchez-vous en pour déclencher une scène qui augmentera notablement votre pourcentage de scénario. Vous venez de gagner un uniforme de Leblanchette, et une scène relativement salace. Merci Square-Enix diront certains. Bien délire en tout cas, et très "fan-service". Puis rejoignez la sphère de sauvegarde par le haut de la grotte. Deux Leblanchettes vous attendent, accompagnées d'une Vipère Canon. Continuez alors, et Ormi viendra venger ses sbires. Enchaînez les Brasier X ou + si vous n'êtes pas assez puissant, et les attaques baissant la constitution de la guerrière.
Supportez les attaques d'Ormi avec des soins + et vous voilà sorti d'affaire. De plus vous gagnez une Broche de Verre (protection Mutisme et Obscurité). La mission étant un succès, vous empochez une palette "Corps de Granit". De plus, si ce dernier costume est celui de Yuna, vous empochez la palette "Charge Vigoureuse" à votre retour sur le Celsius. En route pour Zanarkand !

2-14 Ruines de Zanarkand

Dès votre arrivée, et après une courte scène, rendez-vous vers l'entrée de Zanarkand. Pénétrez dans le temple, et prenez le chemin habituel. Juste avant une porte circulaire vous trouverez un coffre (Queue de Phénix X 2). Continuez. Une fois dans la Galerie du Dôme de Yevon, ouvrez tous les coffres présents à droite et à gauche (Potion + X2, Grenade X 2). Vous tombez alors sur Isaaru. Parlez-lui. Vous obtenez alors une mission secrète, qui est d'accoupler tous les singes de Zanarkand, afin de faire fuir les touristes de par le nombre trop important d'animaux. Le principe est en fait d'associer deux singes ensemble, vis à vis des noms correspondants opposés. En clair, cela veut dire que par exemple Luna devra être amenée à Sol (soleil et lune). Pour savoir quel singe prendre, regardez au-dessus de lui. Un petit coeur flotte sur sa tête. C'est donc celui-ci que vous devrez amener à un compagnon ou une compagne (quant à eux sans signes distinctifs). Avancez alors et prenez la bombe L (X2) dans le coffre devant vous. Continuez et vous découvrez un Remède. Puis un Rideau de Lune et une Source magique. Puis dans le coin en haut à gauche de la Salle de l'épreuve, vous vous enrichissez de 1000 Gils, et en bas à droite d'un Rideau de Lumière. Prenez alors l'ascenseur central, et poursuivez. Passez ensuite dans le hall, en traversant la fausse paroi devant vous. Ici vous trouverez plein de

bonnes choses (Ether X 2, Remède X 2, Remède X 3, Potion + X 2, Queue de Phénix X 2, et enfin Elixir X 2). Voici les différents couples et leur localisation :

Max (Limbes) va avec Minie (Chambre du Priant (CdP))
Yang (Hall) va avec Yin (Salle de l'épreuve (Sde))
Pile (Galerie) - Face (Limbes)
Ivoire (Hall) - Ébène (Sde en bas à droite)
Angelo (SdE) - Demona (Limbes)
Shadow (Hall) - Lumina (SdE devant l'écran vert))
Kiwi (CdP) - Mangue (Galerie)
Sirius (SdE) - Vénus (CdP)
Narcisse (Hall) - Dahlia (Galerie)
Topaze (SdE) - Lazuli (Galerie)
Lolo (CdP) - Dodo (Galerie)
Luna (Galerie) - Sunny (Hall)

Une mission bien longue, embêtante et débile. Surtout que vous ne devez jamais sortir de la zone partant des Limbes à la dernière colonne renversée de la Galerie. Si jamais vous vous décidez à mettre le nez dehors, vous devrez tout recommencer. Autant faire cette mission maintenant (comme chez le dentiste). Heureusement, vous gagnez l'accessoire "Âme de Thamassa" (renforce la magie en doublant son coût en MP), et une augmentation du pourcentage. Et hop, retour au Celsius. Tant que vous êtes à bord, pensez à régler la note de O'Aka, ce que vous pouvez sans doute faire. Allez le voir dans la Cabine (si vous l'avez pris avec vous) et achetez-lui un maximum d'Eaux Bénites. Puis revendez ces dernières au Barman au fur et à mesure. Vous gagnerez presque plus que ce que vous dépenserez. Capitaliste, mais bien pratique. Une fois sa note épongée, O'aka restera quelque temps dans votre vaisseau pour vous remercier et vous fera des remises impressionnantes. Et c'est à ce moment là que vous allez pouvoir devenir millionnaire. En effet, le marchand ambulant vend les potions + à 50 Gils ! Quand on sait que la Barman les rachète à 125 Gils, vous pouvez doubler, voire tripler votre capital en peu de temps. Achetez 99 potion + à O'aka, revendez-les au Barman, et ainsi de suite jusqu'à devenir plus que riche. Puis faite un petit somme et en route pour Guadosalam.

2-15 Guadosalam

Dès votre arrivée, rendez-vous au Château Leblanc, le plus grand bâtiment de la ville avec une massive porte rouge. Choisissez de passer l'uniforme et préparez-vous à infiltrer le gang. Vous observez alors une scène avec Nooj et Leblanc qui sont très proches visiblement. Leblanc monte ensuite dans ses appartements. Ne la suivez pas. Empruntez la porte violette devant vous. Une fois à l'intérieur, approchez-vous d'Ormi et Logos au fond de la pièce. Ils vous apprennent que vous allez devoir décontracter Leblanc. Reparlez à Ormi pour plus de renseignements. En réalité vous allez devoir pratiquer un massage sur votre ennemie jurée. Montez dans sa chambre, et c'est parti. Le but du jeu est d'obtenir au minimum 32 points de relaxation en 15 essais, sachant qu'une zone rouge massée vaut 5 points, une jaune 2 points, une verte 1 point, et une bleue rien du tout. En fait, les endroits à masser sont confinés dans un quadrillage de 3 cases sur 3 cases (donc 9 en tout).
Vous choisissez une case au départ, et suivant sa couleur vous vous déplacez afin de vous rapprocher le plus possible du point culminant (la zone rouge). Le principe est le suivant. Une zone verte ne peut pas être reliée à la rouge par un côté, seulement par un angle. Une zone jaune par contre est obligatoirement reliée à la rouge par un côté. Donc si par exemple vous disposez d'une zone verte dans le coin supérieur droit, et d'une jaune à sa gauche, la rouge ne peut être qu'au milieu du quadrillage, ou en haut à gauche.

Faites un dessin et placez les zones comme je viens de l'expliquer et vous comprendrez. On se demande d'ailleurs parfois ce qu'on lui fait, à l'écoute des cris qu'elle pousse. Si vous parvenez à obtenir les 32 points requis vous aurez une petite surprise plus tard. Pour le moment redescendez dans la pièce principale et actionnez l'interrupteur au fond à gauche. Vous pénétrez alors dans un couloir. Libérées des déguisements d'un goût douteux, les trois jeunes filles subissent les cris de Frangin qui rameutent Ormi et deux hommes de main de Leblanc. Le combat n'est pas difficile, si un Mage Blanc soigne les dégâts procurés par Ormi. La magie noire X est toujours aussi efficace. Vous engrangez pour cette victoire un Collier Noir (protection Folie). Continuez tout droit jusqu'à la sphère de sauvegarde. En face vous apercevez une porte. Entrez dans la pièce. Ouvrez le coffre qui s'y trouve. Vous obtenez soit le "Parfum Enivrant", si vous n'avez pas réalisé les 32 points lors du message, soit la Broche d'Or (réduit de moitié les coûts en MP durant les

combats) dans le cas contraire. Ressortez et continuez votre chemin. Bon, à partir de maintenant, changement de méthode, je ne décrirai plus tout en détail. Désolé (c'est sincère) pour ceux qui espéraient une soluce complète, c'est indépendant de ma volonté, ou pas de mon plein gré plutôt. Bon sur ce, continuez à suivre le corridor jusqu'à la prochaine pièce. Là, Ormi et Logos vous tombent dessus sans crier gare dès que vous vous saisissez de la sphère sur la table. Faites-leur comprendre qui sont les plus fortes, et après leur cuisante défaite, le message : " Système de défense enclenché" s'affichera au centre de l'écran. Sortez du lieu du combat, et prenez à droite.

Puis au croisement suivant, dirigez-vous vers la gauche. Vous apercevez alors des sortes de grandes marches. Hissez-vous sur la première, et laissez-vous tomber dans le premier interstice venu. Examinez le mur et pressez le bouton lumineux. Remontez alors sur la "marche suivante" et tombez dans le trou suivant. Appuyez de la même manière sur un second interrupteur accroché au mur. Hissez-vous et continuez votre route vers le grand mur au fond de l'écran. Là, une façade pleine de piquants va se déclencher et foncer sur vous à toute vitesse. Courrez alors en sens inverse (logique), afin de lui échapper. Bondissez au-dessus du premier trou, mais laissez vous choir dans le second. Attendez que les piques soient passées et hissez-vous sur la marche. Redésactivez les deux interrupteurs et recommencez la course poursuite avec le mur, en vous laissant pousser une fois arrivé à la fin des trois marches cette fois-ci. Après une courte scène, vous vous retrouvez dans un interstice que vous pouviez apercevoir d'en bas, contenant le troisième et dernier interrupteur. Revenez maintenant à l'endroit d'où sortaient les pieux et appuyez sur le bouton lumineux (ressemblant aux autres). Ayant coupé le système d'alerte, vous ne risquez rien. La porte de sécurité s'ouvre alors, laissant le passage libre. Dirigez-vous ensuite vers une porte circulaire, aux couleurs du gang Leblanc, sur la droite. Un combat se déclenche alors dès votre entrée, avec le Gang dans son entier. Procédez de manière analogue à vos précédentes rencontres, et vous ne devriez pas avoir de problèmes. Maintenant, direction Bevelle.

2-16 Bevelle

Quand vous parvenez sur le sol sacré, vous êtes tout de suite pris sous le feu ennemi. Vous allez enchaîner les combats contre les gardes de Bevelle (peu puissants au demeurant), jusqu'à atteindre la cité en elle même. Une fois à l'intérieur, rendez-vous au temple où vous avez rencontré Baralai. Une fois à l'intérieur, allez sur la droite. Vous verrez une sorte de table. Sautez dessus. Cela ouvrira un passage. Revenez ensuite sur vos pas et allez maintenant à gauche. Hissez-vous par l'ouverture et touchez le pilier de lumière bleu au fond de l'écran. Cela a pour effet de changer la direction de l'ascenseur principal, qui ira désormais dans les bas-fonds de Bevelle, au lieu de conduire sur les sommets. Revenez donc prendre cet ascenseur, et validez la destination. Vous vous retrouvez alors dans un lieu que vous connaissez très bien, le Temple de Bevelle, où vous aviez bataillé ferme dans FF10.
Une fois sur les lieux, cherchez le second élévateur, et grimpez dedans pour atteindre la prochaine zone. Une fois sur place, suivez la voie qui s'offre à vous, et au bout, sautez dans le trou béant. Continuez alors votre chemin, alors que vous devriez avoir les jambes brisées, mais bon ce n'est qu'un jeu. Vous débouchez sur une immense salle, aux accents cyber-punk, que l'on n'aurait jamais pensé voir à Bevelle. Après une conversation avec le Gang Leblanc désormais à vos côtés, servez-vous de l'énorme chaîne au premier plan pour descendre (à la Tidus) jusqu'aux tours de sécurité, sur la gigantesque plate-forme en contrebas. Maintenant, vous allez devoir déconnecter les six tours impressionnantes, disposées tout autour du gouffre central.

Il y en a trois bleues, et trois rouges. Lors de leur désactivation, vous serez confrontés à deux boss, relativement coriaces, mais chacun sensible à la magie noire. Méfiez-vous tout de même du Géoxpulseur, dont certaines attaques physiques demeurent violentes. Un petit coup de carapace du Mage Blanc, devrait vous aider à surmonter l'épreuve. Une fois ces deux calamités éliminées, rendez-vous près du trou central. Vous voyez que désormais des plates-formes se sont mises en place en son sein. Servez-vous en pour atteindre une entrée orangée en contrebas. Suivez le long couloir s'ouvrant devant vous, et dès que vous apercevrez un croisement, prenez à gauche. Poursuivez votre chemin. Vous allez tomber dans une salle gigantesque, dont le centre est habité d'une machine énorme et bruyante. La démesure est partout dans ce dédale très futuriste pour Spira. Suivez le chemin, et sortez par la gauche de l'écran. Dans la foulée, vous allez tomber sur une sorte de grand mur. Observez bien les alentours et utilisez vos bras tous menus pour vous frayer un chemin. Continuez à avancer, jusqu'à parvenir à un regroupement de trois élévateurs. Commencez par prendre celui en bas à droite, qui vous conduira à un niveau plus bas. Ici, vous remarquerez deux blocs plus grands que les autres. Sautez sur chacun d'eux, ce qui aura pour principe d'actionner deux interrupteurs, qui feront eux même apparaître un pont menant à un élévateur dans le fond de la pièce. Prenez ce dernier, et préparez-vous en vue des futurs affrontements. Vérifiez bien vos compétences, et gardez le trio composé de deux Mages Blancs et Noirs et d'une Guerrière. Vous parvenez alors à une sphère de sauvegarde. A partir d'ici, sautez de

plate-forme en plate-forme pour passer du côté opposé. Dès vos premiers pas en face, vous rencontrerez un homme que vous connaissez bien, Baralai. Résolu à protéger le Vegnagun, il va falloir en découdre pour espérer continuer.

Boss Baralai : Hp 3380, Mp 540
Faiblesse : Poison, Darkness, Stop
Force: ?
Baralai est en fait plutôt un demi-boss, n'étant pas difficile à battre. Prenez soin de vos troupes avec un Mage Blanc, et assénez-lui de nombreuses attaques magiques et physiques. Attention toutefois à son sort Catalepsie. Pour remédier à cette paralysie violente, il suffit de remettre des MP au personnage qui en est atteint.

Une fois ce petit plaisantin corrigé, continuez tout droit et vous parviendrez dans une pièce majestueuse, où vous attend une créature que vous connaissez plus que bien. Un ami du passé.

Boss Bahamut : Hp 8400, Mp 9999
Faiblesse : ?
Force: ?
Ressurgi de l'au-delà, votre ancien allié Bahamut, ne jure plus que par votre perte. Extrêmement résistant du haut de ses 8000 points de vie, il va vous donner du fil à retordre. D'autant que ses attaques magiques ôtent pas moins de 350-400 points de vie ! Mais ce n'est pas tout. Plusieurs fois pendant l'affrontement, la chimère commencera un compte à rebours à partir de 5. Les ennuis commencent lorsque celui-ci atteint 0. Vous subissez alors l'attaque ultime du monstre, Mega Atomium. Si vous n'êtes pas assez puissant, ce coup vous réduira à néant. Néanmoins, si vous utilisez le soin du Mage Blanc à chaque tour, et une, voire deux guerrières, ou une guerrière et un Mage Noir, cela devrait aller. N'oubliez pas de réanimer les morts, et d'être à 100 % de vos points de vie avant que Bahamut ne déclenche sa super attaque.

Après cette victoire de longue haleine, vous vous rendez compte que l'arme ultime, Vegnagun s'est envolée. Ne comprenant pas trop la tournure des évènements, et traumatisée par le fait d'avoir tué une de ses chimères, Yuna rentre sur le Celsius avec ses compagnes.

Acte 3

3-1 Île de Besaïd

Dès votre arrivée sur les lieux, entrez dans le village, soumis à la pression des innombrables monstres sortant du temple. Commencez par vous rendre dans la deuxième hutte sur la droite, afin de discuter avec Lulu. Choisissez d'aider le peuple de Besaid à faire face à cette calamité. Rentrez ensuite dans le Temple, et parlez à Beclem, qui se tient sur les marches. Votre mission est simple, éradiquer la vermine. Pénétrez alors dans la salle de l'épreuve, via les escaliers dans le Temple. Une fois à l'intérieur, vous êtes en terrain connu. Suivez le chemin tout droit, jusqu'à rencontrer Wakka, en mauvaise posture. Blessé et fatigué, il ne peut aller plus loin. Prenez ensuite l'élévateur un peu plus loin, et pénétrez dans les tréfonds du temple. Un autre vieille connaissance fait son apparition.

Boss Valefore : Hp 8430, Mp 9999
Faiblesse : ?
Force: ?
Plus simple que le combat contre Bahamut, ce duel vous opposant à Valefore vous semblera reposant. Focalisez-vous sur les attaques magiques du Mage Noir, et soutenez vos troupes avec des sorts de soin. Mais ne vous inquiétez pas, car même l'overdrive de cette chimère n'est pas d'une puissance destructrice. Faisant 300 points de dégâts à tout le monde, cela ne met pas vraiment votre vie en danger.

Maintenant, en route pour Kilika, et sa mer d'huile.

3-2 Île de Kilika

Dès votre arrivée dans le village, rendez-vous directement à la demeure de Dona. Intriguée par tout ce qui se passe, et

le fait que Néo-Yevon ne laisse pas sortir ses fidèles de la zone où le temple est infesté, Yuna se décide à demander de l'aide à Dona. Cette dernière dans un sursaut de bonté, vous indique un moyen de passer outre le barrage mis en place par l'Eglise pour pénétrer dans la forêt. Écoutez bien son explication et entraînez-vous autant de fois qu'il le faut avant de passer à l'action. En effet, vous aurez une petite récompense si vous arrivez à détourner l'attention des gardes et à passer du premier coup. Une fois la porte dépassée, dirigez-vous en courant vers la forêt. Chaque chemin principal est bloqué par une barricade de bois. Il ne vous reste plus, du coup, qu'à trouver un autre passage. Vous vous souvenez du petit sentier emprunté dans l'acte 1 ? Je vais vous rafraîchir la mémoire. Il se trouve au tout début du chemin à gauche de la sphère de sauvegarde de l'entrée des bois. Une fois au bout de ce sentier ombragé, dirigez-vous directement au temple. Une fois sur place, vous allez voir une petite scène vous montrant le calvaire de Bevelle dans la défense de leur sanctuaire. A l'intérieur, montez les marches pour pénétrer dans la salle de l'épreuve. Ensuite, prenez l'ascenseur et descendez au fond du temple. Une fois en bas, continuez votre route, et passez par la porte circulaire. Une scène se déclenche. Occupez-vous des ennemis qui vont vous assaillir, puis rendez-vous devant la flamme bleue qui vous bloque le passage. Touchez-la et un autre ennemi apparaîtra. Pas d'inquiétude, ce type de créature n'est pas très puissant (Deva). Une fois celui-ci défait, la flamme disparaît et vous pouvez continuer. Poursuivez votre chemin au plus profond du temple jusqu'à atteindre une salle dont les trois sorties sont bloquées par trois flammes de couleur bleue. Occupez-vous d'abord de la flamme gauche, puis de la droite (ou vice-versa), puis finissez par celle du milieu. Un passage s'ouvre alors. Empruntez-le, et préparez-vous à vous battre férocement contre deux nouveaux adversaires monstrueux. Une fois que toutes les flammes se sont envolées, prenez les escaliers devant vous et descendez sans oublier de vous saisir de la vêtisphère Samouraï, disposée sur le sol. Une fois ce petit cadeau (bien pratique) en votre possession, montez les marches devant vous, puis une nouvelle série jusqu'à l'endroit tant attendu de la confrontation avec un ami d' il y a deux ans. Une scène se déclenche alors, et vous entamez le combat.

Boss Ifrit : Hp 8820, Mp 9999
Faiblesse : Glace
Force : Feu
Ne vous inquiétez pas outre mesure pour cet affrontement. En effet, bien moins puissant que Bahamut, son overdrive n'inflige « que » 500 points de dégâts à un seul personnage. Utilisez en majeure partie des sorts Glacier + ou X, si vous en disposez, et l'attaque Epée de Glace de la guerrière. Soutenez les deux attaquants à l'aide d'un mage blanc de fort bon aloi. Protégez votre équipe avec blindage, et ce bon vieil Ifrit ne devrait pas faire long feu.

Il ne vous reste plus désormais qu'à vous rendre au temple de Djose en proie aux bêtes immondes depuis le départ de Gippel.

3-3 Temple de Djose

Dès votre arrivée, une scène se déclenche, mettant en exergue les difficultés rencontrées par les Al-Bheds au Temple. Il vous faut maintenant leur apporter un aide salvatrice. Mais avant toute action que vous pourriez regretter, équipez au moins une de vos héroïnes avec un objet protégeant de la pétrification. En effet, certains ennemis ressemblant à des pierres tombales possèdent une attaque transformant toute votre glorieuse équipée en pierre, signifiant un game over radical. Une fois cette précaution prise, entrez dans le temple. Une fois à l'intérieur, montez les marches pour apercevoir une brève scène. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre la grande salle centrale du premier étage du temple. Vous apercevez alors une sorte de fosse où gisent des machines. Sautez par dessus afin de vous emparer du coffre puis revenez sur vos pas. Descendez encore un tantinet et tenez-vous sur le grand symbole au sol. Il s'agit bien évidemment d'un élévateur. Appuyez donc sur « croix » et vous serez amené à l'étage supérieur. Une fois arrivé, avancez et saisissez-vous du contenu du coffre. Puis poursuivez votre avancée jusque dans une salle où se trouvent des stèles. Poussez alors toutes (en effet l'emplacement de la bonne est aléatoire) ces dernières dans leur emplacement respectif afin de couper la barrière électrique, vous empêchant de prendre les escaliers que vous venez de croiser. Puis, libéré de cette entrave, montez à l'étage par les marches. Une petit, scène s'enclenche alors, et un autre vieux compagnons se joint à vous pour un combat aux allures tragiques.

Boss Ixion : Hp 12380, Mp 9999
Faiblesse : Eau
Force : Tonnerre
Si vous faites attention ce combat ne devrait pas vous poser de trop gros problèmes. Tout d'abord assurez-vous de

posséder un Mage Blanc assez compétent qui pourra soigner les lourdes blessures dispensées par Ixion. Allant de 1200 points de dégâts à un personnage, jusqu'à 1000 pour tout le monde via l'overdrive, il vous faudra rester prudent. Enchaînez les H2o + et X, et l'Aqualame de la guerrière afin de terminer au plus vite ce combat éprouvant. Si vous disposez d'un bon niveau, la durée de l'affrontement ne dépassera pas les 5 minutes.

Ne pas lire : Spoiler. S'ensuit une scène durant laquelle Yuna tombe dans le gouffre créé par Ixion, atterrissant dans l'Au-Delà et rencontrant enfin ???, le clone de Tidus en pourtant beaucoup plus torturé, classe, et machiavélique. Suite à cette scène cinématique d'une beauté ahurissante, vous rencontrez Gippel et Nooj qui tentent de stopper la folie de Baralai. Ils vous remettent les Sphères Crimson 2 et 3. Spoiler terminé : Après le départ de ceux-ci, Yuna est catapultée dans un endroit étrange. Appuyez alors sur la touche croix continuellement, sauf pendant les dialogues bien sûr, afin de faire entendre à Yuna quatre sifflements, semblables à ceux de Tidus. Cette action est indispensable pour avoir la « Good Ending » (fin heureuse). Si tout se passe bien, vous devriez apercevoir un pont lumineux avec la silhouette de quelqu'un que vous connaissez plus que bien. Suivez-le et remontez dans le monde « normal ». Vous vous réveillez alors dans l'antre du Vegnagun à Bevelle. En route pour le chapitre 4.

Acte 4

4-0 Celsius

Cet acte, assez étrange comparé aux autres, vous convie à observer les différentes Visiosphères disposées par Shinra dans tous les coins de Spira durant l'Acte 3. Suivant les endroits dans lesquels vous vous êtes rendus, il y aura plus ou moins d'occasion de les observer. Préparez-vous à passer du temps dans le Celsius. Une fois revenu à bord donc, et après une chaleureuse scène de retrouvailles, rendez-vous dans la Cabine afin de faire un petit somme. Puis, une fois reposé, rende-vous sur le Pont avec l'élévateur. Vous vous rendez vite compte que Paine se trouve ici, cherchant des réponses dans sa solitude. Parlez-lui. Spoiler. Après sa révélation sur le fait qu'elle était la quatrième personne faisant partie du Crimson Squad, aux côtés de Nooj, Baralai, et Gippel, Paine vous expose le fait qu'elle ne comprend toujours pas ce qui s'est passé, même si l'on devine aisément que ??? avait pris le contrôle des divers protagonistes présents lors de la mission pour exercer sa vengeance. Vous faisant promettre de ne le révéler à personne, l'émouvante scène perçant à jour la carapace de la charismatique guerrière, s'achève par l'arrivée de Rikku. Fin du Spoiler. Redescendez alors dans le Cockpit, et parlez à Shinra. Il vous explique le fonctionnement de ses visiosphères et vous place sur l'écran de contrôle. Quatre sont disponibles.

Besaid : Une fois la « caméra » en marche attendez quelques instants, puis axez la vue en direction de la hutte de Wakka. Dès sa sortie, il va s'approcher de la visiosphère et vous dire quelques mots. Une fois son discours et la scène terminés, coupez la transmission.

Kilika : La caméra est placée cette fois-ci dans la maison de Dona. Zoomez sur elle et attendez qu'elle s'adresse à vous. Une fois la discussion terminée, quittez la communication.

Mycorocs : Vous êtes maintenant devant le QG de la Ligue des Jeunes. Attendez un moment que Yaibal arrive et laissez-le vous parler. Une fois cela fini, revenez à l'écran de sélection des visiosphères.

Bevelle : Vous vous trouvez devant l'entrée du Temple de Bevelle. Attendez que Maroda survienne et vous adresse la parole. Après cet interlude, un garde tire dans la sphère et la communication est coupée.

Une fois tout cela effectué, parlez à Frangin, puis à Paine. Ensuite, demandez à Frangin de vous rendre tous ensemble à Sélénos.

4-1 Sélénos

Dès votre arrivée sur le chemin de Sélénos, prenez en direction du haut de la route, où se trouve l'espèce de chariot, afin de trouver Tobli. Vous allez le voir partir en courant vers le haut. Suivez-le.

Poursuivi par d'autres personnes autres que vous, le petit être ne sait plus où se cacher. Au bout d'un moment, et après

une scène, Tobli repart de plus belle. Continuez à le pourchasser. Puis une autre scène se déclenche. Évidement, ce dernier vous échappe encore. Poursuivez-le, jusqu'à atteindre le chariot gardé par les Hypellos, près de la sphère de sauvegarde. Allez maintenant devant la sphère, et revenez à l'écran précédent. Tobli est là mais prend immédiatement ses jambes à son cou. La poursuite reprend. A peine arrivé, sur la piste sablonneuse, menant à Sélénos, Tobli vous fonce dessus à bord d'un hover. Vous entendez alors un grand bruit de tôle froissée, et des cris. Revenez alors vers les Hypellos près du point de sauvegarde. Visiblement Tobli a eu un accident, mais en a profité pour vous filer encore entre les doigts. Maintenant allez sur la gauche, jusqu'à l'embarcadère des Shoopufs. Ici, prenez une monture, et traversez le lac. Une fois de l'autre côté, prenez la piste principale qui conduit à Guadosalam, et vous pourrez voir Tobli tomber d'un arbre dans une scène vraiment rigolote. Mais cela ne l'arrête pas, et il repart en courant. Prenez-le en chasse une nouvelle fois. Au détour du chemin, vous allez apercevoir une scène mettant en exergue un énorme shoopuf provoquant la fuite des derniers poursuivants de Tobli. Il ne vous reste plus alors qu'à continuer vers le haut de la route, afin de parvenir à l'entrée de Guadosalam. Le petit homme vous attend sagement à cet endroit. Parlez-lui et il accepte avec joie de vous aider à préparer votre concert de réunification de Spira. Ouf ! Vous avez mérité du repos sur le Celsius.

4-2 Celsius

Une fois arrivé, et par précaution pour plus tard, sauvegardez votre partie. Puis rendez-vous dans la Cabine, afin d'avoir une petite surprise. En effet des Hypellos vous attendent pour vous entraîner en vue du prochain concert magistral. Si vous vous sentez prêt, parlez à Rikku dans le coin droit pour lancer ce mini-jeu, qui s'avère peu jouable, comme les autres :) .
Le but du jeu, est en fait de composer une sorte de chorégraphie en pressant les bons boutons au bon moment en suivant le rythme, à la Parappa The Rapper, ou Dance Dance Révolution. Une méthode radicale, mais qui ne marche pas tout le temps, consiste à appuyer frénétiquement sur les quatre touches de la manette (Carré Triangle Rond et Croix) en même temps durant toute l'épreuve. Vous pourrez peut-être obtenir un bon score, très embêtant à atteindre sérieusement. D'autant que si vous dépassez les 150 points de groove, vous obtenez un objet bien sympathique, l''Inchenchibilijeur''. Direction le Cockpit, afin de demander à Frangin de vous mener sur la Plaine Foudroyée.

4-3 Plaine Foudroyée

Dès que vous posez le pied sur la plaine, vous vous rendez compte que l'invasion de monstres est beaucoup plus importante que ce que vous pensiez. Étant attirés par les sphères de Shinra, il va falloir vous en débarrasser. Tout d'abord, foncez vers la direction indiquée par la flèche rouge sur le plan, afin de rejoindre directement le haut de la Plaine. A un moment donné, vous croiserez un Hypello, qui vous redonnera des Hp et des Mp à foison. Suite à cela repérez le petit carré vert indiqué sur le plan. Il s'agit de l'entrée de la grotte où se terre le ''chef'' des monstres moins puissants. Pour l'atteindre, il vous suffit de vous rendre dans la direction adéquate, sur la droite en passant derrière un monticule de terre. Une fois à l'intérieur, arrivé au premier embranchement, il vous est possible de vous rendre sur la droite. Suivez la route, et saisissez-vous de la Maxipotion dans le coffre. Revenez maintenant sur la voie principale et dirigez-vous vers l'autre chemin, se dirigeant vers la gauche. Vous allez apercevoir des rochers sur votre droite. Avant de les escalader, n'oubliez pas de quérir l'accessoire situé dans un coffre dans un cul-de-sac devant vous. Puis montez sur la route prioritaire. Avancez. Au prochain croisement, regardez sur la droite et vous découvrirez un coffre contenant des Queues de Phénix. Continuez alors tout droit, et, arrivé au bout de la voie, sautez en contrebas, droit devant vous (pas à gauche vous reviendriez en arrière). Maintenant deux routes s'offrent à vous. Allez tout d'abord à droite, grimpez sur les rochers, puis poursuivez jusqu'à une voie sans issue. Ici, escaladez la paroi vous faisant face, de façon à obtenir un Élixir. Une fois ce dernier en votre possession, revenez sur vos pas, et prenez le chemin allant tout droit, que vous n'aviez pas pris tout à l'heure. Sautez de rocher en rocher et vous voilà face à un boss relativement colérique.

Boss Zalamander Hp 12850, Mp 276
Faiblesse : Glace
Force : Feu, Physique
Ce combat s'il n'est pas enfantin, peut-être mis à terme assez rapidement, si vos héroïnes disposent d'un niveau correct. En effet, comme tous les dragons, Zalamander craint la glace et cela le perdra. Concentrez des attaques magiques de glace puissantes sur sa personne ou si vous n'avez pas de Mage Noir, d'objets magiques avec l'Alchimiste, et servez-vous si possible de la compétence Epée de Glace de la guerrière. Soutenez vos troupes avec un Mage Blanc et le tour est joué. Attention toutefois au Souffle de Feu du dragon, infligeant pas moins de 500 points de

dégâts à tous les membres de l'équipe, et à son attaque "normale", dispensant 700 à 800 points de dommage sur une seule cible.

Maintenant, revenez au Celsius gaiement et en route pour le concert de votre vie et de celle de Spira.

4-4 Celsius

Dès votre arrivée à bord, parlez à tout le monde, excepté à Tobli, et observez alors une scène résumant bien l'ambiance régnant sur Spira. Les partisans de la Ligue et ceux de Yevon s'échauffent. Il faut agir vite et bien. Exercez-vous la voix. Parlez alors à Tobli et dîtes-lui que le spectacle peut commencer. Vous allez maintenant vire un des plus beau moment de ce FF et même un des plus émouvants de toute la série. En effet lors d'une sublime scène cinématique Spoiler : Yuna, par l'intermédiaire de sa vêtisphère de chanteuse fait apparaître Lenne, qui chante sa tendresse et son désespoir pour celui qu'elle aime, alias Shuyin. Duo passionné entre les deux jeunes filles, que seul le temps sépare mais que la vêtisphère rapproche, qui se finit sur la révélation du déroulement des évènements à Bevelle, il y a de cela mille ans. Fin Spoiler. Revenu dans le cockpit, allez sur le pont et parlez avec Maechen. Puis adressez-vous à Poto qui vous signalera que Leblanc vous attend dans la salle des machines. Descendez alors converser avec elle. Vous apprenant son amour sans borne pour Nooj, vous aurez l'insigne honneur de recevoir la Sphère Crimson numéro 5 de ses propres mains. Et c'est sur ces notes tragiques et pourtant porteuses d'espoir que se termine l'acte 4.

Acte 5

5-0 Celsius

La fin approche à grand pas. Devant retrouver ??? et mettre un terme à ses plans machiavéliques mais justifiés, il vous faut dorénavant vous rendre dans les tréfonds de Spira, l'Au-Delà. Frangin vous propose plusieurs routes différentes, correspondant aux endroits d'où se sont échappées les diverses Dark Chimères. Je vous conseille de choisir Bevelle, qui est le chemin le moins long et surtout le plus simple, ludiquement parlant. Toutefois, avant de descendre dans le corps du continent, assurez-vous d'être au minimum dépositaire du niveau 45, et de posséder nombre de compétences et de jobs maîtrisés. Lancez-vous de fait dans la dernière ligne droite avant l'affrontement final.

5-1 Au-Delà

Vous atterrissez sur une route tortueuse au thème musical superbe et à la portée psychologique très forte. Descendez tout simplement la pente devant vous jusqu'à apercevoir un amas de rochers flottants. Avant de continuer, notez tout de même que les ennemis présents ici sont relativement puissants. Personnellement je vous déconseille l'affrontement physique avec l'Aeshama. Préférez la magie ou les attaques sacrées pour en venir à bout. Les autres créatures, bien que puissantes, ne demandent pas de stratégie spécifique. Une fois sur ces pierres, allez à droite pour découvrir un coffre. Revenez ensuite sur le chemin principal, et bondissez sur la gigantesque plate-forme circulaire tapissée de fleurs devant vous. Une vieille connaissance vous fait face, contre son gré.

Boss Shiva : Hp 14800, Mp 9999
Faiblesse : Feu
Force : Glace
Ce combat, bien mené ne durera que peu de temps. En effet, Shiva ne supporte que très mal les attaques à base de feu. Une alternance de Brasier X et de Langue de Feu (guerrière) devrait lui être rapidement fatal. Par contre, faites attention d'utiliser des attaques à fort potentiel de réussite, la reine des glaces étant très agile.

Après cet affrontement lourd de symboles, une sphère de sauvegarde s'insère à l'endroit du combat. Véritable bénédiction, celle-ci vous permettra de monter tranquillement en niveau, en massacrant des ennemis rapportant un grand nombre de points d'Xp. L'endroit est stratégique, car les pugilats surviennent souvent. Allié à la sphère qui vous rend de la vie et de la magie, il ne vous reste plus qu'à vous renforcer en vue des combats suivants, qui augmentent vraiment en difficulté. Personnellement j'ai terminé le titre au niveau 80 en étant arrivé dans l'au-Delà au niveau 44. D'ailleurs à un niveau élevé, terrasser le boss de fin n'est qu'une formalité. Après ce petit entraînement, continuez votre route, en suivant toujours la descente vers l'enfer. Vous allez ensuite parvenir à une autre plate-forme où vous attendent

trois soeurs.

Boss Les Soeurs Magus : Hp 12240, 10130, 9788, Mp 9999
Faiblesse : ?
Force : ?
Ce combat est l'un des plus ardus du titre. Si vous êtes au niveau 75 ou plus, vous ne risquez rien. Si par contre vous stationnez dans des niveaux inférieurs, voici la marche à suivre (qui est aussi valable à haut niveau). Tout d'abord, occupez-vous du Scarabée (la plus imposante des soeurs), car elle possède tous les pouvoirs de régénération et de protection du groupe. Occupez-vous ensuite de la plus jeune, paraissant une abeille, car son attaque Dard-Dard cause beaucoup de dégât. Pour finir, réglez son compte à l'ultime soeur, bien esseulée et affaiblie maintenant. Attention toutefois à leur overdrive, s'il vous arrive de ne pas tuer une des soeurs assez rapidement. Réduisant vos Hp à 1, il vous place dans une situation dangereuse. Prenez garde d'avoir toujours un Mage Blanc en soutien, et préférez des combattants assez rapides et puissants. Un Samourai, ou un guerrier bien formé associé avec un second de même rang, peut convenir. Ne les sous-estimez pas, d'autant qu'elles attaquent rapidement et à un rythme soutenu.

Une fois cette menace écartée, poursuivez votre route sinueuse jusqu'à atteindre une autre aire de combat. Vous allez faire face à l'incarnation ancienne de la haine que possédait Seymour.

Boss Anima : Hp 36000, Mp 9999
Force : ?
Faiblesse : ?
Promenade de santé par rapport au précédent, cet affrontement ne doit tout de même pas vous faire oublier vos précautions. Anima dispose de deux attaques distinctes : Lamento, qui fait perdre entre 500 et 1000 points de vie à une de nos héroïnes et qui peut infliger Fléau ou une paralysie partielle que l'on peut aisément contourner grâce à un remède, suivi d'un overdrive dispensant 1000 points de dégâts à toute l'équipe. Il vous suffit de vous tenir sur vos gardes avec un Mage Blanc et d'infliger de gros dégâts grâce à un guerrier ou un Samourai.
Si vous prenez garde à votre santé, vous ne devriez rencontrer aucun problème.

Ensuite, après une petite scène, vous aboutissez dans les abîmes de l'Au-Delà, lieu de votre ultime bataille. Sur le chemin, vous rencontrez Ormi, Logos et Leblanc qui vous souhaite bonne chance, en vous demandant de protéger Nooj. Vous apercevez alors une sorte de vortex. Jetez-vous dedans si vous sentez prêt.

5-2 Abîmes de l'Au-Delà

Ce monde dissimule des ennemis redoutables auxquels il vaut mieux être bien préparé. Mais ce n'est pas tout. Reposant sur un principe original de notes de musiques permettant de déverrouiller des passages, cet univers va vous demander un petit peu de recherche. Le principe est le suivant. Il se décompose en plusieurs parties, séparées par des portiques d'énergie électrique. Le seul moyen de les désactiver est de jouer une certaine partition musicale sur un orgue placé dans chaque partie. Mais comment deviner les notes ? Me direz-vous ? Et bien tout simplement en marchant sur des dalles à la forme particulière. Une fois que vous aurez touché toutes les dalles d'une "division", il faudra vous rendre à un orgue. Pas d'inquiétude, les notes sont écrites en bas de l'écran et dans l'ordre précis où les jouer. Pas besoin de les apprendre par coeur. Effectuez un cheminement similaire pour toutes les "étapes". Mais SURTOUT, ne tentez jamais de passer une barrière d'énergie (un gigantesque demi-cercle en fait) sans l'avoir au préalable coupée. Dans le cas contraire vous tomberez contre un ennemi nommé :

Azi Dahaka : Hp 146200, Mp 869
Faiblesse : aucune
Force : ?
De force égale avec celle des boss secrets du jeu, Azi Dahaka s'acharne littéralement sur vous, ne vous laissant aucun répit. Déchaînant parfois des accès de fureur vous retirant 5000 points de vie, il faut s'en méfier comme la peste.

Une fois toutes les étapes terminées, vous parvenez enfin à une sphère de sauvegarde. Vous remarquez maintenant de nombreux piliers flottant dans les airs, disposés devant vous. Une scène vous expose le fait que pour ouvrir le dernier portail menant à Vegnagun, il va falloir reproduire la mélodie jouée par un orgue en sautant sur les piliers correspondants à tel ou tel groupe de notes. N'hésitez pas à noter tout cela, afin de vous faire un chemin préétabli.

Après ce petit jeu de détente, servez-vous de ces piliers mouvant pour atteindre la gigantesque plate-forme vous surplombant où se trouve l'anneau d'énergie que vous venez de désactiver. Un chemin s'ouvre alors à vous. Suivez-le avec confiance. Préparez-vous à rencontrer la puissance incarnée. Équipez-vous en conséquence et en route pour la délivrance. Arrivé devant le monstre d'acier, une scène se déclenche entre Nooj et tout le groupe. Baralai réveille dans la foulée Vegnagun qui commence à s'agiter. Nooj conçoit le plan de s'occuper chacun d'une partie du monstre. Votre équipe s'occupera de la queue, le Gang Leblanc des pattes, et Gippel et Nooj du corps. Mais comme vous vous en doutez, n'étant pas assez puissants pour contenir la force de la créature, vous devrez venir à leur aide par la suite.

Boss Queue de Vegnagun : Hp 34200, Mp 9999
Faiblesse : ?
Force : ?
Ce combat se présente comme l'un des plus ardus de cette dernière confrontation. En effet Vegagun vous assaille d'attaques relativement puissantes. L'une d'elles inflige 1500 points de dégâts à l'ensemble du groupe, et peut se révéler meurtrière si vous ne prenez pas garde à posséder un Mage Blanc puissant. La solution est de booster les Mp de ce dernier grâce à un accessoire doublant la capacité magique. Protégez-vous dès le début grâce à Boomerang et Carapace, afin de contenir les assauts, et rendez-lui la monnaie de sa pièce avec des personnages aux attaques puissantes.

Ensuite, direction le Gang Leblanc pour une aide urgente. Profitez-en pour vous guérir, et attaquez-vous maintenant aux pattes du géant.

Boss Patte de Vegnagun : Hp 18220, Mp 9999
Faiblesse : ?
Force : ?
Relativement aisé par rapport à l'affrontement précédent, celui-ci peut se révéler problématique si l'on adopte pas la stratégie adéquate. En effet trois appendices se trouvant le long de la patte sont de la partie. Possédant chacun 3000 points de vie et 9999 points de magie, ils ne sont présents que pour soutenir défensivement et offensivement. Étant très difficiles à toucher, ignorez-les tout simplement. Concentrez-vous de ce fait sur la patte en elle-même, et adoptez la stratégie énoncée plus haut. Samourai, Guerrier et Mage Blanc sont des choix judicieux.

Rendez maintenant visite à Nooj et Gippel en sérieuse position inconfortable.

Boss Corps de Vegnagun : Hp 33040, Mp 9999
Faiblesse : ?
Force : ?
Oeuvrant sur les mêmes bases que la partie du corps précédente, le "coeur" de Vegnagun dispose de deux compléments placés sur ses côtés, ayant tout deux 3000 points de vie et 9999 Mp. Utilisez une stratégie identique à celle présentée ci-dessus, et vous n'aurez aucun problème. Les choses se gâtent un peu après.

Furieux et revanchard, Vegnagun n'apprécie pas votre victoire et vous le fait rapidement savoir.

Boss Tête de Vegnagun et deux alliés : Hp 38420, 2500, 2500, Mp 9999
Faiblesse : ?
Force : ?
Ce combat, sous ses airs enfantin, peut se révéler fatal. En effet, contrairement aux affrontements précédents, vous DEVEZ détruire les deux compléments avant de vous attaquer directement à la tête. Je vous conseille de procéder comme précédemment, mais en utilisant toutefois des Tireuses lorsqu'il s'agit de réduire à néant les deux alliés de la tête. La compétence Tirs Rapides à haut niveau, vous permettra de régler rapidement le sort de ces derniers. Attention toutefois, car la tête peut résusciter ses deux atouts. Si il vous arrive ce cas de figure, rééliminez ces deux gêneurs et attaquez-vous de nouveau à la tête. Méfiez-vous également d'une de ses attaque qui infligent 1000 points de dégâts, et de "Lacrimosa" qui vous retire quelques Mp et Hp. Acharnez-vous sur elle et la victoire vous tend les bras. Ce qui pose problème est que le temps de combat est limité. Lorsque Baralai aura énoncé sept phrases, Vegnagun détruira Spira et vous aurez perdu. Ne lésinez donc pas sur les moyens employés.

Après avoir détruit Vegnagun et sauvé Spira, vous parvenez enfin à apaiser Shuyin qui se laisse attendrir par Lenne, à

travers Yuna. Mais la supercherie ne dure que peu de temps. Shuyin s'en rend compte, et ivre de rage jure de vous exterminer.

Boss Final : Shuyin : Hp ??, Mp ??
Faiblesse : aucune
Force : ??
Contrairement aux autres épisodes des FF, cet ultime combat peut vraiment vous être fatal, et le sera assurément si vous n'y prenez pas garde. En effet, Shuyin, qui dispose des overdrives de Tidus s'avère très puissant et fort rapide. L'attaque "Star du Blitz" par exemple tuera assurément un de vos personnages, tandis que toutes les autres vous infligeront de lourds dégâts. Une attaque en particulier est à surveiller de très prés. Elle se nomme "La Terreur De Zanarkand", et inflige, tenez-vous bien, 5 ou 6 fois 2500 points de dégâts de suite à un ou plusieurs personnages ! Ce qui peut entamer de manière notable votre groupe. Utilisez une technique similaire à celle énoncée pour Vegnagun, tout en faisant très attention à vos Hp, et à votre Mage Blanc.

Shuyin met un genoux à terre, et se retrouve dans les bras de l'esprit compréhensif de Lenne qui l'apaise et l'emmène dans des cieux plus cléments non sans vous avoir remercié avant. Une fin heureuse et vraiment émouvante. Après cette scène, vous vous retrouvez dans la plaine fleurie de l'Au-Delà. En pleine conversation avec vos amies, appuyez rapidement sur le bouton "croix". Un sifflement se fait alors entendre, semblable à celui de Tidus. Cette phase est indispensable pour l'obtention de la fin heureuse. Un Priant arrive alors et vous demande si vous voulez LE revoir. Répondez bien entendu oui, et...
Admirez maintenant la somptueuse fin de ce non moins magnifique Final Fantasy X-2, et dite adieu à Spira, pour la dernière fois. Vous pouvez toutefois recommencer le titre avec "la nouvelle partie boostée" accessible une fois le jeu terminé. Vous gardez tous vos objets, vos palettes et vos compétences, mais pas vos niveaux. A présent, essayez de changer l'histoire en obtenant le 100 % fatidique en en tentant de donner la super sphère à Yevon. Bon courage et bon voyage !

ARGENT FACILE

Remboursez les dettes de O'aka quand vous en aurez l'occasion, il vous vendra alors des objets à bas prix que vous pourrez revendre au tavernier.

LA VÉTISPHÈRE MASCOTTE

Pour obtenir la vétisphère Mascotte, qui est celle que porte Yuna dans son flash back à Luca (le Mog), il faut avoir sur chaque zone les mots épisode complêté (fin de l'épisode) mais pas épisode clos. Il faut également retourner automatiquement à bord du Celsius (ne finissez pas par Zanarkand), vous verez Yuna en Mog, Rikku en Caït Sith et Paine en Tomberry. Cette vétisphère est unique car pour l'avoir au niveau maître, il vous faut compléter d'autres vétisphères : Guerrière et Chevalier Noir pour Yuna, Bersek et Mage Blanc pour Rikku, Samuraï et Mag Noir pour Païne car elles peuvent apprendre la commande pour les utiliser. De plus, pour pouvoir prétendre à l'apprentissage de Rayon Mog (Yuna), L'Ami du Cosmos (Rikku), Pampa Rafale (Paine) et Ruban, il faut connaître la technique SOS carapace en tant que Guerrière.

L'OKIDOR

Pour avoir l'Okidor il faut tout d'abord aller à Bevelle dans le Via Infinito (acte 5). C'est la porte juste à droite en entrant dans le bâtiment central. Allez jusqu'au niveau 40 et vous tomberez sur un boss qui, à terme, vous donnera le précieux objet. L'Okidor vous permettra de faire 9999 points de dégâts à chaque coup lorsque votre jauge de vie est dans le jaune.

TOUTES LES VÉTISPHÈRES

Guerrière
Obtention: Dès le début du jeu.
Capacités importantes: Sentinelle, Trepan, SOS carapace et émousse
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:710

Voleuse
Obtention: Dès le début du jeu
Capacités importantes: Voler du temps, Voler des Gils, Voler le meilleur et initiative
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:1060

Chanteuse
Obtention: Après le 1er combat avec Ormi et Logos
Capacités importante: Chant de defense, Danse stimulante, Danse aveuglante et Danse protectrice (nécessite les objets clés Dansonomicon Tome1 et Tome2)
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:740

Tireuse
Obtention: Dès que Yuna est de retour dans l'équipe.
Capacités importantes: Critiques multiples, Tirs rapides 3, Def obscuritée et Def Sommeil
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:800

Mage Noir
Obtention: Après la mission "Course contre le Gang Leblanc", parlez a shinra dans le Celsius.
Capacités importante: Les magies élémentaires X, Absorber MP, Magie Noir 3 et concentration
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:680

Mage Blanc
Obtention: Après la mission "A la recherche de Wakka" dans l'Acte 1
Capacités importante: Vie, Soin max, Esuna, Magie Blanche 3
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:730

Pistomancienne
Obtention: Sélénos terminer la mission "escortez le Hypello" ou acte2 terminer la mission "Vendez les billets" avec au moins 6 billets vendus.
Capacités importantes: anti-golems, extermination 2, pistomancie : mother, scan 3
Nombre de pc requis pour le niveau maitre : 350

Alchimiste
Obtention: Plaine félicité, veillez à ce que Clasko ouvre son écurie dans les actes 2, 3 ou 5
Capacités imporantantes: Mégapotion, Ether, Objets 2, Alchimie
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:2249

Chevalier Noir
Obtention : A Bevelle, coffre dans les profondeurs de Bevelle
Capacités importantes: Ciel Funeste, Déf fossile, Déf mort, Ténèbres
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:490

Berserk
Obtention: Macalania, vous devez avoir vaincu les 6 monstres dans la mission "protégez le comptoir".
Capacités importantes: Percuter, Hargne, Contre-attaque, Furie.
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:1360

Flambeuse
Obtention: Luca, être vainqueur du tournoi de Sphère Break
Capacités importantes: Jackpot hasard, Coups critiques, EXP X2, Soudoyer.
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:1030

Samuraï
Obtention: Kilika, acte 3 mission "sus au monstre", par terre dans le temple
Capacités imortantes: Hikari suprème, Dignité, SOS critiques, Dilapider.
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:750

Dresseuse
Obtention: donné a Kimari si vous lui avez répondu "tu dois te montrer plus ferme"ou "tu dois trouver la solution toi-même" il vous la donne a l'acte 3.
Capacités importantes:
YUNA:Daigo-soin, Daigo-canon, Regain de MP, Au pied!
RIKKU:Ghiki-soutien, Espiègle-ghiki, Regain de MP, Rassemblement!
PAINE:Flurry Airline, Flurry potion, Regain de MP, SOS Albatros
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:
YUNA:870
RIKKU:870
PAINE:900

Mascotte
Obtention: Avoir complété les épisodes dans toutes les regions de spira et revenir sur le Celsius automatiquement (donc pas a Zanarkand)
Capacités importantes:
YUNA:Moga soin, Ruban, Rayon Mog, Moga vie
RIKKU:L'ami du cosmos, Ruban, Châtie-force, Châtie-Constit.
PAINE:Pampa-rafale, Ruban, Fatal-slash, Quadri-slash
Nombre de Pc requis pour le niveau maitre:
YUNA:1599
RIKKU:1599
PAINE:1399

LES TENUES SPECIALES
FLORA-FLORE
Obtention:route de Djose, mission "par ici l'uniforme"
Capacités importantes: Maxi-Flore, Mega-vie, HP x3, Pyro-Flore
Nombre de PC requis pour le niveaux maitre:192

MAKINA-ARMA
Obtention: Oasis
Capacités importantes: Onde de choc, Vajra, HP x3, Résurection
Nombre de PC requis pour le niveau maître:200

ZANKIOH
Obtention: Forêt de Macalania, acte 1 ou 2. Parlez 5 fois à Tromel près de la sphérosource.
Capacités importantes: Choc!, Vierge de fer, HP x3, Effroi !
Nombre de PC requis pour le niveau maître:210

COMPÉTENCES MAGE BLANC

Voici la démarche à suivre pour obtenir rapidement toutes les compétences de la vétisphère Mage Blanc. Allez a Besaid. Mettez Yuna, Rikku, Paine en mode magicienne blanche. Allez dans le mode option et mettez la vitesse des jauges de combat en mode rapide. Trouvez un monstre faible. Battez-vous contre lui mais ne lui infligez aucun dégât et donnez comme ordre à Yuna, Rikku et Paine de lancer Prière à chaque tour. Vous obtiendrez ainsi rapidement toutes les techniques du mage blanc. De plus, vous ne risquez pas de mourir car la prière compense les dommages infligés par les monstres de Besaid.

ECONOMISER 900 000 GILS

N'achetez pas la clé de Besaid à Besaid au début du jeu, mais attendez plutôt l'Acte 3. Faites sortir le plus de prisonniers possible et l'un d'entre eux vous donnera cet objet.

100 000 GILS

Rendez-vous dans le désert de Bikanel et parlez à l'homme devant le hover. Choisissez l'option Partie Ouest et effectuez une première fouille. Choisissez ensuite la croix blanche la plus éloignée, puis creusez. Quittez, revenez puis reprenez la croix blanche la plus éloignée pour trouver les 100 000 gils. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous voudrez.

MONTER PLUS VITE DE NIVEAU

Pour augmenter plus vite de niveau, il faut avoir la vétisphère "Flambeuse", en apprenant la capacité EXPx2. Cette vétisphère, on peut l'avoir dans l'acte 3 et 5. Dans l'acte 3 c'est à Luca au moment du tournoi, il faut gagner 3 matches et ensuite gagner contre Shinra. Dans l'acte 5 (si vous n'avez pas gagné le tournoi dans l'acte 3) vous pouvez l'avoir en gagnant contre Shinra dans les vestiaires de droite.

DÉGÂTS EXTRA POUR MAKINA ARMA

A l'acte 5, dirigez-vous vers le QG de la ligue des jeune et avant de prendre l'ascenseur, allez à droite pour trouver un coffre contenant l'objet clé qui permet d'apprendre Dégâts extra pour Makina Arma.

HP EXTRA POUR FLORA FLORE

A l'acte 5, retournez à la grotte de Yojimbo. A la chanmbre du priant se trouve le coffre contenant l'objet clé permettant à Flora Flore d'apprendre la compétence HP extra.

HP EXTRA POUR ZANKIO

A l'acte 5, allez à la plaine foudroyée et terminez la nouvelle mission pourqu'on vous propose de pénétrer dans un gouffre. Une fois à l'intérieur, éliminez le boss. Ceci fait, retournez au Celcius pour retrouver Cid, rendez-vous à nouveau à la plaine foudroyée et pénétrer encore dans la grotte. Vous devrez alors vous frayer un chemin entre les rochers en ouvrant les coffres pour finalement trouver celui qui renferme l'objet clé permettant à Zankio d'apprendre HP extra.

VAINCRE TREMA

1ère Méthode

Cette astuce devrait vous permettre de vaincre Trema en seulement quatre tours. Tout d'abord, vous devez terminer le jeu avec l'accesoire okidor. Ensuite, recommencez une nouvelle partie avec la partie boostée pour bénéficier dès le début de cet accessoire qui est unique mais que vous pourrez récupérer lors de votre aventure dans la via infinito. Recommencez le jeu une troisième fois et récupérez une nouvelle fois l'okidor. Equipez cet objet aux trois personnages ainsi qu'un bracelet aile à chacun, et assurez-vous que l'un d'eux ait appris la compétence Tir Rapide 3 de la vêtisphère Tireuse. Il vous faut ensuite équiper vos trois personnages de la palette "fend la bise" et les mettre dans le jaune. Ainsi, vous commencerez le combat en infligeant avec chaque personnage à peu près 17 ou 18 x 9999. Trema vous tuera un ou deux personnages, mais vous l'achèverez grâce au troisième.

2ème Méthode

Tréma est le boss ultime de FF X-2. Il a 1 000 000 HP et 255 d'attaque et défense physique/magique. Il maîtrise Ultima, Atomnium, Quart et surtout Météore. Il a 999 MP et peut infliger jusqu'à 8000 HP de dégâts physiques.

Liste de prioritées absolues :
-Posséder Mascotte en maître
-Avoir Apocalypse et Eclat Suprême
-Avoir 9999 HP et au moins 500 MP
-Avoir 1 source revigorante
-Faire un stock de Potions +, Potions MAX, Potions Méga, Elixirs et Ether +

Choses utiles :
-Combiner des potions avec des H-Espace pour une potion de héros
-Avoir MP 0,MP 1, Demi MP, Dégats et HP Extra
-Un secret du Succès

Combat :
Utilisez tout de suite la source revigorante afin de drainer les MP de Tréma pour l'empécher de lancer le sort Ultima ou des soins (s'il ne perd pas au moins 999 MP, il peut encore lancer Atomnium). Utilisez fréquemment Moga Soin et Chargeur Mog et lancez Moga Récup pour assurer des soins et de la vitesse à Y.R.P. Utilisez les palettes situées ci-dessus pour avoir Sidéral et Ultima, puis repassez en Mascotte pour avoir plus de Magie et de MP (attention à vos MP car Ultima en prend 90 et Sidéral 85). Même sans MP, Tréma possède toujours Météore. Si Tréma venait à tuer Rikku et/ou Paine, utilisez Vie Mog ou MogaVie pour les ranimer. Les attaques Hikari, Pampa Rafale, Percuter, Ciel Funeste, Rayon Mog seront particulièrement utiles.

FAIRE 150 000 DÉGÂTS EN UNE ATTAQUE

Tout d'abord choisissez le perso qui fera 150 000 dégâts et apprenez-lui la compétence "tir rapide" ainsi que celles qui permettent d'allonger la durée de tir (tir rapide 2 et 3). Equipez ensuite ce perso avec l'Okidor obtenu en battant l'un des boss dans la Via Infinito. Attendez que ce perso atteigne son niveau de vie critique (HP en jaune) et déclenchez la compétence "Tir Rapide", vous devriez faire entre 15 et 20 tirs facilement avec 9999 dégâts pour chaque tir (Soit plus de 150 000). Utilisez R1 pour tirer.

L'ÉQUIPE DE BLITZ ULTIME

Cette astuce nécessite d'avoir déjà terminé le jeu une première fois. Commencez par débloquer le niveau de recrutement MAX, le droit de battre les Aurochs et les Abes. Battez-les. Recrutez Dona(nv 5), Kwine(4), Lopp(1), Shaami(3). Gardez Shinra, Poto et Frangin dans l'équipe. Dès que vous gagnez un droit d'échange, échangez Champion contre un Albatros de départ chez Abes, Naïa chez les Abes, Wakka et Beclem chez les Aurochs. Choisissez la formation 3-1-3 et la tactique JEU EN PIVOT. Ne faites pas de stage avec les échangés sinon vous devrez les reprendre en échange.

OBTENIR LA BONNE FIN

Pour obtenir la fin où l'on voit Tidus, vous devez effectuer les deux actions suivantes. Premièrement, durant la cinématique de la fin de l'acte 3, juste après le combat contre Ixion, il faut appuyer à répétition sur le bouton ⊗ lorsqu'on voit Yuna pour entendre 4 sifflements successifs. Deuxièmement, durant la cinématique de fin, après le combat contre le boss final, il faut appuyer à nouveau sur ⊗ pendant la cinématique où l'on voit Yuna pour entendre encore une fois les sifflements et revoir Tidus.

Final Fantasy XI Online

© Sony / Squaresoft

ARGENT FACILE

Pour gagner de l'argent facilement, à chaque fois que vous obtenez des cristaux après un combat, vendez-les aux enchères pour 100 gils chacun.

BOOSTER LA MAGIE BLANCHE

Pour obtenir rapidement les meilleurs sorts de soin, trouvez une maison de Mog et utilisez tous vos sorts (sur vous ou sur quelqu'un d'autre) jusqu'à ce que vous n'ayez plus de MP. Revenez alors voir le Mog pour qu'il vous régénère et recommencez l'opération.

Final Fantasy XII

© Square Enix 2007

LES EONS OPTIONNELS

Adrammelech	Grotte de Zertina
Chaos	Necropole de Nabudis
Zéromus	Temple de Miliam
Cuchulainn	Egouts de Garamsythe
Zaléra	Passage de Barheim
Exodus	Col du Mosphore
Ultima	Le Grand Cristal
Zodiarche	Mines de Henne

LA GALERIE DES EXPLOITS

Voici les conditions à réunir pour obtenir toutes les figurines de la galerie.

Vaan (détrousseur)	Voler plus de 50 fois
Ashe (vétéran)	Niveau de l'équipe > 50
Penelo (fortuné)	Obtenir plus de 100 000 gils
Balthier (assaillant)	Attaquer plus de 300 fois
Fran (psalmodieur)	Utiliser la magie plus de 200 fois
Basch (gladiateur)	Vaincre plus de 500 ennemis
Vayne (tacticien)	Utiliser les techniques plus de 100 fois
Reks (membre illustre)	Avoir plus de 500 000 points de clan
Rasler (omnipotent)	Débloquer tous les permis d'un personnage
Vossler (stratège)	Acquérir toutes les techniques
Gabranth (seigneur du myste)	Voir toutes les fusions (impulsions de myste)
Ba'Gamnan (encyclopédiste)	Remplir tout le bestiaire
Montblanc (persécuteur)	Elaborer une suite de 50 unités
Mandoline (panier percé)	Dépenser plus de 1 000 000 de gils
Migelo (négociant)	Revendre plus de 1000 butins
Dalan (grand explorateur)	Explorer chaque zone de chaque carte
Chocobo (pérégrin)	Faire plus de 50 000 pas
Mimic (collectionneur)	Acheter l'Urne Morbide (vase canope) dans les Affaires
Cristal (maître des runes)	Acquérir tous les sorts
Mortalis (maître des cieux)	Vaincre Mortalis
Fafnir (garde sacré)	Vaincre Fafnir
Chocobo vengeur (bourreau)	Vaincre le Chocobo vengeur
Charlotte (naturaliste)	Vaincre Charlotte
Gilgamesh (maître bretteur)	Vaincre Gilgamesh
Roi Béhémoth (souverrain suprême)	Vaincre le Roi Béhémoth
Dragon infernal (sauveur)	Vaincre le Dragon infernal
Yiazmat (chasseur suprême)	Vaincre Yiazmat
Ultima (ange déchu)	Vaincre Ultima

Zodiarche (héros du zodiaque)	Vaincre Zodiarche
Bélias (grand-invocateur)	Vaincre tous les Eons

OMÉGA MARK XII

Pour pouvoir affronter ce boss optionnel, vous devez d'abord accepter de chasser Yiazmat. Entrez ensuite dans le grand cristal via Gilvégane, et empruntez les portails dans l'ordre suivant : verseau, capricorne, taureau. Le chemin qui s'ouvre mène directement à Oméga Mark XII, le boss le plus puissant du jeu.Le vaincre vous rapportera l'Emblème d'Oméga qui permet d'obtenir ensuite l'épée Odyssée. Pour cela, vous devez revendre les trois emblèmes (Emblème Oméga, Emblème de déicide et Emblème de Lu Shang) afin de faire apparaître l'épée du roi maudit (épée Odyssée) dans la section des Affaires.

Final Fantasy XII International : Zodiac Job System

© Square Enix

NEW GAME +

Strong Mode

Terminer le jeu une fois.

Weak Mode

Réussir le mode Trial.

Final Fight : Streetwise

© Electronic Arts / Capcom 2006

FINAL FIGHT ORIGINAL

Après la cinématique de Vanessa vous disant d'aller parler avec 2-III, vous débloquerez une version émulée de Final Fight Arcade.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Guy

En mode Story, sortez vivant du dojo en flammes.

Haggar

En mode Story, rencontrez Haggar pour le débloquer.

NEW GAME +

Terminez le jeu et sauvegardez votre partie après les crédits pour pouvoir recommencer en gardant tout votre argent, tous vos mouvements et toutes vos améliorations.

Fireblade

© Midway / Kuju Entertainment 2002

TIRER DE LOIN

Utilisez la visée en mode snipe pour atteindre les ennemis sans avoir à tirer de missiles à têtes chercheuses.

LA VISION THERMIQUE

Utilisez la vision thermique même en plein jour pour débusquer les unités ennemies.

MINI JEUX

Sniper Rifle Range

Terminez la première campagne.

EMP Cannon Range

Terminez la seconde campagne.

Cow Bouncing

Terminez la troisième campagne.

Assassinat

Terminez la quatrième campagne.

Firefighter F.D. 18

© Konami 2004

CHOIX DU NIVEAU

Pour pouvoir choisir votre niveau il suffit de terminer le jeu.

JOUER DEAN "MAX" MCGREGOR

Terminez le jeu en ayant trouvé tous les objets perdus et vous pourrez jouer avec Dean "Max" McGregor. Cette version du personnage débute chaque niveau avec des objets supplémentaires et a plus de points de vie que le Dean McGregor classique.

JOUER AVEC MISS CRIMSON

Pour jouer avec Miss Crimson, finissez le jeu avec Dean "Max" McGregor en ayant plus d'un million de points.

Fisherman's Challenge

© Konami 2003

SUPERS CODES

Faites Haut (2), Bas (2), Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1 aux endroits suivants pour avoir l'éffet désiré. Un son confirmera la bonne entrée du code.

Ecran "Main tournament"

Al est un Expert.

En utilisant le moteur

Suppression de la vue sous-marine.

En tirant la ligne

Mode automatique.

Ecran de temps en mode Free Fish

Pêche nocturne.

FlatOut

© Empire Interactive / Bugbear Entertainment 2004

CHEAT CODES

Créez un nouveau profil et entrez l'un des codes suivant à la place de votre nom. Si le code est correctement tapé il disparaîtra vous permettant par la-même d'en écrire un second ou de simplement mettre votre nom.

GIVEALL	Tous les terrains, voitures et bonus
GIVECASH	40 000 $
RAGDOLL	Désactive les cheats codes

FlatOut 2

© Empire Interactive / Bugbear Entertainment 2006

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans les Extras et entrez l'un des mots de passe suivants :

GIEVCARPLZ	Bus d'école
GIVEALL	Tous les circuits
KALJAKOPPA	Voiture Rocket
RAIDERS	Camion de glace
RUTTO	Voiture Pimpster
WOTKINS	Flatmobile
GIEVEPIX	Toutes les voitures + 1 million de crédits

Forbidden Siren

© Sony 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Kyoya Suda

Après une scène très étrange d'une sorte de cérémonie funèbre au beau milieu de la nuit, vous êtes pris en chasse par un policier au regard vide et à la démarche incertaine. Il semble possédé, une sorte de zombie. Il va falloir lui échapper.

Mission : Échapper à l'officier de police

Courrez droit devant vous jusqu'à la petite cabane. Ouvrez la porte et rentrez vite. Regardez la table à côté de vous (sur votre gauche). Vous y trouverez une clé de voiture. Prenez-la via "ramasser" dans le menu (Triangle). Ressortez ensuite très rapidement du bâtiment, et dirigez-vous vers le van garé à droite de ce dernier. Servez-vous des clés pour ouvrir la portière, entrez dans le véhicule, et démarrez (en regardant le volant et en choisissant "introduire la clé", puis "démarrer"). Ne traînez pas, car le "zombie" vous tire dessus et s'avère assez rapide.

Mission : Atteindre la route de Karuwari avec Hisako Yao

Après vous être retrouvé inconscient dans une rivière de sang, vous rencontrez Hisako qui vous demande de la suivre en sûreté. Désormais, vous avez la possibilité de voir le monde à travers les yeux de vos ennemis et amis. Pour cela appuyez sur L2. Vous passez alors dans un mode de vision étrange ressemblant à un écran de télé avec des parasites. Il vous suffit alors, à l'aide du stick analogique d'aller de haut en bas pour trouver la vision d'Hisako, et de gauche à droite pour les ennemis. Cela fonctionne comme une radio. Il faut chercher une fréquence, où vous pouvez voir clair, et ensuite la mémoriser avec un des quatre boutons du pad (Traingle, Carré, etc). Puis, une fois cela effectué, il ne vous restera plus, pour observer ce que regarde votre amie ou vos opposants, qu'à appuyer sur L2, puis sur la touche correspondant à une de vos mémorisations. Voilà. Suivez maintenant Hisako et attendez lorsqu'elle vous le demande. Restez caché et éteignez votre lampe. Baissez-vous (avec Rond) et patientez un peu. Mettez-vous en mode vision sur la jeune fille et dès qu'elle vous appelle, rejoignez-la. Suivez-la toujours. Elle va maintenant vous demander de rester discret, car les "shibitos" (ennemis) rôdent. Accroupissez-vous et poursuivez votre chemin sans hâte derrière Hisako (sans lampe-torche évidemment). Puis, une fois le danger "passé", elle va partir en courant. Suivez-la jusqu'à un espèce d'arrêt-bus. Montez alors sur le toit de celui-ci, afin d'y hisser Hisako. Pour cela, une fois en haut, tournez-vous vers elle, regardez-la, et choisissez "remonter" dans le menu. Suivez la fille.

Tamon Takeuchi

Mission : Atteindre la route de Karuwari avec Yokito Anno

Vous êtes maintenant dans le rôle d'un professeur, et devez accompagner votre élève, très embêtante, sur la route de Karuwari. Elle demeure sagement cachée, et ne vient que lorsque vous lui demandez. Prenez garde donc à bien être sûr que personne ne pourra la voir avant. Maintenant, au début de chaque mission il faudra en premier lieu trouver les fréquences des ennemis et de votre allié. Ici, il y a deux opposants, et Yokito. Commencez par longer la rue principale prudemment (accroupi), en restant bien sur la gauche, de façon à ce que le sniper "shibito" ne vous voit pas. Vérifiez bien à chaque fois grâce à la vision. Tout d'abord, rendez-vous, toujours en longeant le côté gauche, jusqu'à un vieux camion à l'abandon. Une fois ici, observez bien les environs, puis appelez Yokito avec "viens-ici" dans le menu. Attendez qu'elle vous rejoigne et dites-lui de rester là. Puis partez devant jusqu'à atteindre un poteau orné d'un espèce

de drapeau ou de ruban violet avec des inscriptions. Parvenu en ce lieu, demandez à votre élève de venir une fois certain que le shibito dans le coin n'est pas présent. Attendez-la et maintenant ne la quittez plus. Poursuivez tout droit en allumant votre torche de temps en temps afin de voir où vous allez et atteignez la route. Ceci est la méthode la plus simple, si vous demeurez tout le temps agenouillé, et que vous observez bien les environs afin de ne pas avoir de mauvaise surprise. Vous possédez effectivement une arme, mais elle ne servira qu'à ralentir les monstres, et encore si vous visez juste. La prudence est donc de mise, torche éteinte bien sûr.

Kyoya Suda puis Kei Makino

Mission : Atteindre la route menant à Karuwari

Avancez tout droit jusqu'aux escaliers devant vous, en essayant de faire le moins de bruit possible. Si vous avez pris le temps de chercher la "fréquence des ennemis", vous avez remarqué qu'ils sont 4, et qu'ils vous attendent tous sur la place en haut des marches. N'étant qu'un prêtre, vous allez devoir les éviter. Dès le départ, monter les marches baissé, jusqu'à voir ce qu'il se passe, sans vous faire repéré. Chaque shibito a une route prédéfinie. Grâce à votre vision, et à l'apprentissage de leurs mouvements, attendez qu'ils aient tous tourné le dos et partez en direction de la droite sur la route, en longeant la maison. Arrivé au bout de celle-ci et hors de vue des monstres, traversez et longez l'autre côté en sens inverse. Vous allez tomber sur un petit chemin sur la droite, passant derrière des habitations. Collez vous contre la paroi rocheuse à droite et avancez accroupi. Au bout d'un moment, vous allez devoir passer à découvert. Attendez bien qu'aucun ennemi ne regarde dans votre direction et allez-y. Un bruit se fait entendre. Vous avez sans doute vu que l'un des opposants taille de l'herbe avec une faux. Et bien il est à présent juste devant vous. La solution est de passer derrière lui sans faire de bruit, toujours en longeant la paroi. Il regarde vers la route. Vous ne risquez donc rien. Une fois hors d'atteinte, continuez votre chemin, jusqu'à apercevoir une échelle sur la droite. Grimpez et arrêtez-vous au premier pallier. Ici, en regardant sur la gauche, vous voyez une petite corniche, longeant la roche. Prenez-la et continuez tout droit jusqu'à la fin de cette dernière. Sautez alors en contrebas. Sur la droite, vous apercevez un abri-bus, le même que lors de la première mission. Grimpez dessus et avancez tout droit dans les fourrés.

Miyako Kajiro puis Kyoda Suda

Mission : Atteindre la route de la zone Tabori avec Miyako Kajiro

Après une scène assez étrange, vous allez devoir conduire Miyako en sûreté. Étant aveugle, vous avez tout intérêt à ne pas trop vous éloigner. Dites-lui de vous suivre. Dans ce niveau, il va vous falloir trouver une arme pour vous défendre. Tout d'abord, avancez tout droit pour sortir du bois. Puis vous verrez une rivière de sang couler nonchalamment sur votre gauche. Hissez vous vers elle, et suivez son cours jusqu'à atteindre un cul de sac. Sautez en contrebas, et continuez à avancer sur la gauche dans des espèces de rizières baignées de sang. Vous devriez croiser une croix surplombé d'un amas étrange de chair ou de choses bizarres. Vous arriverez alors devant deux "marches", correspondant à des cultures surélevées. Grimpez au sommet de celles-ci et vous apercevrez sur votre gauche toujours, un foyer encore fumant. Approchez-vous et examinez-le. Ramassez la barre de fer s'y trouvant. Vous gagnez un tisonnier. Attention car dorénavant les shibitos entrent en scène. Cherchez leur vision, avant de continuer. Avancer en escaladant les divers jardins suspendus toujours tout droit. Vous parvenez au bout de cinq ou six escalades à une grille. Ouvrez-la avec votre outil métallique. Tapez plusieurs fois sur le cadenas rouillé à gauche, et cela devrait suffire. Avancez maintenant très prudemment, car trois ennemis vous attendent de pied ferme. Personnellement, j'ai attiré le premier vers moi, je suis monté sur le renfoncement devant la porte, et je l'ai frappé pendant qu'il tait en contrebas. Vous pouvez aussi passer par les marches de gauche, en étant accroupi, il ne vous verra pas. Puis, une fois en bas des marches, vous observez sur la gauche un jardin suspendu. Cependant, avant de grimper dessus plein d'espoir, faites attention au monstre situé juste au dessus sur le renforcement rocheux. Cherchez sa vision, et attendez qu'il se détourne pour passer. Si par malheur il vous voyait, laissez-le. Il va tomber d'où il était, et pendant qu'il est terre, profitez-en pour l'achever. Puis continuez tout droit en direction d'une sorte de petit pont. Prenez-le et vous parviendrez devant un escalier. Montez les marches en ne faisant pas trop de bruit; Une fois en haut, longez le rocher sur la droite. Vous allez vite vous rendre compte que l'on vous cherche plus bas. C'est en effet un monstre qui bêche (?!). Attendez tout simplement, grâce à votre vision qu'il vous tourne le dos et s'en aille pour passer silencieusement. Dirigez-vous alors immédiatement derrière l'espèce de remorque recouverte d'une bâche bleue, en faisant attention aux ennemis qui

patrouillent. Une fois derrière demeurez baissé. Attendez que le comique déambulant près de vous vous tourne le dos et s'éloigne, afin de marcher silencieusement jusqu'au camion. Restez devant le pare-choc tant que le shibito regarde le rocher attentivement. Dès qu'il commence à revenir sur ses pas, passez à gauche, entre le mur et le véhicule, sans que celui-ci vous remarque. Le timing est serré, mais il est possible de passer comme cela. Je ne vous conseille pas l'attaque frontale qui pourrait vous porter préjudice. Une fois que l'être immonde est dans votre dos courrez tout droit vers la fin de la mission.

Akira Shimura

Mission : Atteindre la route menant à Hirasakai

Vous êtes maintenant muni d'un fusil, notre ami étant chasseur. Commencez par scanner les visions, puis avancez prudemment dans le sombre couloir. Vous voyez qu'un sniper se situe en face de la sortie du tunnel, n'attendant que vous. De ce fait sortez en courant et en zigzaguant. Si vous êtes assez rapide, vous éviterez les balles. Cachez tout de suite à gauche derrière le mur, afin de vous protéger. Continuez tout droit, en faisant attention au moment où vous passez devant la première porte. Le shibito en bas peut vous voir si vous n'y prenez pas garde. Continuez alors jusqu'à la seconde ouverture. Prenez l'escalier. Une fois en bas, descendez le second jusqu'au sous sol. Vous trouvez alors un agenda tout miteux dans un coin de la minuscule pièce. Ramassez-le. Remontez ensuite au rez-de-chaussée en faisant attention de ne pas vous faire remarquer. Repérez alors où se trouve le sniper sur le toit et courrez à l'extérieur de la pièce, afin de vous cacher derrière les gros pylônes métalliques sur la droite de la zone extérieure. Si d'autres shibitos vous ont vu, attendez qu'ils viennent à vous pour les abattre. Puis, une fois le calme installé, montrez-vous un tout petit peu, pour que le sniper tire sur vous. Cachez-vous et passez dans sa vision. Dès qu'il recharge ou se tourne, foncez vers lui et abattez-le. Ensuite, s'il reste des shibitos, débarrassez-vous en. Attention, car il ne sont pas neutralisés très longtemps. Entrez maintenant dans le petit bâtiment anciennement gardé par le sniper. Vous allez trouvé des pinces sur le pupitre de commande. Prenez-la. Maintenant ressortez, et dirigez-vous vers le tunnel sur la droite du petit bâtiment. Ne vous trompez pas, rentrez dans celui bouché par une grille. Dès votre approche, un shibito va foncer sur vous et ouvrir la grille. Tuez-le et continuez. Vous devriez voir dans peu de temps un grand chiffre "5" inscrit sur la paroi du tunnel. Continuez. Vous allez arriver à un aiguillage. Actionnez-le, et prenez ensuite à droite. Sur votre gauche, vous allez voir un trou avec une stèle. Regardez-la avec "croix", puis revenez en arrière. Ressortez du tunnel 5, et dirigez-vous vers celui portant le numéro 3, à gauche, cette fois-ci, de l'endroit où vous avez découvert les pinces. Attention car un shibito armé d'un fusil se cache dans l'ombre, après le coude du tunnel. Scannez-le. Le bon moyen est d'attendre qu'il se tourne et parte dans la direction opposée à la vôtre, puis de surgir est de lui tirer dans le dos. Dépêchez-vous, car il va falloir sortir avant que le sniper du toit se réveille. Coupez ensuite les fils du chariot près du corps de votre ennemi, et poussez-le. Suivant les rails, il va heurter un second sniper à l'autre bout de la zone. Courrez hors du tunnel, et continuez tout droit jusqu'à atteindre une sorte de galerie où sont entreposés des wagonnets. Si des opposants se sont réveillés, abattez-les. Vous allez arriver ensuite à l'endroit où le wagon à heurté le shibito. Regardez par terre dans cette zone, près des rails et du corps, et vous devriez trouver une clé, ouvrant une porte grillagée sur votre gauche. Déverrouillez-la (avec triangle), et descendez les marches. Puis suivez le chemin qui descend dans la brume, et escaladez les décombres. Un petit rappel, l'important durant cette mission est d'être rapide, souvenez-vous en.

Hisako Yao puis Kei Makino

Mission : Atteindre la route menant à Hirasakai

Scannez les shibitos et avancez prudemment en longeant la paroi sur la gauche. Arrêtez-vous avant de dépasser le rocher, car un ennemi armé vous attend un peu plus haut sur la gauche. Passez en courant dès qu'il se retourne, en ayant surtout pas oublié de dire à votre amie de vous suivre. Puis continuez tout droit. Vous allez apercevoir une voiture de police au loin dans la brume, au bout d'un moment. Attendez avant de la rejoindre. En effet, juste avant de l'atteindre, vous pouvez voir des escaliers grimpants dans la colline. Un sniper se trouve à leur sommet. Attendez donc qu'il se retourne, et courez jusqu'au véhicule. Vous pouvez toujours essayer de la conduire, elle ne démarre pas. Renouvelez votre vision, car de nouveaux ennemis sont arrivés. Avancez doucement, et arrêtez-vous non loin de la voiture. Un shibito rôde plus haut, vers un temple où la route que vous suivez conduit. Visualisez son chemin. Il regarde

dans votre direction, fait le tour du pâté de maison, regarde un escalier et se retourne vers vous. La méthode est la suivante. Dès qu'il s'apprête à marcher autour du bâtiment, montez à sa rencontre en marchant. Étant de dos, il ne vous verra pas. Ensuite, suivez-le à distance autour de la maison, sans faire de bruit, mais sans vous accroupir non plus, vous perdriez du temps. Marchez calmement. Une sorte de filature en somme. Arrivé au dernier coin de mur, attendez que le shibito se mette à admirer l'escalier de pierre. Dès que sa vision redescend et qu'il se remet à marcher, agenouillez-vous, et rejoignez les marches que vous devez voir en face de vous. Vous allez passer à deux mètres d'un monstre jardinant (?!), mais si vous ne faites pas de bruit, il ne vous remarquera pas. Montez les marches et vous allez tomber sur une sorte de portique fait de plusieurs bouts de bois. A gauche des escaliers descendent. Un shibito s'y trouve. Profitez du fait qu'il soit de dos pour passer doucement en marchant en direction du gros rocher obstruant la voie en haut de l'écran. Grimpez dessus, et hissez Tomoko, qui peut aisément vous faire repérer, si vous ne vous dépêchez pas. Puis poursuivez en haut des marches, et prenez le petit chemin sur la gauche passant au-dessus d'un temple Shinto, en prenant garde que votre adversaire plantant des clous ne s'aperçoivent pas de votre présence. Approchez-vous du petit sanctuaire, et regardez par terre sur la droite. Vous trouvez un morceau de Pierre de Fertilité, que vous rammassez. Puis essayez de faire sauter le verrou de l'espèce d'autel. Ensuite, regardez bien ce que fait le shibito clouant, et sautez en contrebas, à côté du temple. Attendez que Tomoko fasse de même, et avancez tranquillement sur la droite, derrière le bâtiment. Faites le tour et vous découvrez une petite route descendant vers un lac de sang, allez-y. Continuez à descendre jusqu'à parvenir à un cul de sac. Sur la droite, vous pouvez voir une paroi moins haute que les autres. Hissez-vous et aidez ensuite votre petit boulet préféré. Continuez, et sautez en contrebas de l'autre côté jusqu'au sol. Ensuite, prenez garde car un sniper est de dos et regarde au loin. Passez derrière en rampant, et grimpez sur la paroi en face de vous. Puis hissez Tomoko. Malheureusement, le shibito va vous tirer dessus (c'est le scénario) et Tomoko reste retombe. Sauvez-vous en l'abandonnant.

Tamon Takeuchi puis Kei Makino puis Miyata Shiro

Mission : S'enfuir de la vallée de Janokubi

Dès le début, ramassez la torche à vos pieds. Puis repérez un petit chemin sur la droite. Descendez en vous arrêtant un peu avant la dernière marche. Scannez les environs. Un shibito sniper vous attend sur la gauche. Éteignez votre torche, et rampez sur la gauche en vous collant contre la paroi. Si vous avancez doucement et ne vous levez pas, tout devrait bien se passer. Vous tombez alors sur une voiture. Ouvrez le coffre, et saisissez-vous de la fusée éclairante et de la clé à molette, qui vous servira d'arme. Ensuite, revenez sur vos pas et longez la route sur la gauche, jusqu'à une cabine téléphonique. Devant vous se tient un grand pont. Dissimulez-vous derrière l'un des ses renfoncements (petits murets de chaque côté). Allez maintenant sur la droite, et prenez le petit chemin montant vers la forêt. Attention au shibito qui patrouille dans ce coin. Allez toujours tout droit. Vous longerez des barrière de bois, et arriverez en vue de rails, au sol. A votre gauche se trouve le pont suspendu qu'il faudra traverser. Cependant un ennemi armé d'un revolver garde les lieux. Il va falloir faire diversion. Pour cela, tournez vous, et avancez jusqu'à découvrir un petit bidon rempli de matériel servant apparemment à faire des feux d'artifices. Mettez-y le feu. Cachez-vous ensuite dans le petit chemin que vous avez emprunté pour venir. Le shibito, curieux de nature, va venir voir ce qui se passe et s'approcher du bidon. Profitez du fait qu'il observe cette scène pour sortir dans son dos en marchant. Rejoignez alors le pont tranquillement, et arrivé à la moitié, courrez jusqu'à la terre ferme. Continuez jusqu'à parvenir à un chalet. Entrez et dès votre arrivé, cherchez la vision du sniper à l'intérieur. Puis dirigez vous sur la droite et montez les escaliers. Rentrez dans la pièce devant vous, et tournez-vous tout de suite vers la gauche. Vous voyez un bidon d'essence. Prenez-le. Malheureusement, celui-ci est vide. Il va falloir le remplir. Revenez donc à votre voiture (celle où vous avez pris la clé), et siphonnez le réservoir, en faisant bien attention au shibito armé qui regarde toujours le bidon (monomaniaque ?!) et celui qui vous cherche désespérément dans les bois. Une fois votre jerricane plein, remontez au chalet. Une fois dans le bâtiment, dirigez-vous vers le trou béant dans le plancher. Près de celui-ci se trouve un groupe électrogène. Alimentez-le en essence, puis allumez-le. Dirigez-vous immédiatement dans le haut de la cabane (surtout pas dans la pièce au bidon) et éteignez votre torche. Le sniper vient voir pourquoi la lumière s'est allumé et reste concentré devant. Profitez-en pour passer derrière lui et descendre dans le bas du bâtiment, près de l'espèce de gros générateur. Continuez à courir, et prenez la première porte à gauche

Risa Onda

Mission : S'échapper de la maison abandonnée

Vous êtes pris au piège dans une lugubre maison et devez vous en extraire le plus sainement possible. Tout d'abord, entrez dans le bâtiment non loin de vous, en ouvrant une porte un peu cachée dans l'ombre, afin de vous dissimuler du Shibito qui arrive. Puis une fois le danger éloigné, sortez de la maison et longez le mur à droite prudemment jusqu'à une niche, ayant appartenu évidemment à un chien. Placez-vous devant, et ramassez la ficelle de cerf-volant. Puis passez derrière l'arbre sur la droite, et ramassez la clé sur le sol. Puis retournez dans la pièce ou vous êtes allé au tout début, la cuisine. Nouez la ficelle au ventilateur, et reliez-la au porte-casserole situé au-dessus du meuble, près de ce dernier. Puis sortez et rendez-vous à l'arrière de la maison (en vous méfiant du monstre qui patrouille), afin de brancher le disjoncteur situé sur le mur, en hauteur. Retournez maintenant dans la cuisine, et attendez que le shibito passe. Une fois ce dernier relativement éloigné, allumez le ventilateur. Sortez alors rapidement du bâtiment, et courez vous dissimuler derrière les bidons rouges sur la gauche, accolés à la maison juste à côté de celle ou vous vous trouvez. Patientez. Les casseroles vont alors choir lourdement sur le sol, à cause de la ficelle, et le sniper qui vous bouchait la sortie va alors venir voir ce qui se passe. Attendez qu'il pénètre dans la cuisine, et sauvez-vous par la grande porte située droit devant vous, un peu sur la droite. Vous devriez la trouver sans problème.

Kei Makino

Mission : Atteindre la route menant à Karuwari

1Trouver le voile de la soeur Hisako

Cette mission ressemble à s'y méprendre à la première mettant en scène le jeune prêtre. Vous savez donc comment accéder à la route Karuwari. Une seule chose change. En fait, lors de votre premier passage, vous deviez pénétrer derrière les bâtiments afin de rallier votre but indemne. Vous étiez alors obligé de passer par un petit interstice entre deux maisons pour vous y rendre. Reprenons de là. Une fois dans ce petit passage, continuez à l'arrière du bâtiment à côté de vous. Vous voyez au loin deux bonbonnes de gaz accolées à la maison. A leur pied se trouve une sorte de caisse vide, qui n'était pas là la première fois. Prenez-la. Puis avancez tout doucement en étant accroupi, dans le but de marcher derrière le shibito coupant de l'herbe plus loin, sans être vu. Une fois arrivé près d'une échelle, arrêtez-vous, et en vous servant de votre vision, attendez que tous les ennemis vous tournent le dos. Une fois cela fait, traversez la route, et engouffrez-vous dans un petit passage menant à la cour intérieure ou le jardin d'une maison, en face de vous, sur la gauche (troisième ou quatrième maison). Une fois à l'intérieur, un shibito devrait vous voir et tomber. N'attendez pas qu'il se relève et foncez dans la maison vous cacher, par la porte la plus à droite. Entrez ensuite dans une salle avec un tatami, et baissez-vous. Normalement, la bête ne devrait pas vous suivre. Attendez un petit peu et ressortez. Maintenant que vous êtes dehors, regardez sur la droite. Vous vous apercevez qu'il existe une petite avancée du bâtiment, une sorte de petite entrée secondaire disposant d'un toit. Approchez-vous de cette dernière et appuyez sur "croix". Vous vous rendez compte que le passage est trop haut, et qu'il vous faudrait quelque chose pour grimper. Saisissez-vous alors de votre bidon et hissez-vous sur le cette avancée. Vous trouvez de ce fait le voile d'Hisako sur le toit.

Shiro Miyata

Mission : Atteindre les hautes-eaux de la rivière avec Risa Onda

Vous débutez pratiquement à l'endroit où s'est arrêté Kei, près de l'arrêt-bus. Votre chemin est donc le même, mais en sens inverse. Tout d'abord, observez bien le shibito le plus menaçant, très près de vous. Une fois celui-ci suffisamment éloigné, demandez à Risa de vous suivre, et courrez vous cacher derrière la cabane près de laquelle le shibito jardinier s'affaire. Si vous vous faîtes repérer à chaque fois, l'autre solution est d'aller jusqu'à l'abri bus tout seul, d'appeler Onda. Puis de rejoindre la cabane. Vous mettrez plus longtemps, mais risquerez moins. Passer maintenant derrière l'ennemi coupant les herbes, accroupi et prudent. Vous êtes maintenant derrière la rangée de bâtiments. Avancez jusqu'à la fin de cette dernière en vous méfiant des instants ou vous vous trouvez à découvert. Une fois au bout, dirigez-vous vers les espèces de paravent en bois, se trouvant de chaque côté de l'ouverture conduisant à la route. Une fois en ce lieu, repérez le shibito qui possède un marteau et cloue des planches. Attendez bien sagement que celui-ci se mette à

travailler de l'autre côté de la route en vous tournant le dos, et que personne ne vous voit. Approchez-vous alors de lui et assommez-le grâce à votre marteau. Une fois ceci fait, rejoignez les marches descendant à la rivière, sur votre droite

Akira Shimura

Mission : Atteindre la route menant à Hirasakai

1Atteindre la route de la pierre de Dousojin

Vous connaissez ce niveau pour l'avoir fait précédemment. Il s'agit de celui mettant en scène de nombreux sniper. Recommencez exactement ce que vous avez effectué la première fois, et sortez par la porte que vous aviez eu le devoir d'ouvrir précédemment, près du sniper assommé par le chariot. Descendez les marches en contrebas, afin de rejoindre une petite maison. Attention au shibito qui rôde. Rentrez alors dans le bâtiment. Regardez la photo sur la table en rentrant, et saisissez-vous de la pioche rouillée. Puis ressortez. Le sniper près du wagon a disparu. Il est allé se cacher derrière les carcasses de wagonnets tout au bout, en direction des tunnels. Avancez donc prudemment et accroupi sur les rails jusqu'à ce qu'une brèche sur la droite vous permette de passer dans la même rangée que lui. Ici positionnez-vous juste devant sa cachette, bien en face de lui, et dès que vous en avez l'occasion, levez-vous et tirez-lui rapidement dans la tête. Puis éliminez les deux shibitos ayant entendu le coup de feu, et venant à votre rencontre. Sur ce rejoignez les espèces de grands piliers devant vous (comme la première fois que vous êtes venu) pour vous abriter des tirs de l'autre sniper. Dès qu'il se retourne, partez en courant vers la gauche en direction de la porte ouverte. Vous entrez alors dans le grand bâtiment où vous débutez la mission. Montez les escaliers jusqu'à l'étage, puis une fois arrivé, prenez à droite. Montrez encore des marches et vous parviendrez jusqu'à une porte fermée par un cadenas. Saisissez votre pioche et brisez-le. Continuez alors tout droit, et escaladez le muret devant vous. Avancez.

Naoko Mihama

Mission : Atteindre la route de la vallée de Janokubi

Vous vous retrouvez à l'endroit exact où vous aviez laissé le véloce (?!) Akira. Votre première tâche s'avère être de retrouver une clé. Tout d'abord, entrez dans la zone par la porte devant vous, puis descendez les escaliers. Attention toutefois au shibito qui fouille les lieux avec insistance. Entrez ensuite dans le bâtiment, et continuez jusqu'au tunnel d'où Akira débutait sa mission. Une fois en ce lieu, regardait si personne ne se trouve dans les environs, et sautez en contrebas. Une fois à terre, courrez vous dissimuler derrière un wagonnet abandonné sur la droite. Votre tâche est en fait de vous rendre dans le tunnel 3 où se trouve la fameuse clé. Depuis votre cachette, avancez tout droit, en vous méfiant des ennemis présents. Vous arrivez alors pile à l'entrée du tunnel en question. Pour mieux vous repérer, allumez votre torche, mais faites attention à ne pas vous faire surprendre. Pénétrez à l'intérieur, et avancez jusqu'au coude de ce dernier. En effet, plus loin, se trouve un adversaire relativement sérieux dans sa recherche. Approchez-vous le plus possible sans être vu, et dès qu'il vous tourne le dos, avancez silencieusement sur la gauche, dans une sorte de bosse du tunnel, vous permettant de passer derrière le monstre. Regardez bien par terre à cet endroit et vous devriez découvrir la clé que cherchent les shibito. Partez maintenant chercher une arme. Si votre adversaire vous a entendu, courrez, il ne vous suivra pas jusqu'au bout du tunnel. Maintenant il va falloir rejoindre la cabane où Akira avait découvert la pioche rouillée. En partant du tunnel 3, courrez tout droit jusqu'à l'endroit où sont entreposés tous les wagons (où se trouvait un sniper). Dépêchez-vous et esquivez les shibitos. Le meilleur moyen est de passer du côté des wagonnets, dans le couloir où ils sont rangés, et de laisser les ennemis du côté des rails. Ils ne pourront de fait pas vous attrapper. Une fois arrivé à la porte grillagée (les bêtes ne devraient plus vous suivre) permettant de descendre à la maisonnette, prenez garde à l'ennemi qui vous attend en bas. Profitez d'un manque d'attention de sa part pour fureter derrière lui et le prendre à revers lorsqu'il commence à vouloir faire le tour de la maison. Accédez jusqu'à la porte sur le côté gauche (en la regardant depuis l'escalier) gauche du bâtiment (en en ayant fait le tout pour éviter le shibito comme précisé plus haut) et déverrouillez la porte avec "triangle". Puis ouvrez-la et rentrez (je vous conseille de la refermer pour éviter les soupçons). Sur la table repose un pistolet. Prenez-le. Sortez et tuez l'ennemi qui patrouille à l'extérieur. Puis remontez les marches et abattez le second shibito, près des rails. Courez ensuite jusqu'au local de la sirène tout en abattant les shibitos, et faites sonner cette dernière. Tous les ennemis vont alors venir vous trouver. Profitez en alors pour vous élancer dans le tunnel 3 à gauche du bâtiment. Tuez l'ennemi que

vous croisez, et continuez tout droit. Vous apercevez un sac à terre. Fouillez-le. Maintenant revenez sur vos pas et abattez les deux gardes venus voir ce qui se passe. Vous vous en doutez, faire sonner la sirène n'est pas gratuit. En effet, normalement, un sniper garde la sortie. L'attirer hors de son poste était donc la fonction première de cette diversion. Donc, maintenant, pénétrez dans le bâtiment principal, grimpez les escaliers, et une fois à l'étage, foncez sur la gauche vers le tunnel numéro 1 (l'endroit où Akira arrive). Avancez ensuite droit devant vous.

Tamon Takeuchi

Mission : Repousser cerveau shibito

Votre premier objectif est de trouver un stock conséquent de munition. Pour se faire commencer par dire à votre amie de vous suivre gentiment. Ensuite, prenez le chemin droit devant vous. Vous allez parvenir à un temple. Attendez quelques instants et vous allez vous faire attaque violemment par une nouvelle race de shibito, beaucoup plus véhémente que la précédente. Tenez-vous sur vos gardes. Ils sont rapides et il vous faut deux balles pour les tuer. Passez alors sous le portique rouge et descendez les marches en courant. Arrêtez-vous avant de passer le second portique, et pointez votre lampe et votre arme vers le ciel. Demandez à votre élève de vous attendre. Si vous n'apercevez rien, avancez un peu, et vous devriez voir des sortes de shibito volants (deux en fait). Abattez-les rapidement, en vous méfiant bien qu'ils ne soient pas dissimulés par des morceaux du décors (les balles sont précieuses) et continuez à descendre jusqu'à atteindre la route. Courez à la voiture de police sur la gauche, et entrez à l'intérieur. Une fois sur le siège, regardez celui de gauche et choisissez "prendre les balles". Ressortez alors du véhicule. Appelez Yoriko. Suivez ensuite la route vers le haut, en pensant bien à recharger souvent, du fait du nombre incroyable de shibitos qui vous assaillent. Vous allez enfin parvenir à une maison. Une fois ici, dépassez-la, et continuez jusqu'à la paroi rocheuse. Regardez sur la gauche, et vous verrez des escaliers. Montez-les et vous parviendrez à un cul de sac, bouché par une pierre. Escaladez-la, et vous arrivez à un autre escalier. Poursuivez votre chemin tout droit, et vous retomberez sur un rocher. Au lieu de vous hisser dessus, contournez-le par la gauche, sans tomber en contrebas, car vous reviendriez au temple de départ. Vous arrivez alors à une sorte de stèle, illuminée par un être étrange se trouvant derrière. Il s'agit bien évidemment de cerveau-shibito. Très simple à vaincre, il vous suffit de vous mettre devant lui et de lui faire parvenir quatre balles. Tout ça pour ça.

Tamon Takeuchi

Mission : Atteindre la route de Karuwari avec Yoriko Anno

Mission : Ecouter l'annonce interne à l'école en étant en haut de la tour de guet

Vous revenez maintenant dans l'un des premiers niveaux du jeu, simplement remanié du fait de la présence de nouveaux shibitos. Tout d'abord, entrez en contact avec tous les shibitos. Puis allez sur la droite dès le début, par une petite route dans les bois. Marchez tout doucement, et observez bien le fait qu'un shibito armé d'un pistolet vous attend non loin. Approchez-vous toujours sans faire de bruit, et une fois à quelques mètres de lui, abattez-le. Puis, marchez jusqu'au pont de bois. Dorénavant allez toujours tout droit (dans la mesure du possible), et escaladez trois niveaux, soit par les escaliers, soit en vous hissant au bord des grosses "marches", en faisant bien attention aux ennemis. Les deux premiers rôdent aux alentours de la seconde maison sur laquelle vous allez tomber. Passez furtivement, ou abattez-les. Hissez-vous au niveau supérieur, et allez à gauche par le chemin. En fait, pour être plus simple, escaladez ou montez les différents étages, jusqu'à atteindre un chemin au dessus du toit de la dernière habitation des bois. D'ici, sautez sur ce dernier, puis baissez-vous rapidement, afin que le sniper non loin de là ne vous voit pas. Avancez en prenant garde grâce à votre vision que le sniper ne vous aperçoive pas, et passez de l'autre côté du toit. Une fois au bout, allez vers le milieu de la toiture et sautez sur celle d'en face. Le shibito est juste devant vous, au sommet de l'habitation face à vous. Attendez qu'il se tourne, et sautez sur la maison. Baissez-vous et patientez une nouvelle fois pour qu'il baisse sa garde. Levez-vous alors, et abattez-le. Une fois ceci fait, revenez sur vos pas. Dès que vous atteindrez le chemin par lequel vous avez bondit sur le toit, suivez-le sur la gauche. Vous allez tomber sur un ennemi armé d'un pistolet. Approchez-vous calmement et dès que vous nous sentez assez près, tuez-le. Vous pouvez aussi courir vers lui et dégainer avant, mais ça ne marche pas à tous les coups. Repérez maintenant la tour devant vous, avec le haut-parleur.

Dirigez-vous vers elle, et grimpez à son sommet. Chose que vous ne pouviez pas faire auparavant à cause du sniper. Si vous êtes arrivé jusque ici en moins de 5 minutes (obligatoire), vous entendrez un cri venant de l'école, et...

Reiko Takato

Mission : S'échapper de l'école avec Harumi Yomoda

Vpous commencez dans une salle de classe avec une petite fille à vos côtés. La première chose à faire est de ne pas allumer votre lampe. Dirigez-vous vers la porte sur la droite de la classe devant vous. Demandez alors à la fillette de vous suivre. Ouvrez alors l' issue, et rejoignez l'alarme incendie juste en face de vous, en ne faisant pas trop de bruit, car un shibito se trouve non loin de là. Actionnez-la, et courez vous cacher dans la salle adjacente à celle d'où vous venez de sortir, sur votre gauche. Une fois à l'intérieur, foncez vers le fond de la salle, près du tableau, et ouvrez la porte, afin de passer dans la salle suivante. Une fois dans cette dernière, et tant que le shibito essaye d'arrêter l'alarme, courez vers une dernière porte sur votre droite, et sortez dans le couloir. Puis sans attendre foncez dans l'escalier devant vous, et arrêtez-vous sur le premier pallier. En effet, un ennemi patrouille juste au bas des marches. Scannez-le et attendez bien qu'il aille visiter les toilettes ou la pièce juste à côté. Une fois qu'il est bien entré, descendez rapidement (sans trop courir quand même) les escaliers, et jetez-vous dans la salle d'école tout de suite sur votre droite. Rejoignez le fond de la pièce, et ouvrez la porte. Attendez votre élève, et refermez une fois dans la nouvelle pièce. Marchez très doucement jusqu'à la porte au fond de la salle, aboutissant derrière un monstre muni d'un pistolet. Ouvrez alors cette dernière, en faisant attention que l'autre ennemi ne vous voit pas avec sa lampe torche du fait de ses allers-retours. Puis sortez en restant baissé, afin de passer furtivement derrière le shibito armé. Continuez toujours tout droit jusqu'à un embranchement. Icic continuez encore un peu, et entrez dans première salle à droite. Votre élève va alors se cacher pendant que essaierez de trouver quelque chose permettant d'ouvrir le gymnase. Il y a un bureau au fond de la salle. Approchez-vous en et regardez dessus. Vous trouvez une clé. Elle vous permet d'ouvrir le chemin menant au gymnase. Partez seul, et approchez-vous silencieusement du shibito armé, passez alors rapidement derrière lui, dans la salle sur sa gauche. Il va vous repérer mais ce n'est pas "grave". Courez dans la salle suivante, et prenez la première porte sur la droite. Vous allez aboutir presque en face de la porte du gymnase (plus grise et plus grande que les autres, mais pas celle qui est barricadée). Courez vers cette dernière, et déverrouillez-la. Normalement si vous êtes rapide, vous ne devriez pas vous faire toucher, ou une seule fois. Continuez à courir, et ouvrez la porte suivante. Cavalez maintenant tout droit au fond à droite du gymnase et descendez les escaliers. Vous arriverez dans une toute petite salle, où vous trouverez un pied-de-biche. Remontez les escaliers, et un rude combat vous attend. Vous allez devoir vous battre contre un certain Eiji, muni d'une batte de baseball. Attendez bien qu'il soit à votre portée pour frapper, afin de ne pas le rater, ce qui signifierait votre mort. Il va sûrement vous tenir les bras à plusieurs reprises. Bougez vite le stick gauche pour vous défaire de sa poigne, et enchaînez par un coup de barre de fer. Six coups lui seront fatal. Après cet affrontement violent, ramassez la clé près de lui, et partez rejoindre la fillette en danger. Aidez-vous de la vue des shibitos pour savoir où elle se trouve. Si vous ne la voyez pas en bas, elle est à l'étage, dans une des salles. Une fois que vous l'avez retrouvé, demandez-lui de venir avec vous. Maintenant rendez-vous dans la salle des professeurs où vous aviez découvert une clé préalablement et enlevez les planches de bois de la fenêtre la plus proche du tableau. Il y a désormais moins de monde dans les couloirs, mais méfiez-vous du shibito au pistolet et de celui avec la batte qui s'est sûrement réveillé depuis. La meilleure solution est de courir vers celui avec le revolver avant qu'il ne vous tire dessus. Dépêchez-vous tout en surveillant votre élève afin qu'elle ne se fasse pas attraper, et sortez comme précisé plus haut.

Miyata Shiro

Mission : Trouver le carnet

Dès le début, courrez tout droit vers le petit bâtiment près du shibito qui jardine (avec Risa), comme lors de votre première venue ici. Méfiez-vous du monstre qui patrouille avec sa torche et de celui qui attend non loin de là. Une fois qu'ils ont le dos tourné, allez-y. Une fois près du cabanon, accroupissez-vous afin que le "jardinier ne vous entende pas. Puis continuez à l'arrière des maisons jusqu'à la seconde (sans compter la cabanon). Demandez à Risa de vous attendre dehors. Ici rentrez et scannez l'environnement. Un shibito mange dans la pièce d 'à côté et tient le carnet dans sa main. Néanmoins la porte pour l'atteindre est fermée. Vous remarquez alors sur la droite de la pièce une petite tirelire. Placez-vous à sa gauche pour ne pas stationner devant la porte et brisez-la. Le shibito surpris par le bruit va

sortir et tirer. Si vous êtes resté devant la porte vous allez avoir des problèmes. Sinon, narguez-le pour qu'il utilise ses balles et une fois qu'il recharge, jetez-vous sur lui et tuez-le. Prenez ensuite le carnet.

Kyoya Suda

Mission : S'échapper de la maison abandonnée avec Miyako Kajiro

Dès le début, demandez à Miyako de vous suivre. Sortez dans le couloir principal en ouvrant le paravent transparent. Mais attention aux deux shibitos qui patrouillent. Éliminez le premier dès qu'il se trouve proche de la pièce d'où vous venez de sortir. Le second est plus embêtant, car détenteur d'un pistolet. Attirez-le à vous et fermez le paravent. Restez devant, et dès que le shibito l'ouvrira, tuez-le. Avancez ensuite tout droit jusqu'à des escaliers. Ici, regardez autour de vous, et entrez dans la salle (salle de bain sur la carte) où se trouve une baignoire remplie de sang, sur la droite. Approchez-vous de cette dernière, et choisissez de retirer la chaîne. Une fois le sang écoulé, vous trouvez une clé. Prenez-la. Revenez maintenant aux escaliers, en vous méfiant des ennemis. Ils sont peut-être réveillés. Montez au premier étage et ouvrez la première porte que vous croisez sur la droite. Approchez-vous du bureau, et déverrouillez le tiroir. Des pinces se trouvent à l'intérieur. Prenez-les. Retournez maintenant sur vos pas et dirigez-vous vers la salle de votre arrivée, en passant par les étroits couloirs. Méfiez-vous encore une fois des adversaires réveillés. Une fois sur place fouillez les pièces adjacentes et pénétrez dans l'autel bouddhiste, une petite pièce faisant partie d'un ensemble de trois (sur la carte). Vous observez alors une sorte de placard entouré de liens (fil de fer). Défaites-vous en avec les pinces. Ouvrez-le et saisissez-vous de la clé à l'intérieur. Un shibito surgit alors du plancher et se jette sur Miyako. Défendez-la sans la blesser, et quittez la demeure par le trou fait par votre ennemi. Une fois à l'extérieur, demandez à Miyako de vous suivre, et longez les murs, en allant tout droit, de la grande maison centrale (sur la gauche). Vous allez tomber à un moment donné sur un shibito aux cheveux longs (c'est l'émancipation), et devrez le tuer sans autre forme de procès. Continuez à bien longer le même mur, jusqu'à être bloqué par de la végétation. Une fois ici, demandez à votre amie de vous attendre. Faites des pas chassés sur la droite, et vous apercevrez la lumière de la torche d'un shibito, et lui avec. Attendez alors qu'il se retourne, et foncez sur lui. Tuez-le. Une fois celui-ci hors de combat. Rendez-vous sur la droite. La grande porte en bois de sortie se trouve ici. Cherchez avec la torche, elle n'est pas difficile à trouver (rappelez-vous). Descendez les escaliers.

Mihama Naoko

Mission : Atteindre la vallée de Janokubi, après avoir battu tous les shibitos

Dès le départ, courrez vers le grillage devant vous et ouvrez la porte. Descendez les marches et entrez par la première à droite. Puis passez devant une première ouverture amenant à un escalier. Ne descendez surtout pas, un shibito arrive. Continuez votre chemin et sautez par la deuxième ouverture. Éteignez votre torche. Une fois au sol, courrez droit devant vous en vous méfiant des ennemis, et vous parvenez alors à l'entrée du tunnel 3. Une fois ici, observez la ronde du shibito qui traîne non loin de là, sur la place centrale, et dès qu'il s'aventure dans le tunnel 5, furetez jusqu'au cabanon de l'alarme sur votre gauche, et déclenchez cette dernière. Une fois cela fait, courrez une nouvelle fois vers le tunnel 3 mais n'entrez pas à l'intérieur. Cachez-vous à gauche de l'entrée et attendez que son locataire sorte. Une fois celui-ci dehors passez derrière lui sans faire de bruit, puis une fois assez loin, courrez dans le tunnel en allumant votre torche et saisissez-vous de la clé de la cabane de garde par terre, dans une saillie. Attendez maintenant que le shibito revienne en vous cachant au fond du tunnel, de manière à le voir bien entendu. Une fois celui-ci revenu à ses habitudes, attendez qu'il tourne le dos pour passe en courant. Il sera étonné, mais ne vvous poursuivra pas jusqu'au bout du tunnel. Une fois à l'extérieur baissez-vous et demeurez au même endroit que tout à l'heure, quand vous aviez sonné l'alarme. Scannez les shibitos qui ne sont pas dans les tunnels, et attendez une bonne occasion de rejoindre l'endroit où sont stockés les wagonnets (là ou était le sniper dans la même mission avec Akira). Une fois sur place, faites attention car unç garde erre sur les rails. Le meilleur moyen de passer en tranquillité est d'attendre qu'il ait le dos tourné, et de marcher silencieusement, non pas sur les rails, mais dans le couloir parallèle sur la gauche en étant baissé. Une fois que vous avez dépassé le monstre et êtes arrivé au bout de votre couloir, marchez vers la porte grillagée menant à la cabane en contrebas. Descendez les marches en faisant attention au shibito rôdant autour du bâtiment. Déverrouillez alors la porte, et prenez l'arme sur la table. Maintenant sortez. Quelque chose fait du bruit dans la cabane. Revenez à l'intérieur. Le casier au mur est tombé. Il contient une clé. Prenez-la. Vous avez la clef du puits 5

Est. Direction donc le tunnel à droite de la cabane de l'alarme. Sur le chemin, n'oubliez pas de tuer tous les le shibito près de la maison des gardes, celui sur les rails, et celui qui patrouille sur la place centrale. Déverrouillez ensuite l'entrée du tunnel 5 et pénétrez à l'intérieur, non sans avoir oublié auparavant de déclencher l'alarme. Dans le tunnel, tuez le shibito qui vous barre la route. Une fois en vue du wagonnet, passez derrière et poussez-le. Celui-ci va faire son chemin rapidement et teur tous les monstres, sauf celui du tunnel 3, qui devrait être devant son abri lorsque vous sortirez. Abattez-le, et dépêchez-vous de rejoindre le tunnel 1 (celui par où entre Akira) en prenant les escaliers de la grande maison abandonnée sur votre droite (vous connaissez le chemin maintenant).

Vous avez désormais accès au choix des niveaux afin de terminer l'ensemble des missions. Commençons alors par Kyoya Suda, le jour 1 à 2h00 du matin. Nous allons désormais fonctionner personnage par personnage.

Kyoya Suda

Mission : Retrouver la lettre

Dès le début scannez les shibitos, puis suivez votre bienfaitrice. Lorsqu'elle vous demande d'attendre, exécutez-vous. Comme lors de la première "vraie" mission, elle va vous demander de la rejoindre lorsqu'elle vous appellera. Ne l'écoutez pas, et au lieu de la retrouver, dirigez-vous sur la droite, et passez derrière les paravents, masquant l'entrée de la maison juste derrière. Une fois dans le jardin, repérez le petit bâtiment en bois avec un toit en tôle sur la droite. Hissez-vous sur ce cabanon. Une lettre s'y trouve. Ramassez-la.

Kei Makino

Mission : Atteindre la route menant à Hirasakai

Sélectionnez cette mission. Souvenez-vous, vous l'avez déjà accompli précédemment. Deux ou trois petites choses sont à faire en plus si vous ne l'aviez pas fait auparavant. Reprenez le même cheminement, jusqu'au moment où vous parvenez au petit sanctuaire (sur votre carte), près de la pierre de la fertilité. Une fois en ce lieu, demandez à Tomoko de se cacher. Cette jeune écervelée trouvera une clé rouillée, débloquant ainsi un nouveau pan du scénario. Puis prenez un fragment de la pierre de la fertilité avec Kei et frappez le cadenas fermant le petit autel avec. Une nouvelle destination scénaristique est maintenant disponible. Enfin, terminez le scénario de manière analogue au premier.

Takato Reiko

Mission : Ouvrir la porte du gymnase de l'intérieur et s'enfuir hors de l'école

Faites exactement la même chose que pour la mission mettant en scène ces faits précédemment, à un détail près. Lorsque vous aurez éliminé l'homme à la batte dans le gymnase, au lieu de sortir immédiatement, cherchez une échelle dans le fond de la pièce vers une estrade. Grimpez au niveau supérieur, sur la coursive en bois. Abattez les deux shibitos qui se trouvent ici, et déverrouillez l'entrée qui se trouve près de l'un des deux. Puis reprenez le même chemin que lors de votre prmière visite en ces lieux, et sortez de cet enfer en brisant une planche de bois dans la salle des professeurs.

Mihama Naoko

Mission : S'enfuir de l'école

Dès le début courez sans vous arrêter jusqu'à atteindre l'échelle par laquelle vous êtes monté précédemment avec Takato. Descendez rapidement. Deux shibitos vous accueillent. Essayez de les éviter, et si ce n'est pas possible tuez en un, mais pas les deux, il vous faut conserver des munitions. Rejoignez alors la porte de sortie du gymnase que vous connaissez bien (mission précédente). Sortez dans le couloir des salles de classe, en refermant derrière vous, cela

évitant au shibito de trop vous poursuivre. Entrez alors dans la prière salle que vous apercevez. Une fois à l'intérieur, près du bureau avec les bougies, prenez la porte derrière vous et pénétrez dans une pièce adjacente. A partir d'ici courez, et sortez par la porte la plus à droite de façon à éviter les ennemis marchant au plafond, sortes d'araignées humanoïdes. Immédiatement montez les marches sur votre gauche afin de parvenir au premier étage. Une fois ici, tuez les deux shibitos qui vous en veulent et avancez. Foncez tout droit dans le long couloir et entrez dans la dernière petite pièce du fond, face à vous. Une fois à l'intérieur, regardez sur la gauche, et vous verrez un compas. Prenez-le. Une fois celui-ci en main retournez au gymnase en abattant les ennemis (au sol, pas ceux perchés) qui s'opposeront à votre quête. Prenez la porte d'entrée de celui-ci, mais avant de pénétrer vraiment à l'intérieur regardez sur la gauche. Une minuscule salle vous tend les bras. Entrez-y et sur la droite, regardez entre les planches (un mouvement de caméra vous indique l'endroit). Choisissez "utiliser le compas", afin d'attraper l'objet en question. Ensuite, revenez sur vos pas, et traversez les deux salles de classe vous ramenant au couloir principal près des escaliers. Mais ici les choses se gâtent. Un shibito très puissant vous attend accompagné de sa cohorte de bêtes rampantes. Débarrassez-vous de toutes ces infamies, puis entre dans le petit débarras, la porte autrefois fermée, juste à droite des escaliers. Entrez, ouvrez une seconde porte et sortez.

Shiro Miyata

Mission : Retrouvez les souliers de l'infirmière

Commencez la mission comme la première fois où vous l'avez effectué, et lorsque vous devrez vous rendre au pont suspendu, au lieu de tenter de distraire le shibito armé avec un revolver avec les fusées éclairantes, contournez-le et passez dans son dos en direction du petit sanctuaire (sur la carte). Aidez-vous de la carte afin de trouver le chemin permettant d'arriver dans son dos, à droite du pont suspendu. En arrivant à sa hauteur, vous trouverez un petit autel. Approchez-vous en et ramassez la carte téléphonique s'y trouvant. Puis redescendez à la voiture. Une fois devant votre véhicule, traversez la route, et longez le décor sur la droite jusqu'à tomber sur une cabine téléphonique. Entrez, et utilisez la carte téléphonique usagée. Une sonnerie violente se déclenche alors, attirant les shibitos alentour. Courrez alors vous cacher dans le sentier juste en face, un tantinet sur la droite. Scannez le shibito avec le fusil sur le grand pont et attendez qu'il soit de dos devant la cabine. Puis jetez-vous sur lui et tuez-le. Ensuite empruntez le pont et longez le toujours sur la gauche prudemment. En effet un shibito rôde. Son chemin commence sur le pont et se termine dessus. Il n'est pas dangereux mais alerte les autres. Essayez, soit de le contourner silencieusement soit de le tuer avant qu'il ne hurle. Puis une fois ceci fait, descendez par les escaliers à gauche du pont, une fois au bout de celui-ci. Ensuite contournez le pilier près duquel aboutit l'escalier afin d'emprunter la route passant derrière. Avancez, traversez la rivière sur le rondin de bois, et vous tomberez sur une stèle funéraire sur votre droite. Renversez-la. Ensuite remontez les escaliers, et revenez sur le pont. Attention cependant, car le sniper que vous aviez assommé près de la cabien peut être réveillé, et dans ce cas précis, faire des allers-retours du téléphone au pont. Attendez donc qu'il soit loin, pour passer de l'autre côté du pont, à droite. Vous arrivez au début d'un chemin de terre. A partir de là accroupissez-vous, ramez très doucement en ligne droite. Vous allez apercevoir une ombre dans les ténèbres (assez dure à voir du coup) qui n'est autre qu'un shibito. Cherchez à scanner les environs avant, afin de vraiment vous rendre compte de sa proximité. Il se trouve de plus tout le temps de dos. De ce fait approchez-vous au maximum de lui, relevez-vous rapidement et assénez-lui trois ou quatre coups de marteau. Maintenant que les environs sont plus calmes, il vous faut chercher le soulier. Sachez qu'il peut se trouver à plusieurs endroits différents. Soit près du sniper que vous venez de trucider, à sa gauche, près des bidons précisément, soit à la rivière dans les buissons les plus au Nord, ou ceux les plus au Sud.

Risa Onda

Mission : Avertir Miyata et Makino de l'arrivée d'ennemis

Dès le début, Risa tombe sur sa soeur Mina, passée aux mains de l'ennemi. Vous devez lui échapper. Tournez-vous et courez vers la porte au fond du couloir. Ouvrez-la, puis prenez les escaliers immédiatement sur la gauche, toujours rapidement. Montez au second étage, et rendez-vous droit devant vous vers une porte cassée. Accroupissez-vous devant et appuyez sur "croix". Risa semble trouver la porte chancelante. Puis appuyez sur "triangle", et choisissez : "se faufiler". Une fois derrière, les ennuis commencent (si on peut dire). Restez bien près de la porte et scannez les environs. Vous vous apercevez que votre soeur vous cherche, et que de nombreux shibitos rampants ont investi les

lieux. Au lieu de continuer, attendez que Mina se soit éloignée, et redescendez au premier étage. Une fois en bas des marches, prenez la première porte sur votre droite. Rentrez dans cette toute petite pièce et regardez sur l'étagère de gauche. Un parapluie s'y trouve. Prenez-le et voilà votre nouvelle arme (?!). Entrez maintenant dans l'esprit de Mina, et observez ses mouvements. Dès que celle-ci aura passé la porte numéro 102 (vous le verrez aisément, elle la regarde fixement tout le long du couloir), elle tournera à gauche dans une impasse. Une fois qu'elle se trouve bien au fond, passez dans son dos, et regardez attentivement sur la gauche. Vous apercevez un extincteur sur le sol, contre le mur. Faites-vous remarquer par le monstre, et attendez qu'il soit assez proche de vous pour allumer l'extincteur (avec triangle), ce qui aura pour effet de l'aveugler. Puis passer derrière-lui, et assénez-lui 5 coups de parapluie bien placés. Il s'écroule. Étant le cerveau dirigeant de tous les autres shibitos, ces derniers sont désormais inoffensifs. Remontez alors à la porte cassée, et revenez dans le couloir infesté de bêtes. Courez tout au fond du couloir et ouvrez la dernière porte que vous trouverez (sur la gauche), ouvrez la suivante et une fois revenu de l'endroit où vous avez commencé, allez dans la pièce d'en face (juste devant vous). Vous trouvez les archives de la clinique. Ressortez, puis descendez les marches. En bas, regardez sur la gauche. Vous voyez une alarme. Actionnez-la.

Tamon Takeuchi

Mission : Trouver l'objet lâché par Yoriko. Rpousser cerveau Shibito

Cette mission commence comme la précédente, à ceci près que vous n'avez pas besoin de vous coltiner votre élève. Partez donc comme précédemment jusqu'à la voiture en éliminant les shibitos et en vous méfiant de celui qui vole, et prenez-y les balles qui s'y trouvent. Continuez droit devant vous en grimpant la route qui monte, en en éliminant consciencieusement le monstre s'y trouvant. Une fois que vous avez atteint la maison en ruine, ne rentrez pas à l'intérieur, contentez -vous de continuer tout droit jusqu'à une porte rouillée percée dans la colline. Entrez et vous trouverez les notes de Tamon. Une fois ceci fait, ressortez, et prenez les escaliers tout près de cette porte. Poursuivez votre escalade jusqu'à parvenir à une construction en bois très légère, une sorte de portique. Ici, ne cherchez pas un chemin bien défini. Il vous faut en effet passer par le gros rocher se trouvant juste devant vous. Hissez- vous dessus et continuez. Vous parviendrez alors à un autre caillou bloquant le passage. Celui- ci ne s'escalade pas. Contournez-le par la gauche en essayant de ne pas tomber en contrebas. Puis vous repérez sur la droite un petit autel posé sur une vieille pierre. Approchez-vous en et tirez dans le cadenas (via le menu) le tenant fermé. Vous trouvez alors la carte d'étudiante de Yoriko. Une fois ceci fait, le cerveau shibito se manifeste. Redescendez, en sautant par une corniche sur la gauche, au temple de départ. Reprenez les escaliers en tuant le shibito, puis poursuivez sans oublier d'exécuter une nouvelle fois celui qui vole. Allez maintenant sur la droite et tuez le monstre qui vous attaque. Continuez jusqu'à tomber sur un escalier taillé dans le roc. Votre ennemi devrait se trouver non loin de là, errant avec sa torche. De toute façon il circule entre le temple et la carcasse de voiture. Mais je vous conseille d'éteindre votre torche pour mieux l'apercevoir (il brille un peu). Faites-lui cadeau de trois balles, et il devrait vite se calmer.

Akira Shimura

Mission : Atteindre la route de Hirunotsuka avec Yoriko Anno

Dès le début, vous allez devoir défendre Yoriko qui se fait attaque par deux shibitos. Du haut de votre tour de guet, donc, sans bouger de la direction dans laquelle vous vous trouvez, zommez vers la route en bas de l'écran entre les maisons. Vous devriez apercevoir la jeune fille en mauvaise posture. Tuez d'abord l'ennemi venant du haut, puis celui arrivant derrière elle. Une fois cela fait, elle court se cacher dans une maison voisine. Soudain un shibito s'énerve et tire des coups de feu. Attendez qu'il se calme, et descendez l'échelle. Une fois sur le sol, dirigez-vous vers la maison située devant vous sur la droite, prudemment. Une fois devant, longez le mur de face, et avancez sans vous occuper de Yoriko qui se trouve dans la demeure de Yoshimura, juste sur le chemin au-dessus. Approchez-vous du coin du toit, et, en avançant à tâtons, visualisez les jambes du sniper se trouvant sur le toit de la maison adjacente. Tuez-le, et tournez-vous immédiatement, car un autre monstre situé un peu plus haut, se prend d'envie de vous trucider avec violence, après avoir chuté du muret sur la gauche. Allez chercher Yoriko en faisant attention au shibito qui traîne, puis descendez sur la droite en direction du pont de bois, indiqué sur votre carte accroupi et discrètement car un sniper veille dans les parages. Si vous ne courez pas à tout va et que du moment où vous êtes allé chercher Yoriko jusqu'à maintenant vous êtes resté silencieux, tout devrait bien se passer. Une fois sur le pont, en bas de la vallée, traversez-le,

et prenez sur la droite. Mais ici un comité d'accueil vous attend. Un sniper obstrue la sortie. Il se trouve à votre gauche, derrière le rocher devant lequel vous vous trouvez. La technique est la suivante. Scannez votre ennemi de manière à bien savoir où il se trouve, puis demandez à Yoriko de faire diversion ("Faire illusion"). Elle va alors courir en face de manière à ce que le tireur la vise. Sortez alors très rapidement de votre cachette, ajustez votre adversaire et tuez-le. Appelez-la et partez.

Akira Shimura

Mission : Atteindre la route de Hirunotsuka avec Yoriko Anno en 1 minute et 55 secondes

Cette mission est aussi idiote que difficile. Semblable à la précédente, le début demeure le même. Tirez sur les shibitos qui agressent Yoriko, puis descendez à sa rencontre. Comptez trois mouvements (précisément) une fois sur l'échelle, puis sautez à terre avec rond. Un shibito vous attrape. Dégagez-vous, et courez sans vous occuper de lui. Dépassez la ruelle ou vous étiez passé la première fois, et prenez la seconde route, s'enfonçant dans la végétation sur la droite. Vous allez passer au-dessus des maisons sur un chemin de terre. Une fois en ces lieux, dépassez la première demeure (vous voyez le toit) et continuez à courir. Au bout de la route, dans le brouillard, vous apercevez un shibito. Tuez-le avant qu'il ne vous voit et alerte les autres. Puis continuez jusqu'à atteindre une maison. Rentrez à l'intérieur (en longeant le mur) et vous trouvez la jeune fille. Emmenez-la avec vous. Courez maintenant tout droit et sautez en contrebas sans vous occuper de l'ennemi qui vous observe. Courez ensuite sur la gauche, afin de passer derrière l'habitation devant vous. Une fois sur le chemin, allez à droite, puis continuez jusqu'au pont qui se trouvera sur votre gauche. Traversez-le puis une fois au bout, tournez à droite jusqu'au rocher (comme précédemment). Avant d'y arriver, pensez toutefois à exterminer l'opposant marchant sur le pont en pierre (pas celui sur lequel vous venez de passer) juste en face de vous. Puis procédez comme avant en vous servant de Yuriko comme d'une cible mouvante afin de faire diversion. Ouf ! Si vous vous êtes dépêché, vous devriez terminer cette mission entre 1 minutes 51 et 1 minutes 53. Chaque seconde compte. Un repère pour vous aider, vous devez trouver la fille en moins d'une minute (57, 58 secondes). Vraiment ridicule Sony sur ce coup là !

Tomoko Maeda

Mission : S'échapper de Hirunotsuka

Vous commencez dans le temple de Hirunotsuka et devez rejoindre la voiture de police. Tout d'abord, ouvrez la porte et sortez. Une fois dehors, scannez les shibitos environnants. Puis, regardez la boîte se trouvant devant la porte. Renversez-la. Des pièces s'éparpillent au sol. Puis sonnez la cloche au-dessus de vous. Maintenant, allez rapidement vous dissimuler derrière le temple sur le côté gauche. Passez en vue "shibito", puis attendez que le sniper qui gardait l'escalier, attiré par la cloche, vienne ramasser les pièces à terre. Ne sortez pas encore car un autre ennemi monte, attiré par les cris du précédent. Il se baisse et collecte également la monnaie. Accroupissez-vous, prêt à passer derrière eux en douce. Regardez cependant en haut, près de la petite falaise surplombant votre cachette. Un shibito scrute les environs avec une lampe. Attendez qu'il s'en aille, puis glissez-vous derrière les deux imbéciles ramassant les pièces. Dirigez-vous vers les escaliers devant vous et descendez-les prudemment au début, puis en courant. Une fois en bas des marches, rejoignez le véhicule de police sur la gauche, et entrez à l'intérieur. Actionnez l'allumage. La sirène se déclenche soudainement. Sortez alors précipitamment de la voiture, et allez vous cacher au milieu de l'escalier que vous venez de descendre. En effet un sniper arrive pour voir ce qui se passe. Regardez le faire. Dès qu'il se trouve de dos, en train de scruter la voiture, descendez les marches prudemment, et une fois en bas, sauvez-vous rapidement sur la droite, sans vous retourner.

Tomoko Maeda

Mission : S'échapper de Hirunotsuka en 1 minute et 55 secondes

Comme vous le voyez, les développeurs de chez Sony sont toujours aussi intelligents. Je crois qu'ils n'ont pas compris que le jeu vidéo avait évolué depuis Mario. Dès le début, attendez, grâce à votre vision, que le shibito en haut de la

falaise surplombant le temple ne vous regarde pas (exactement à 9 secondes). Dès qu'il n'éclaire plus l'habitation mais la végétation alentour, renversez les pièces, et sonnez la cloche. Au lieu de vous abriter derrière le bâtiment, courez dans les fourrés à droite de l'escalier, et cachez-vous afin que les ennemis ne vous voient pas. Attendez ensuite que les deux shibitos viennent ramasser les pièces, puis dès que le deuxième s'approche du butin, sans être encore baissé (le timing !) courez derrière lui vers l'escalier. Descendez à fond et allumez la sirène dans la voiture de police. Cachez-vous ensuite dans l'escalier, mais pas très haut (un peu avant le pallier). Mais il ne faut pas traîner maintenant. N'attendez pas que le monstre soit à la voiture de police. Courez dans son dos dès qu'il a dépassé le début des escaliers (presque au milieu). Il vous tirera sûrement dessus, mais vous ratera. Ensuite effectuez un sprint jusqu'à la sortie du niveau en bas à droite comme précédemment. Vous devriez finir à 1 minute 52 ou 53. C'est vraiment du grand n'importe quoi.

Takato Reiko

Mission : Aider Harumi Yomoda à s'enfuir de Karuwari

Dès le début, allumez votre torche et rentrez dans la cabane derrière vous. Prenez le briquet sur la poubelle, et ressortez. Prenez ensuite non pas le petit pont en bas de la cabane, mais la petite route qui part d'un peu plus haut que le bâtiment. Vous devriez tomber sur un shibito. Tuez-le. Puis, deux route s'offrent à vous. L'une à gauche et l'autre à droite, bien qu'allant toutes dans le même sens. Une sorte de fourche en fait. Prenez celle la plus à droite. Commencez à l'arpenter, puis dès que vous verrez les rizières sur la droite, pénétrez-y. Grimpez au sommet de ces cultures en escaliers, en vous servant des chemins longeant la colline, toujours les plus à droite. Il s'agit souvent d'escaliers, plus faciles à emprunter pour la petite fille, et surtout plus rapides que l'escalade. Un shibito déambule dans le coin. Vous pouvez passer discrètement, mais aussi le tuer. Au sommet de ces rizières, vous trouvez un portail rouge ouvert. Dépassez-le. Vous devez maintenant rejoindre la zone Tabori. Vous arrivez devant de nouvelles rizières en escaliers. Arpentez ces dernières jusqu'à leur base, en vous méfiant des deux shibitos y patrouillant. Vous pouvez aisément passer inaperçu, mais étant donné que vous disposez d'une arme, pourquoi vous priver ? Une fois au pied des cultures donc, il va falloir remonter la pente de l'autre côté (logique). Restez toujours bien à gauche, de façon à voir des escaliers à flanc de colline. Prenez-les et vous déboucherez sur un pont. Continuez alors droit devant vous, et vous passerez devant la porte arrière de l'église de Maître Makino. Puis continuez jusqu'à parvenir à une vieux camion sur une route abandonnée. A partir de là, Reiko se décide à dissimuler la petite fille dans une charrette, sous une couverture, afin qu'il ne lui arrive rien. Cependant, une horde de shibitos s'en empare sans savoir que la fillette s'y trouve. Il va falloir désormais attirer l'attention des opposants. Rendez-vous à l'arrière du camion-citerne, et ouvrez les vannes. De l'essence se déverse sur le sol. Ensuite rendez-vous du côté droit du véhicule. Approchez-vous de la portière (au Japon, la conduite est la même qu'en Angleterre), puis klaxonnez (dans le menu, choisir "klaxonner"). Les shibitos vont alors accourir vers vous. Revenez de ce fait devant la citerne (là ou l'essence coule), puis choisissez d'allumer le briquet. Le camion et les ennemis explosent, mais la pauvre Reiko s'est sacrifiée.

Kei Makino

Mission : Trouver l'objet lâché par Tomoko et partir vers Hirasakai

Cette mission ne diffère pas beaucoup de celle que vous avez précédemment effectué avec ces mêmes personnages. En fait, effectuez la même chose jusqu'à ce que vous soyez séparé de Tomoko à cause d'un sniper shibito. Mais cette fois-ci, au lieu de vous enfuir lâchement, dissimulez-vous de la vue du tireur en vous cachant derrière le rocher, mais pas trop loin, pour ne pas provoquer la fin de la mission. En scannant vos amis monstrueux, vous remarquez un nouveau venu rôdant près du temple, et qui vous a peut-être poursuivi jusque devant le sniper. Vous verrez lequel il s'agit lorsqu'il remontera vers le temple. En bref, si vous scannez un shibito remontant vers le temple où un ennemi cloue des planches, conservez cette vision. En effet, elle va vous être très utile. Une fois devant le temple, il va s'approcher de la porte arrière de ce dernier, et c'est à ce moment qu'il va déverrouiller le cadenas grâce à un code. Mais comme il vous est possible de voir à travers l'esprit du shibito, notez bien ce code. Puis votre ennemi va se placer devant le portique à l'entrée du bâtiment et ne plus bouger. Remontez alors au temple en faisant attention au sniper qui garde toujours le chemin. Grimpez jusqu'à atteindre le chemin par où vous êtes venu. Baissez-vous à la vue du bâtiment car les opposants pourraient vous voir aisément. Faites alors le tour très silencieusement, et approchez-vous de la porte cadenacée. Validez le code, puis entrez. Saisissez la carte d'identité de Tomoko placée dans une urne par

terre, puis ressortez. Revenez ensuite à l'endroit où vous avez perdu votre amie, tout en vous méfiant des shibitos près du temple, et du sniper en arrivant en bas de la colline. Passez derrière lui prudemment et grimpez sur le promontoire. Marchez tout droit, et sortez de cet enfer.

Risa Onda

Mission : Découvrir la Croix de Mana

Enfin une mission simple au regard des précédentes. Ici, il vous suffit de contourner la grande maison devant laquelle vous débutez, et de grimper sur le toit, via l'espèce de petite construction en bois très basse attenant au bâtiment. Hissez-vous sur cette petite "cabane" derrière la maison donc, et une fois sur le toit, avancez jusqu'à une balustrade cassée. Ici, se trouve deux jardinières. Dans l'une d'elle repose une truelle. Prenez-la et descendez du toit en vous méfiant des ennemis. Une fois à terre, rendez-vous en direction de la mare de sang, en bas à droite de la carte. Cherchez un arbre, tout près, en haut à droite de cette mare peu avenante, et observez la terre. Elle a été retournée. Prenez alors votre truelle, et creusez à cet endroit précis. Vous découvrez la croix.

Risa Onda

Mission : Trouver la statuette de l'ange

Dès le début, faites exactement ce que vous aviez effectué la première fois. Échappez à Mina, scannez-la, attendez qu'elle s'éloigne, allez à l'extincteur, puis aveuglez-la. C'est ensuite que cela change. Au lieu de remontez à l'étage, profitez du moment d'inattention de Mina, pour soit l'assommer (avec l'ombrelle), soit passez derrière elle sans être inquiété. Puis courez en direction de la porte menant dans la cour. Une fois à l'extérieur, courrez ouvrir la benne à ordures au fond de cette dernière. Faites attention au shibito (si vous n'avez pas neutralisé Mina). Je vous conseille de perdre un peu de temps au début en prenant l'ombrelle, qui calmera aisément cette bête monstrueuse, qui sans ça demeure très énervante. Revenez ensuite au sein du bâtiment où Mina est encore sûrement hors d'état de nuire. Sans attendre son réveil et celui des autres shibitos, rejoignez très vite la pièce 101, où se trouve un lit. Approchez-vous de celui-ci, et choisissez de retirer la couverture. Vous tombez alors sur un bas-relief mettant en scène des anges.

Mihama Naoko

Mission : Trouver le livre de fables, et s'enfuir de l'école

Pour cette mission, il vous faudra tout d'abord procéder comme précédemment, dans le même contexte. Suivez donc à la lettre les conseil donnés la première fois, jusqu'à l'obtention du compas. Une fois ceci fait, rendez-vous dans la bibliothèque, à l'étage, afin de quérir le livre d'histoires d'Hanuda. Vous le verrez aisément, il se détache clairement des autres. Il va maintenant falloir s'enfuir, ce qui ne sera pas de tout repos, au regard de la grosse concentration de shibitos. Beaucoup plus nombreux que la première fois, il vont vous donner du fil à retordre. Un conseil, cherchez en priorité à abattre le gros homme équipé d'une batte rôdant dans les salles de classe. Il s'agit d'un cerveau shibito contrôlant les plus faibles. Si vous l'abattez, vous bénéficierez d'un moment de répit non négligeable. Cela est d'ailleurs à effectuer dès votre arrivée au deuxième étage, sous peine de grandes souffrances. N'attendez pas et soyez vif. Maintenant que ce petit monde est calmé, finissez ce niveau d'une manière analogue à celle précédemment citée.

Takato Reiko

Mission : Allumer les lanternes dans l'ordre

1Aider Harumi Yomoda à s'enfuir de Karuwari

Note : Vous devez avoir renversé des stèles précédemment avec Kyoya Suda (jour 1 - 8 h), Akira Shimura(jour 1 - 8 h),

Shiro Miyata(jour 1 - 3 h), et Risa Onda (jour 1 - 4 h), et avoir caché Yomoda dans un placard lors de la fuite de l'école pour pouvoir faire cette mission.
En plus d'aider la jeune fille à s'échapper comme la première fois, il va falloir allumer des lanternes dans un ordre précis. Celui ci paraît simple à première vue, prenant la forme de D, A, B, C. Mais il va falloir éviter les shibitos et protéger Harumi en même temps. Heureusement, vous êtes armé. Commencez donc par allumer la torche près du grillage rouge que vous traversez au tout début du niveau. Puis, arrivé à la porte arrière de l'église, regardez sur votre droite, afin d'apercevoir une nouvelle lanterne. Celle portant la lettre B se trouve près de la voiture abandonné que l'on peut découvrir en passant par l'ouverture de l'un des grillages disposés autour de la rivière (en fait à la pierre tombale près du premier grillage rouge, il vous faut continuer tout droit et descendre dans un bras sec de la rivière à travers un trou dans les "protections" (sorte de grillage). Continuez alors sur la droite, et vous découvrez un tronc d'arbre renversé. Fouillez bien, et vous trouvez la clé de la voiture abandonnée. Une fois celle-ci en votre possession, remontez, et continuez votre chemin jusqu'à la porte de l'église. Ne vous approchez pas trop ensuite du chemin de gauche, afin de ne pas amener la fin du niveau. Contentez-vous de passer près en direction de la voiture abandonnée (indiquée sur la carte), sans faire d'erreur. Ouvrez celle-ci. Entrez à l'intérieur. Prenez la cassette sur le siège de gauche, et retirez le frein à main. Et donc pour finir, la lanterne C est accessible en se servant de la voiture, échouée du fait de sa descente, consécutive au fait d'avoir eu le frein à main peu serré, voire pas du tout, comme d'un pont. Maintenant que tout cela est fait, vous n'avez plus qu'à admirer encore une fois le sacrifice de Reiko. Une astuce pour la route, l'ordre dans lequel allumer les lanternes se trouve représenté sur la Croix de Mana.

Tomoko Maeda

Mission : Atteindre la route de l'église

Tout d'abord, et comme dans les missions mettant en scène Takato Reiko, vous commencez dans la petite cabane abandonnée dans la forêt. A partir de là et d'une manière différente à Takato, passez sur le petit pont de bois, juste en dessous du "bâtiment" (vous pouvez aussi sautez de ce dernier et marcher jusqu'au gros tuyau de déversement des eaux, afin dé découvrir une petite chose intéressante). Une fois sur ce pont de fortune, continuez comme précédemment avec Reiko afin d'arriver devant le grillage rouge déjà ouvert. Ramassez une fois arrivé ici, le petit singe mécanique posé sur une des pierres tombales. Dépassez-le et vos objectifs sont mis à jour. Continuez votre marche jusqu'au cimetière. Une fois arrivé sur place, descendez alors jusqu'en bas, et après une rencontre sympathique, allez tout droit et grimpez les quelques marches se trouvant devant vous. Malheureusement en poursuivant un peu en avant votre chemin, vous vous apercevez que le pont menant à l'église est brisé. Comment faire ? Et bien, rien de plus simple. Repérez le vieil arbre près du pont écroulé. Approchez-vous en et faites le tomber. Il vous servira de passage de fortune et vous pourrez ainsi atteindre la porte de l'église.

Tomoko Maeda

Mission : Atteindre la route de l'église sans être repéré par les shibitos

Cette mission ne se différencie pas franchement de celle d'avant. Dès le début, tournez à droite et traversez la rivière grâce au véhicule endommagé que vous avez placé ici tantôt. Continuez maintenant tout droit en direction de la porte arrière de l'église en restant sur vos gardes. Mais ne vous croyez pas hors de danger pour autant. En effet, un shibito vous attend devant la porte. Donc lorsque vous vous trouvez presque en vue de la porte, accroupissez-vous et marchez silencieusement. Scannez le shibito, et lorsqu'il vous tourne le dos afin de surveiller les marches de l'autre côté, passez derrière lui, et rejoignez l'église. Si vous n'y arrivez désespérément pas, servez-vous de l'environnement. Donc dès le début tournez à droite et passez la rivière sur la voiture comme précédemment, mais cette fois-ci, tournez à gauche après avoir croisé le premier réverbère sur votre chemin. Continuez tout droit, et vous tomberez au bout d'un moment sur un scooter laissé à l'abandon dans une rizière. Allumez-le, puis cachez-vous dans la route d'où vous venez. Le bruit du moteur attirera tous les shibitos du coin à part celui qui garde la porte de l'église. Cela ne résout pas le problème entièrement, mais vous permet de rejoindre votre but en ne vous focalisant que sur un seul ennemi au lieu d'une troupe. Il est plus facile d'en éviter un que 8 ou 9.

Makino Kei

Mission : Repousser le cerveau-shibito

Dès le début, votre objectif principal est de neutraliser le shibito le plus dangereux, à savoir le sniper. En faisant bien attentio aux ennemis rôdant dans les parages, rendez-vous à l'abri où sont entreposées des outils et autres choses inutiles, (l'espèce de petit bâtiment de rangement, indiqué sur la carte). Une fois arrivé ici, scannez les shibitos et repérez bien votre cible principale, à savoir le cerveau-shibito. Il se trouve normalement en haut de la tour d'où vous tiriez sur les shibitos avec Akira Shimura précédemment. Maintenant grâce aux différentes visions (ne gardez que les plus importantes) repérez les opposants les plus dangereux. Tout d'abord, un sniper, placé sur la maison de Takaya (indiquée sur le plan), puis une espèce de mouche croisée avec un shibito disposant d'un pistolet errant d'une habitation à l'autre en gardant un oeil sur leur "chef", et enfin l'un des shibito-insecte se déplaçant devant la tour, qui vous posera problème car attentif aux alentours. Le meilleur moyen en fait, est de vous approcher de la chaumière de la famille Takaya. Avancez tout doucement, et dès que vous apercevez la silhouette du sniper, tuez-le. Attention surtout à ne pas trop avancer. Maintenant scannez le cerveau-shibito. Il est descendu de son perchoir et n'attend que vous pour mettre fin à ses jours de monstre. Avancez rapidement, et une fois arrivé à l'angle de la maison, tournez à droite. Vous arrivez devant la tour. Sans vous soucier du comité d'accueil, courez vers votre cible et abattez-le. Quatre ou cinq coups suffiront.

Makino Kei

Mission : Trouver des explosifs

Cette mission se déroule presque comme la précédente. Dès le début, occupez-vous du sniper comme dans la mission d'avant, puis avancez en direction du puits. Prenez garde aux shibitos qui rodent aux alentours et si l'un d'eux vous voit, n'hésitez pas et tuez-le. Une fois devant le puits en question choisissez de nouer la corde (si vous l'avez en votre possession (Mission Makino jour 1 - 6 h), et si vous avez coupé l'eau avec Tamon (jour 1 - 2 h). Puis toujours via le menu, descendez au fond du sombre puits. Une fois sur la terre ferme, avancez jusqu'à découvrir une échelle tout près. Prenez-la, mais faites bien attention, car un ennemi vous attend de pied ferme juste en haut de cette dernière. Neutralisez-le et fouillez autour de vous. Vous apercevez alors une boîte en bois. Ouvrez-la et vous mettez la main sur les tant recherchés explosifs.

Miyata Shiro

Mission : Vaincre Mina Onda

Dès le début, vous êtes pris à parti par cette bonne vieille Risa. Défendez-vous avec hargne et férocité. Prenez votre marteau, et donnez-en trois coups à la demoiselle qui n'a plus rien d'humain. Puis, sortez de cette salle en vitesse. Dehors, un shibito vous attend, tuez-le. Puis attendez devant la salle en vous cachant un tant soit peu avec le mur. Risa ressort énervée de la pièce, ce qui se comprend. Assommez-la une nouvelle fois avec le marteau, puis rentrez à nouveau dans la salle d'examen. Mais cette fois, pensez à fermer la porte derrière-vous. Je vous le dit tout de suite, elle se réveille très vite, et elle va vous martyriser durant tout le niveau, si vous n'y prenez pas garde. Pour ce faire surprenez-la tout le temps, et neutralisez-la avant qu'elle ne vous attrape. Pour ce faire attendez maintenant qu'elle reprenne se ses esprits, et scannez-la. Grâce à votre vision, vous la voyez se diriger vers le laboratoire. Suivez-la en ce lieux, passez furtivement dans son dos et frappez-la. Maintenant sortez du labo, et prenez la porte juste à droite. Déverrouillez-la, puis grimpez les marches devant vous. Vous arrivez dans un couloir. Avancez tout droit, puis au bout, ouvrez la porte. Pénétrez à l'intérieur du bureau de la sécurité, et prenez l'ampoule sur la table non loin de l'entrée. Ouvrez désormais la porte arrière, en vous méfiant du shibito errant par là. Puis, profitez en pour ouvrir la porte permettant de communiquer entre les deux couloirs comme dans la mission se déroulant en ces lieux précédemment. Descendez maintenant au premier étage, vers la "pharmacie", juste à côté de l'escalier. Vous découvrez dans cette pièce la clé du sous-sol. Revenez dans la partie 1 du bâtiment, et une fois ici, prenez les escaliers pour la cave. Une fois en bas des marches, ouvrez la porte juste à côté de ces dernières. Une fois entré, allez dans le débarras, et prenez la clé ouvrant les toilettes pour hommes du second étage. Repartez donc en ces lieux, et ouvrez la porte correspondante. Revenez ensuite vers le sous-sol, mais au lieu d'aller au même endroit que précédemment, rendez-vous à la morgue. Vous apercevez en entrant un cercueil. Retirez les clous et ouvrez-le couvercle. Retirez le pieu du corps. Puis

rendez-vous à la salle de la chaudière (chaufferie). Mina vous attend gentiment, ce qui signifie que vous devez vous dépêcher de la tuer avant qu'elle ne le fasse.

Kyoya Suda

Mission : Trouver la tombe de la famille Takeuchi

Tout d'abord prenez le tisonnier comme dans les missions précédents, mais n'emmenez pas Miyako.
Abattez-la grille, puis rejoignez le croisement sur la gauche où se trouve un camion de fuel abandonné, ainsi qu'un petit pont de bois, et bien sûr notre amis le sniper shibito. Neutralisez tous les ennemis es environs et gardez le sniper pour la fin. Il est bien sûr le plus difficile à tuer. Attendez pour cela qu'il commence à partir en direction du pont brisé, ce qui va l'obliger à vous tourner le dos. A partir de ce moment là, courez vers lui et assommez-le. Sautez ensuite en contrebas dans les rizières afin d'atteindre le petit chemin serpentant le long. Si vous inspectez bien les lieux, vous trouverez un buisson à l'allure suspecte (rappelez-vous dans une mission précédente). Choisissez de le débroussailler, ce qui découvre un chemin vers une porte retenant l'eau (sorte de valve). Fermez-la. Maintenant allez tout droit vers l'entrepôt abandonné. Vous allez croiser un petit pont en bois rudimentaire. Sautez de cette dernière sur la gauche dans le lit désormais asséché de la rivière. Continuez à progresser jusqu'à apercevoir des escaliers. Prenez-les, et continuez. Vous tombez sur une tombe. Lisez l'épitaphe.

Tamon Takeuchi

Mission : Vaincre le tireur

En premier lieu, prenez les escaliers tout près de vous afin de vous rendre au pont suspendu. Grimpez les marches, et abattez immédiatement le shibito volant fous faisant face. Continuez vers la raffinerie de minerais en haut, et dirigez-vous ensuite en direction du pont. Sur la route vous apercevez un jerrycan d'essence. Prenez-le. Approchez-vous ensuite du pont, et déversez-y le contenu du bidon. Puis reculez-vous et choisissez de mettre le feu au gasoil. Maintenant reprenez les escaliers afin de vous rendre sur le pont de pierre (le grand pont). N'essayez surtout pas de le traverser et choisissez plutôt de scanner le shibito à l'autre bout, près de la cabine téléphonique. Dès qu'il se tourne, courez vers lui, et tirez-lui dessus froidement. Mais cela ne suffit pas. Pris de panique il part se cacher dans les bois. Partez immédiatement à sa recherche en n'oubliant pas de tuer le shibito volant qui rôde. Grâce à vôtre vision vous pouvez voir où votre ennemi se dissimule. Tout d'abord, rendez-vous au petit autel par le le chemin et saisissez-vous du tuyau reposant derrière. Continuez d'avancez. Quand vous parvenez au croisement d'où partent deux chemins en plus du vôtre, arrêtez-vous un tout petit peu avant et vérifiez la position du tireur embusqué. Mettez-vous à couvert et attendez le moment opportun pour surgir de votre cachette et vous jeter arme au poing sur votre adversaire. A noter que les coups qui l'ont touché sur le pont comptent dans ce dernier affrontement. En effet, plus vous l'avez touché et plus il sera simple à tuer.

Akira Shimura

Mission : Atteindre la route de Hironotsuka avec Yoriko Anno

Semblable à celle chronométrée, cette mission ne varie pas vraiment de cette dernière. En effet, au lieu de courir comme un malade dans le niveau dans l'espoir de gagner une seconde, emmenez Yoriko à la maison de la famille Kawasaki, en prenant garde aux différents sniper, et en les éliminant d'une manière analogue à la mission en rapport avec celle-ci. Une fois devant le bâtiment, demandez à la jeune fille de se dissimuler dans une cachette sur le côté de l'habitation. Au bout de quelques secondes, elle découvre une photo vieillie d'Akira Shimura. Finissez alors le niveau naturellement, et profitez de vos derniers moments avec le vieil homme.

Tamon Takeuchi

Mission : Se rappeler d'Akira Shimura

Pour effectuer cette mission il faut avoir fait la précédente.
Celle qui nous intéresse maintenant n'est vraiment pas compliquée. Il suffit en fait de suivre à la lettre la façon dont vous avez terminé "Vaincre le tireur" et seule la fin de la mission variera. Au lieu de la scène de fin classique, vous découvrirez que le tueur n'est autre qu'Akira lui-même.

Tamon Takeuchi

Mission : Retrouver la trace de Yoriko Anno

Attention car cette mission s'avère relativement ardue, du fait du réveil quasiment immédiat des shibitos. Dès le départ courez tout droit dans le couloir, et évitez le shibito qui vous attend de pied ferme. Ouvrez ensuite la porte, et refermez-la derrière vous de façon à stopper l'avancée de la bête immonde. Montez ensuite les escaliers menant au second étage du bâtiment 2. Ouvrez la porte devant vous, et continuez jusqu'à la prochaine. Prenez ensuite sur votre gauche et ouvrez la porte suivante. Un shibito se jette alors sur vous du haut du toit. Défendez-vous corps et âme et continuez. Une fois arrivé dans le bâtiment 1, tournez à droite et poursuivez jusqu'au fond du corridor. Prenez les escaliers et rejoignez le premier étage. En bas des marches, tournez à gauche et prenez la route du sous-sol. Méfiez-vous du shibito qui rampe non loin de là. Une fois arrivé dans la cave, partez vers la salle relative aux équipements. Rentrez, et saisissez-y les forceps. Revenez alors au second étage du bâtiment 1. Une fois en haut tournez à droite, et courez une nouvelle fois au fond du couloir. Tournez encore à droite et ouvrez la porte menant aux quartier d'isolation(cellules). Une fois à l'intérieur vous apercevez un amas de chaînes retenant une clé. Cassez ces dernières et prenez donc cette clé. Maintenant repartez (cela fait beaucoup non ?) au premier étage du second bâtiment. Descendez les marches devant vous et vous tombez face à une porte fermée. Déverrouillez-la avec la clé, et entrez. Vous pénétrez dans la cour. Évitez le shibito. Repérez alors la statue précédemment poussée, et servez-vous de l'échelle devant elle pour descendre dans le trou. Soyez sûr à ce moment d'avoir au moins 5 balles, sinon vous pouvez recommencer. Ouvrez ensuite la première porte que vous trouvez. Voici Mina Onda en grande forme. Tuez-la rapidement en prenant garde de bien viser avec votre pistolet. Approchez ensuite de la table et examinez les lunettes de Yoriko.

Tamon Takeuchi

Mission : Trouver l'album

Allez aux toilettes pour hommes au second étage dorénavant ouvertes. En arrivant dans la pièce, choisissez de raccorder le tuyau trouvé précédemment au robinet juste à côté des cabinets de toilettes. Approchez-vous ensuite de la fenêtre entrouverte, et choisissez de faire pendre le tuyau à l'extérieur. Partez maintenant en direction des toilettes du premier étage par les escaliers juste à côté. Une fois arrivé, choisissez de tirer à l'intérieur le tuyau à la fenêtre. Remontez ensuite au second étage, toujours dans les toilettes et allumez l'eau. Revenez alors très vite aux WC du premier étage et ramassez la clé. Remontez encore une fois au second par les escaliers et prenez la porte devant vous une fois en haut des marches. Ouvrez-la, et déverrouillez celle qui suit. Puis dès son ouverture, tuez les 2 shibitos vous attendant patiemment dans le couloir. Rendez-vous ensuite dans le beau bureau du directeur au fond du bâtiment 1 et prenez l'aiguille (diamant) du tourne-disque sur la table. Maintenant, allez à la bibliothèque, et scrutez la table. Vous y apercevez un vieux livre. Ouvrez-le.

Kyoya Suda

Mission : Trouver la faux dans le mur

Cette mission ressemble beaucoup à celle où vous devez fuir avec Miyako. Une fois à l'extérieur de la maison, vous n'avez pas besoin d'emmener Miyako avec vous. Scannez les alentours afin d'observer la ronde de shibitos. Rendez-vous ensuite au panneau électrique de la toute petite habitation, déjà rencontrée avec Risa Onda, et

dévissez-le. Profitez-en pour sectionner les fils et ainsi couper l'électricité. Ensuite le shibito enfermé à l'intérieur va sortir rapidement, ne comprenant pas ce qui lui arrive. Cachez-vous donc derrière les bidons à proximité pour éviter d'être repéré. L'ennemi s'approche alors tranquillement du panneau de contrôle électrique. Sans bruit glissez-vous derrière lui alors qu'il inspecte l'objet et tuez-le. Maintenant allez à l'endroit où il se trouvait, et cherchez dans la pièce. Une faux se trouve dans l'un des murs.

Kyoya Suda

Mission : Repousser cerveau-shibito

Cette fois-ci il va falloir être ingénieux. Tout d'abord laissez Miyako où elle se trouve, ce la ne lui fera pas de mal. Scannez comme d'habitude les environs jusqu'à tomber sur les visions de deux shibitos côtes à côtes. Il s'agit en fait du cerveau-shibito et de son acolyte. Dirirgez-vous vers le pont de bois, et prenez garde sur la route. En effet, vous devriez découvrir un briquet sur le sol. Ramassez-le et continuez. Faites tant que vous y êtes un saut vers le bâtiment ressemblant à une usine, et choisissez de faire une barricade. Maintenant il ne vous reste plus qu'à poursuivre jusqu'au véhicule laissé à l'abandon sur le bord de la route. Approchez-vous de cette dernière, et choisissez de mettre le feu à l'essence. De grandes flammes jaillissent de la voiture, et attirent bien évidemment le shibito accompagnant le cerveau-shibito. A ce moment précis, lorsque vous êtes sûr que le garde du corps du cerveau-shibito ne vous voit pas et s'approche du feu, prenez le petit sentier sur la gauche et montez voir le chef. Mais le fourbe s'enfuit lâchement vers le bâtiment dont je parlais précédemment. Mais, horreur, il se trouve bloqué par une barricade que vous aviez mis en place. Vous n'avez plus qu'à l'achever en vous félicitant d'avoir fait un piège pareil.

Kyoya Suda

Mission : Trouver un revolver de calibre 38

Pour cette mission, Miyako est une nouvelle fois un poids dont on n'éprouve pas le besoin de traîner. Laissez-la où elle est. Dirigez-vous d'entrée de jeu vers la voiture. Faites diversion comme précédemment, mais au lieu de partir à la poursuite du cerveau-shibito, partez vers l'usine, amputée de plusieurs ennemis venus voir l'incendie. Une fois dans l'usine, rendez-vous dans la pièce juste à côté du générateur de tension électrique tout au fond. Vous y trouvez un beau shibito. Tuez-le. Une fois cela fait regardez bien dans cette pièce. Au fond de celle-ci se trouve une clé. Récupérez-la en vous servant de votre tisonnier, et revenez à l'entrée du bâtiment. Vous trouverez le boîtier d'alimentation tout près de la porte. A l'aide de la clé, ouvrez-le, et coupez l'arrivée d'électricité en abaissant le levier. Sortez maintenant de cet endroit et courez jusqu'à la mare rouge. Désormais vous allez devoir vous occuper du shibito policier volant. Dès ce moment revenez rapidement dans l'usine, et scannez ce nouvel ennemi. Attendez qu'il finisse son tour de garde sur le pont en pierres. Une fois cela fait, courrez jusqu'à la mare, et versez-y votre bouteille de saké (jour 2 - 1h). Revenez ensuite près du boîtier d'alimentation. Passez en vision spéciale, et observez le manège du shibito. Il va soudainement être attiré par une délicieuse odeur venant de la mare voisine où repose un câble électrique. Dès qu'il se pose près de cette dernière et qu'il est en contact avec le liquide, activez le levier vers le haut pour remettre le courant, et électrocutez cette bête. Ensuite, vous n'avez plus qu'à aller trouve le cadavre de celui-ci et à lui prendre son arme.

Kyoya Suda

Mission : Infiltrez le nid avec Yoriko Anno

Cette fois-ci, prenez Yoriko à vos côtés. Scannez les alentours. Vous apercevez deux snipers. L'un d'eux se trouve dans la rue entre a cafétéria et la maison Rokkaku et l'autre tout en haut de la tour d'alarme. Demandez alors à Yoriko de vous suivre. Avancez en direction du chemin pavé menant au village. Tâchez de forcer le shibito sniper à vous tirer dessus, en étant cacher derrière un abris pour éviter de vous faire tuer. Mais surtout il ne faut pas que l'autre ennemi, dans la ruelle vous aperçoive. Attendez que le shibito vous ait tiré 5 fois dessus, et il rechargera son arme. Profitez en pour foncer sur lui et le tuer. Grimpez ensuite donc les marches en pierre, mais une fois en haut tournez à droite pour entrer dans la propriété des Rokkaku. Ici grimpez sur l'abri recouvert de métal, et d'ici dans le nid. N'utilisez surtout pas

la lampe, sinon le shibito dans la rue vous verra, et ce sera la fin. Au bout d'un moment, vous voyez une porte fermée par un cadenas rouillé. Brisez-le avec trois grands coups de tisonnier. Mais attention car le shibito peut entendre. Arrangez-vous donc pour ne pas éveiller les soupçons en tapant lorsqu'il est loin ou qu'un bruit plus fort couvre les vôtres. Passez la porte, et continuez droit devant jusqu'à des échelles. Descendez alors grâce à elles devant la cafétéria. Mais un sniper rôde. Il se trouve devant l'entrée. Étant derrière le grillage, vous pouvez apercevoir la direction dans laquelle il est tourné à travers ce dernier. Attendez alors qu'il regarde en direction du haut de la rue, et bondissez sur lui pour mettre fin à ses jours. Entrez maintenant dans le bâtiment, et allez ouvrir la porte de derrière. Un shibito surgit alors devant vous. Occupez-vous de lui et sortez par derrière. Continuez à avancer jusqu'à atteindre la fin du passage. Un shibito travaille ici. Vengez-vous sur lui, et ramassez la scie non loin delà. Pénétrez maintenant dans la rue principale par le petit chemin entre deux maisons (magasin de riz et cafétéria), et occupez-vous du shibito patrouillant. Rejoignez ensuite la maison d'Ishikawa, et vérifiez bien que le sniper ne vous regarde pas. Allez sur la gauche, et repérez une sorte de caisse grisâtre. Hissez alors Yoriko, et grimpez à l'échelle. Attendez-la, puis frayez-vous un chemin en coupant les planches de bois qui vous gênent.

Kyoya Suda

Mission : Créer une entrée pour Harumo Yomoda

Faites la même chose que pour la mission précédente mais au lieu de pénétrer dans la propriété Rokkaku, rentrez dans la maison, par la porte extérieure. Tuez le shibito qui vous agresse dès votre arrivée, et rendez-vous directement dans la salle de bain. En cherchant, vous dénichez une barre métallique qui vous sera bien utile. Rendez-vous dorénavant à la maison d'Ishikawa par le même chemin que précédemment. Continuez votre chemin sans que le sniper de la tour ne vous voit évidemment, et passez devant l'abri bus. Un tout petit peu plus loin se trouve une plaque d'égout solidement fixée au sol. Retirez-la à l'aide de votre ustensile, et entrez. Dans le conduit vous tombez face à face avec plusieurs barres de fer vous obstruant le passage. Appuyez sur "croix" devant, et votre amie Yoriko se chargera d'ouvrir un passage.

Harumi Yomoda

Mission : S'échapper de la maison abandonnée

Ces missions sont particulières, car si votre héroïne ne frôle ne serait-ce qu'un shibito, elles ne sont pas remplies. Dès le début, scannez les shibitos (ils sont trois) afin d'étudier leurs mouvements. Conservez pour l'instant seulement l'une des visions, celle montrant à un moment un passage devant une remise. A un moment donné le shibito va commencer à découper quelque chose d'invisible (ils ne sont pas très nets en même temps). Dès qu'il commence sortez de votre cachette et glissez-vous dans la cuisine de manière plus que furtive. Cherchez autour de vous, et vous découvrez une clé. Prenez-la et ressortez. Puis une fois ceci fait, rejoignez le premier étage et une fois en haut ne faites plus rien. Patientez simplement. Tomoko va alors entrer dans sa chambre et s'asseoir tranquillement. Maintenant approchez-vous très discrètement de cette dernière, et saisissez le singe devant vous (celui trouvé plus avant sur la tombe). Puis rendez-vous au bout du corridor, en faisant attention aux rencontres possibles. Vous arrivez alors à une porte. Ouvrez-la, en la déverrouillant, et pénétrez au dehors. Repérez alors plusieurs objets vous fabriquant un escalier de fortune sur la gauche. Servez-vous de ceux-ci pour descendre. Une fois à terre, faites le tour de la maison principale, et sortez par les escaliers en pierre, surmontés d'un portique rouge. Attention quand même à ne pas trop faire de bruit. Au bout d'un moment vous rencontrez la désormais peu sympathique madame Takato. Le meilleur choix et de rapidement rebrousser chemin, car de toute façon vous ne pouvez vous défendre. Continuez à courir jusqu'à revenir dans le jardin, puis une fois ici, semez le shibito dans une course à la Benny Hill entre les maisons. Prenez bien garde de ne plus être inquiété et reprenez la sortie.

Harumi Yomoda

Mission : Trouver la poupée et s'échapper de la maison abandonnée

Comme pour nombre de missions de Forbidden Siren, celle-ci ressemble trait pour trait à la précédente. En effet, une fois arrivé dans la chambre, cachez-vous dans le placard discrètement, et vous pourrez mettre la main sur une clé, ouvrant la remise. Maintenant observez bien les mouvements de toute la famille de shibitos (ils sont mignons !). Dès qu'une occasion se présente, et une fois que Tomoko est arrivé dans sa chambre, descendez directement en bas des escaliers. Cachez-vous dans la le salon, et attendez que la mère aille dans la cuisine. Glissez-vous maintenant dans la remise en faisant attention à Tomoko. Une fois à l'intérieur, regardez à terre sur les planches brisées de bois à terre. Pressez "croix" pour découvrir la poupée gisant par terre. Revenez dans le living-room, et attendez que Tomoko reparte dans sa chambre en vous cachant près des escaliers. Puis sortez de la même façon que la première fois.

Miyata Shiro

Mission : Avoir l'Uryen

La manière de procéder au début est semblable à celle de la mission précédente jusqu'au moment où vous découvrez l'ampoule. En effet, une fois l'objet en main, dirigez-vous vers le vide-ordures. Là scannez le sniper faisant les cent pas dans la cour intérieure. Puis, lâchez l'ampoule dans le conduit des ordures. En arrivant à la fin du conduit, l'ampoule se brise, ce qui a pour effet principal d'attirer le shibito. Très inquiet de nature, il s'approche du vide-ordures et entreprend de regarder longuement à l'intérieur. Pendant ce temps, descendez au premier étage rapidement sans vous faire repérer, par les escaliers du bâtiment 2. Une fois en bas, devenez le plus silencieux et discret possible. Rejoignez votre ennemi à l'extérieur, approchez-vous de lui dans son dos, et tuez-le. Trop occupé, il ne vous entendra pas venir. Puis un autre shibito rôdant par ici vous en veut mortellement. Abattez-le également et poursuivez en direction de la statue au milieu de la cour. Poussez-la, et descendez par l'échelle nouvellement apparue. Descendez dans les tréfonds du bâtiment, et saisissez-vous de l'Uryen, reposant dans les bras de la mort. Vous devez tout de même avoir ouvert le vide-ordures durant le jour 1 à 22 h avec Risa pour réussir cette mission.

Harumi Yomoda

Mission : S'échapper du nid

Dès le début du niveau restez sur vos gardes et ne courez pas partout dans l'espoir d'échapper à une mort prochaine. Le moindre contact avec un shibito annule la mission. Avancez droit devant vous jusqu'à arriver à une sorte de croisement. Ici, au lieu de prendre la route secondaire, continuez jusqu'à la poubelle. Servez-vous en comme d'un abri de fortune. Scannez les shibitos alentour, et vous observez que l'un des ennemis qui était occupé à taper sur quelque chose dans le chemin, commence à s'approcher de vous afin d'inspecter les environs. Attendez bien qu'il soit loin de vous et qu'il ne puisse vous entendre, et courez en direction de la droite. Une petite route s'offre à vous, prenez-la. Vous tombez face à un obstacle à première vue infranchissable. La solution est en fait de passer dessous. Puis allez toujours tout droit jusqu'à ne plus pouvoir continuer. Pas d'inquiétude vous n'êtes pas perdu. Cherchez bien autour de vous, et vous allez apercevoir uen petite ouverture à travers laquelle vous devriez pouvoir passer aisément. Vous arrivez juste en face d'une maison abandonnée. Jetez-vous dessus, et entrez à l'intérieur. Une fois en ces lieux rendez-vous dans la cuisine, et allez sur votre gauche. Déverrouillez la porte, et sortez par la porte principale. Vous voyez alors une habitation sur la droite. Dépassez-la, et examinez encore une fois les lieux. Vous devriez une nouvelle fois découvrir un petit passage où vous pourrez vous engouffrer. Vous allez encore une fois parvenir à un bâtiment d'habitation en mauvais état. Entrez-y par le flanc, et faites attention à ne pas attirer l'attention des ennemis traînant dans le coin. Une fois à l'intérieur, vous découvrez avec surprise une sorte de jouet imitant des rires (?!). Déclenchez-le et le bruit caractéristique va attirer le shibito qui rôdait non loin. À l'arrière de la maison. Enfuyez-vous par la gauche, et rejoignez l'extérieur en passant par la rambarde et en allant où le shibito était avant de venir. Puis allez à gauche et vous verrez un trou dans le mur. Glissez-vous à l'intérieur puis continuez ensuite dans un autre passage à droite. Scannez maintenant les alentour et vous vous apercevez qu'un shibito se déplace non loin. Lorsque celui-ci se rend près du point d'eau rampez à l'intérieur du passage juste devant vous et rejoignez en vitesse le petit pont. L'ennemi vous repère et vous suit. Malheureusement son poids fait craquer le pont et ils s'écroulent tous deux. Revenez alors au bassin et prenez le passage sur la gauche. Continuez et vous trouvez encore un trou dans un mur. Entrez-y, et vous parvenez dans un espace clos. Prenez l'escalier juste à côté de vous, et suivez le chemin.

Tamon Takeuchi

Mission : Arriver au portail du nid comme Kyoya Suda

Dès le début du niveau, empressez-vous de ramassez la torche. Une fois cette dernière en main, scannez les shibitos alentours jusqu'à en apercevoir un regardant bêtement un papier, où apparaît un numéro de téléphone : XX-4216. Attention maintenant car la route pour sortir du lieu est gardée par un sniper au revolver peu scrupuleux. Attendez maintenant le bon moment grâce à votre vision, et dès que le shibito est moins vigilant, rendez-vous discrètement au magasin de vêtements. Ici composez le numéro de téléphone que vous avez vu. Le téléphone près du magasin Matsukawa va sonner et attirer le shibito armé. Attendez qu'il rentre à l'intérieur du magasin, et passez sans vous faire voir. A l'issue de la route, grimpez sur le petit mur devant vous, et sautez de l'autre côté. Continuez alors d'avancer jusqu'à un petit promontoire, et passez de l'autre côté. Puis une fois à terre, grimpez les marches de l'escalier. Après une petite séquence vous prenez le contrôle de Suda. La première chose à faire est de trouver quelque chose qui puisse vous servir d'arme. Pour cela, grimpez sur la plate-forme de droite, sautez de l'autre côté, et entrez dans le garage. Vous y trouverez une sorte de cric. Maintenant, rebroussez chemin afin de retourner sur la route d'où vous venez et prenez celle que vous n'avez pas pris précédemment. Vous découvrez un petit camion abandonné. Soulevez-le à l'aide de votre outil, et aventurez-vous dessous. Après avoir fait cela, grimpez encore sur un muret , sautez sur la droite, prenez les escaliers et une fois en haut, ouvrez les vannes. Revenez alors en arrière, et suivez la route jusqu'à aboutir dans un petit cimetière. Regardez alors la première tombe pour obtenir une sorte de jeu, et prenez le fusil sur la suivante. Tuez rapidement le shibito rampant derrière vous, puis continuez jusqu'à une petite plate-forme de bois puis grimpez. Prenez ensuite les escaliers tout du long pour enfin prendre à gauche. Descendez, et grimpez sur un nouvelle plate-forme. Poursuivez jusqu'à découvrir un escalier et une fois en haut des marches tournez à droite. Vous voyez ensuite une échelle. Prenez-la et grimpez sur le toit. Attention, car un shibito vous attend à l'autre bout. Tuez-le puis poursuivez votre chemin. Une fois au sommet de cette échelle branlante, continuez à avancer puis descendez de l'autre côté grâce à nouveau à une échelle. Dès votre arrivée, tuez le shibito rôdant. Prenez alors à droite, et passez par une porte. Prenez ensuite l'escalier qui se présente à vous et suivez le couloir assez chaotique. Une fois devant une porte, ouvrez-la, puis sautez. Une fois à terre, continuez jusqu'à l'angle et vous voilà dans le nid.

Tamon Takeuchi

Mission : Franchir le portail du nid en tant que Kyoya Suda

Faites la même chose que précédemment jusqu'au moment ou vous avez grimpé sur le muret après avoir distrait l'ennemi. Allez jusqu'à l'angle gauche de la maison, et grimpez sur une plate-forme. Allez ensuite à droite et passez l'obstacle. Ensuite descendez l'échelle jusqu'à la maison Kondo et entrez-y. Scannez les alentours et repérez le shibito armé d'un revolver gardant la sortie de la maison. Entrez alors dans le living-room, et repérez le tourne disque. Attachez-y l'aiguille. Choisissez ensuite de lire un disque, et allez vous dissimuler dans les toilettes. Le shibito vient bien entendu voir ce qui se passe. Maintenant rendez-vous à l'endroit où il se trouvait. Vous dirigez maintenant Suda. Continuez la mission exactement comme la précédente. Puis à la fin de cette dernière, une longue scène se déclenchera. L'écran s'assombrit tout d'un coup. Il ne vous reste plus qu'à suivre la croix verte, et à éviter les espèces de formes bleues jusqu'au bout.

Harumi Yomoda

Mission : Atteindre la zone centrale

Cette mission est quasiment identique à la précédente. Une fois à la fin du,niveau, lorsque vous avez le choix de partir par l'escalier, ne le faite pas et rentrez plutôt dans la maison, en ouvrant la porte juste en bas de ces derniers. Vous pénétrez dans une chambre. Inspectez-la et vous découvrez un petit réveil sur une commode. Servez-vous des piles du singe que vous avez emprunté, et placez-les dans le réveil. Programmez-le sur une minute et partez rapidement vous accroupir sous les escaliers. Dès que l'alarme se met à sonner, un shibito (que vous connaissez bien) descend dans la pièce et se trouve intéressé par la sonnerie. Profitez en alors pour sortir soudainement de votre cachette et grimper les

marches en direction de la pièce dont l'ennemi est sorti. Ouvrez la porte et sortez à l'extérieur. Continuez à avancer jusqu'à apercevoir un mur, où réside un espace dans lequel vous pouvez ramper. Glissez-vous à l'intérieur, et partez.

Makino Kei

Mission : Atteindre la route des vannes

Cette mission n'est l'une des plus faciles, autant vous le dire. Dès le début, troquez votre arme à feu pour un plus modeste marteau, afin d'économiser des munitions, vous verrez plus tard pourquoi. Il va vous falloir rejoindre l'espèce de cabane de gardien (sur la carte sinon) que vous devez maintenant connaître. Sur le chemin, exterminez tous les shibitos que vous croisez (attention ils sont rapides) jusqu'à atteindre la cabane. Une fois que vous avez atteint ce havre de paix, saisissez-vous des clés se trouvant à l'intérieur. Sortez de la maisonnette, et grimpez les marches jusqu'à la porte rouillée. Déverrouillez-la, puis continuez votre route en massacrant du shibito jusqu'au tunnel numéro 5. Dès que vous allez être en vue de celui-ci, équipez-vous de votre pistolet, car Risa vous attend amoureusement. Dès qu'elle s'approche de vous, tirez-lui dessus, jusqu'à la neutraliser (trois balles environ). Une fois à terre, approchez-vous de son cadavre, que vous venez tout de même de clouer au sol (?!), puis saisissez-vous de la clé ouvrant le local de la sirène. Une fois cela fait, partez vers le conduit 3, et éliminez Mina. Sans attendre rejoignez les explosifs placés dans le tunnel, non loin de vous. Connectez les câbles entre eux, et sortez en direction de la cabane de la sirène. Ici, ouvrez la porte, et une fois à l'intérieur, appuyez sur le bouton, afin de faire exploser le tunnel. Etant donné que c'est elle qui contrôlait les autres monstres, vous êtes libre de sortir en toute tranquilité. Rejoignez donc le tunnel 1 en passant par l'escalier de la maison abandonnée. Une fois dans le conduit, poussez le wagonnet devant vous, et ralliez la sortie.

Makino Kei

Mission : Atteindre la route des vannes et vaincre tous les shibitos.

Le principe est plus que simple, faites exactement la même chose que pour la mission précédente.

Tamon Takeuchi

Mission : Trouver les restes calcinés

Allez tout droit dès le début, et vous allez tomber sur Naoko, devenue un shibito. Tuez-la. Continuez votre route, jusqu'à une plate-forme. Grimpez dessus, et sautez de l'autre côté. Continuez toujours tout droit, et vous allez faire une rencontre peu sympathique. Reiko Takato vous attend, une serpe à la main accompagnée d'un second shibito qui rend ce combat impossible tant qu'il est là. La solution est la suivante. Effectuez une retraite dans le bâtiment derrière-vous. Rendez-vous au second étage en passant par les escaliers et attendez votre chère ami Reiko en la forçant à vous suivre. Une fois en haut, elle ne pourra être que seule ce qui vous donne l'occasion inespérée d'en finir avec elle avec quatre gros coups bien placés (sinon elle vous tuera avant). Une fois ce combat terminé, et après un bout du scénario révélé, vous apparaissez en dehors de l'habitation. Avancez alors tout droit dans le sombre chemin, et ramassez la blouse.

Tamon Takeuchi

Mission : Atteindre la résidence Takeuchi

Cette mission se déroule quasiment comme la précédente. Une fois Reiko vaincue, ramassez près d'elle une cassette audio. Grimpez alors ensuite par les escalier au second étage de la maison, et faites tomber l'enseigne par la fenêtre. Vous remarquez alors que le poids de celle-ci a creuse un toru à l'extérieur au coin de la maison. Sortez de cette dernière, et sautez dans le passage nouvellement créé. Vous découvrez un tunnel à l'intérieur. Suivez-le et descendez le shibito qui se jette sur vous des profondeurs aquatiques. Continuez encore et vous apercevrez des échelles. Prenez

la première, mais avant tout scannez le sniper qui vous attend sur le pont. Lorsqu'il se détourne de votre direction grimpez rapidement à la lumière du jour, et courez (soyez quand même discret) dès votre arrivée sur la terre ferme derrière le signe routier jaune dans le coin. Attachez la bande magnétique au panneau et redescendez à la première échelle. Tirez sur la bande, et le panneau s'écroulera dans un grand bruit. Le shibito accourt pour voir ce qui arrive. Une fois qu'il est très occupé avec son problème, prenez la seconde échelle et grimpez. Une fois en haut allez à gauche, grimpez sur l'obstacle et ouvrez la porte. Montez les escaliers et allez tout droit.

Kyoya Suda

Mission : Vaincre Datasushi

Vous voici finalement devant le combat le plus important de ce Forbidden Siren, mais aussi l'un des plus délicat. Votre ennemi est rapide et ne se laisse pas avoir facilement. En fait ses déplacements sont relativement simples à comprendre. Tout d'abord, il court d'un pilier à un autre (ils sont trois) et ensuite essaye de vous tuer en vous tirant dessus. Le meiux à faire est tout d'abord de vous abriter. Servez-vous du pilier juste devant comme d'une protection de fortune. Essayez de lui infliger des dégâts lors de ses déplacements, surtout entre les deux piliers du haut, ou lorsqu'il vous met en joue. Après ces échanges explosifs (quatre coups le tue, et deux vous suffisent), le boss va commencer à s'énerver et vous foncer dessus avec un sabre. Le mieux et de ne pas essayer de tenter le combat frontal, il es trop puissant. Courez de manière alternative afin de le déstabiliser. Au bout d'un moment une cinématique intervient. Vous obtenez alors l'Uryen. La technique est simple. Vous ne pouvez l'utilisez que lorsque Datasushi est près de vous. Attendez donc qu'il ne soit qu'à quelque pas de vous et brûlez-le pour de bon. Mais ce n'est pas ici. Celui-ci subit une nouvelle transformation à la Breath Of Fire, et vous attaque sauvagement. Scannez-le tout le temps pour savoir d'où il vient et où vous placer pour déclencher l'Uryen. Le monstre étant invisible, il est très difficile d'ajuster son coup précisément. C'est pour cela que vous devez savoir exactement d'où il vient. Procédez de la même manière que précédemment pour activer l'Uryen, dont vous aurez besoin trois fois pour réduire cette divinité à néant.

Kyoya Suda

Mission : Décapiter Datasushi

Le combat se déroule exactement comme la première fois, mais vous n'aurez besoin que de deux coups d'Uryen pour battre la forme finale du boss. Cependant alors que la première fois tout était fini. Là le combat reprend de plus belle. En effet, il faut vous équiper du sabre Homunaragi et trancher la tête du démon. Néanmoins pour fonctionner, cette épée doit être chargée en maintenant la touche R1. Dès qu'elle scintille, il faut appuyer sur "croix" pour frapper. Scannez donc Datasushi et une fois que vous savez d'où il vient, tournez-vous vers lui rapidement, chargez l'épée et frappez. Étant aussi difficile à appréhender que précédemment, vous raterez sûrement vos coups au début, mais ne désespérez pas, il ne résistera pas longtemps. Maintenant, admirez la surprenante fin de ce titre original jusqu'au bout. Vous ne verrez plus jamais Kyoya de la même manière...

A noter que vous gagnez un nouveau mode de jeu une fois le titre terminé. Je vous laisse le découvrir. Ha ha ha ha (rire caverneux).

Forbidden Siren 2

© Sony 2006

MINI-JEU CACHÉ

Pour débloquer le mini-jeu caché "Annihilation", il faut achever toutes les missions y compris les objectifs secondaires.

Ford Racing 2

© Empire Interactive / RazorWorks 2003

DÉBLOQUER LA SUPER MUSTANG

Jouez à un niveau stock car et essayez d'aller le plus vite possible : lorsque vous dépasserez une certaine vitesse vous entendrez un son confirmant que la Super Mustang a été débloquée.

Ford Racing 3

© Empire Interactive / RazorWorks 2005

CHEAT CODES

Sur le menu principal, faites les manipulations suivantes :

Toutes les voitures
○ , □ , △ , ✕ , ✕ , R1, R2, L1, L2

Tous les circuits
L2, L1, R2, R1, ✕ , ✕ , △ , □ , ○

Forgotten Realms : Demon Stone

© Atari / Stormfront Studios 2004

GALERIES D'ARTWORKS

Terminez les niveaux suivants pour débloquer de nouveaux artworks dans la galerie.

1. Guerre à Damara : Champ de bataille
2. Descente dans la mine d'Etincelance : Concept Art
3. Attaque à Cèdrefeuille : Cèdrefeuille
4. La tour du sorcier : Tour du sorcier
5. Les jungles de Chult : Jungle de Chult
6. Le temple Yuan-Ti : Temple de Yuan-Ti
7. Face-à-face à la forteresse de Mithral : Mithral
8. Dans l'Outreterre : Avant-poste Githyanki
9. L'antre du dragon : Dragon
10. Le Seigneur du Chaos : Les limbes

LIVRES SECRETS

Terminez les niveaux suivants pour débloquer les livres secrets.

3. Attaque à Cèdrefeuille : Histoire de Zhai
4. La tour du sorcier : Lettre de Khelben
5. Les jungles de Chult : Jeunesse d'Illius
6. Le temple Yuan-Ti : Chute de Nesme
7. Face-à-face à la forteresse de Mithral : Journal de Cireka Vow Drizzt
8. Dans l'Outreterre : Ygorl et le dragon

L'ARAIGNÉE

Le boss du cinquième niveau risque de vous donner un peu de fil à retordre. Pour ne pas baisser les bras devant les attaques redoutables de cette araignée, voici la marche à suivre pour la vaincre. La première chose à faire est d'apprendre à parer ses attaques au bon moment à l'aide du bouton ▣ . Ensuite, vous constaterez qu'elle attaque systématiquement le personnage que vous contrôlez, ce qui laisse le temps aux deux autres personnages de s'occuper tranquillement des petites araignées. Prenez le contrôle d'Ilius, le mage, repérez le moment où elle termine sa salve d'attaques et concentrez vos tirs (L1 + ⊗ un certain temps) pour frapper le boss juste avant que son attaque ne vous atteigne. Vous devriez avoir juste le temps de concentrer votre tir et de parer son attaque.

Formula One 2001

© Sony 2001

CONSEIL POUR SPA

Pour améliorer votre chrono sur ce circuit, débordez un peu sur l'herbe après l'eau rouge dans la longue ligne droite. Aidez-vous aussi des traces de freinage au sol pour savoir quand ralentir.

PAS DE PÉNALITÉS

Si vous recevez une pénalité, appuyez sur Start et selectionnez Rediffusion en laissant la jauge se remplir. Une fois revenu à la course, vous n'aurez plus de pénalité.

Formula One 2002

© Sony 2002

MODE VOITURE FANTÔME

Terminez le mode arcade en première position pour jouer en mode fantôme et passer à travers les voitures.

Formula One 2004

© Sony 2004

RÉCOMPENSES À DÉBLOQUER

Jordan 191 : Remporter la saison en mode arcade
Lotus 72E : Remporter la saison en Simulation
Renault RE20 : Gagner le championnat en Carrière
Williams FW14B : Gagner une course en mode Arcade
Intro Alternative : Top 10 Lap Times en mode Arcade

Frank Herbert's Dune

© Cryo Interactive / WideScreen Games 2002

PASSER LE PREMIER VER DES SABLES

Courrez vers vous en marchant entre les sables mouvant, dans les zones sombres.

Freaky Flyers

© Midway 2003

TOUT DÉBLOQUER

Pour tout débloquer, entrez le mot **Zenbu** en guise de nom.

Freedom Fighters

© Electronic Arts / IO Interactive 2003

CHEAT MODE

Invisibilité

△ , ✕ , □ , ○ , ○ , Gauche

Rallenti

△ , ✕ , □ , ○ , ○ , Droite

Mode accéléré

△ , ✕ , □ , ○ , ○ , Bas

Charisme maximum

△ , ✕ , □ , ○ , ✕ , Bas

Munitions infinies

△ , ✕ , □ , ○ , ✕ , Droite

Arme secondaire et objets divers

△ , ✕ , □ , ○ , △ , Haut

Sniper et objets divers

△ , ✕ , □ , ○ , Droite

Lance rocket et objets divers

△ , ✕ , □ , ○ , △ , Gauche

Artillerie lourde et objets divers

△ , ✕ , □ , ○ , △ , Bas

Fusil et objets divers

, , , , , Haut

NIVEAU LIBERTY ISLAND

Terminez le jeu pour débloquer ce niveau.

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Deux ou trois conseils de base avant de se lancer. Tout d'abord, si Freedom Fighters n'est pas un jeu réaliste, il ne s'en inspire pas moins de la guerrilla urbaine et c'est bien dans la progression qu'on s'en rend compte. On avance dans les niveaux étape par étape, ligne par ligne. La plupart du temps, on doit passer d'un poste ennemi à un autre. Vous constaterez qu'il y a toujours de quoi se mettre à couvert en chemin, des caisses, des containers, des cratères ou des débris. D'ailleurs, vos adversaires ne se privent pas d'utiliser ses planques. Le but est donc de les en déloger afin de prendre leur place. De là, vous pourrez libérer de nouvelles couvertures plus proches de votre objectif immédiat, le poste à proprement parler avec ses lourdes défenses et ses mitrailleuses fixes. Dans ce genre de progression, n'hésitez pas à prendre de la hauteur pour pouvoir placer vos hommes en disposant d'un point de vue plus large et dégagé. A ce propos, sachez que vous pouvez forcer un de vos équipiers à utiliser une mitrailleuse fixe. Pour cela il vous suffit de regarder une mitrailleuse et de donner l'ordre Défendre.
Vous remarquerez qui si vous vous attardez près d'un avant-poste soviétique, des renforts arriveront, transportés par n véhicules blindé. Inutile de tirer sur ce transporteur,il est indestructible. Pire, si vous restez en travers e son chemin, il vous écrasera. C'est probablement la mort la plus stupide qu'on puisse connaître dans le jeu.
Pensez également à soigner les blessés lorsque vous en voyez. Cela vous coûtera certes un medikit, mais le jeu n'en maque pas et en contre-partie vous gagnerez du charisme, utile pour recruter des hommes.

Mission 1

L'invasion

Bien, pour ce premier niveau en forme de tutorial, vous ne devriez pas avoir d'aide précise. Commencez par sortir de la chambre par la droite et notez l'affiche sur le mur. Il ne vous rappelle pas quelqu'un cet homme chauve et à l'air glacial ? Un petit clin d'oeil à Hitman. Bien, continuez dans le couloir, assommez le soldat russe avec votre clé à molette et suivez l'homme qui vous le demande. Dehors, grimpez sur les conduites et prenez l'arme du soldat que votre compagnon vient d'abattre avant de poursuivre. Une fois de retour en bas, prenez les médikits par terre et utilisez-en un pour pouvoir continuer. Il vous suffit de suivre l'homme méystère et toutes vos actions vous sont expliquées. Lorsque vous arrivez dans la rue, soignez l'homme blessé. Entrez avec vos deux compères. Prenez les cocktails molotovs et lancez-les. Il y en a 2 autres le long du mur sur la plate-forme. Descendez et allez rejoindre la bouche d'égout.

Mission 2

Base Rebelle

Vous voici dans votre QG. A gauche, l'armurerie où vous pourrez choisir votre matériel et au centre, la carte qui vous donne accès aux différentes missions. A chaque chapitre, vous aurez accès à plusieurs missions librement. Mais il est préférable de suivre un certain ordre. Certaines sont impossibles à accomplir si l'on n'a pas fait une action précise auparavant (comme détruire une centrale électrique), ou plus difficiles mais possibles si on ne neutralise pas un héliport militaire par exemple. En lisant bien les briefings, comprendre ce qu'il est préférable de faire n'a rien de compliqué. Bien passons à votre première mission en tant que combattant de la liberté.

Le commissariat

Avant de pouvoir vous attaquer au poste de police, il faudra d'abord éliminer le sniper qui se trouve à la station service. Mais pour cela, vous avez besoin d'explosifs que vous trouverez sur la carte du commissariat. Entrez dans cette zone. Allez à gauche puis à droite et parlez au policier avant de prendre les explosifs et de retourner dans les égouts, direction la poste. Sortez des égouts, suivez la ruelle, vous tombez sur deux gardes. Tuez-les et pensez à prendre le fusil d'assaut. La station service est juste là à droite, allez poser le C4 au pied d'un réservoir. Vous pouvez repartir au commissariat.
Repartez parler au policier. Contournez le camion renversé pour entrer dans le métro à gauche. Sur le tas de caisses à gauche dans le couloir, vous trouvez un kit de soins et un second plus loin, après la deuxième cabine téléphonique de droite. Sortez, allez à droite vers le parking, passez entre le bâtiment et le muret sur la gauche pour entrer. Baissez-vous pour ne pas être vu par les gardes. Descendez dans le parking souterrain. Près de l'ambulance, un medikit (ce sera pratiquement toujours le cas dans la suite du jeu). Prenez les escaliers à droite et suivez le couloir. Allez derrière la petite barricade et prenez ce qui s'y trouve. Liquidez les soldats au-dessus avant de poursuivre dans les escaliers à droite. Prenez le kit de soins à l'entrée du couloir. Vous en trouverez d'autres ainsi que des munitions dans les deux couloirs de droite. Revenez sur vos pas pour monter à l'étage supérieur. Prenez le premier couloir à droite, dans le bureau il y a des munitions et kit de soins. Continuez au fond du couloir principal pour prendre à droite et allez libérer Isabella. Sortez par la fenêtre et hissez le drapeau après avoir grimpé sur le toit.

La poste

Commencez par suivre Isabella jusqu'au repaire des rebelles et recrutez deux combattants. Descendez les escaliers et lancez vos hommes à l'attaque. Sur la gauche, derrière le taxi, il y a un civil blessé que vous pouvez soigner, histoire de gagner un peu de charisme. Allez au fond et prenez à gauche. Vous tombez sur un barrage, liquidez tout le monde et entrez dans le poste par l'ouverture à gauche, c'est un dépôt de kits de soins. Avancez jusqu'à l'escalier. Vous trouverez facilement votre frère. Montez à l'étage supérieur pour hisser le drapeau. Facile non ?

Mission 3

L'hôtel

Nous commencerons ce chapitre par le secteur de l'hôtel, simplement parce qu'on pourra y trouver des explosifs bien utiles pour la suite (entre autres pour détruire l'héliport et le pont). Allez vers les combats et attaquez l'avant-poste du restaurant. Entrez pour faire le plein et trouver les explosifs. Tant qu'à être venu ici, autant ne pas déjà repartir. Continuez dans le restaurant pour rejoindre la ruelle derrière. Allez tout droit, après les escaliers, grimpez sur le container à ordures et sautez de l'autre côté pour aller libérer les prisonniers. Revenez à la bouche d'égout pour les évacuer et ensuite, rendez-vous dans la zone du port. La résistance ennemie est forte ici, on va donc tâcher de la réduire un peu en leur coupant les vivres.

Le port

Deux cibles dans cette zone : l'héliport, qui est votre cible secondaire (mais importante car l'hélicoptère vous causera des ennuis dans la zone de la caserne) et les entrepôts de munitions. Tout d'abord, l'héliport, c'est le plus près. Il y a une méthode plus sûre que celle qui consiste à foncer dans le tas. Sortez des égouts et allez tout droit, entrez dans le cratère et continuez le plus possible vers la gauche, jusqu'à longer le mur, vous finirez par découvrir une entrée dans le vieil immeuble. Suivez le chemin, vous ressortez un peu plus pour entrer de nouveau et monter un escalier au sommet duquel vous devez voir une fenêtre ouverte. Sortez, d'où vous êtes, faites un carton sur les soldats en bas. Descendez

en vous servant des containers et allez faire sauter l'héliport. Normalement, vous devriez avoir gagné assez de charisme pour recruter un nouveau combattant. Allez vers le poste soviétique et nettoyez-le. Sur le quai de l'entrepôt, vous trouverez des medikits. Bien passons à la suite. Vous voyez les deux containers verts l'un sur l'autre ? Montez dessus. Envoyez un homme en-dessous utiliser la mitrailleuse lourde. Faites de même de votre côté. Envoyez le reste de l'équipe attaquer les soldats et arrosez tout ça d'une nappe de plomb avant d'avancer. Le premier poste est pris, mais il reste encore à dégager l'entrée des entrepôts. Attention aux véhicules de transport de troupes. Si besoin, l'escalier à gauche mène à une planque rebelle. Vous pouvez franchir le barrage de l'entrepôt. Allez à gauche, vers l'escouade de soviétiques. Dans l'impasse, il y a un tas de caisses empilées près d'un cabanon. Grimpez là-dessus puis sur les conduites d'aération. Investissez l'entrepôt par le haut. Faites un carton sur les soldats en bas et passez par la poutre transversale à gauche pour joindre l'autre côté. Prenez la porte à côté et descendez l'escalier. A droite, faites le plein de munitions puis revenez et allez dans la salle suivante. Tuez les soldats et attrapez le fusil de snipe sur le bord du balcon pour éliminer les russes. Attention, les ennemis sont rusés et ils vont grimper pour venir vous donner une correction. Une fois la zone tranquille, descendez. Bien, moins de munitions pour les soviétiques et un hélicoptère qui ne nous gênera plus pour la suite.

La caserne.

Afin de ralentir l'arrivée des renforts, attaquons-nous à la caserne. Allez sous le rideau de fer pour recruter deux combattants et soigner un blessé, puis entrez par la porte juste à côté. Ressortez, montez sur le container pour faire du vide, puis partez vers la gauche dans la rue. Prenez le barrage d'assaut. Passez au suivant. Juste après le barrage, il y a une ruelle à gauche engagez-vous à l'intérieur. Lorsque vous verrez 4 piliers et la grande rue, prenez à gauche pour rester dans la ruelle. Vous voilà au bord d'un muret, au-dessus de la voie ferrée. Descendez par là où le muret est détruit et allez plastiquer le pilier du pont. Vous pouvez remonter.
Lorsque vous serez au niveau des 4 piliers, allez dans la grande rue, progressez sous les arches au fond pour rester à couvert. Au bout des arches, à gauche, il y a de quoi vous refaire une santé. Montez sur le container pour nettoyer le toit de la caserne et ensuite entrez par la porte du garage juste en dessous. Nettoyez le garage et montez l'escalier à gauche, au fond. Dans la salle de repos, prenez le médikit sur la table rouge à droite, il y en a un autre dans le vestiaire sur le banc. Continuez jusqu'au toit, c'est tout droit. Voilà, plus qu'à s'occuper de l'hôtel dont la défense devrait être réduite.

L'hôtel

Vous devez maintenant être capable d'enrôler 4 équipiers. Retournez au restaurant et au camp de prisonniers. Allez vers la gauche pour entrer dans le bâtiment. Prenez la première porte ouverte et descendez le sniper. Utilisez son arme pour nettoyer la zone. Éventuellement, vous pouvez poster un homme ici pour qu'il vous couvre d'en haut. Redescendez et allez tout droit pour retourner dans la rue. Ne vous occupez pas des soldats à droite et foncez à gauche pour entrer dans l'hôtel. Il est possible qu'un rebelle blessé se trouve au niveau du barrage face à l'entrée de l'hôtel.

Mission 4

Cinéma - l'héliport

L'enchaînement logique des missions nous impose d'aller faire un tour dans la zone du cinéma en premier lieu afin de détruire l'héliport. L'accès à la centrale en sera facilité, or neutraliser la centrale rendra les deux autres zones moins dangereuses, en particulier celle des docks.
Une fois dans le niveau, suivez la rue jusqu'à l'impasse et prenez l'escalier, restez derrière la palissade et passez en vous baissant afin d'éviter un combat inutile. Continuez jusqu'au groupe de rebelles, enrôlez les deux combattants qu'il vous manque. Passez par la porte à droite, ressortez, traversez la rue et entrez de nouveau, juste en face. Montez l'escalier. Au second étage, entrez par la porte ouverte et prenez un fusil de snipe utile pour la suite. Une fois sur le toit, allez à droite et cartonnez les soldats au niveau du sol. Vous n'avez plus qu'à plastiquer l'héliport. En faisant dos à l'héliport, allez à gauche, vers le parking souterrain pour rejoindre les égouts ou continuer. Sortez par les escaliers pour un petit combat face au cinéma que vous allez contourner par la rue de gauche (vers la droite sur votre carte), du côté du poste russe. Sur la droite, vous verrez un trou dans le mur d'un immeuble, passez par là et rejoignez un groupe de

rebelles en plein affrontement. Notez le soldat blessé à droite. Faites le ménage dans cette zone et avancez ensuite vers la position soviétique. Votre entrée dans le cinéma se trouve à gauche. Progressez vers la salle de cinéma, la sortie de la pièce suivante se trouve au fond à gauche. En haut du premier escalier, dans la salle de projection, prenez l'escalier à droite (il vous est caché par un mur d'angle). Plus qu'à porter le drapeau.

Le quartier des entrepôts

Avant tout, passez le pont et faites-le sauter. Ensuite, filez sous la voie ferrée à gauche pour attaquer le camp de prisonniers. La grille est électrifiée alors on ne touche pas. Faites sauter le générateur qui se trouve derrière les caisses, prés de la bouche d'égout que vous pouvez repérer avec la carte. Ouvrez ensuite aux prisonniers et évacuez-les. Vous devez normalement gagner un nouveau soldat, vous en trouverez un sur les docks. Vous pouvez maintenant revenir en arrière, vers la voie ferrée, direction le second pont. Passez à côté de ce qui reste du premier et entrez dans le bâtiment par l'entrée juste au coin de la rue. Vous pourrez ainsi prendre le poste russe par surprise. Faites sauter le pont. Revenez maintenant à la voie ferrée et cette fois, montez les escaliers. Vous arrivez au dessus de la cour de l'entrepôt. La place est bien gardée, arriver en haut sera un avantage. Nettoyez tout ça avant de descendre par le bâtiment, vous avez une porte d'entrée à droite. Il ne vous reste qu'à prendre les entrepôts d'assaut. La résistance y sera encore tenace mais amoindrie.

La centrale électrique

Recrutez vos hommes et nettoyez le premier poste ennemi avant de prendre la rue à droite, au fond (ne vous occupez pas des soviétiques en haut de la rue principale). Suivez cette rue, au bout, montez sur les poubelles pour rejoindre la rue principale. Avant le tunnel, à droite, vous trouverez des médikits. Traversez le tunnel pour tomber sur un groupe de rebelles. Entrez dans le bâtiment à droite. Montez par les débris, allez plastiquer le pylône et ensuite traversez la cour et ressortez du camp en allant tout droit, jusqu'à voir une brèche dans un mur. Passez et allez à droite. Lorsque vous verrez des russes passer par-dessus le mur, faites en autant. Vous voilà à la centrale. Nettoyez tout ça. Partez à droite, dans l'autre cour et entrez par la porte. Suivez le couloir jusqu'aux générateurs. Traversez la zone et allez emprunter les escaliers à gauche, au fond. Montez et terminez la zone.

Mission 5

Tuer Tatarin

Voici votre première mission en solo. Vous avez peu de munitions pour cette mission et vous n'en trouverez pas pour votre Colt. Deux choix se présentent à vous : être discret ou vivre. Vous pouvez abandonner le fusil de snipe dès le début et prendre une kalashnikov, vous retrouverez un fusil à lunettes à chaque fois que vous en aurez besoin, inutile de vous en encombrer le reste du temps. Tout d'abord, montez les escaliers, contournez le bâtiment et entrez à l'intérieur par l'autre côté. Montez et descendez le sniper. Vous pouvez déjà commencer à dégager la zone en dessous, cela vous facilitera le travail pour la suite. Partez et avancez à travers les containers. Au bout, partez à gauche (vers la bouche d'égout, sur la carte). Longez le mur de droite. Vous arrivez dans une impasse, montez sur les caisses pour enjamber le mur. Suivez le chemin, tout droit, vous arrivez au final à un poste ennemi avec une mitrailleuse fixe. Allez dans la cour, vous devez voir les deux miradors. Si vous avez un fusil de snipe, dégommez tout de suite les deux tireurs. Sinon, montez sur le container à gauche, vous en trouverez un. Allez vers le mirador de droite et montez à l'échelle. Il faut trouver Tatarin, il est à gauche, sur un balcon. Abattez votre cible en vrai professionnel. Filez, faites une sauvegarde dès que vous croisez une bouche d'égout et rejoignez le bateau. Ne craignez pas l'hélicoptère, si vous ne traînez pas inutilement, vous ne courez pas de risques.

Mission 6

Bas rebelle

Et voilà, coup double, non seulement vous avez été trahis mais en plus on s'est servi de vous pour libérer la place de Tatarin. Résultat : c'est la panique et la débâcle. Commencez par aller voir à droite s'il n'y aurait pas des munitions puis

sautez sur les débris dans l'eau et traversez, en direction des soldats et du tunnel. Suivez le tunnel. Vous en sortez et nettoyez votre côté de l'égout. Vers la gauche, il y a une échelle, montez et faites le vide. Vous trouverez ici un lance-roquette qui va vous aider à dégager l'autre rive. Descendez, allez à gauche et traversez. Empruntez le tunnel, à l'embranchement, optez pour la gauche, descendez sur les caisses, puis prenez à droite, vers l'escalier. Vous arrivez sur une plate-forme avec une grille. Tirez en face de vous sur le bidon pour vous débarrasser de tout ce beau monde puis revenez sur vos pas, remontez et prenez le chemin de droite. Suivez le chemin, c'est tout droit. Au prochain croisement, allez sur le chemin qui descend. Vous passerez une salle avec un échafaudage et une vieille conduite. Continuez ensuite dans le tunnel. Lorsque vous arrivez dans une série de salles, attention à la seconde dans laquelle se trouve une unité d'élite assez balèze (enfin moins qu'une grenade dans les pieds). Continuez. Vous voici dans une nouvelle grande salle pleine d'ennemis, allez au fond et prenez le passage à droite qui va vous conduire jusqu'à de vieilles connaissances et découvrir votre nouveau QG.

Mission 7

Le Lycée

Montez sur les conduites d'aération face à vous et atteignez la fenêtre. Descendez l'escalier et recrutez des hommes. Sortez et faites le ménage dans la place. Allez vers la droite. Passez une seconde petite cour et entrez dans le bâtiment. A l'étage se trouvent des kits de soins. Sortez par l'autre porte et détruisez l'héliport. Revenez à la grande place du début et prenez la rue. Prenez ensuite la première à gauche, après les flammes. Recrutez des combattants et repartez. Vous débouchez sur une patte d'oie. Prenez à gauche ou à droite. Notez qu'à gauche vous trouverez une cache avec des recrues et des munitions (alors qu'à droite il n'y a pas d'armes). Sur la place, allez à gauche pour vous charger des prisonniers. Faites sauter le générateur à gauche de la prison. Ramenez les prisonniers aux égouts. De retour sur la place, allez à droite, complètement, au fond, sur votre gauche, il y a une entrée qui va vous permettre d'accéder au Lycée. Avancez jusqu'au hall du Lycée, montez l'escalier central. Faites le ménage dans la zone en dessous et descendez. Trouvez l'escalier à droite et engouffrez-vous dedans. Passez par la porte à gauche et suivez le couloir jusqu'à la salle de classe à droite. Sortez par la fenêtre et allez au drapeau.

Les studios de télévision

Allez recruter des combattants puis revenez pour entrer dans la station. De la voie ferrée, commencez à nettoyer la zone en dessous. Vous pouvez utiliser le fusil de snipe qui se trouve à l'entrée. Allez ensuite à droite pour passer sur le panneau publicitaire tombé qui fera office de pont. Vous trouverez là aussi un fusil de snipe et des munitions. Descendez par les conduites d'aération à droite. Allez vers les studios, au niveau de l'avant poste russe, allez à gauche pour entrer dans l'immeuble en ruines, vous y trouverez un lance-roquette. Justement, voilà un blindé. Réglez-lui son compte et investissez les studios. Utilisez vos hommes pour progresser dans les escaliers, des ennemis vont arriver des deux côté, envoyez-les défendre ou attaquer sur les deux escaliers. Une fois en haut, entrez dans le QG sécurité, dans le couloir, il y a une cache d'armes. Reprenez l'ascension sur les escaliers à droite. Dans les bureaux, faites un carnage. La sortie est au fond à droite. Après une seconde salle de bureau plongée dans l'obscurité, allez grimper l'escalier à droite, au fond. Plus qu'à suivre le chemin jusqu'aux studios d'où vous sortirez par le fenêtre.

Mission 8

Le débarquement

Contournez le bateau par la droite, soignez et recrutez autant d'hommes que possible. Progressez à couvert vers la gauche, vous devriez vite voir un lance-roquette. Prenez-le et dégommez la tour. Avancez vers les pylônes de la tour et montez sur les docks. Allez à gauche et rejoignez la bouche d'égout, direction l'Arsenal.

L'arsenal

Pour cette première visite à l'arsenal, on va faire bref, dans le genre attaque éclair. Suivez simplement la rue jusqu'au bâtiment des explosifs indiqué sur votre carte, c'est juste à côté et ce que vous risquez ici, ce n'est pas de vous perdre.

Une fois en possession du C4, revenez au Débarquement.

Le débarquement

Bien, en partant du point de sauvegarde, dos au mur, allez à gauche, prenez l'escalier et entrez dans le bâtiment. Vous en ressortez par un autre escalier qui vous permet de passer dans l'enceinte du de ventilation. Soignez le soldat en chemin et montez au sommet de la tour. Placez le C4 et attendez que vos hommes arrivent. Sortez de là, dégagez le périmètre et allez tout droit, vers les camions. Montez sur le balcon pour utiliser la mitrailleuse fixe et soigner un blessé. Vous allez suivre le chemin qui mène à l'entrée du port (sur la carte, le chemin qui longe au sud). C'est le moment de voir si vous commencez à maîtriser le commandement de vos soldats. Progressez zone par zone, dégagez quelques coins planqués, et postez-y des hommes en défense de manière à pouvoir en dégager d'autres et ainsi de suite. Vous arriverez au final à l'entrée du port, une grande place assez bien gardée, après avoir quitté la ruelle. Prenez l'escalier à gauche et hissez votre drapeau.

L'arsenal

Allez à l'entrepôt de C4 et prenez le chemin à côté, à gauche. Vous voilà dans une zone pleine d'ennemis. En haut des escaliers, il y a un sniper dans sa tour. Dans le bâtiment à droite, un lance-roquette vous aidera à vous débarrasser de l'hélico. Dans celui de gauche, un homme blessé. Il y a aussi une femme au fond, derrière le poste ennemi à droite. Entrez dans le bâtiment de droite et cherchez la porte à droite, derrière le camion. Hissez le drapeau.

L'artillerie

Allez à droite et chargez-vous des deux mortiers. Revenez au point d'entrée et prenez la rue qui lui fait face. Vous arrivez sur une intersection en +. Allez dans le poste du barrage à gauche pour soigner un soldat, puis dans le bâtiment à droite (par l'escalier). Nettoyez la salle. Allez au fond, dans le premier vestiaire, il y a une femme à soigner. Allez ensuite sur la droite prendre l'escalier qui mène à l'héliport. Boum ! Ressortez. Allez sur la gauche en sortant de là, puis à droite après le poste ennemis. Entrez dans le bâtiment. Montez sur le toit.

Les Quais

Foncez droit devant vous et après une petite échauffourée, grimpez sur les conduites qui vous permettent d'entrer dans le bâtiment. Trouvez-y deux femmes blessées. Sortez et allez à gauche. Dirigez-vous vers le bâtiment du générateur puis suivez le chemin qui mène à l'héliport pour le plastiquer. Prenez l'autre sortie de cette zone. Vous allez traverser les containers. Allez trois fois à droite, puis, après la mitrailleuse avancez jusqu'aux barbelés et allez à gauche, puis deux fois à droite, une fois dans la cour, allez à droite, derrière les containers pour entrer dans le bâtiment, allez hisser le drapeau.

Fort Jay

Commencez par nettoyer en règle la place. Il y a des ennemis partout alors n'envoyez pas tous vos hommes au même endroit, étalez-les bien. Entrez ensuite dans le bâtiment face à vous. Vous entrez dans le premier bunker, vous ne pouvez rien faire pour l'instant, allez à droite dans le couloir et prenez les escaliers pour atteindre le second bunker. Continuez jusqu'à l'extérieur. Prenez la première à droite, vous êtes dans un passage étroit, allez tout droit. Vous tombez sur une zone découverte avec un escalier à droite. Allez à gauche pour libérer Isabella. Vous pouvez maintenant prendre les bunkers. Sortez et allez vers l'escalier, montez à droite et posez le drapeau sur le bunker Nord-Ouest. Prenez le chemin qui se trouve à gauche en arrivant ici. Descendez et entrez à gauche. Allez prendre l'escalier pour descendre puis remonter. En haut, allez à gauche. Vous allez vous retrouver dehors, dans une petite cour. Entrez en face, à gauche et descendez les escaliers à gauche. Dans la pièce, prenez les escaliers à gauche, encore. Vous arrivez à deux... escaliers. Prenez d'abord celui de gauche pour aller hisser le drapeau, revenez emprunter le second et faites de même. D'ici, suivez le chemin à droite pour aller hisser le dernier drapeau du jeu. Voilà c'est fini.

Freekstyle

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2002

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

ALLFREEK	Temps toujours activé
ALLSHOOK	Bécane The King de Greg Albertyn
BABYBLUE	Costume Blue Collar de Mike Jones
BLACKJAK	Piste Let It Ride
BLONDIE	Jessica Patterson
BODYART	Costume All Tatted Up de Mike Metzger
BOXCARS	Costume High Roller de Mike Jones
BRRRRRAP	Bécane Rock Of Ages de Mike Metzger
CARVEROK	Piste Burn It Up
CLIPPERS	Piste Gnome Sweet Gnome
COMET	Costume Star Rider de Greg Albertyn
COOLDUDE	Clifford Adoptante
EYEDROPS	Bécane Bloodshot de Mike Metzger
FIRESALE	Flammes à l'arrière
FLYSOLO	Aucune bécane
FTAIL	Gravité faible
GIMEGREG	Greg Albertyn
GOFLOBRO	Bécane Island Spirit de Clifford Adoptante
GOODLOOK	Bécane Seducer de Leeann Tweeden
HEDBANGR	Bécane Heavy Metal de Brian Deegan
HEKACOOL	Bécane Speedy de Jessica Patterson
HELLOOOO	Costume Ecko MX de Mike Metzger
HELMET	Les pilotes portent un casque
HEREIAM	Bécane Amore de Stefy Bau
HORNS	Bécane Lil' Demon de Mike Jones
ILOOKGUD	Costume Sharp dresser de Greg Albertyn
INVASION	Costume UFO Racer de Stefy Bau
KICKBUTT	Costume Red Hot de Leeann Tweeden
KIDSGAME	Costume Playing Jax de Stefy Bau
LAYERS	Costume Warming Up de Jessica Patterson
LIGHTNIN	Bécane Charged Up de Jessica Patterson
LOKSMITH	Master code
NOSLEEVE	Costume Tankin' It de Clifford Adoptante
NOT2GRLY	Costume Hoodie Style de Jessica Patterson
NUMBER1	Bécane Champion de Greg Albertyn
OVENMITT	Bécane Hot Stuff de Leeann Tweeden
PATRIOT	Bécane National Pride de Greg Albertyn
PLUNGER	Bécane Flushed de Mike Jones
POPULATE	Tous les personnages
RIPPED	Costume Muscle de Brian Deegan
SEVENTWO	Bécane Rhino Rage de Mike Metzger
SOLDIER	Costume Commander de Brian Deegan
SPARKLES	Bécane Disco Tech de Stefy Bau
SPICY	Costume Red Hot de Leeann Tweeden

STOKED	Bécane Hang Loose de Clifford Adoptante
STYLIN	Bécane Trendsetter de Leeann Tweeden
SUPDUDE	Bécane Gone Tiki de Clifford Adoptante
THNKPINK	Costume Fun Lovin' de Leeann Tweeden
TODAMOON	Piste Rocket Garden
TONBOY	Bécane Racer Girl de Jessica Patterson
TOUGHGUY	Mike Jones
TRAKMEET	Tous les circuits
TUCKELLE	Piste Burbs FreeStyle
TWONEONE	Bécane 211 de Stefy Bau
WHATEVER	Bécane Man de Brian Deegan
WHEELS	Toutes les bécanes
WHOZASKN	Bécane Dominator de Brian Deegan
WIDEOPEN	Piste Crash Pad FreeStyle
WINGS	Costume Tiki de Clifford Adoptante
WTCHKPRS	Effet de ralenti
YARDSALE	Tous les costumes

Freestyle Metal X

© Midway 2003

DIVERS MOTS DE PASSE

dudemaster	Tous les personnages et toutes les motos
fleximan	Toutes les figures
garageking	Toutes les parties des motos
hearall	Toutes les musiques
iwantitall	Tout débloquer
johnnye	Tous les costumes
seeall	Toutes les photos et tous les posters
sugardaddy	Un million de dollars
universe	Tous les niveaux
watchall	Toutes les vidéos

Frequency

© Sony / Harmonix 2002

CHEAT MODE

A l'écran titre, faites : Bas, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Bas afin d'activer le cheat mode. Maintenant, au cours du jeu faites l'une des manipulations suivantes :

Autocatcher

Gauche, Droite, Droite, , Gauche, Haut

Bumper

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Haut

Crippler

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas

Freestyler

Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas

Multiplicateur

Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut

Neutralisateur

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut

CHANSON CACHÉE

Faites Pause puis Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche. Revenez au jeu et terminez le morceau en cours. La chanson Elixia de Efishant sera débloquée dans le menu remix.

Frogger : Ancient Shadow

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

Sealed Heart niveau 1
Lily - Lily - Dr. Wani - Lumpy

Sealed Heart niveau 2
Lily - Frogger - Frogger - Lumpy

Dr. Wani Mansion niveau 1
Berry - Lily - Lumpy - Lily

Dr. Wani's Mansion niveau 2
Finnius - Frogger - Frogger - Dr. Wani

Doom Temple niveau 1
Lily - Dr. Wani - Lily - Dr. Wani

Doom Temple niveau 3
Frogger - Lily - Lily - Lily Frogger - Frogger - Frogger - Berry

Elder Ruins niveau 1
Lily - Lily - Dr. Wani - Dr. Wani

Elder Ruins niveau 2
Frogger - Berry - Finnius - Frogger

Lettre de John
Finnius - Lily - Berry - Dr. Wani

Lettre WHC Inc
Lumpy - Frogger - Frogger - Berry

Lettre de Dr. Wani
Lumpy - Berry - Lumpy - Finnius

Lettre d'Opart
Berry - Lumpy - Frogger - Lumpy

Lettre de l'admirateur secret
Dr. Wani - Lily - Dr. Wani - Frogger

Front Mission 5 : Scars of the War

© Square Enix

BONUS

Mode difficile
Terminez le jeu, sauvegardez et chargez la sauvegarde. Les ennemis seront plus difficiles à battre dans ce mode.

New Game+
Terminez le jeu, sauvegardez et chargez la sauvegarde. Les niveaux de vos personnages, leurs aptitudes... seront conservés.

Machine gun spécial
Terminez le Simulateur 2

Lance-missiles spécial
Terminez le Simulateur 17

LES SIMULATEURS

Il y a 20 simulateurs en tout. Certains d'entre eux ne se débloquent que lorsque vous avez terminé le jeu et vous donneront un item.

Artassalt MG	Simulateur 02
Glowtusk RF	Simulateur 05
Vaje	Simulateur 08
Fuhjin GG	Simulateur 11
Bee-11 BZ	Simulateur 14
Goldias MS	Simulateur 17
Turbo BP	Simulateur 20

Full Spectrum Warrior

© THQ / Pandemic Studios 2005

CHEAT CODES

Allez dans le menu des "Suppléments" puis dans "Codes de triche" et tapez l'un des codes suivants :

APANPAPANSNALE9	Débloquer tous les niveaux
BULGARIANNINJA	Mode cloak stealth
CANADIANVISION	Les ennemis apparaissent sur le GPS
HA2P1PY9TUR5TLE	Mode armée US (plus difficile)
LASVEGAS	Débloquer tous les bonus
MERCENARIES	Munitions illimitées
NAKEDOP4	Aucune couverture
NICKWEST	Mode grosses têtes
ROCKETARENA	Roquettes et grenades illimitées
SWEDISHARMY	Mode authentique (sans HUD)

Full Spectrum Warrior : Ten Hammers

© THQ / Pandemic Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Allez dans le menu "Bonus" se trouvant dans les options et choisissez les cheats. Pour débloquer tous les niveaux multi du coop, entrez **fullspectrumpwnage** en guise de code.

Fur Fighters : Viggo's Revenge

© Acclaim / Bizarre Creations 2001

NOUVELLE SÉQUENCE D'INTRO

Ne faites rien pendant quelques temps à l'écran tit redu jeu pour voir une nouvelle séquence....

INVINCIBILITÉ

Ramassez tous les bébés pendant le jeu pour débloquer cette triche.

MODE GROSSE TÊTE

Après avoir battu la femme de Rico, retournez dans la maison de Rico pour faire une partie de Snake. Obtenez un score de 3100 points ou plus pour débloquer le mode grosse tête.

MODE MERLAN FRIT

Après avoir battu la femme de Bungalow, retournez dans la maison de Rico pour jouer au jeu de l'ours. Obtenez un score de 20100 points ou plus pour débloquer ce mode.

Futurama

© SCi / Uds 2003

CHEAT MODE

Energie infinie

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, □ , △ , Bas, □ , △ , ○ , ✕ , R2, Haut et Select. L'écran clignotera pour confirmer le code.

Munitions max pour l'arme en cours

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, □ , △ , Bas, □ , △ , ○ , ✕ , R2, Droite et Select. L'écran clignotera pour confirmer le code.

Vies infinies

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, □ , △ , Bas, □ , △ , ○ , ✕ , R2, Bas et Select. L'écran clignotera pour confirmer le code.

Charge illimitée

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, □ , △ , Bas, □ , △ , ○ , ✕ , R2, Gauche et Select. L'écran clignotera pour confirmer le code.

Immortalité

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, □ , △ , Bas, □ , △ , ○ , ✕ , R2, △ et Select. L'écran clignotera pour confirmer le code.

Tous les extras

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, □ , △ , Bas, □ , △ , ○ , ✕ , R2, ○ et Select. L'écran clignotera pour confirmer le code.

TOUS LES NIVEAUX

Planet Xpress

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Haut (2) et Select.

Sewers

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Haut, Droite et Select.

Subway

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Haut, Bas et Select.

Old New York

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Haut, Gauche et Select.

Red Light District

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Haut, et Select.

Uptown

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Haut, et Select.

New New York

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Haut, et Select.

Canyon

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Droite, Haut et Select.

Mine

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Droite, Droite et Select.

Mine Tunnel

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , droite, Bas et Select.

Junkyard 1

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Droite, Gauche et Select.

Junkyard 2

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Droite, et Select.

Junkyard 3

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Droite, et Select.

Market Square

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Bas, Haut et Select.

Left Wing

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Bas, Droite et Select.

Right Wing

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Bas, Bas et Select.

Temple Courtyard

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Bas, Gauche et Select.

Inner Temple

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Bas, et Select.

Bogad's Swamp

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , Gauche, Haut et Select.

Mom's HQ Bender

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , , Haut et Select.

Mom's HQ Leela

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , , Droite et Select.

Mom's HQ Fry

Pendant la partie, maintenez L1 + L2 et faites Bas, , , Bas, , , , , , Bas et Select.

Future Tactics : The Uprising

© JoWooD / Crave Entertainment 2004

CHOIX DU NIVEAU

Pour débloquer l'option "choix du niveau", il suffit de terminer le jeu deux fois.

CHEAT MODE

Finir le niveau en cours

L1, ▣ , R1, R1, R2, ▣ , L1, R1, R2 sur l'écran de sélection de jeu dans le mode histoire.

Tours et mouvements illimités

Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, gauche, R1, L1 pendant le jeu.

Grosses têtes

Haut, gauche, bas, gauche, bas, haut, haut, gauche pendant le jeu.

Disco mode

L1, gauche, L1, gauche, R1, droite, R1, droite pendant le jeu.

Gravité basse

Haut, haut, haut, haut, haut, haut, bas, droite, haut pendant le jeu.

G-Surfers

© BigBen Interactive / Midas Interactive 2003

OPTIONS DE L'ÉDITEUR

Terminez au moins en troisième position sur chaque circuit d'Arcade et de Slalom pour débloquer toutes les optiosn de l'éditeur,

G.I. Joe : Le Réveil du Cobra

© Electronic Arts / Double Helix Games 2009

COSTUMES ALTERNATIFS

Pour débloquer ces costumes, réalisez les manipulations suivantes dans le menu principal du jeu. Un son confirmera la validité du code.

Classic Duke

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

Shana "Scarlett" O'Hara

Droite, **Haut**, **Bas**, **Bas**,

G1 Jockey

© THQ / Koei 2002

PLUS DE CHANCES DE GAGNER

Montez un cheval classé en A ou B avec beaucoup d'endurance. Lorsque vous êtes près de la ligne d'arrivée, appuyez sur pour avoir des chances de gagner la course.

CONSEILS SUR LES CHEVAUX À URTILISER

Daynali
Entreprenent
Forsha Shall
Hennisso
Insikhab
Leopord King
Mataaf
Penny For The Tip
Pensure Celebre
Poniatovoski
Pretty Pundent
Sway
Tifania

Galerians : ASH

© Sammy / Enterbrain 2003

FIN ALTERNATIVE

Terminez le jeu en mode Normal ou Hard.

MODES DE JEU

Mode Hard

Terminez le jeu en mode normal avec au moins un rank B

Mode Short

Terminez le jeu en mode Normal ou Easy. Chargez la partie pour passer en mode Short

Mode Lv3PK

Terminez le jeu en mode Hard avec un rank S

VAINCRE PARANO :

Vous viendrez rapidement à bout de ce boss avec la technique qui suit. Le mieux est d'avoir conservé une capsule skip pour faire passer le pouvoir Red au niveau 2 afin de lui faire perdre environ 500 points de dégâts à chaque frappe. Commencez par éliminer tous les robots de la pièce avant d'éviter les attaques de Parano. Le meilleur moment pour le frapper est quand il commence à invoquer des éclairs. Lâchez alors une charge maximum de Red pour le brûler. Il commencera alors à se propulser en suivant une trajectoire circulaire pour vous atteindre. Attendez qu'il ait terminé pour lâcher une salve de Nalcon. Recommencez ensuite avec le Red quand il recommence à lancer des éclairs.

Gauntlet : Dark Legacy

© Midway 2001

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

000000	Invisibilité permanente
10000K	10.000 unités d'or par niveau
1ANGEL	Anti-mort
ALLFUL	9 potions et clés
ARV984	Knight change d'apparence
AYA555	Valkyrie en écolière japonaise
BAT900	Knight en centurion romain
CAS400	Warrior en ogre
CEL721	Valkyrie en majorette
CSS222	Knight change d'apparence
DARTHC	Knight change d'apparence
DELTA1	Ennemis rétrécis
DES700	Wizard en pharaon
DIB626	Knight change d'apparence
EGG911	Pojo The Chicken
GARM00	Wizard change d'apparence
GARM99	Wizard avec une apparence de diable
ICE600	Dwarf change d'apparence
INVULN	Invincibilité
KAO292	Knight en serveuse
KJH105	Jester change d'apparence
MENAGE	Triplke tir permanent
MTN200	Warrior en orc
NUD069	Dwarf en costume SM
PEEKIN	Vision rayons X
PNK666	Jester change d'apparence
PURPLE	Turbo permanent
QCKSHT	Tirer rapidement
RAT333	Warrior avec une tête de rat
REFLEX	Tir réfléchi
RIZ721	Knight en quaterback
SJB964	Knight en karatéka
SKY100	Wizard en alien
SSHOTS	Super tir permanent avec gros viseur
STG333	Knight change d'apparence
STX222	Jester change d'apparence
SUM224	Wizard change d'apparence
TAK118	Knight en ninja
TWN300	Valkyrie change d'apparence
XSPEED	Courir vite

LANCER LES POTIONS

Maintenez pour lancer les potions.

APPARENCE DES PERSONNAGES

ARV984	Knight en street style
AYA555	Valkyrie en écolière japonaise
BAT900	Knight en centurion romain
CAS400	Warrior en ogre
CEL721	Valkyrie en majorette
CSS222	Knight en civil avec batte en bois
DARTHC	Knight en chevalier noir
DES700	Wizard en pharaon
DIB626	Knight en camionneur avec sceptre
GARM00	Wizard en démon
GARM99	Wizard en diable
ICE600	Dwarf en MAC
KAO292	Knight en serveuse
KJH105	Jester en jason alumette
MTN200	Warrior en orc
NUD069	Dwarf en costume SM
PNK666	Jester en punk alumette
RAT333	Warrior avec une tête de rat
RIZ721	Knight en quaterback
SJB964	Knight en karatéka
SKY100	Wizard en alien
STG333	Knight en civil avec batte en alu
STX222	Jester en smiley alumette
SUM224	Wizard en mage jaune du jeu
TAK118	Knight en ninja
TWN300	Valkyrie en faucheur

Genji

© Sony / Game Republic 2005

BONUS DE FIN

Voici ce que vous débloquerez si vous terminez le jeu en mode normal :
- le mode difficile
- le BGM test
- le voice test
- le mode "Continue"
- la galerie vidéo

MODE DIFFICILE

Vous débloquerez ce mode en terminant le jeu. Sa particularité est que vous ne pouvez pas acheter d'objets ni monter de niveau. De plus, les jarres ne contiendront pas le moindre item de vie, et les pierres cachées seront moins nombreuses. En revanche, vous pourrez enfin ouvrir les portes qui étaient scellées par un mécanisme circulaire dans certains temples. A chaque fois, vous devrez vaincre 100 adversaires pour gagner des bonus.

LES CRISTAUX D'AMAHAGANE

Ces pierres sont extrêmement utiles dans le jeu car elles vous permettent de renforcer les capacités de vos deux personnages. Vous pouvez les trouver sur les corps de certains ennemis vaincus, mais la plupart sont cachées dans les niveaux. Lorsque la manette se met à vibrer et que la ceinture du personnage s'éclaire, c'est que vous êtes tout près d'une pierre. Raprochez-vous le plus possible et frappez dans le vide autour de vous pour la trouver. Enfin, gardez toujours trois pierres en réserve de manière à pouvoir les utiliser en cas de coup dur, car elles vous remettront instantannément toute votre vie.

Get on da Mic

© Eidos Interactive / A2M 2004

NOUVEAUX PERSONNAGES

Lil Mona : Terminez le mode Carrière avec Trica Allen.
Old School : Terminez le mode Carrière avec Flow On.

Ghost in the Shell : Stand Alone Complex

© Atari / Bandai 2005

COSTUMES ET PERSONNAGES

AI Tank

Terminez le jeu en mutijoueur en normal.

Arm Suit

Terminez le jeu en mutijoueur en normal.

Batô

Terminez le jeu en mutijoueur en facile.

Motoko

Terminez le jeu en mutijoueur en facile.

Tachikoma

Terminez le jeu en mutijoueur en difficile.

Costumes de Batô

Terminez le jeu en mode solo en facile.

Costumes de Motoko

Terminez le jeu en mode solo en facile.

Costumes de Tachikoma

Terminez le jeu en mode solo en difficile.

SUPER SAUT

Appuyez sur R1 puis sur R2 pour réaliser un super saut.

MODES DE DIFFICULTÉ

Terminez un stage en mode Difficile et faites un bon score pour débloquer le mode Très Difficile. Procédez de la même façon pour obtenir ensuite les modes Aggressif, Dangereux, Exécution, Sans Espoir, Cauchemar et Champion.

Ghost Master : Les Chroniques de Gravenville

© Empire Interactive / Sick Puppies 2005

PLASMA AU MAX

Maintenez L1 + R1 et faites □ , △ , □ , △ .

PASSER LES NIVEAUX

Maintenez L1 + R1 et faites △ , △ , △ , △ à l'écran de sélection du niveau. Maintenez ensuite R1 pour passer les niveaux.

FIN RAPIDE

Pour terminer le jeu avant même qu'il n'ait commencé, répondez par la négative à toutes les questions qu'on vous pose lors du choix du nom.

Ghost Recon

© Ubisoft / Red Storm 2002

CHEAT MODES

Toutes les missions

Faites ⊗ , L2, △ , R2, Select à l'écran titre pour débloquer toutes les missions.

Etre invincible

En cours de jeu, faites L1, R2, L2, R1, Select. Seul le leader est invincible.

Options du menu Special

Faites L1, L2, R1, R2, ⊗ , Select à l'écran principal.

Ghost Recon 2

© Ubisoft 2004

CHEAT CODES

Sur l'écran titre, faites l'une des manipulations suivantes :

Toutes les cartes du mode "quick mission"
R1, L1, L1, R1, R1, R1

Toutes les missions
✕ , L2, △ , R2, Select

Tous les bonus
L1, L2, R1, R2, ✕ , Select

Le plein de santé au début de la mission
L1, R2, R1, L2, ○ , Haut, L1

Ghost Recon Advanced Warfighter

© Ubisoft 2006

DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Pour débloquer le mode Warfighter (mode très difficile), vous devez terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Ghost Rider

© 2K Games / Climax 2007

BONUS DE FIN ET MENU DE TRICHE

Terminez le jeu en difficulté facile pour débloquer le menu des cheats dans les options ainsi que des personnages supplémentaires tels que Blade.

CLASSIC GHOST RIDER

Terminer le jeu en mode Extreme.

Ghosthunter

© Sony / SCEE Studio Cambridge 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

On ne peut pas dire que Lazarus Jones ait beaucoup de chance pour sa première enquête. A défaut de petites frappes, de truands notoires, le voici qui se retrouve dans une école hantée où les élèves ont laissé la place à des entités malfaisantes, des mystères insondables et un ordinateur qui nous conjure de partir à la chasse aux fantômes. Oui, il y a certains jours où on ferait bien de ne pas se lever. Bref, quoi de plus pratique pour aider notre flic de Détroit qu'une petite soluce décrivant le cheminement de son périple et vous révélant par-dessus le marché la solution des quelques énigmes qui entraveront sa route ?! Et bien rien justement et c'est d'ailleurs pour cette raison que nous allons entrer directement dans le vif du sujet.

Ecole de Montsaye

Prenez le couloir de gauche, puis encore à gauche pour descendre l'escalier qui est au bout. Vous arrivez dans un débarras où se trouve le premier **point de contrôle**. Descendez l'échelle qui se trouve derrière la grande armoire. Continuez votre route puis sortez au bout par la gauche. Continuez jusqu'à une écoutille. Descendez jusqu'à vous retrouver devant ce qui ressemble à un grand ballon d'eau chaude au centre du labo. S'en suit alors une cinématique où vous allez libérer des fantômes. Prenez alors la petite passerelle derrière vous et passez par la porte de droite. Vous vous retrouvez une nouvelle fois les pieds dans l'eau. La seconde cinématique terminée, poursuivez votre chemin et ramassez les **notes sur l'école de Montsaye**. Continuez à avancer puis utilisez l'échelle pour monter à l'étage. Poursuivez par le seul chemin accessible jusqu'à dénicher un fantôme derrière une grille. Tirez-lui dessus pour qu'il recule et serve ainsi de disjoncteur pour faire revenir le courant. Revenez alors au labo pour avoir une petite conversation avec un ordinateur, que nous appellerons HAL (ne cherchez pas de relation avec l'histoire il n'y en a aucune !). Montez à nouveau sur la petite passerelle métallique et prenez la porte de gauche pour découvrir le second point de contrôle. Faites le tour de la pièce, passez par la porte ouverte et ramassez le **fusil à impulsions** et la **grenade** de capture à gauche. Une nouvelle cinématique passée, voici que le premier fantôme d'une longue série à capturer va faire son apparition. Passez par l'ouverture dans le mur, capturez le second fantôme, continuez votre chemin pour monter à une échelle. Passez par la porte au fond, à droite. Un nouveau **point de contrôle** passé, prenez la porte à gauche. Continuez, rentrez dans la pièce puis la cinématique finie, capturez le fantôme. Cassez la vitre dans la pièce suivante et sortez. Ouvrez le coffre de votre voiture pour ramasser le **fusil à pompe**. Montez ensuite à l'échelle et prenez la porte de droite. Capturez les deux fantômes puis passez la porte de gauche pour assister à une cinématique. Un seul chemin s'offre à vous avec au bout une porte à gauche à ouvrir. Capturez le fantôme, allumez le rétroprojecteur sur la table pour voir quelques images de Hawksmoor et passez par la porte suivante. Ramassez les **munitions** sur la table et l'étagère puis continuez. Vous voilà revenu au début du niveau. Capturez les deux fantômes et montez l'escalier. Prenez la seule porte déverrouillée. Vous obtenez un peu plus loin le **Journal du professeur 1**. En entrant dans les toilettes, à gauche, vous ferez la connaissance d'Astral. En parlant de la dame, essayez d'en prendre le contrôle. A ce moment, un fantôme fera son apparition et vous devrez le capturer pour faire en sorte qu'Astral dispose de sa première compétence, Revenant, qui lui permettra de se matérialiser. Maintenant prenez le contrôle d'Astral. Faites-la monter à l'étage et amenez-la juste au-dessus de l'ascenseur. Utilisez alors la fonction Revenant pour faire en sorte qu'elle se matérialise et qu'elle fasse tomber l'ascenseur à l'étage inférieur. Reprenez alors le contrôle de Lazarus, sortez puis montez à l'échelle dans la cage d'ascenseur. Ouvrez la porte devant vous, juste après avoir passé un **point de contrôle**. Capturez les trois fantômes puis prenez le passage accessible à gauche. Après la cinématique vous allez rencontrer le premier boss du jeu.

- Boss :
Rien de plus simple. Débarrassez-vous tout d'abord du chevalier car ce dernier ne cessera de vous gêner si vous voulez capturer tout d'abord les lanciers. Une bonne technique pour l'avoir, consiste à attendre qu'il essaye de vous frapper, qu'il baisse sa garde (son bouclier) et à lui tirer dessus sans relâche. Une fois ceci fait, il ne vous reste plus qu'à capturer lesdits lanciers pour conclure cet affrontement.

Après une petite cinématique, vous voilà de retour dans le labo. HAL va vous remettre votre combinaison de chasseur de fantômes, dont un **fusil de sniper** et des **jumelles** infrarouges, et vous devrez alors prendre la direction des marais, le plus beau niveau du jeu !

Les marais

Ne vous faites pas voir du fantôme qui patrouille et attendez que ce dernier ouvre la porte du fond. Pour ce faire, plaquez-vous contre un mur et attendez. Franchissez la porte puis cachez-vous derrière la 3ème ou 4ème tombe (en tournant autour pour que le fantôme ne vous voit pas) en attendant que la seconde porte soit ouverte par l'ectoplasme. Continuez votre chemin, capturez les fantômes et cachez-vous derrière la statue en attendant que le fantôme glouton déterre un fantôme et quelques réserves d'énergie. Capturez le fantôme puis attendez à nouveau le glouton pour que ce dernier ouvre une troisième porte. Suivez l'ectoplasme dans la crypte. Capturez-le pendant qu'il est endormi. Vous obtiendrez ainsi la fonction Charme d'Astral. Ramassez près du nid, les **munitions**, le **Journal du professeur 2** et le **pied de biche**. Revenez à l'endroit où se trouve la statue et utilisez le pied de biche sur la porte cadenassée droit devant vous tout au fond. Passez ensuite le **point de contrôle** et rentrez dans la cabane de gauche pour trouver une **clé rouillée**. Rebroussez-chemin et préparez-vous à capturer un fantôme qui va faire une entrée fracassante. Continuez, capturez tous les fantômes et continuez jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant la maison de Psychose. Entrez et passez par la porte de gauche pour rencontrer la propriétaire des lieux. Au passage vous trouverez à l'étage quelques **réserves d'énergie**. Sortez de la maison, et rentrez dans la vieille église qui se trouve un peu plus loin sur la droite. Un **point de contrôle** vous y attend. Descendez par l'échelle et avancez pour pouvoir ressortir dans une autre partie des marais. A noter que dans la pièce où des cercueils flottent, il faudra vous dépêcher de sauter de cercueil en cercueil pour atteindre la plate-forme qui est de l'autre côté de la pièce pour capturer plus facilement les fantômes qui patrouillent.

Arrivé sur la berge vous aurez droit à un autre **point de contrôle**. Continuez votre chemin. Vous allez arriver devant une grange où des snipers vous tirent dessus. Prenez donc votre fusil de sniper, passez en vue subjective en utilisant la vision infrarouge pour mieux discerner vos agresseurs et descendez ces derniers. Pénétrez alors dans la grange, non sans avoir abattu trois autres fantômes, et ramassez quelques **munitions** et des **réserves d'énergie**. Passez alors par la droite en faisant le tour de la grange. Tuez le sniper qui se trouve dans la maison au fond (rappelez-vous bien également que vous pouvez récupérer les réserves d'énergie trop lointaines en lançant votre grenade). Un fantôme alligator va alors défoncer une palissade sur la droite. Armez-vous de votre fusil à pompe et faites lui sa fête. Continuez par la droite. Dans la grange de droite, se trouve un second alligator à abattre. Vous trouverez également à l'étage quelques **munitions**. Montez maintenant les marches de la petite maison sur la gauche. Ramassez les **munitions** à l'étage et utilisez la commode dans l'autre pièce pour atteindre une échelle et ainsi descendre dehors. Ramassez les **munitions** sur votre gauche puis montez à l'étage de la maison qui se trouve devant vous. Ramassez les **munitions**, les **réserves d'énergie** et le **Oakville Times 1**. Sortez de la maison, passez à droite, prenez le portail qui est maintenant ouvert. Un glouton va alors déterrer une **réserve d'énergie**. Pratique ! Suivez ce fantôme pour qu'il vous ouvre un portail un peu plus loin. Débarrassez-vous des fantômes qui vous tirent dessus et prenez l'escalier qui est dans la grange de droite. En vous accroupissant, continuez à avancer et grimpez à l'ouverture tout au bout du tunnel pour arriver dans une pièce. Passez la porte à droite et montez les escaliers. Ramassez la **réserve d'énergie** à l'étage et capturez les deux fantômes en contrebas. Poursuivez par la droite pour vous retrouver dans une autre pièce où une nouvelle commode n'attend que vous. Descendez à l'échelle puis prenez à droite après le **point de contrôle**. Un peu plus loin, il va falloir se débarrasser une nouvelle fois de snipers dans une grange, en face de vous et dans celle de droite. Ramassez d'ailleurs les **munitions** dans cette dernière grange. Poursuivez votre chemin et grimpez à l'échelle pour atteindre l'étage supérieur d'une grange. Armez-vous du fusil à pompe et envoyez en enfer un alligator qui vous attend en bas. En sortant, prenez votre fusil de sniper et éliminez les tireurs qui vous canardent depuis la maison au fond de l'écran. Poursuivez, prenez à droite et éliminez tous les fantômes que vous croiserez. A un moment vous

arriverez dans une petite cabane avec une porte au fond. Ouvrez-la. Ramassez le **Oakville Times 2**.
Sortez par la droite et pénétrez dans la maison. Ramassez le **Oakville Times 3**. Montez les escaliers et prenez la porte devant vous. Montez les escaliers et tirez dans la cloche à l'étage avec une arme à balles réelles. Redescendez, prenez à gauche et passez par la porte en face de vous. Ramassez la **réserve d'énergie** à gauche puis revenez sur vos pas pour poursuivre dans le couloir.

Vous arrivez bientôt dans une pièce immergée où un **point de contrôle** vous attend. Prenez à droite, sortez et occupez-vous des fantômes qui vous tirent dessus. Pour les avoir plus facilement, cachez-vous derrière le petit muret de ferraille, équipez-vous du fusil de sniper puis dégommez tout ce qui bouge en vous mettant à couvert pour recharger. Continuez pour arriver à un passage bloqué par une palissade composée de barils. Avant de l'escalader, montez sur la petite butte derrière vous et éliminez, grâce à votre fusil de sniper, les fantômes qui vous attendent un peu plus loin derrière la palissade. Escaladez maintenant ladite palissade et éliminez les snipers qui se trouvent pour la plupart sur votre flanc droit. Un peu plus loin, deux alligators vous attaqueront. Si vous vous en sentez le courage vous pouvez essayer de les éliminer sur place. Un bon moyen pour ne pas perdre d'énergie consiste à attirer le premier alligator du côté de la palissade, à monter dessus et à lui faire sa fête depuis le perchoir de fortune. Redescendez puis tirez sur le second alligator en restant bien à distance. A ce sujet, il arrive très souvent que le deuxième fantôme ne bouge pas d'un millimètre. Continuez à avancer pour arriver près d'une étendue d'eau. Débarrassez-vous du sniper qui se trouve à droite. Sur votre gauche se trouve un passage bloqué par un éboulement qu'il va falloir faire sauter grâce à de la dynamite. Prenez à droite en éliminant un autre sniper qui vous attend. Vous déboucherez bientôt devant une étendue d'eau et de boue. Prenez votre fusil de sniper et abattez les trois fantômes qui se trouvent devant vous, tout au fond. Avancez puis descendez le quatrième sniper sur votre droite. Partez maintenant en direction de la cabane pour trouver un **point de contrôle**, **deux boîtes de munitions** et de la **dynamite**. Repartez maintenant à l'endroit où se trouvaient l'éboulement et le détonateur. Pour gagner du temps, empruntez le chemin de terre qui se trouve derrière la cabane en éliminant deux fantômes au passage. Posez alors la dynamite devant l'éboulement puis actionnez le détonateur pour tout faire sauter. Continuez maintenant votre route.

Faites attention aux snipers sur votre gauche et rentrez dans la mine pour trouver un **point de contrôle**. En poursuivant, ramassez l'**affiche de la mine** puis rendez-vous au niveau du pentacle pour invoquer Astral. Dirigez-la dans le couloir par lequel Lazarus est arrivé au pentacle. Un peu plus loin, à droite, se trouve une partie de la grotte qui est immergée. Pénétrez sous l'eau puis arrivé dans la pièce avec un gros tuyau mauve, matérialisez Astral au-dessus des planches en bois instables au niveau du sol. Vous pénétrerez ainsi dans une autre partie de la mine. Poursuivez votre chemin et lévitez jusqu'à une pièce en hauteur où vous allez devoir actionner un interrupteur qui va pomper l'eau dans la partie de la mine immergée. Reprenez le contrôle de Lazarus et amenez-le au niveau de la partie anciennement immergée. Agenouillez-vous puis passez par le petit passage à gauche. Continuez pour sortir de la mine. Eliminez les snipers puis rentrez à nouveau dans la mine par la porte de droite. Avancez puis tirez ensuite sur le levier de la pompe, en bas. Allez prendre la **dynamite** qui se trouve sur la plate-forme qui est en face de vous. Ressortez, posez la dynamite à votre droite et actionnez l'interrupteur pour provoquer une explosion. Continuez à droite puis montez le chemin qui longe le flanc de la montagne. Eliminez le sniper qui se trouve en hauteur puis détruisez une partie du pont pour laisser couler l'eau qui va se charger d'amener des débris en bas du torrent pour vous permettre de passer de l'autre côté de la rive. Redescendez puis pénétrez maintenant dans la maison en ruines de l'autre côté de la rivière pour trouver un **point de contrôle**. En avançant, faites attention au sniper qui attend sur une corniche en hauteur. Après l'avoir abattu, cachez-vous puis attendez que le fantôme glouton ouvre une porte tout au fond de l'écran. Passez ensuite par la porte, capturez le fantôme si vous le désirez (ou si vous n'avez pas capturé son confrère au tout début de ce niveau) puis ramassez le **Journal du professeur 3** avant de rentrer à nouveau dans la mine. Atteignez le pentacle en vous servant de la cage à écureuil. Invoquez Astral.
Faites-la léviter juste au-dessus de vous pour passer dans une pièce en hauteur. Matérialisez-la puis actionnez l'interrupteur de la machine en face de vous pour activer un ventilateur. Utilisez maintenant la fonction Charme pour que le glouton se libère de sa cache et aille ouvrir une porte se trouvant un peu plus loin. Reprenez alors le contrôle de Lazarus et continuez votre bonhomme de chemin. Vous voilà à nouveau à l'air libre. Gravissez la montagne, en vous aidant notamment de l'échelle à votre droite. Au bout du chemin, une caverne, une **réserve d'énergie**, des **munitions**, un gros fantôme à capturer, et un **point de contrôle** qui vous tend les bras. Poursuivez à l'air libre et faites attention à la petite clairière qui suit, celle-ci étant pleine à craquer de fantômes. Quand vous serez venu à bout de tous les ennemis, une porte s'ouvrira. Arrivé dans la ville fantôme, allez tout au fond et prenez à gauche en faisant le tour d'une grange dans laquelle vous trouverez un tracteur. Poussez le véhicule pour qu'il fasse exploser le cagibi qui est un peu plus loin. La déflagration révélera l'entrée d'un tunnel. Armez-vous du fusil à pompe, empruntez le tunnel et éliminez l'alligator.

Passez le **point de contrôle** et continuez jusqu'à pouvoir monter à une échelle et sortir à l'air libre. Ramassez les **munitions** qui se trouvent à gauche puis pénétrez dans la battisse au centre du terrain. Vous allez devoir maintenant vous armer de votre pistolet et tirez sur les trois petites cloches qui sont au-dessus de vous pour pouvoir imiter les sons que vous entendez. Ceci va alors ouvrir la grille au centre de la pièce et libérer un monstre. Pourfendez-le puis descendez dans le conduit. En continuant, vous trouverez un monstre enfermé à gauche qui pourra vous apporter entre autres quelques réserves d'énergie. Continuez en montant à l'échelle suivante. Vous voici dans une seconde ville fantôme. A votre gauche, cachée par une cabane, se trouve une **boîte de munitions**. Vous trouverez une deuxième **boîte de munitions** un peu plus loin dans la cabane en rondins. Descendez ensuite par une autre échelle. Une fois les pieds dans l'eau, procédez par la gauche pour pouvoir atteindre un couloir ainsi qu'une échelle. Montez et continuez à avancer pour avoir droit à une cinématique. Une fois derrière les barreaux, où vous vous retrouvez en compagnie d'un **point de contrôle**, plaquez-vous contre la paroi au fond à gauche et passez dans l'autre pièce. Prenez maintenant le contrôle d'Astral grâce au cercle d'envoûtement. Faites plonger la dame dans la petite étendue d'eau puis suivez le couloir inondé. Vous arriverez à un moment dans une cellule inondée. Prenez le passage suivant, élevez-vous quand vous vous retrouverez face à une échelle. Vous arrivez ensuite dans la pièce où Lazarus s'est fait malmener. Continuez à gauche, puis volez dans le conduit pour arriver dans une pièce et avoir droit à une cinématique.

Vous voici à nouveau devant le manoir. Pénétrez à l'intérieur. Dans la pièce de gauche, se trouvent **deux boîtes de munitions**. Avancez ensuite tout droit pour trouver un **point de contrôle** et un long couloir qui n'attend que vous. Poursuivez la fillette puis capturez ensuite son ours. Quittez la cuisine et montez l'escalier qui est à votre gauche. Une fois la porte passée, vous verrez la fillette dans la pièce de gauche. Il va falloir la capturer. Pour cela, utilisez la porte du fond qui en tant que passage dimensionnel vous ramène en arrière. Usez de cet aspect (en ouvrant une porte, en allant voir la fillette puis en reprenant la porte) pour surprendre la fillette et ainsi pouvoir la capturer. Passez ensuite la porte pour vous retrouver dans une nouvelle pièce. Une porte plus loin, vous allez devoir capturer un petit garçon très taquin. La porte de gauche vous conduit dans une salle de bains où se trouvent une **réserve d'énergie** et des **munitions**. Prenez ensuite la porte de droite pour capturer une nouvelle fois un gentil petit nounours. Revenez à l'intérieur et prenez la porte de droite. La porte suivante va vous conduire dans une salle à manger où un **point de contrôle** vous attend. Prenez le couloir de gauche puis prenez les escaliers. Capturez le garçon à l'étage puis prenez le couloir de gauche pour poursuivre votre route. A nouveau des escaliers, une nouvelle pièce et deux autres garçons à capturer. Viendra ensuite le tour du troisième ours. Passez ensuite dans la chambre au fond de la pièce. Ramassez ensuite le **morceau d'image**. Revenez dans la salle à manger. Prenez la porte qui est en face et descendez jusqu'à ce que vous retrouviez la petite fille. Il va encore falloir jouer à cache-cache avec elle en empruntant plusieurs portes dimensionnelles qui vous amèneront à plusieurs endroits du niveau, tout ceci dans le but de la capturer.
Une fois l'ours capturé, prenez la porte qui se trouve tout en bas pour vous retrouver dans une nouvelle pièce. Attrapez la **réserve d'énergie** puis le second **morceau d'image**. Revenez ensuite dans la salle à manger et apposez les deux morceaux d'images sur le tableau à droite. Rentrez alors dans le tableau puis passez dans la maison suivante. Une **réserve d'énergie** se trouve dans la pièce de gauche. Prenez le passage en face pour trouver un autre point de contrôle et un couloir au bout duquel se trouve un ours géant. En poursuivant, vous aurez accès à une pièce à gauche où se trouvent une **réserve d'énergie** et un escalier qu'il va falloir prendre pour découvrir un couloir. Dans la deuxième pièce à gauche se trouvent **deux boîtes de munitions**. Après les avoir prises, continuez tout droit, capturez les deux ours qui se trouvent plus loin, et poursuivez pour dénicher un nouveau **point de contrôle** et une cinématique où la petite fille vous parlera. Prenez à gauche, descendez les marches et éliminez les deux ours qui se trouvent en bas pour trouver le **Kaleidoscope**. Remontez dans la pièce où se trouve la fillette. Activez le Kaleidoscope de votre fusil (en appuyant sur le carré) au-dessus du tableau pour ouvrir la porte de gauche. Empruntez-la et montez les escaliers pour arriver dans une pièce où se trouve un pentacle. Utilisez le faisceau lumineux de votre arme sur la lampe au fond de la pièce pour obtenir un premier chiffre. Utilisez ensuite le projecteur qui se trouve sur la table puis passez en revue les photos pour découvrir un deuxième chiffre. Deux ours vont alors arriver. Eliminez-les puis ramassez la **lentille**. Utilisez ensuite votre fusil sur le mur de la chambre pour découvrir le troisième chiffre grâce aux ultraviolets. Repartez voir la fillette, capturez l'ours pour obtenir la capacité Spectrale d'Astral. Remontez ensuite dans la pièce où se trouve le pentacle, prenez le contrôle d'Astral, faites-la passer par le plafond en utilisant la capacité Spectrale puis utilisez la capacité Revenant pour ouvrir la porte de droite. Reprenez le contrôle de Lazarus et amenez-le dans la pièce où se trouvait Astral. Passez ensuite dans la pièce suivante où se trouve la fillette. Suivez-la et passez par le portail qui se trouve au-dessus de l'orgue dans la pièce où se trouvait enfermée la petite fille.

La cinématique terminée, suivez la fillette en activant au passage un **point de contrôle**. Un peu plus loin, un alligator géant va détruire une partie d'un pont et vous devrez rebrousser chemin jusqu'à une petite cabane juste derrière-vous.

Montez à l'échelle qui se trouve à gauche puis une cinématique va vous montrer Lazarus qui va se la jouer Tarzan. Continuez votre chemin jusqu'à vous retrouver devant le boss du niveau.

- Boss :
Tirez quelques balles sur l'alligator et évitez ses attaques. Au bout d'un moment, il va se transformer et vous devrez alors faire en sorte qu'il détruise les trois bâtiments qui se trouvent alentour en vous positionnant juste à côté et en attendant qu'il balance un direct du droit sur chaque battisse. Ensuite, rejoignez la fillette dans l'embarcation.

On continue son petit bout de chemin, on passe un **point de contrôle** et on se retrouve au tout début du niveau, là où se trouve une statue. Et c'est parti pour le deuxième round avec notre alligator humanoïde.

- Boss :
Dans un premier temps, faites en sorte qu'il détruise la statue. Le monstre va alors se scinder en deux entités. Ensuite rien de plus simple. Tirez sans relâche sur les deux monstres (attendez que l'alligator vous charge puis quand ce dernier se tient sur ses deux pattes arrière, tirez-lui dans l'abdomen), essayez d'amener l'alligator vers le monstre quand ce dernier revient près de vous pour qu'ils se battent, et le tour sera joué.

Passée une cinématique, vous revenez enfin au labo où HAL vous attend et vous donne directement les instructions pour la mission suivante.

Nouvelle Ecole

Armé du **lance-grenade**, escaladez l'échafaudage qui est à votre gauche. Continuez votre chemin pour revenir vers le début du niveau, là où a débuté votre aventure, dans le hall principal de l'école où se trouve le grand escalier. En vous y rendant, vous monterez un grand escalier puis vous aurez droit à un grand couloir au bout duquel se trouve une pile de chaises et de tables. Utilisez alors votre lance-grenade pour faire exploser cet amas de meubles. Poursuivez votre route, prenez à gauche et descendez l'escalier qui va vous mener vers un **point de contrôle** et la deuxième partie de l'école. Passée la porte, prenez à droite pour ramasser le **Journal du professeur 5**. Revenez en arrière, prenez tout droit pour assister à une cinématique. Rebroussez chemin en prenant à droite, puis encore à droite et enfin la porte qui est un peu plus loin sur votre gauche. Passez par la première porte à gauche. Allez actionner le four à micro-ondes qui se trouve sur la table devant vous pour créer un court-circuit et par la même occasion de la fumée. Vous pourrez ainsi voir le poltergeist et le capturer.

Note : Si vous avez du mal à éviter les attaques des poltergeists, un bon moyen est de se rapprocher d'eux et d'appuyer sur R2, Lazarus va alors directement enfoncer la grenade de capture dans l'un deux. Sachant que le poltergeist n'utilise pas ses pouvoirs tant que la grenade de capture est en lui, vous aurez beaucoup plus de facilité à en venir à bout.

Sortez puis passez dans la seconde classe qui se trouve plus loin à gauche. Actionnez le ventilateur pour que ce dernier souffle sur les flammes et propage ainsi la fumée dans la classe. Capturez alors les deux poltergeists maintenant visibles. Sortez, capturez le fantôme qui va venir à votre rencontre puis pénétrez dans la troisième classe un peu plus loin. Tirez dans la bonbonne de gaz, actionnez le ventilateur sur le bureau et capturez les poltergeists. Sortez puis pénétrez dans la quatrième classe. Ramassez le **flacon** sur la table de travail, allez ensuite dans la petite pièce au fond, posez le flacon sur le bec-binzen et actionnez le ventilateur à l'aide de l'interrupteur à gauche. Capturez ensuite le poltergeist. Sortez, capturez le fantôme qui vous attend, revenez en arrière, montez les marches à votre gauche et capturez un autre fantôme qui se veut des plus menaçants. Dans la première pièce, sur votre droite, se trouve une **réserve d'énergie**. Continuez tout droit puis passez par la seconde porte sur votre droite. Actionnez la valve puis sortez. Passez maintenant dans la cinquième classe. Tirez dans le dispositif incendie qui est au plafond puis capturez le poltergeist. Vous obtiendrez alors la capacité Esprit frappeur d'Astral. Revenez maintenant au niveau où vous avez obtenu le cinquième journal du professeur. Passez la porte de droite. Invoquez Astral et en utilisant la capacité que vous venez d'obtenir, détruisez l'amoncellement de meubles qui bloque le passage derrière lequel se trouvent une **réserve**

d'énergie et un **point de contrôle**. Reprenez le contrôle de Lazarus et passez la porte à gauche. Continuez votre chemin par la droite puis escaladez les meubles au fond de la pièce pour atteindre l'étage. Capturez le fantôme, ou plutôt les fantômes qui patrouillent et poursuivez votre route par l'unique chemin disponible. A un moment donné, vous trouverez un **équipement pour votre lance-grenade** qui vous permettra de changer de type de munitions. Juste derrière se trouve une porte que vous devrez prendre pour revenir à l'endroit où se trouve le pentacle grâce auquel vous avez invoqué Astral. Revenez ensuite à l'embranchement où a eu lieu la dernière cinématique et prenez à droite pour arriver dans la bibliothèque et accéder à un nouveau **point de contrôle**. Utilisez alors votre lance-grenade modifié pour jeter des cartouches de fumée et ainsi apercevoir un poltergeist que vous allez devoir capturer. Ceci fait, une cinématique va s'enclencher. Il va maintenant falloir ramener deux livres à la bibliothécaire. Pour l'heure allez ramasser les **munitions** qui se trouvent à votre gauche puis montez à l'étage. Vous trouverez ainsi le premier livre, un **journal**, qui traîne par terre. Un peu plus loin, se trouve une sortie qui va vous mener vers un parking où un **point de contrôle** vous attend ainsi que quelques monstres mécaniques et le **livre d'histoire** qui se trouve dans une carcasse de bus. Au passage n'oubliez pas les **munitions** qui sont à l'entrée du parking, à côté d'une benne à ordures. Retournez ensuite voir la bibliothécaire. Par la suite vous devrez poser les deux livres retrouvés sur des pupitres à l'étage. Ces actions vous ouvriront la voie vers le passé d'Hawksmoor où vous pourrez découvrir quelques révélations en suivant la bibliothécaire fantôme.
Ensuite, revenez voir une dernière fois la vieille femme qui vous ouvrira une porte. Un point de contrôle plus tard, pénétrez dans l'amphithéâtre pour assister à une cinématique et affronter le boss de ce niveau.

- Boss :
Rien de particulier si ce n'est une horde de fantômes à capturer. Bougez tout le temps pour éviter leurs tirs et utilisez votre fusil à pompe contre les fantômes volants. Suite à une seconde cinématique, vous devrez vous battre contre des poltergeits. Utilisez votre lance-grenade pour lancer des cartouches de fumée puis capturez-les avec votre fusil ectoplasmique. A noter qu'en passant par les ouvertures à droite ou gauche de la scène, vous pourrez monter à une échelle qui vous mènera sur une poutrelle où vous trouverez une **réserve d'énergie** et des **munitions**.

Suite à cette rude bataille, s'en suivra une cinématique au terme de laquelle vous vous retrouverez dans le labo en compagnie de HAL qui vous ouvrira un nouveau vortex temporel que vous devrez emprunter pour assister à une cinématique et atteindre un autre lieu de cauchemar.

Vaisseau fantôme

Avancez dans le hangar qui est à votre gauche puis utilisez le tank (en montant dans la tourelle) pour tirer devant-vous et ainsi rendre accessible une porte que vous allez emprunter. Dans le hangar suivant, allez prendre les **obus** qui se trouvent dans un camion à droite. Revenez au niveau du tank puis chargez les obus par l'arrière du tank. Montez dans la tourelle du véhicule puis tirez devant-vous. Capturez tous les soldats fantômes qui vont arriver. Continuez votre route pour trouver d'autres soldats dans un autre hangar rempli de barils. Capturez-les tous (en ce qui concerne le fantôme à la gatling, tirez-lui dessus puis tirez sur le petit personnage qui est sur son épaule droite celui-ci étant en fait la tête pensante du personnage), ramassez les **munitions** dans le petit bunker à droite au fond et tout à gauche du hangar puis prenez ensuite l'ascenseur pour monter au niveau supérieur et trouver un **point de contrôle** ainsi qu'une **réserve d'énergie**. Dans la pièce frigorifiée qui est sur votre gauche, avancez un peu, tournez-vous vers la droite puis tirez sur un levier qui est situé juste en dessous d'une petite loupiote jaune. Ceci va alors libérer un fantôme, qui est à capturer. Empruntez ensuite la porte que vous venez d'ouvrir. En continuant vers la gauche, vous trouverez un autre **point de contrôle** et une nouvelle pièce frigorifiée. Tirez une nouvelle fois sur le levier qui est à gauche de la porte, capturez le fantôme qui va arriver puis passez à la porte maintenant ouverte. On continue alors tout droit pour arriver à une troisième pièce frigorifiée. Invoquez Astral, passez ensuite par la gauche pour revenir vers la porte d'entrée de la pièce. Utilisez alors la capacité Esprit frappeur pour faire valdinguer la table qui obstrue le passage. Revenez à Lazarus, tirez dans le levier qui est à droite de la porte d'entrée, capturez le fantôme qui arrive et faites-le franchir la porte de sortie. Continuez en passant par la gauche. Avancez tout droit puis prenez ensuite à gauche pour arriver dans une cuisine où un fantôme vous attend. Capturez-le et poursuivez votre route en capturant tous les fantômes qui vous assaillent. Un autre **point de contrôle**, et une cinématique vous attendent quand vous arriverez dans la partie Passagers du navire.

Avant de monter les marches qui vous mèneront sur le pont, passez derrière l'escalier pour trouver des **munitions**. Poursuivez alors en capturant les fantômes (tout en vous cachant derrière les caisses pour éviter leurs tirs) et en ramassant la **boîte de munitions** qui se trouve en face de vous après avoir monté les escaliers vous amenant au pont. Avant de monter le second escalier, passez dans la pièce de droite pour trouver une **réserve d'énergie** et une **boîte de munitions**. Après avoir atteint l'étage supérieur, prenez la **boîte de munitions** qui se trouve à gauche dans le petit espace couvert. Continuez votre route en passant par la droite et en montant une échelle, capturez tous les fantômes en vous cachant à gauche et en faisant attention aux tentacules. Continuez en passant par la droite pour trouver une **réserve d'énergie** ainsi qu'une cinématique mettant en scène un certain colonel Fortesque !!

La cinématique passée, prenez à droite pour trouver un **point de contrôle**. Descendez ensuite l'escalier principal puis passez dans la seule pièce accessible. Ramassez le **Journal de bord 1**. Continuez à avancer en évitant les tentacules. Un peu plus loin, vous pourrez utiliser un détonateur pour faire sauter les premiers tentacules rencontrés. Poursuivez ensuite par la gauche pour trouver un second détonateur qu'il faudra également activer pour tout faire sauter. Poursuivez votre route pour trouver un autre **point de contrôle**. Continuez puis passez dans la pièce qui est sur votre droite pour trouver un **enregistrement de Fortesque** et de la **dynamite**. Rebroussez chemin et passez dans la pièce qui est un peu plus à gauche où se trouve le détonateur qui est inutilisable pour le moment. Continuez par la droite et ramassez le **Journal de bord 2**. Passez dans la pièce où se trouvent trois tentacules et utilisez la dynamite sur le fil conducteur. Revenez en arrière et utilisez le détonateur pour tout faire sauter. Continuez alors votre chemin. Laissez-vous tomber dans le trou. Ramassez la **réserve d'énergie** dans la chambre, pénétrez dans la pièce en face de vous et ramassez la **dynamite** et le **Journal de bord 3**. Passez dans le couloir, prenez à droite et rentrez dans la seconde pièce à droite pour trouver de la **dynamite**. Sortez, prenez à gauche puis continuez tout droit jusqu'à trouver une chambre sur votre gauche. Vous y trouverez une **réserve d'énergie**, un second **enregistrement de Fortesque** et un peu plus à droite le **troisième bâton de dynamite**.
Continuez dans la pièce en face de vous pour trouver à gauche les **derniers bâtons de dynamite** et des **munitions** qui sont posées sur une table. Sortez dans le couloir et passez par la porte à gauche. Invoquez alors Astral. Faites passer la miss dans le conduit pour qu'elle ressorte dans une grande salle. Prenez alors à droite et utilisez la capacité Esprit frappeur pour enlever les meubles qui empêchent d'ouvrir la porte. Reprenez le contrôle de Lazarus et revenez en arrière, en prenant par la gauche, pour ouvrir une porte à gauche qu'il vous était impossible d'ouvrir tout à l'heure. Une fois dans la pièce, passez le **point de contrôle** et disposez les pains de dynamite sur les quatre emplacements prévus à cet effet puis faites tout sauter grâce au détonateur qui se trouve en bas à droite de l'escalier. Montez ensuite les escaliers, puis une fois sorti prenez tout droit en passant la porte coulissante.

Et hop, vous voici dans une nouvelle partie du navire. Montez à l'étage en prenant l'escalier de droite ou de gauche. Dans la pièce, en face de vous, se trouve le troisième **enregistrement de Fortesque** et un **point de contrôle**. Continuez tout droit et servez-vous de la cage à écureuils pour passer de l'autre côté de la pièce. Capturez les deux fantômes qui vont arriver puis utilisez les échelles pour atteindre le bas de la structure. Vous atteindrez ensuite une pièce avec un détonateur qui va vous servir à faire sauter le mur d'une pièce adjacente à la vôtre. Sortez, passez à droite puis invoquez Astral. Faites ensuite plonger Astral dans le bassin et passez par l'ouverture qui s'offre à vous. Arrivé dans le couloir aux deux escaliers, prenez à gauche, continuez tout droit puis passée une cinématique, tournez à gauche au bout du couloir et élevez-vous. Vous arrivez alors dans une pièce avec une grande machinerie. Matérialisez-vous et actionnez l'interrupteur. Continuez tout droit, plongez plus profondément et vous arrivez ensuite dans une salle avec trois pistons. Utilisez la capacité Esprit frappeur pour fermer la porte au fond de la pièce puis repassez à Lazarus. Il ne vous reste plus qu'à descendre pour trouver un autre **enregistrement de Fortesque**. Descendez ensuite grâce aux escaliers de droite ou de gauche et pénétrez dans une pièce où se trouvent un **point de contrôle**, un nouvel **enregistrement de Fortesque** et une écoutille qu'il conviendra d'ouvrir grâce au volant qui est à gauche. Descendez alors par l'écoutille ouverte puis direction le bas du hangar pour trouver une double porte. Passez dans la pièce suivante, capturez tous les fantômes puis passez à l'étage pour assister à une cinématique, après vous être rendu dans le petit espace couvert. Par la suite, continuez à avancer sur la passerelle puis positionnez-vous au nord, par rapport à la pièce que vous venez de quitter. Vous verrez alors un fantôme avancer en contrebas. Tirez ensuite sur les tentacules pour faire diversion (et ainsi éviter que le fantôme ne se fasse engloutir) et attendez que le fantôme pose par terre la dynamite. Descendez puis utilisez le détonateur pour faire exploser la porte fermée. Continuez pour arriver dans la pièce où dort paisiblement une immense entité. Prenez à gauche, montez l'échelle après la cinématique puis avancez jusqu'à passer un **point de contrôle**. Un peu plus loin, vous trouverez le premier mécanicien que vous devrez libérer. Poursuivez pour trouver un pentacle destiné à invoquer Astral. Faites alors plonger la jeune femme et allez libérer le deuxième mécanicien qui se trouve au fond de la pièce à droite. Revenez ensuite à Lazarus et

faites-lui passer la petite passerelle en face de vous puis dans la pièce suivante, montez à l'échelle qui est sur votre droite. Continuez, ramassez les **réserves d'énergie** et la **dague**. Passé un **point de contrôle**, continuez pour libérer le troisième mécanicien. Une cinématique plus tard, vous voici face à un terrible ennemi.

- Boss :
La technique pour l'avoir consiste dans un premier temps à guider Fortesque en tirant sur la gueule du monstre (le réticule de visée doit être rouge pour réussir votre tir) avant que ce dernier ne vous lance un obus. Le colonel va alors envoyer son propre obus sur le monstre pour faire sortir l'esprit de Kraken qui se baladera alors dans la pièce (en volant autour du monstre). Pour le reste, il suffira de se protéger des tirs du monstre en restant caché derrière les piliers (privilégiez le pilier qui se trouve à droite de l'escalier central, Kraken se baladant le plus souvent au-dessus dudit escalier) et de tirer sur l'esprit de Kraken pour le capturer trois fois de suite.

Une cinématique passée, retour au bercail. HAL vous confie ensuite une nouvelle mission pleine de snipers et de fantômes en tout genre.

Ile prison

Ramassez la **réserve d'énergie** et le **guide** puis poursuivez vers la gauche. Eliminez puis capturez le sniper qui se trouve au fond grâce à votre fusil de sniper puis abattez ensuite le fantôme plus massif. Avancez un peu puis capturez le second sniper qui se trouve sur votre droite perché dans son nid d'aigle, une tour de vigie en l'occurrence. Poursuivez par la droite et passez dans le bâtiment un peu plus sur la droite. Continuez à avancer et une fois à l'étage allez tout droit pour trouver une **réserve d'énergie** dans la pièce du fond. Rebroussez chemin et ramassez les **munitions** qui se trouvent sur le bureau. Poursuivez votre chemin, ramassez une **réserve d'énergie** sur la gauche, l'**Article sur l'évasion** qui se trouve sur un bureau et des **munitions**. Continuez et avant de sortir dehors, n'oubliez pas la **réserve d'énergie** qui se trouve sur votre gauche. Allez à gauche et éliminez le fantôme qui fait les cent pas pour obtenir la dernière capacité d'Astral, Possession. Poursuivez puis prenez pour l'instant à gauche pour avoir droit à quelques petits dialogues caverneux à l'entrée de la prison. Revenez en arrière et éliminez tous les fantômes qui patrouillent autour du phare. Pour éviter que les matons ne nous frappent, lancez-leur d'abord la grenade de capture puis tirez-leur dessus. Ramassez toutes les **réserves d'énergie** qui traînent, le **lasso spectral**, puis procédez par la gauche en suivant le sentier après être passé par le phare. Empruntez ensuite le tunnel qui est incrusté dans la roche.

Une fois dans les égouts, passez le **point de contrôle** et continuez à avancer par la droite. Tournez une fois à droite à l'embranchement, montez sur la plate-forme au bout du tunnel et éliminez les deux fantômes qui vous en veulent ainsi que le maton. Continuez tout droit puis prenez une nouvelle fois à droite pour prendre un ascenseur qui va vous mener à l'étage inférieur. Récupérez une **réserve d'énergie** après le **point de contrôle** puis continuez et passez la première pièce circulaire. Ne vous faites pas prier bien sûr pour achever tous les fantômes qui entraveront votre route. Dans la seconde pièce circulaire, éliminez le fantôme qui se trouve à droite et rendez-vous ensuite où se trouvait ce dernier tout en éliminant un maton qui se trouve dans l'eau. Dans la troisième pièce circulaire, prenez à droite, ramassez le **Journal du professeur 7** puis invoquez Astral. Revenez ensuite dans la deuxième pièce circulaire. Lévitez et dans un premier temps détruisez, grâce à votre capacité Esprit Frappeur, les endroits où la voie ferrée est instable, là où les rails sont de couleur plus claire. Ensuite changez la direction des embranchements (en actionnant les leviers où la voie se scinde en deux) en utilisant une fois de plus votre capacité Esprit frappeur. Montez enfin tout en haut de cette pièce et prenez possession de l'esprit du mineur. Activez ensuite votre marteau-piqueur pour qu'un chariot arrive et descende tout en bas de la pièce. Reprenez le contrôle de Lazarus puis revenez dans la deuxième pièce circulaire. Grâce au chariot renversé (en montant dessus), vous pouvez maintenant passer par la porte en face de vous. Au passage, avant de rentrer dans l'eau, éliminez le maton qui est revenu dans l'eau. Ramassez les **deux boîtes de munitions** qui se trouvent un peu plus loin et prenez le nouvel ascenseur qui vous mènera à l'étage supérieur où se trouve un **point de contrôle**. Continuez par la droite en évitant les jets de vapeur. Grimpez à l'échelle pour vous retrouver dans les douches d'Alcatraz.

Dès le départ, prenez à gauche ou à droite pour monter sur un petit muret et ainsi éliminer les tireurs qui sont postés en hauteur. Actionnez l'interrupteur qui ouvre la grille de sortie et descendez le garde qui est en bas. Sortez des douches puis prenez à gauche. Passé un **point de contrôle**, éliminez les deux matons un peu plus loin qui se trouvent dans

l'infirmerie sur votre gauche. Poursuivez et tirez à distance sur le chirurgien fantôme, ainsi que sur les quatre matons qui vont arriver. Montez ensuite l'escalier pour trouver **deux boîtes de munitions** et une **réserve d'énergie**. Descendez pour sortir à l'air libre où vous attend un fantôme. Passez la porte au fond du niveau, en face. Une fois dans le hall, prenez à droite pour passer un **point de contrôle** et répondez aux trois téléphones dans le parloir pour voir un fantôme déposer une rose. Revenez en arrière et montez par le grand escalier pour arriver dans une pièce où se trouve un pentacle. Ramassez la **carte postale du directeur** puis invoquez Astral. Faites-la passer par le trou dans le sol. Prenez possession du maton, dans la pièce de droite, puis actionnez l'interrupteur.
Revenez ensuite en arrière et passez par la grille que vous venez d'ouvrir. Dans le couloir, prenez à gauche, passez par le trou au plafond puis dans le trou qui se trouve dans la pièce suivante. Sortez de l'armurerie et passez la salle de jeu pour vous retrouver dans un autre couloir. Prenez à droite et passez par le plafond détruit qui est au bout du couloir. Passez enfin par le trou qui est au sol pour vous retrouver dans une cellule où est enfermé un fantôme. Prenez possession de ce dernier et sortez de la cellule en détruisant le mur fissuré. Il vous faut maintenant revenir au parloir en détruisant un mur fissuré à gauche et un autre à droite sur le mur face à vous. Détruisez enfin le guichet où les téléphones sont posés et reprenez le contrôle de Lazarus. Revenez au parloir, capturez le monstre que vous avez laissé ici-même, ramassez la **rose** puis continuez en éliminant les fantômes qui patrouillent. Ramassez également les **munitions** qui se trouvent dans la cellule où le fantôme était prisonnier ainsi que plusieurs **réserves d'énergie** qui se trouvent dans la salle adjacente. Vous trouverez aussi plusieurs **boîtes de munitions** dans l'armurerie et la salle de jeux, après vous être défait de quelques gardes. Pénétrez maintenant dans une petite pièce où se trouvent deux interrupteurs. Appuyez sur celui du fond pour refermer la porte derrière vous et ouvrir celle qui se trouve devant vous. Avancez pour obtenir un nouveau **point de contrôle**. Avancez tout au fond de la pièce pour rentrer dans une nouvelle pièce et pénétrez dans la cellule de droite pour ramasser la **lettre 1 de Frank Agglin**. Mettez ensuite la rose dans le vase qui est sur le lit. Pénétrez alors dans la maison de Frank et prenez à droite pour ramasser la **photo** qui se trouve sur le lit. De retour dans la prison, sortez de la cellule et rentrez dans celle de gauche, en face. Ramassez la **lettre 2 de Frank Agglin** et collez la photo sur le mur. De retour chez Frank, prenez à gauche en haut des marches pour rencontrer une fillette. De retour à la prison revenez dans la cellule précédente (avec le vase sur le lit) puis revenez dans la chambre de la fillette pour ramasser son **ours en peluche**. Refaites le chemin inverse et allez alors donner l'ours en peluche à la fillette pour obtenir une petite **statue de mariée**. Vous revoici dans la prison. Rendez-vous dans la cellule qui est au fond de la pièce à gauche pour passer un **point de contrôle**. Utilisez la statue de mariée sur la maquette pour assister à une cinématique plutôt dérangeante. Suite à cela, le professeur va venir vous délivrer et vous devrez par la suite tirer sur un fantôme pour que le prof décide d'ouvrir une porte un peu plus loin. Suivez-le en éliminant les fantômes qui entravent votre route. Vous pourrez récupérer **deux réserves d'énergie** au passage avant d'arriver dans une pièce où trônent trois générateurs. Le boss contre lequel vous vous êtes battu précédemment va alors arriver.

- Boss :
Pour venir à bout de cet Horace Pinker d'opérette, visez tout d'abord les petites batteries qui se trouvent sur le flanc de chaque générateur pour détruire ces derniers. Une fois les générateurs détruits, le boss n'aura plus moyen de se régénérer et il suffira alors de lui tirer dessus et de le capturer. A noter qu'il vaut mieux utiliser le fusil à pompe pour cette bataille, cette arme étant particulièrement efficace.

Une fois la bataille terminée, suivez le professeur en vous délectant de la cinématique. Maintenant que vous êtes dehors, bien poursuivez par l'unique chemin disponible pour trouver notamment un **point de contrôle**. Vous allez arriver dans un endroit où deux poltergeists vous attaqueront. Tirez alors dans le moteur du camion rouge pour dégager de la fumée et ainsi voir vos adversaires. Une fois capturés les deux fantômes, passez par la portière du camion jaune et continuez votre chemin. Vous voilà à nouveau dans un endroit où traîne un poltergeist à droite au fond. Tirez donc dans le robinet du château d'eau pour faire tomber de l'eau, ce qui rendra visible le fantôme. Après ça, ramassez le **piston** et utilisez-le sur la machine jaune à votre droite, machine qu'il faudra utiliser pour ouvrir la porte de gauche. Continuez jusqu'à atteindre un autre **point de contrôle**. Après la cinématique, vous pourrez voir directement les poltergeists grâce aux lunettes du professeur. Capturez ainsi le fantôme qui traîne à gauche. Suivez le professeur pour vous retrouver face au boss suivant.

- Boss :
Voici un boss plutôt agaçant. Il va en effet falloir capturer le poltergeist qui se trouve dans l'entre-jambes, sur l'épaule

puis sur le dos du monstre mécanique pour en venir à bout.
Le hic c'est que le monstre bouge tout le temps et il conviendra donc de courir constamment pour vous positionner de façon à pouvoir atteindre le poltergeist, à lui lancer la grenade de capture, à lui tirer dessus et à le capturer. Pour plus de facilité, n'hésitez pas à passer entre les jambes du géant de fer (ce dernier étant assez lent à se retourner) et à viser le poltergeist.

Une fois que vous aurez capturé trois fois le poltergeist, vous pourrez continuer votre chemin en montant la pente et en passant par le petit chemin qui descend, une fois passée une grille. Passée une cinématique, le monstre mécanique fera un retour.

- Boss :
Attendez que le phare déverse sa lumière divine sur le géant mécanique pour apercevoir le poltergeist et tirez-lui alors dessus. Capturez-le une seule fois, en évitant les tirs du monstre, pour en terminer définitivement avec lui.

Cette victoire sera synonyme de cinématique à la suite de quoi vous arriverez dans le dernier niveau de Ghosthunter à savoir la base militaire.

Base militaire

Capturez les fantômes puis suivez le professeur. Pénétrez dans la pièce qui est en face pour obtenir deux **réserves d'énergie**. Sortez, allez à droite puis avant de passer dans la pièce en face, allez à droite pour obtenir une **réserve d'énergie** au bout du couloir. Revenez ensuite en arrière pour passer un point de contrôle et utiliser un ascenseur. Dans la pièce suivante, capturez les deux fantômes puis suivez à nouveau le prof dans l'ascenseur suivant. Vous allez bientôt arriver dans un hangar où plusieurs fantômes vous attendent. Capturez-les tous et ramassez la **réserve d'énergie** qui se trouve au bout du couloir de gauche quand vous arrivez. Ramassez ensuite les **munitions** sur le sol, dans la deuxième partie du hangar. Montez ensuite sur les barils pour vous suspendre à la plate-forme et monter dessus en passant par la droite. Continuez à avancer, ramassez la **réserve d'énergie** qui se trouve à droite au bout de la passerelle puis revenez en arrière pour utiliser la cage à écureuils et passer sur la passerelle métallique qui se trouve de l'autre côté. Continuez à avancer et actionnez l'interrupteur sur le mur pour libérer un monstre en contre-bas et ouvrir un sas dans la première partie du hangar. Capturez le fantôme puis redescendez tout en bas en passant par où vous êtes arrivé. Dans la seconde partie du hangar, montez à l'étage, en prenant l'escalier près du mur pour trouver deux **réserves d'énergie** et **trois boîtes de munitions**. Revenez dans la première partie puis descendez par l'échelle accessible. Passez le **point de contrôle** puis suivez le professeur. L'ascenseur que vous pourrez prendre sur votre droite vous ramènera en arrière. Capturez trois fantômes dans une pièce et rejoignez le professeur sur le monte-charge. Actionnez l'interrupteur pour descendre. Armez-vous de votre fusil à pompe et capturez les trois fantômes qui vont venir à votre rencontre. Continuez et prenez la sortie à gauche tout au fond. Prenez ensuite à droite puis tout droit pour pouvoir pénétrer dans une pièce à gauche dans laquelle une cinématique va avoir lieu. Cette dernière terminée, sortez de la pièce en déclenchant un **point de contrôle** puis prenez à droite et encore à droite pour trouver un ascenseur. Suivez le professeur et prenez l'ascenseur suivant. Suivez toujours le professeur et récoltez toutes les **munitions** et **réserves d'énergie** que vous trouverez en parcourant une passerelle métallique. Vous obtiendrez également un **point de contrôle** en longeant ladite passerelle. Rejoignez le professeur sur un autre monte-charge et actionnez un nouvel interrupteur. Avancez pour découvrir une nouvelle cinématique. Suivez ensuite le prof. et en avant pour une autre cinématique au terme de laquelle... Vous allez mourir.

Maintenant que vous ressemblez à un Robocop sur pattes, passez la porte du fond sans vous soucier des fantômes qui patrouillent et en récoltant au passage un **point de contrôle**. Vous pouvez bien sûr tester la puissance de feu du robot en annihilant des fantômes mais ne perdez pas trop de temps au risque de perdre toute votre énergie. Une fois sorti, tournez à gauche puis à droite pour prendre l'ascenseur. Dans la pièce suivante, prenez à droite pour trouver l'ascenseur suivant. Sortez de l'ascenseur pour tomber à l'étage inférieur. Tournez à droite et poursuivez votre chemin jusqu'à l'ouverture qui se trouve à droite au fond. Prenez à gauche puis continuez tout droit jusqu'à trouver une salle sur votre droite où va avoir lieu une cinématique. Quand celle-ci sera terminée, sortez puis prenez à droite. Avancez tout

droit, dépassez l'embranchement, puis pénétrez dans la prochaine salle sur votre droite pour avoir droit à une cinématique.

Vous allez ensuite diriger Lazarus sous sa forme astrale. Lévitez au-dessus de vous pour atteindre un gros bocal. Empruntez le seul chemin disponible pour arriver dans un autre bocal. Prenez alors à gauche pour vous retrouver dans des tubes transparents. Avancez tout droit, prenez à gauche et montez dans le tube en hauteur sur deux niveaux. Avancez ensuite de quelques mètres et prenez le tube sur votre gauche. Descendez tout en bas du tube suivant puis avancez pour déboucher dans un couloir. Après le **point de contrôle**, avancez pour avoir droit à de nouvelles cinématiques et affronter le boss final.

- Boss :
Le dernier boss est en fait une succession de fantômes que va invoquer Hawksmoor. Point de stratégie spéciale si ce n'est qu'il faudra récupérer toutes les réserves d'énergie que laisseront tomber vos nombreux ennemis et ne pas hésiter à courir constamment pour éviter les tirs des fantômes ou les coups de matraque des matons. Evitez également les tirs que Hawskmoor vous lancera entre chaque salve d'ennemis et vers la fin de la bataille quand il commencera réellement à s'énerver.
Utilisez au mieux l'Arme techno en utilisant par exemple son tir continu pour les anges de la mort.

Une fois venu à bout de tous les fantômes, vous aurez droit à plusieurs cinématiques qui marqueront votre réussite et accessoirement la fin de Ghosthunter.

CHEAT CODES

Le plein de santé pour Lazarus
Maintenez L3 + Droite pendant cinq secondes environ pendant la partie puis appuyez sur △. Le cheat est activé. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur ○ pour refaire le plein de santé.

Dommages plus importants
Maintenez L3 + Droite pendant cinq secondes environ pendant la partie puis appuyez sur ○.

Menu de triche
Maintenez △ + ○ + □ + ✕ + Select.

Giants : Citizen Kabuto

© Interplay / Planet Moon 2002

CHEAT CODES

38HK	Fuel illimité pour les jetpacks
ALPUN	Menu des cheat
ANGRY	Graphismes rouges
BGDA	Mana illimité
DOROTHY	Graphismes multi color
CLOSEUP	Gros plan
FALLOUT	Munitions illimités
MBP4UJP	Choix du niveau
MOLITOR	Invincibilité
SNIPEME	Graphismes verts
THEHARE	Mouvements plus rapides
UDDOIT2	Graphismes bleus
XTRASEE	Vue de face

Gift

© Cryo Interactive / Eko 2001

BONUS SPÉCIAUX

Niveau 1

Au tout début du niveau, montez l'échelle à droite, et prenez la vie supplémentaire. Récupérez le premier bonus spécial au fond à gauche de la pièce. Montez les plates-formes afin de trouver le second bonus spécial. Deux pièces plus loin, posez "l'innocent" sur l'interrupteur afin de bloquer la porte, puis prenez la vie et récupérez le troisième bonus spécial. Retournez dans la salle ou se trouvait "l'innocent", et prenez le quatrième bonus spécial. Après avoir trouvé le pouvoir de lumière, utilisez-le puis prenez le cinquième pouvoir spécial en haut à droite de la salle sombre. Un peu plus loin, activez l'interrupteur, et montez sur les caisses pour avoir accès au sixième bonus spécial qui se trouve sur la porte. Ensuite, activez l'interrupteur qui immobilise la porte, puis récupérez le septième bonus spécial à gauche. Le huitième bonus spécial se trouve sur le muret en face de l'informateur. Prenez à gauche, et évitez les lasers pour atteindre les derniers bonus.

Niveau 2

Le premier bonus est situé derrière la cheminée. Dans la salle rouge, cherchez derrière la poutre pour trouver le second bonus. Revenez dans la salle où vous avez trouvé le pouvoir de lumière pour récupérer le troisième bonus spécial sur la corniche à droite de la salle. Utilisez le pouvoir de lumière dans la salle des lasers pour atteindre la salle éclairée où vous trouverez un quatrième bonus à droite de la pièce. Tuez le chien dans la salle du fond pour trouver le cinquième bonus derrière le mur de gauche. Sautez sur les plate-formes en évitant les lasers. A la fin du parcours, allez sur la droite et actionnez le cadenas, puis dirigez-vous dans la salle de gauche et prenez le sixième bonus spécial. Le bonus suivant se trouve dans la couloir, sur une passerelle transparente. Plus loin, immobilisez le bloc avec le tir ombre pour trouver un autre bonus spécial derrière le bloc. Juste avant de récupérer le nain, prenez le dernier bonus situé devant le vitrail.

Niveau 3

Activez les trois interrupteurs et descendez pour trouver deux bonus spéciaux sous le pont. Passez en mettant les deux "innocents" devant les patrouilleurs, et récupérez le bonus à droite du premier patrouilleur. Un peu plus loin, vous arriverez dans une pièce où se touvent deux bonus de chaque côté de la porte. Dans la salle avec la poutre, aidez-vous de la plate-forme pour atteindre l'interrupteur et le bonus spécial. Juste après la salle avec les lasers, vous arriverez dans une pièce sombre qui dissimule un bonus. Vous trouverez un autre bonus sur la gauche du cimetière. Traversez les plate-formes dans la salle sombre et prenez le bonus spécial. Le dernier bonus du niveau est un peu plus difficile à récupérer. Utilisez un "innocent" pour le lancer et lui faire traverser les lasers, afin de faire bouger le bloc de pierre de gauche. Utilisez ensuite le tir ombre pour tirer sur l'ombre du bloc de pierre, et vous pourrez alors passer derrière pour récupérer le dernier bonus.

Niveau 4

Activez le levier sur le pont et dirigez-vous vers la droite. Prenez la porte et récupérez le bonus. Allez sur la plaque en évitant le regard du cyclope et prenez le bonus en sortant. Plus loin, sautez sur les colonnes pour atteindre le bonus. Un autre bonus se situe de l'autre côté des plate-formes invisibles. Après avoir fait exploser le passage bloqué, allez dans le couloir pour trouver un bonus spécial dans un trou. Faites pivoter le pont pour aller dans la salle de gauche, puis passez sur les rondins pour atteindre le bonus. Utilisez l'échelle pour descendre dans le couloir, puis prenez le bonus spécial au fond de la salle avec les piliers. Utilisez le tapis avec les ailes d'ange, et essayez de ramasser le bonus. Plus

loin, montez à l'échelle, et sautez pour prendre le bonus. Vous trouverez le dernier bonus juste avant le nain, au fond de la pièce à gauche.

Niveau 5

Le premier bonus spécial se trouve à côté de l'interrupteur. Traversez les lasers, puis évitez de vous faire repérer par les patrouilleurs et récupérez un autre bonus. Allez dans la salle avec la colonne de bois, et utiliser le pouvoir ombre pour faire fuir les petits clairs et ainsi pouvoir récupérer le bonus spécial se trouvant à l'entrée de la pièce à droite. Dans la salle avec le plafond qui descend, allez au fond de la pièce à gauche, puis, une fois que le plafond est descendu, montez dessus et attendez qu'il remonte pour ramasser le bonus spécial. après avoir traversé la passerelle et activé le pouvoir ombre, sautez sur l'interrupteur, puis sur la plate-forme, et évitez les lasers pour aller débloquer le cadenas. Sautez dans le vide en vous collant contre la paroi de la colonne pour obtenir le bonus spécial. Prenez à gauche à partir de la salle de départ, et trouvez deux bonus en haut de l'échelle. Vous trouverez un autre bonus dans la salle avec la lumière rouge. N'oubliez pas le dernier bonus près de la porte juste avant la fin du niveau.

Niveau 6

Les deux premiers bonus se trouvent sur le rebord de la corniche, près des colonnes. Dans la salle avec les cosmonautes, vous trouverez un autre bonus spécial. Passez derrière la porte située dans le couloir avec les hélices, et utilisez les passerelles pour traverser le goufre et atteindre les bonus spéciaux derrière les pupitres. Après le combat contre les cosmonautes, prenez le couloir de droite et ramenez tous les "innocents" dans la salle principale. Ensuite, allez au fond du couloir pour trouver deux bonus spéciaux. Au niveau de la salle où le sol est transparent, descendez pour prendre les 2 bonus situés dans l'angle à gauche. Pour récupérer le dernier bonus spécial, il faut sauter sur les plates-formes juste avant l'ascenseur qui mène vers la fin du niveau.

Niveau 7

Après avoir remporté la course en temps limité, frappez le générateur de poudre puis la plaque qui enflamme la poudre et détruit la porte. Débarassez-vous des ennemis et allez chercher le bonus spécial en hauteur. Activez l'interrupteur qui met en route le laser et chauffe la porte, puis tirez sur la porte avec le pouvoir de glace. Prenez à droite, et sautez sur la plate-forme pour atteindre le bonus spécial et activer l'interrupteur. Ensuite, revenez dans la salle du canon, puis sortez et prenez à droite. Sautez sur les plates-formes en évitant les lasers et prenez le bonus spécial à droite. Revenez dans la salle de départ, allez en face et actionnez l'interrupteur. Récupérez le bonus derrière le robot. Un autre bonus se trouve dans la pièce suivante, en éliminant les ennemis. Faites la même chose dans la salle juste à côté. Allez dans la pièce suivante, puis à gauche, et entrez dans la salle de droite. Un autre bonus se cache derrière un oeuf à gauche de la porte. Revenez dans la salle de départ, prenez à droite, et positionnez le canon de tel façon que le rayon lumineux réfléchisse sur les miroirs et ouvre ainsi la porte. Vous trouverez un bonus spécial à droite, et les autres un peu plus loin. Le dernier bonus se toruve à gauche de la porte.

Niveau 8

Le premier bonus spécial se trouve juste après l'endroit où l'on récupère le pouvoir de feu. Plus loin, récupérez le code suivant : rouge, bleu, rouge, vert, jaune, et montez sur le pilier pour atteindre le bonus. Ensuite, composez le code, et jetez "l'innocent" sur la dalle de fer. Activez le mécanisme lorsque le gardien se trouve sur la dalle centrale et descendez. Passez en faisant brûler la porte avec les braises. Après les plate-formes, actionnez le mécanisme, et récupérez le bonus à gauche de la borne verte. Un autre bonus se trouve derrière le treuil de la salle où vous avez composé le code. Retournez dans la première salle, éliminez les ennemis et prenez le bonus. Vous trouverez un autre bonus juste après l'ascenseur. Aidez-vous des caisses pour accéder à la première grande marche, et prenez le bonus au-dessus de la porte. Prenez la porte à gauche de la salle avec les bottes du Père Noël, et évitez les blocs de pierre pour atteindre le bonus. Prenez la porte de gauche, et suivez le parcours d'ombre créé par les plates formes pour trouver ensuite deux bonus spéciaux.

Niveau 9

Dès le départ, allez en bas pour trouver le premier bonus. Un peu plus loin, tirez sur l'ombre du gardien, et descendez

chercher le bonus spécial. Allez dans la pièce en face de la salle de départ pour trouver un bonus. Dans la salle suivante, attendez que les plates-formes arrivent, placez-vous dans l'ombre de celles-ci et prenez le bonus spécial. Dans la pièce de droite, sautez sur le premier wagon, puis retournez-vous et sautez sur la première plate-forme quand celle-ci arrive, puis sur la deuxième pour pouvoir prendre le bonus spécial à droite. Près de la salle de départ, activez l'interrupteur de gauche pour ouvrir une porte. Allez-y et avancez dans la salle suivante, où vous tuerez tous les ennemis. Tirez la caisse pour avoir accès au bonus se trouvant au fond de la salle à gauche. Récupérez le code du cadenas : Feu, Or, Feu, Pioche, Diamant, Pioche. Plus loin, entrez le code en sautant sur les dalles correspondantes. Solidifiez la lave, puis entrez dans le petit tunnel pour prendre le bonus spécial. Prenez l'ascenseur pour trouver un bonus spécial derrière le tas de pierre dans la pièce suivante. Dans la salle de combat, récupérez le code : Feu, Pioche, Diamant, Pioche, Diamant, Or. Montez ensuite sur la petite plate-forme et prenez le bonus spécial. Entrez le code et éliminez tous les ennemis pour faire apparaître un dernier bonus.

Niveau 10

Montez sur le rebord de la cage, enclenchez le pouvoir ombre, et sautez sur la colonne pour atteindre le premier bonus spécial. Après avoir tué tous les cosmonautes et actionné le bouton, sortez de la salle et prenez à gauche. Utilisez le pouvoir ombre et dirigez-vous rapidement au fond de la salle pour enclencher la dalle, puis sortez. Allez à gauche pour trouver un bonus. Pour récupérer le bonus suivant, courrez afin de vous retrouver protégé par les renfoncements. Continuez votre progression jusqu'aux lasers en ramassant un autre bonus. Faites exploser le tonneau, gelez la lave, et descendez pour prendre le bonus spécial. Vous en trouverez un autre dans la cellule. Passez les portes pour trouver deux autres bonus et terminez le niveau en remettant les nains sur les champignons qui correspondent.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Pouvoir de lumière
Dans le premier niveau, rendez-vous dans le salle où se trouve "l'innocent", et montez. Actionnez le levier, puis activez le cristal contenant le pouvoir de lumière.
Pouvoir d'ombre
Au début du troisième niveau, actionnez les trois interrupteurs, puis activez le pouvoir d'ombre.
Pouvoir de glace
Au tout début du niveau 6, actionnez le pouvoir de glace, et passez devant la borne afin de pouvoir l'utiliser.
Pouvoir de feu
Au niveau 8, tapez sur la dalle afin de provoquer une étincelle, puis montez à l'échelle. Allez sur la plate forme, et actionnez la borne contenant le pouvoir de feu.

Gitaroo Man

© THQ / Koei 2002

MODE MASTER

Ce mode se débloque une fois que vous avez terminé le jeu en mode Story.

OBJETS DU MUSÉE

Terminez un niveau avec un classement A ou B pour débloquer un des objets du musée.

Gladiator : Sword of Vengeance

© Acclaim 2003

CHALLENGE DES ARMES

Trouvez toutes les Tablettes des Titans, les Amulettes et les Médailles et placez dans les piliers correspondants. Une tablette appraîtra, en l'activant vous accèderez au challenge des armes.

Gladius

© Activision / LucasArts 2003

CHEAT MODE

Adversaires plus difficiles

En mode league, mettez la pose et faites : droite, droite, droite, haut, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, haut, bas

Contrôle de la caméra

Pendant un combat mettez la pause et faites : haut, gauche, bas, droite, gauche, gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, haut

Pas de limite à l'équipement

Mettez la pause dans le menu d'apprentissage et faites : droite, bas, gauche, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, , , ,

MODE MULTIJOUEUR

Le mode multijoueur n'est pas accessible d'entrée de jeu. Pour l'obtenir, vous devez brancher de 2 à 4 manettes et lancer une partie où la première région est terminée, donc Imperia pour Valens et Nordagh pour Ursula. Ensuite, vous verrez apparaître l'option multijoueur su rle menu principal.

Glass Rose

© Capcom 2004

SONDER L'ESPRIT

Lorsqu'une conversation ne mène nulle part, guettez le moment où l'on vous dit que la personne cache quelque chose et sondez son esprit en sélectionnant un mot clé à l'aide de la touche △ au lieu de la touche ✕ .

RECHARGER SES POUVOIRS SENSORIELS

Le Game Over survient lorsque vous n'avez plus de pouvoirs sensoriels ou que le temps est écoulé. Pour éviter ça, arpentez la demeure dès qu'il vous reste un peu de temps à la recherche de papillons. Cliquez dessus pour recharger votre esprit.

Goblin Commander : Unleash the Horde

© SG Diffusion / Jaleco 2004

CHEAT MODE

Maintenez R1 + L1 + △ + bas pendant 3 secondes puis faites une des manipulations suivantes :

+ 100 âmes
R1, L1, L1, L1, L1, R1, △ , R1, R1, R1

+ 100 or
L1, R1, R1, R1, R1, L1, △ , L1, L1, L1

+ 1000 or et âmes
R1, R1, L1, R1, R1, △ , △ , △ , L1, L1

Augmenter la vitesse de 200%
R1, R1, R1, R1, R1, L1, △ , R1, R1, R1

Brouillard de guerre
R1, L1, R1, R1, L1, L1, △ , △ , L1, R1

Choix du niveau (dans le profil "Bling")
△ , △ , △ , L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, △ , △ , △

Diminuer la vitesse de 50%
L1, L1, L1, L1, L1, △ , △ , △ , △ , R1

God mode
R1, R1, R1, L1, L1, L1, R1, L1, △ , R1

Victoire automatique
R1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, △ , △ , △

God Hand

© Capcom / Clover Studios 2007

BONUS

Fighting Ring challenge

Terminez le niveau 1.

Chihuahua Race

Terminez le niveau 2 puis allez parler à l'homme qui se trouve dans le magasin pour jouer à ce mini-jeu.

Mode Difficile

Terminez le jeu en mode Normal.

Fighting Ring Battle 41-50

Terminez le jeu une fois.

Fighting Ring Battle 51

Terminez le mode "Fighting Ring Battle 41-50".

Nouveaux costumes

Terminez le jeu une fois pour débloquer de nouveaux costumes : la tenue de Karaté, le costume de lapin, de carnaval et la main du diable. Il faut parler au PNJ du magasin si vous voulez changer de costume.

JUKEBOX

Jukebox A

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer ce Jukebox dans la boutique.

Jukebox B

Allez au casino et prenez un ticket de Jackpot pour gagner le Jukebox B.

Jukebox C

Terminez le jeu en Difficile.

Jukebox D

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté avec le rang "Kick Me" sans utiliser les techniques "GodHand Reels" ou "Godhand Power".

God of War

© Sony / SCE Santa Monica Studio 2005

BONUS DE FIN

Voici tout ce que vous pourrez débloquer en terminant le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.
-crédits
-choix des niveaux
-possibilités héroïques
-vision de la Grèce antique
-monstres mythologiques
-naissance de la bête
-mode God
-cimetière
-challenge des dieux
-vidéos de gameplay
-un secret révélé
-le destin du titan

Voici ce que vous pourrez débloquer en terminant le mode Sparte.
-un secret révélé
-le destin du titan

En terminant le challenge des dieux, vous débloquerez :
-costumes pour Kratos

En terminant le mode God, vous débloquerez :
-message secret 1

MODE FACILE

Arrangez-vous pour mourir un paquet de fois afin d'avoir droit au mode Facile.

SOLUTION COMPLÈTE

La mer Egée

Sur le bateau, luttez contre les quelques morts vivants jusqu'à ce qu'une nouvelle flopée débarque par une trappe auparavant scellée. Débarrassez-vous de ces quelques nouveaux venus, puis descendez par la trappe en martelant le bouton R2. Ouvrez le coffre en maintenant la touche R2 enfoncée pour récupérer un peu de vie, et cassez les quelques objets (tonneaux en l'occurrence) pour récupérer des orbes (pensez systématiquement à briser les objets pour récupérer divers items tout au long du jeu).

Avancez, et dégagez le passage en frappant les décombres. Continuez tout droit, vous ne tarderez pas à vous faire agresser par une hydre. Réglez-lui son compte tout en faisant attention de bien vous protéger à l'aide de la touche L1 durant chacun de ses assauts. Une fois assommée, démarrez la séquence réflexe (touche rond), et exécutez les bonnes touches qui apparaissent à l'écran. Admirez l'efficacité de Kratos, et une fois le chemin dégagé, continuez votre avancée sur les poutres jusqu'à atteindre la plate-forme opposée. Partez ensuite sur la gauche, puis avancez jusqu'à la cellule où un homme refusera votre aide. Passez votre chemin et prenez les escaliers qui précédent la cellule. Ramassez le contenu du coffre puis poursuivez le long du couloir en cassant les débris. Ouvrez la porte pour poursuivre. Dans la zone qui suit, faites-vous plaisir en castagnant toutes les harpies (et pourquoi pas les humains si ça vous amuse). Une hydre viendra alors à nouveau vous chercher des noises. Prenez garde lorsque celle-ci claquera sa tête sur le sol, et esquivez à l'aide du joystick analogique droit. Par la suite, la bête tentera à deux ou trois reprises de vous croquer. A ce moment là, martelez la touche rond pour que Kratos l'assomme avec élégance. Profitez alors de cette occasion pour la frapper à même le sol. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que la créature prenne la fuite. Allez ensuite récupérer les deux coffres cachés par les murs de pierre qu'il vous faudra soulever sur la droite, puis sautez dans le trou que l'hydre a laissé en partant. Nagez tout droit et montez au filet, escaladez jusqu'au bateau où quelques morts vivants vous accueilleront chaleureusement. Empruntez ensuite le mat brisé pour vous rendre sur l'autre navire. Profitez-en pour faire un petit détour sur la droite afin de récupérer le coffre plein d'orbes rouges. Le second navire atteint, un marin viendra vous dire deux mots avant de mourir transpercé par une flèche. Sauvegardez puis descendez pour pousser la caisse d'un grand coup de pied sur le côté droit du bateau. Dépêchez-vous de la faire avancer toujours à l'aide de vos petits petons. Une fois tractée jusqu'aux archers qui vous mitraillent, montez dessus pour atteindre le petit bout de filet qui vous permettra de pourfendre vos agresseurs. Restaurez-vous grâce au coffre puis continuez votre route. Traversez les petits couloirs du navire jusqu'à arriver à une porte où vous entendrez des femmes appeler à l'aide. Malheureusement pour ces demoiselles, vous ne pourrez les secourir pour le moment. Empruntez donc l'échelle en face, puis grimpez au filet. Débarrassez-vous des enquiquineurs, et une fois arrivé au sommet, empruntez le mât de gauche pour récupérer le coffre rempli d'orbes rouges. Utilisez ensuite la corde pour vous hisser jusqu'au navire suivant (ça sent le brûlé au niveau des mains :). Cassez les barrières pour pouvoir récupérer les coffres et continuez votre chemin. Parlez à Poséidon, puis débarrassez-vous des quelques morts vivants en usant de votre nouveau pouvoir. Poursuivez pour arriver au second point de sauvegarde. Partez alors sur la droite et prenez les coffres avant de grimper au filet pour aller défier les Hydres accompagnées d'une version légèrement plus imposante... Pour terrasser vos ennemis, usez de la même tactique citée précédemment, puis lorsqu'elles seront étourdies, immobilisez les en grimpant sur la poulie au dessus des caisses. N'oubliez pas d'utiliser votre nouveau pouvoir lors de cette bataille. Une fois les deux plus petites neutralisées, passez au grand format en grimpant sur le filet pour l'atteindre. Là, chatouillez-lui le museau à grands coups de lame. :Prenez garde à ses assauts répétés contre lesquels votre garde ne peut malheureusement pas grand-chose pour ne pas dire rien du tout. Optez alors plutôt pour une esquive latérale à l'aide du joystick analogique droit... Une fois dans le monstre étourdi, frappez le mât autant de fois que vous le pourrez. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il se brise, puis refaites une dernière fois la manipulation pour démarrer la séquence réflexe qui vous permettra d'achever la bête.
Partez ensuite visiter le fond de sa gorge et récupérez la clef du capitaine. Faites machine arrière et grimpez sur le tas de caisses sur la droite afin d'atteindre la plate-forme. Prenez les coffres et descendez par la corde pour revenir sur l'autre bateau. Sauvegardez votre avancée, puis descendez pour vous débarrasser de vos ennemis. Poursuivez grâce au petit filet et rendez-vous devant la cabine du capitaine jusqu'alors inaccessible. Enfin, traversez le couloir et ouvrez la porte pour mettre fin à ce premier niveau déjà bien riche en péripéties.

Les portes d'Athènes

Après l'effort le réconfort ! Collectez quelques orbes rouges en rendant service aux deux charmantes demoiselles, puis avancez jusqu'au point de sauvegarde... Suivez la seule issue possible et dérobez le contenu des coffres avant de grimper à l'échelle. Plus haut, descendez du navire par le pont. De nombreux ennemis se dresseront alors devant vous. Tuez-les jusqu'au dernier pour poursuivre.
La cérémonie d'ouverture terminée, avancez jusqu'au prochain ponton, puis gagnez la passerelle de bois brisée. Prenez ensuite sur votre gauche et traversez les décombres. Sautez dans l'eau et grimpez sur la plate-forme. Trouvez les coffres puis revenez sur vos pas pour cette fois-ci emprunter l'ascenseur. Poursuivez et affrontez les minotaures qui vous couperont la route. Continuez jusqu'au second ascenseur. Tuez les deux gros balèzes en armure, puis récupérez le contenu des deux coffres dissimulés non loin. Poursuivez vers l'inconnu, vous arriverez rapidement dans une espèce de salle des machines. Brisez alors les caisses en bois se trouvant en dessous des gros cubes de pierre afin que Kratos

puisse les escalader sans difficulté. L'une se trouve au dessous de la pile en milieu de salle et l'autre sous la pile au fond à gauche. Grimpez sur les cubes de pierre, puis sautez de pile en pile pour atteindre deux coffres. Revenez ensuite sur la pile du milieu et sautez sur celle en face. N'oubliez pas de vous intéresser au coffre avant de monter à l'échelle. Trouvez ensuite la déesse Aphrodite qui vous arrangera un rancard avec la méduse reine des gorgones. Pour la vaincre sans trop de problème utilisez la technique panache de Prométhée (Carré, carré, triangle...) ainsi que la colère de Poséidon. Le combat terminé, continuez votre chemin en grimpant à la grande échelle (aux trois-quarts de l'échelle, effectuez un double saut enchaîné de la "rage d'hermès" (R1 en l'air) pour atteindre un coffre supplémentaire). Lorsque vous serez parvenu jusqu'au sommet, utilisez l'arbalète pour détruire le mur du bâtiment. Deux coffres apparaîtront alors. Délaissez-les pour le moment puis décalez l'arbalète sur la gauche grâce à la manivelle servant à manœuvrer. A nouveau, utilisez-la pour détruire ! Partez mettre la main sur le coffre, puis visez à présent les portes. Faites tout sauter puis sauvegardez. Continuez d'avancer dans le couloir à présent accessible. Au premier embranchement, prenez à gauche puis descendez par l'échelle. Tuez les trois morts vivants et récupérez le coffre. Soulevez ensuite la grille puis remontez grâce à l'échelle. Revenez alors sur vos pas pour en emprunter une seconde qui vous mènera encore plus haut. Du balcon, éliminez tous les enquiquineurs qui vous barrent la route et grimpez au mur sur votre gauche. Faites étape sur le pylône de bois situé plus à gauche de manière à pouvoir bondir sur le toit où les deux coffres libérés précédemment vous attendent bien sagement. Gagnez de nouveau le balcon en empruntant cette fois-ci la grille. Grimpez alors jusqu'au sommet. Suivez le parcours imposé, et longez la corniche pour vous glisser derrière la statue. Utilisez la touche R2 pour franchir l'étape suivante. Utilisez ensuite la tête de la statue pour vous hisser sur les toits. Tuez les gorgones avant de monter à la prochaine échelle puis éliminez le comité d'accueil. Le paysage dégagé, détruisez les pylônes sur votre gauche afin de pouvoir vous en servir pour monter plus haut. Utilisez alors l'arbalète pour vous hisser jusqu'au prochain bâtiment. Tirez une première flèche pour briser la porte puis éliminez les minotaures. Le chemin à présent dégagé, prenez la grande échelle et descendez tout et allez en contrebas pour suivre le prolongement du couloir. Enfin, trouvez l'oracle pour accéder à sa requête.

La route vers Athènes

Montez toutes les marches et vous vous retrouvez face à un ennemi plutôt imposant, il s'agit d'Arès... Cependant vous n'avez pas d'inquiétude à avoir car celui-ci ne vous remarque même pas. Passez votre chemin et lancez une sauvegarde. Prenez à gauche pour vous rendre dans athènes.
Après la colère d'Arès, prenez le sentier de droite. Face aux deux minotaures, transformez l'un de vos ennemis en pierre afin d'ouvrir la grille en la plaçant sur l'emplacement adéquat. Derrière le tas de gravats prenez appui sur les décombres pour sauter de toit en toit jusqu'à atteindre un premier coffre plus haut. Descendez et fouillez ensuite toutes les maisonnettes pour en vider les coffres qui s'y trouvent. Après quelques affrontements, vous arriverez rapidement au pied d'un barrage en pierre. Ne vous laissez pas impressionner et anéantissez-le. Sautez ensuite de corde en corde pour parvenir jusqu'à la seconde partie de la route (n'oubliez pas le coffre à gauche de la deuxième corde en passant). Avancez jusqu'à la fontaine pour finir.

La place d'Athènes

Montez les marches en prenant soin de récupérer toutes les bricoles en chemin. Partez affronter les cyclopes sur la place. Ceux-ci sont assez coriaces alors n'hésitez pas à trucider un ou deux humains pour faire remonter votre barre d'énergie si besoin. La place dûment nettoyée, récupérez toutes les richesses présentes sur place (deux coffres cachés derrière des portes de bois). Sortez ensuite par la porte de gauche et vous apercevrez alors une femme qui s'enfuira à votre approche. Courez-lui après jusque dans la salle au sol luisant, et acharnez-vous sur les murs ébréchés pour découvrir de nouveaux coffres. Reprenez ensuite votre course poursuite jusqu'à ce qu'une fin tragique mette fin à celle-ci. Sauvez votre partie et prenez le coffre sur la gauche avant de récupérer la clef sur le cadavre de la pauvresse. Refaites alors le même chemin que précédemment. Une horde de morts vivants munis de boucliers tentera alors de vous surprendre. Utilisez le panache de Prométhée (carré, carré, triangle) pour en venir à bout facilement.
Le point de sauvegarde précédent enfin rejoint, dirigez-vous sur la droite pour parvenir à une trappe qu'il vous faudra déverrouiller grâce à la clef. Pénétrez alors dans ce nouveau passage et prenez à droite pour monter les quelques marches.

Les toits d'Athènes

Montez sur le mur grâce au feuillage puis sautez de paroi en paroi afin d'atteindre l'issue aux deux coffres. En poursuivant votre avancée, vous découvrirez un nouvel ennemi : des morts vivants assistés de nuages noirs émanent du sol. Prenez garde à leurs attaques en deux temps. Prenez l'escalier en bois et vous arriverez rapidement sur une plate-forme où de nombreux monstres se dresseront devant vous.

Tuez-les tous puis partez prendre les coffres situés au fond à droite de l'arène (longez les rebords du bâtiment en ruines). Revenez ensuite sur vos pas et prenez le passage jusque là infranchissable. Pensez à prendre le coffre plus bas puis progressez de pilier en pilier jusqu'au pont brisé. Avancez jusqu'au point de sauvegarde puis revenez sur vos pas pour traverser le pont d'où vous serez la cible de nombreux archers. Courez vous mettre à l'abri et passez par l'issue de gauche. Poussez et amenez l'arbalète géante jusque dans la grande salle avec vous, puis allez soulever toutes les portes en pierre afin de récupérer les richesses qui se trouvent derrière. Placez l'arbalète sur le mécanisme tournant et actionnez le levier une première fois. Grimpez à l'échelle pour prendre le coffre, redescendez et allez pousser l'arbalète hors du mécanisme. Actionnez à nouveau le levier à vide, repositionnez l'arbalète dessus puis activez une dernière fois le levier. Poussez ensuite l'arbalète au centre de la pièce de manière à ce qu'elle puisse faire face à la porte et par la même occasion la détruire. Il ne vous restera plus qu'à la franchir pour poursuivre. Suivez le couloir et trouvez Zeus qui vous offrira ses éclairs en signe de reconnaissance. Sortez de la salle et partez à droite pour atterrir dans une salle où quelques orbes rouges ainsi que plusieurs coffres vous attendent derrière un mur qu'il vous faudra détruire. Revenez dans la salle où il vous était possible d'effectuer une sauvegarde puis montez à l'échelle. Eliminez tous vos ennemis postés sur les toits puis grimpez à l'échelle au fond à droite afin de récupérer les deux coffres. Sautez ensuite sur le toit le plus à gauche et utilisez les cordes en contrebas pour vous rendre sur la plate-forme suivante. Eliminez les archers au lointain à l'aide des éclairs de Zeus et faites main basse sur toutes les richesses présentes sur les lieux. Les poches bien pleines, faites machine arrière et brisez la barrière de bois pour gagner la plate-forme suivante. Un minotaure vous y attend. Réservez-lui le même sort qu'au dernier rencontré puis détruisez le mur de pierre. Derrière, escaladez le feuillage afin d'accéder à une nouvelle plate-forme. Continuez jusqu'à trouver un humain refusant d'abaisser le pont, et faites-lui changer d'avis en lui montrant la puissance de vos éclairs. Une fois le pont déplié, empruntez-le pour rejoindre le bâtiment au lointain. Prenez les coffres et avancez, tuant tous ceux qui oseront vous barrer la route. Continuez de progresser dans le couloir puis trouvez l'ascenseur qui vous ramènera vers la place d'Athènes. Après avoir assisté à la scène de l'enlèvement, suivez le chemin menant jusqu'au temple de l'oracle.

Le temple de l'oracle

Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez à nouveau l'oracle prisonnier des harpies. Il vous faudra alors combattre en arène fermée ces créatures encore plus puissantes qu'auparavant, et de plus, accompagnées de quelques gorgones... Les harpies vous jettent parfois des espèces de boules de feu, esquivez-les grâce au joystick analogique droit manifestement bien utile dans le soft ! Une fois vaincues un vieillard vous fera part de quelques révélations... Prenez les coffres devant le temple puis sauvegardez votre progression. Entrez ensuite à l'intérieur du temple et préparez-vous à affronter une nouvelle fois des harpies. Un flot continuel se déversera des trous dans le mur. Bouchez les orifices au plus vite en vous aidant des deux statues de pierre. Poursuivez en montant à l'étage, et soulevez la grille à proximité. Gagnez la rive opposée en gardant l'équilibre sur les poutrelles (n'oubliez pas le coffre dans l'enclos vitré sur la gauche). Sur l'autre berge, continuez votre route vers l'inconnu. Suivez le couloir et trouvez l'oracle afin de lui venir en aide. Saisissez alors les deux statues et empilez celles-ci l'une sur l'autre à l'aide de l'ascenseur. Il vous sera alors possible de grimper au feuillage et de secourir l'oracle. Profitez de l'absence de limite de temps pour jeter un coup d'oeil aux alentours, histoire de déceler les deux coffres dissimulés derrière les murs de pierre qu'il vous faudra détruire préalablement. Grimpez ensuite au feuillage et préparez-vous à légèrement accélérer la cadence afin d'aller chercher l'oracle le plus rapidement possible. L'oracle secouru, suivez le chemin indiqué par ce dernier puis avancez jusqu'au prochain point de sauvegarde. Faites ensuite un détour jusqu'aux marches vers le haut. Celles-ci vous conduiront devant un étrange monument. Ne vous en souciez pas pour le moment et intéressez-vous plutôt au coffre sur votre droite. Revenez ensuite sur vos pas et marchez le long de l'épée géante en direction de la statue. Enfin, descendez les marches pour vous rendre dans les égouts d'Athènes.

Les égouts d'Athènes

Au commencement, prenez les coffres puis suivez le chemin pour être accueilli par une brigade de morts vivants. Poursuivez vers les égouts tout en cassant du monstre (prenez tout de même garde aux cyclopes).Une fois arrivé au bout, grimpez le long des escaliers puis allez activer la manivelle pour que le reste de l'escalier se découvre. Vous retrouverez alors la route d'Athènes. Montez les marches et empruntez cette fois-ci le sentier de droite qui vous mènera aux portes du désert (n'oubliez pas le coffre dissimulé derrière la porte de droite).

Le désert des âmes perdues

Avancez jusqu'à la statue d' Athéna. Celle-ci vous expliquera alors où trouver la boîte de pandore. Dirigez-vous dans le désert en suivant un parcours rectiligne, depuis Athéna jusqu'à un autel où vous trouverez la première des trois sirènes (fiez-vous à son chant pour la retrouver). Dirigez-vous vers la gauche (à partir de l'autel), et continuez vers l'ouest en longeant la bordure qui vous mènera jusqu'à deux coffres. Suivez les chants pour trouver la deuxième des trois sirènes (attention celle-ci sera accompagnée cette fois-ci), puis longez la corniche pour rejoindre l'autel. A partir de celui-ci, descendez vers le centre du désert, pour trouver la dernière des sirènes. Retournez ensuite devant l'autel et prenez les coffres avant de descendre les marches qui vous mèneront jusqu'au devant d'un tapis roulant. Stoppez-le en glissant deux rochers sous son mécanisme, puis utilisez un dernier rocher pour vous hisser sur la plate-forme suivante. Soulevez la porte en pierre et poursuivez votre chemin pour arriver devant un cor. Soufflez alors dedans pour qu'il vous fraye un chemin à travers la tempête de sable, tel moïse écartant de ses bras la mer rouge (quelle culture ! :). Montez les marches, prenez les coffres, puis dirigez-vous vers le second cor qui disparaîtra dans une tempête de sable dès que vous vous en approcherez. Quelques sirènes viendront alors venger les trois précédentes. Faites en sorte de les accueillir dignement. L'affaire dûment réglée, soufflez dans le cor pour finir.

Le temple de Pandore

Sauvegardez votre progression et avancez sur le pont. Partez sur la droite de manière à passer sous le pont, et avancez jusqu :'au mur se dépliant. Tirez-le jusqu'au maximum et lâchez prise de manière à grimper rapidement par-dessus. Discutez ensuite avec le cadavre ambulant pour qu'il vous ouvre les portes du temple, puis descendez affronter les cyclopes à cornes. Les brutes laminées, montez jusqu'à la porte du temple afin de récupérer tous les coffres puis tournez le levier pour ouvrir la porte. Dans la première pièce, tuez les morts vivants émergeant du sol puis ouvrez la porte suivante à l'aide de la touche R2.

Les anneaux de Pandore

Dès votre arrivée dans le temple, partez en contrebas et trouvez la première issue truffée de pièges. Marchez jusqu'au bout et actionnez le levier situé sur l'estrade entre les deux statues. Cela aura pour effet de faire descendre une plate-forme munie d'un autre levier, à l'intérieur de cette même pièce. Allez ensuite faire tourner ce levier pour bouger les murs jusqu'à une prochaine sortie. Empruntez alors la deuxième issue et parlez à la déesse Artémis pour qu'elle vous offre sa lame...

Le défi d'Atlas

Dans le couloir, continuez jusqu'au point de sauvegarde. Pénétrez dans la grande salle, et éliminez tous les occupants présents sur les lieux. Montez sur les escaliers en ruines et suivez le chemin imposé. Débarrassez-vous des archers et tentez de passer les poutres en gardant l'équilibre. Partez ensuite au fond à droite de la pièce pour récupérer un coffre et activer du même coup une manivelle. Ceci étant, une corde vous permettra d'atteindre le fond du gouffre .Là-bas, vous débarquerez en plein cœur d'un affrontement opposant les hommes aux morts vivants. Passez par la corde tendue pour vous rendre de l'autre côté et éliminez tous ceux qui viendraient vous gêner. Montez les escaliers et emparez-vous du bouclier d'Hadès. Un piège s'enclenchera alors. Evitez de finir en purée et combattez rapidement avant la fin du décompte mortel qui débute en même temps que la bataille. Une fois le défi réalisé avec succès repartez avec le bouclier d'Hadès pour rejoindre la plate-forme d'arrivée. Remontez à la corde et dirigez-vous sur la droite. Tuez tous les monstres, prenez la caisse de pierres avec vous et emmenez-la au bord des marches vers la porte tournante.

Mettez-vous dos à celle-ci de manière à pousser la caisse de pierre d'un seul coup de pied. Gagnez ensuite rapidement la porte. Montez à l'échelle une fois que vous aurez abattu vos ennemis. Traversez ensuite la poutre pour récupérer le bouclier de Zeus. N'oubliez pas les coffres puis redescendez dans la pièce pour vous diriger dans la partie inférieure gauche. Ouvrez la porte grâce aux deux boucliers puis descendez directement les escaliers sur la droite de manière à vous laisser guider jusqu'au prochain point de sauvegarde. Montez ensuite à l'échelle, vous vous retrouverez alors dans une pièce où des roues édentées passeront à toute allure sous votre nez. Restez attentif si vous désirez survivre ! Prenez ensuite sur votre droite et détruisez le mur qui vous empêche de passer. Décimez les morts vivants et prenez garde aux murs qui tentent de vous prendre en sandwich. Arrivé au bout, montez les escaliers d'en face et longez la passerelle tout en éliminant les harpies. Grimpez sur le mur tout à droite et entamez le parcours d'escalade (n'oubliez pas les coffres situés au pied du mur). Vous arriverez ensuite rapidement devant un levier. Actionnez-le pour qu'une chaîne tombe sur le sol et utilisez celle-ci comme une corde. Grimpez plus haut et récupérez les coffres. Redescendez sur la plate-forme intermédiaire et préparez-vous à combattre des monstres dans une arène qui s'effondrera au bout d'un certain laps de temps. Essayez donc d'en finir au plus vite. Récupérez ensuite la poignée d'Atlas et grâce à la chaîne, descendez plus bas pour sauvegarder. Revenez alors dans la salle des roues édentées, et ouvrez la grille à l'aide des deux leviers (le premier se situant dans la partie extérieure gauche de l'écran et le deuxième dans la partie inférieure droite de l'écran). Utilisez l'élan d'Hermès (R1) pour vous déplacer au plus vite. Face à la crevasse, longez le mur sur le côté afin d'atteindre la rive opposée. Soulevez le mur de pierre pour vous retrouver dans la salle ornée d'une statue d'Atlas où vous serez d'ailleurs fort bien reçu. Une fois la politesse à ces messieurs rendue, utilisez la poignée pour compléter la manivelle et tournez celle-ci jusqu'à ce qu'Atlas, le titan avilissant condamné à soutenir la terre au-dessus de sa tête, prenne cette boule géante en main. Retirez-vous à présent et prenez les escaliers sur votre droite. Ceux-ci vous mèneront à l'étage d'ou vous pourrez actionner un levier. Atlas jettera alors sa boule pour que celle-ci défonce la porte qui vous empêchait, jadis, de passer. Vous pouvez à présent accéder à la tombe du fils de l'architecte. Ouvrez le tombeau et arrachez le crâne de la carcasse pourrissante. Descendez ensuite par l'échelle et traversez le tunnel sombre et lugubre. Vous déboucherez dans une salle qui normalement devrait vous parler. Revenez dans les anneaux de Pandore avec le crâne qui vous servira de clef (serrure en forme de tête de mort). Grimpez sur le piège roulant pour accéder à l'échelle. Prenez les coffres et sauvegardez avant de poursuivre.

Le défi de Poséidon

Avancez jusque dans l'arène où il vous faudra combattre une meute de chiens à trois têtes. Après cet affrontement, éventrez les deux molosses qui vous barrent le chemin, puis partez abattre la brigade d'archers. Finissez ensuite les quelques monstres qui restent dans le fond pour que le passage soit entièrement libéré. Arrivé dans la salle, actionnez le levier pour pouvoir accéder à la prochaine issue. Quatre trésors s'offrent à vous, et il vous faudra être attentif et rapide pour pouvoir bénéficier de ces quatre coffres d'orbes rouges. Voici comment procéder sans trop de difficulté. Lorsque les coffres commencent à apparaître, avant même que la grille ne s'abaisse, collez-vous à celle-ci et avancez jusqu'au coffre. Ouvrez-le dans la hâte, puis reculez rapidement à l'aide du joystick analogique droit (si vous traînez trop, c'est empalé sur les pieux que vous finirez). Prenez l'issue suivante pour poursuivre. Tuez les morts vivants qui se dresseront devant vous puis grimpez grâce au rebord sur votre gauche. Plus haut, longez la corniche sur la droite afin de récupérer une des deux clefs des muses. Faites ensuite machines arrière et longez à présent la corniche sur la gauche pour continuer. Tuez les minotaures qui vous bloquent le passage et avancez jusqu'à la pièce des morts vivants enfermés dans des cages. Filez dans la pièce tout au fond et récupérez la manivelle à même le sol. Allez ensuite compléter le levier au-dessous des cages, et tournez la manivelle pour faire descendre l'une d'entre elles. Montez la cage pour offrir son contenu en sacrifice. Placez alors celle-ci sur l'emplacement prévu à cet effet (près de la porte) et un mécanisme se déclenchera. Réglez la cuisson selon vos propres goûts puis descendez dans la galerie souterraine menant droit vers le trident de Poséidon ! Celui-ci vous permet de respirer indéfiniment sous l'eau. Sauvegardez votre partie et partez visiter le royaume de Poséidon. N'oubliez pas les deux coffres situés sur chacune des bordures de la salle où vous pourrez parvenir grâce aux échelles, puis descendez en nageant par la galerie sous-marine de droite. Détruisez les murs de pierre en maintenant la touche R1 enfoncée. Une fois arrivé au bout, une meute de petits chiens sera présente pour vous accueillir. Faites-leur comprendre que vous préférez les félins puis avancez jusqu'à la porte d'en face pour découvrir un levier qu'il vous faudra activer. De retour dans la salle de la statue de Poséidon, continuez votre chemin face aux harpies et prenez le passage fraîchement débloqué (en fond de salle) de manière à pouvoir vous hisser jusque dans une galerie plus en hauteur. Avancez alors droit devant vous, puis retournez dans l'eau. Dans les profondeurs, trouvez la naïade et appuyez sur rond pour que Kratos prenne l'initiative de s'en occuper. Passez votre chemin et descendez encore plus bas. Prenez l'issue sur votre droite et dirigez-vous vers le mur à moitié endommagé.

Finissez de le détruire et appuyez sur rond pour entrer au contact de la naïade. Une plume magique vous sera alors remise en récompense. Prenez ensuite sur la gauche et cassez la figure aux quelques morts vivants. Brisez le mur d'en face pour récupérer la deuxième clé des muses et revenez sur vos pas pour, cette fois-ci, prendre à gauche et traverser la galerie piégée en maintenant bien enfoncée la touche R1. Continuez dans la galerie et ressortez de l'eau pour lutter contre les quelques monstres siégeant dans la salle. Cela aura pour effet de libérer un levier. Actionnez-le puis revenez sur vos pas jusque dans la salle où siégeait une sculpture murale de Poséidon.

Avancez tout droit puis sauvegardez. Cassez le mur sur votre gauche et tuez la naïade. Montez au sommet de la galerie pour trouver quelques orbes rouges supplémentaires, puis revenez au point de sauvegarde rencontré précédemment. Choisissez cette fois-ci le passage de droite puis descendez tout en prenant garde aux pièges. Continuez jusqu'à atteindre une nouvelle salle. Débarrassez-vous des minotaures et activez le levier central. Récupérez alors les richesses au pied de la statue. Activez une nouvelle fois le levier central et rendez-vous au bas du plus grand pilier (sous l'eau donc) pour découvrir l'ascenseur de sortie, qui vous mènera à une galerie que vous emprunterez pour vous rendre une nouvelle fois dans la salle des anneaux de Pandore ! Revenez dans la première partie des anneaux de Pandore (la plus grande donc) et faites-en le tour afin de retrouver le levier que vous aviez laissé sur place devant le défi d'Atlas. Tournez-le jusqu'à atteindre la troisième issue qui s'offrira devant vous. Ouvrez la porte grâce aux clefs des muses et faites main basse sur la récompense de Zeus.
Revenez dans la deuxième partie des anneaux de pandore (la moyenne) et prenez les escaliers que vous aviez utilisés pour échapper à un cylindre roulant à présent bloqué. Empruntez la galerie sous-marine pour vous rendre dans la salle du minotaure. La porte principale condamnée, détruisez le petit muret pour continuer. Sauvegardez puis poursuivez droit devant vous pour finir.

Le défi d'Hadès

La salle principale atteinte, escaladez le mur de droite pour vous rendre devant la porte à l'effigie d'Hadès. Celui-ci vous proposera alors un défi. Acceptez-le et décimez les centaures qui apparaissent dans les zones indiquées par des cercles bleus. Une porte s'ouvrira. Allez donc dans ce passage désormais libre, et poursuivez tout en profitant des nombreuses richesses présentes dans la salle. Ouvrez la porte suivante et avancez tout en prenant garde au sol qui se dérobe sous vos pieds, ainsi qu'aux flèches sortant des murs. Vous déboucherez alors dans une sorte de labyrinthe bien peu complexe. Prenez à gauche et tuez l'archer, revenez sur vos pas pour prendre à présent à droite, puis tournez à gauche. Eliminez tous les monstres présents (centaures, gorgones et autres êtres sympathiques...), puis faites un petit tour pour récupérer les nombreuses richesses que l'endroit recèle. Revenez sur vos pas et laminez les archers. Prenez ensuite à droite, tuez les morts vivants ainsi que la gorgone, et allez prendre le coffre dans le fond avant de revenir sur vos pas. Poursuivez grâce à l'ascenseur de gauche et hissez-vous plus haut pour pousser le mur de pierre (celui avec une tête de minotaure). Allez récupérer les coffres dans le fond de la pièce (attention au sol !) et revenez ensuite sur vos pas pour prendre à droite une première fois, puis une deuxième. Poussez le mur de pierre de la même façon que le précédent et anéantissez les monstres de la salle. Revenez sur vos pas en ouvrant la porte avec une gravure d'Hadès dessus. Prenez à présent à gauche puis grimpez sur le piège qui manquera de vous écraser. Continuez votre chemin par l'accès au-dessus du piège lorsque celui-ci se sera immobilisé au fond de la pièce. Vous vous retrouverez alors dans la salle principale du défi d'Hadès. Actionnez le bouton au sol en marchant tout simplement dessus (cela aura pour effet de faire monter la grande statue d'Hadès), puis tirez le levier au pied de la statue (et donc sous l'eau) et faites pivoter sa tête de manière à ce qu'elle puisse faire face à l'obscurité profonde dans laquelle vous ne pouviez pénétrer. L'endroit éclairé devient alors accessible. Avancez dans ce nouveau dédale tout en évitant les rochers. Une fois parvenu au bout, vous déboucherez dans une nouvelle pièce riche en ennemis. Luttez vaillamment contre ces gêneurs puis partez ouvrir la troisième porte sur la gauche. Poursuivez et vous rencontrerez bientôt deux nouveaux minotaures, tuez-les avant de prendre le passage de droite. Explosez les archers et revenez ensuite sur vos pas pour prendre à gauche et user de la corde afin de vous rendre à l'autre bout de l'arène. Débarrassez-vous des monstres puis poursuivez vers l'inconnu. Grimpez plus haut pour suivre le cheminement du long couloir (sans oublier le coffre à votre gauche), et continuez jusqu'à vous retrouver sur les poutres du plafond de la grande salle. Traversez sur l'étroit passage (pas de panique si vous vous y prenez à plusieurs reprises, Kratos est une vraie brute pas un équilibriste !). N'oubliez pas les nombreux coffres en chemin. Le parcours terminé, vous pourrez descendre grâce à une corde en tyrolienne. Empruntez ensuite la passerelle puis le couloir, pour aller actionner le levier qui ouvrira la porte de la salle du minotaure et réveillera du même coup un vieil ami...
Revenez dans cette salle pour affronter le minotaure. Approchez-vous ensuite de la porte pour faire connaissance avec

un adversaire de taille ! Pour le vaincre, il vous faut d'abord faire sauter son armure. Ne vous frottez pas directement à lui et reculez jusqu'au fond de la pièce sur l'estrade pour l'incendier.

Il est inutile d'essayer d'actionner le levier pour l'assommer avec du bois car il réagira immédiatement en se protégeant. Enchaînez vos combos les plus dévastateurs pour venir à bout de son armure. Répétez l'opération en usant de magie si besoin et patientez jusqu'à l'apparition du rond pour entamer l'exécution de la phase réflexe. Réalisez alors la manipulation indiquée à l'écran pour l'assommer et profitez-en pour lui envoyer un morceau de bois en pleine figure en activant le levier au fond à gauche sur l'estrade. Usez du même stratagème jusqu'à se que la poutre se brise, puis finissez votre ennemi à la régulière. Passez ensuite par la petite trappe laissée dans la grande porte et montez les marches pour allez arracher le deuxième crâne du second fils de l'architecte. Revenez dans la salle et allez parler à Hadès pour qu'il vous donne le quatrième et dernier pouvoir. Débarrassez-vous des ennemis qui vous serviront de première main pour tester cette nouvelle arme puis revenez dans les anneaux de Pandore par la galerie sous-marine que vous aviez utilisée pour venir jusqu'ici.
Servez-vous du crâne pour ouvrir la dernière porte des anneaux de Pandore. Toute l'eau se dissipera alors et vous comprendrez qu'il va falloir activer le rayon de la salle du fond afin le faire parvenir jusqu'à vous. Soulevez donc la porte à présent accessible, et faites tourner la troisième partie des anneaux de manière à ce qu'elle concorde avec la salle d'où part le rayon. Vous n'aurez plus qu'à tourner la statue centrale pour que les deux diamants se retrouvent face-à-face. Activez le rayon de la salle du fond pour que la statue puisse vous emmener vers votre dernière destination grâce à son magnifique ascenseur intégré !

Les falaises de la folie

Arrivé sur la plate-forme, faites connaissance avec les nouveaux monstres présents sur les lieux puis avancez jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. Allez ensuite sauvegarder votre progression, puis prenez les coffres dans la petite pièce de droite avant d'avancer vers les falaises de la folie. Marchez jusqu'à la corde et utilisez-la pour descendre. Empruntez l'ascenseur, puis prenez sur votre droite. Sautez sur les rochers afin de pouvoir avancer dans le tunnel et partez combattre les nombreux monstres que vous rencontrerez un peu plus loin. La victoire acquise, montez sur la passerelle en bois pour éliminer les ennemis restant. Saisissez-vous ensuite du contenu du coffre et redescendez en contrebas afin d'emprunter le passage situé sur la gauche. Vous arriverez rapidement devant un nouvel ascenseur. Montez à bord, sauvegardez si vous le désirez, puis descendez sur le rocher situé sur votre droite afin d'établir une passerelle entre les deux plates-formes. Remontez ensuite pour emprunter le tunnel. Là-bas, un nouveau défi se dressera devant vous. En un laps de temps limité, déplacez le rocher jusque dans l'arrière de la salle pour pouvoir échapper à une mort certaine. Il ne vous restera plus qu'à aller récupérer le collier d'Aphrodite pour que le mécanisme se libère et vous laisse faire machine arrière. Empruntez alors le sentier de droite, et descendez le long du passage orné d'une tête de minotaure aux yeux rouges. Traversez ensuite la galerie jusqu'aux deux plates-formes tournantes et montez sur la première. Décimez les quelques enquiquineurs au loin grâce à quelques éclairs bien placés, puis faites tournez la première plate-forme suffisamment pour avoir le temps de vous mettre au bout de celle-ci et de sauter sur la suivante sans problème. Continuez d'avancer jusqu'à vous retrouver à nouveau en bordure de la falaise et montez sur votre droite pour remettre le collier d'Aphrodite à sa place. :Prenez ensuite sur votre droite pour aller dérober quelques orbes supplémentaires. Continuez par la galerie sous-marine jusqu'à ce que vous dénichiez la fontaine secrète. Détruisez ses murs pour trouver d'autres orbes puis revenez à l'emplacement des deux statues. Partez ensuite sur la gauche et avancez jusqu'à l'échelle. Descendez d'un niveau et avancez jusqu'à la corde. Utilisez-la et prenez droit devant vous jusqu'à vous faire enfermer avec tout un tas de vilains pas beaux. Découpez-les en rondelles pour manifester votre mécontentement puis marchez jusqu'à la pièce du puzzle qu'il vous faudra reconstituer pour obtenir le collier d'Héra. Voici la procédure à suivre pour pouvoir s'en emparer :
- Prenez le grand "L" inversé (ou le grand "1" comme vous voulez) au fond à gauche et placez-le sur le mécanisme tournant, activez le levier pour le faire pivoter deux fois consécutives pour ensuite le placer au fond à gauche sur le tableau.
- Emparez-vous ensuite du "C cédille" et faites-le pivoter deux fois de manière à ce qu'il puisse s'asseoir sur le petit cube de droite.
- Placez alors la grande barre au fond à droite et prenez le "T" se trouvant à gauche. Remettez-le droit et encastrez-le entre le "C cédille" et le "L" inversé.
- Il ne vous reste plus qu'à positionner la barre moyenne pour vous emparer du collier d'Héra.
Retournez dehors et prenez sur votre droite. Grimpez par l'échelle, auparavant inaccessible, et grimpez sur le mur pour

débuter un parcours ascendant. A l'intersection, prenez à gauche pour récupérer les coffres puis empruntez ensuite le chemin de droite. Allez mettre le collier sur la statue d'Héra, puis grimpez sur les mécanismes pour atteindre l'autre rive. Vous pourrez alors admirer une nouvelle cinématique qui vous renseignera un peu plus sur le passé effroyable de notre héros. Avancez et jouez les Tarzan dans les airs grâce aux cordes puis prenez avant de récupérer la boîte de Pandore.

La tombe de l'architecte

Avancez sur les plates-formes mobiles en évitant les roues édentées. De l'autre coté, allez vous emparer de la statue sur votre gauche et emmenez-la sur la rive droite. Laissez-la à cet endroit pour le moment et soulevez la grille d'en face pour vous y engouffrer. Prenez le passage et montez les marches. Rendez-vous sur le toit de l'édifice pour y affronter les molosses accompagnés de leurs gentils toutous puis grimpez à l'échelle de droite pour récupérer les coffres. Prenez ensuite l'échelle d'en face pour grimper ensuite sur la grue. Saisissez les coffres que vous ne pouviez atteindre jusqu'à présent et faites machine arrière pour aller positionner la grue au-dessus du passage souterrain sur votre gauche (là où vous aviez déposé la statue auparavant). Faites ensuite descendre la pierre au bout de la grue afin de libérer le passage, puis faites de nouveau pivoter la grue de manière à faire tomber la pierre sur le bouton situé un peu plus à droite. La manipulation aura pour effet d'ouvrir la première des trois portes de la tombe. Descendez alors et allez positionner la statue sur le bouton situé dans la pièce souterraine, à présent libre d'accès. Ouvrez la deuxième des trois portes puis revenez sur vos pas. Enfin, allez actionner le dernier bouton pour ouvrir la troisième porte, et pénétrez à l'intérieur de la tombe tout en prenant garde aux roues édentées. Passez derrière la femme et arrachez-lui la tête (celle-ci fera office de clé plus tard dans le jeu).
Avancez jusqu'à l'édifice (sans oublier les coffres à droite), puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment. Descendez ensuite les escaliers en colimaçons pour atteindre les tapis roulants. Des ennemis en bon nombre choisiront alors cette zone pour vous attaquer. Avec la lame d'Artémis, abattez les archers qui siègent sur les petites plates-formes. Restez également en mouvement pour éviter les flammes. La bataille terminée, la boîte des dieux sera vôtre ! Poussez la boîte pour enclencher la cinématique.

Les voies d'Hadès

Sautez de plate-forme en plate-forme, et prenez à droite à l'embranchement (n'oubliez pas de récupérer du même coup le coffre en face). Partez ensuite sur votre gauche (encore une fois un coffre est à récupérer non loin) et éliminez les morts vivants venus tout droit des enfers. Avancez jusqu'aux bûches ornées de plusieurs lames tournantes et grimpez dessus pour commencer le parcours. Pensez à visiter les moindres recoins du parcours afin de ne louper aucun coffre. Votre petite balade terminée, avancez jusqu'au point de sauvegarde puis sautez sur les plates-formes mobiles de manière à pouvoir abattre les archers qui vous embêtent. Tuez ensuite tous les monstres de la zone puis grimpez sur le pilier tournant. Quelques piliers plus haut, sauvegardez votre progression puis grimpez sur les pylônes suivants pour atteindre la prochaine plate-forme. Là, vous luttez contre les morts vivants pour faire apparaître les marches qui vous permettront de vous échapper. Montez à la corde qui vous est lancée, puis regagnez la terre ferme grâce à la tombe que le vieillard vient gentiment de creuser pour vous…

La bataille finale

Avancez dans le temple de l'oracle et éliminez les nombreux ennemis qui viendront se frotter à vous. Continuez d'avancer jusqu'à trouver l'oracle d'Athènes. L'horrible réalité découverte, partez venger la demoiselle qui aurait mérité un destin moins tragique. Descendez les marches et allez affronter votre ennemi ultime. Buvez la potion magique de la boîte de Pandore pour que Kratos devienne aussi grand que son ennemi. Affrontez-le alors dans la petite arène qui s'offre devant vous. Pour le vaincre, inutile d'y aller par quatre chemins, analysez bien la façon dont il effectue ses combos de manière à mieux prévoir vos esquives (vive le joystick analogique droit) et choisissez, d'entrée, de l'attaquer avec l'arme d'Hadès et vos lames du chaos. Cela aura alors pour effet de vous rendre une partie de la magie nécessaire à cette attaque. Enfin, lorsque l'ennemi lancera son attaque météore, courrez tranquillement dans l'arène pour éviter d'être touché. Sa jauge de vie arrivée à néant, le bougre parviendra à enfermer votre esprit. Vous redécouvrez alors l'instant du plus grand échec de Kratos. Sauvez votre famille des griffes d'un tas de Kratos enragé pour poursuivre (grâce aux orbes gagnées contre Arès, finissez de compléter votre armement et utilisez tout les moyens

disponibles pour anéantir les Kratos en furie). Pensez également à redonner de temps en temps un peu de vie à votre famille. Enormément de patience. C'est ce qu'il vous faudra avant de réussir cette dure épreuve car les Kratos sont nombreux et leurs assauts extrêmement puissants. Une fois le défi relevé avec succès, il vous faudra affronter une dernière fois le dieu de la guerre dans un duel à l'épée ! Encore une fois, pensez à bien observer les attaques de votre adversaire pour ne subir que le minimum de dégâts grâce aux esquives. Une fois l'ennemi anéantit, regardez la cinématique qui suit, puis enfin, pour finir avec l'approbation des dieux, allez occuper le trône d'Arès dans le mont Olympe !

VIDÉO BONUS

Dans la version US du jeu, il est possible de débloquer des messages secrets (deux numéros de téléphone) en détruisant les deux statues (Ares et le Minotaure) dans la salle du trône à la fin de l'aventure. Dans la version PAL, ces messages sont remplacés par une vidéo spéciale où l'on voit Kratos parler aux développeurs. Pour détruire les statues facilement, utilisez la technique L1 + ◎ avec l'arme que vous a donnée Athena et qui remplace les Lames du Chaos.

God of War II : Divine Retribution

© Sony / SCE Santa Monica Studio 2007

MODES SECRETS

Difficulté Titan

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

Challenge Of The Titans

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer ce mode dans les Trésors.

Arena Of The Fates

Obtenez le rang Titan dans le mode Challenge Of The Titans pour débloquer l'arène dans les Trésors.

COSTUMES

Armure Hydra
Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Costume de God of War
Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Dark Odyssey
Terminez le jeu en mode God.

Athena
Terminez le jeu en mode Titan.

Hercules
Terminez le jeu en mode Titan.

General Kratos
Collectez 20 yeux de cyclopes.

Armure God (c'est la meilleure armure du jeu, elle double toutes les stats)
Obtenez le classemenent God en mode Challenge.

VIDÉOS

Terminez le jeu une fois pour débloquer les vidéos du jeu en version haute-résolution et Story Format.

SCÈNE ÉROTIQUE

A l'instar du premier volet, God of War II comporte un mini-jeu dans lequel vous pouvez abuser des femmes en suivant les directions indiquées sur le stick analogique. L'endroit se trouve dans une zone cachée de Rhodes au début du jeu. Au lieu de plonger dans l'eau des bains, faites le tour pour déceler deux murs à détruire afin d'atteindre la pièce où vous attendent deux femmes dévêtues avec lesquelles vous pouvez interagir en appuyant sur . Vous pouvez recommencer autant de fois que vous voulez mais vous ne gagnerez des orbes que la première fois.

MODE HAUTE DÉFINITION

Appuyez simultanément sur L1 + L2 + L3 + + avant que ne s'affiche l'écran "Sony Computer Entertainment Presents". Si la manipulation a été correctement effectuée, les lettres de l'écran en question seront violettes.

SITE CACHÉ

Durant la partie, vous devriez voir des messages mystérieux s'afficher à mesure que vous vous battez. Ce n'est qu'en atteignant le score de 999 000 combos que vous verrez s'afficher l'adresse du site secret dédié à God of War II : http://www.islandofrhodes.org/

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce petit bijou du Beat'em all dispose d'une palette de coups vraiment impressionnante, et les décrire tous ici reviendrait à rendre inutile le menu pensé pour ça, accessible à tout moment en appuyant sur la touche start. Disons simplement que le fait de récolter des orbes rouges vous permet tout au long de l'aventure d'améliorer vos armes et techniques. Les orbes verts et bleus correspondent respectivement à vos jauges de santé et magie, et vous récolterez tout au long du jeu des items vous permettant au bout d'un certain temps d'augmenter la capacité de ces deux jauges. Il s'agit de l'**Oeil de Gorgone** et de la **Plume du Phénix**, indiqués en gras dans cette solution, tout comme les armes et sortilèges que vous obtiendrez. Vous n'aurez aucun contrôle sur les mouvements de caméra, mais cela ne pose pas tellement de souci puisque celle-ci est continuellement placée au bon endroit. Vous devrez effectuer de nombreuses séquences réflexes au cours desquelles il vous faudra appuyer sur les touches affichées à l'écran, en général lorsque Kratos doit achever un ennemi coriace. Voici pour les petites explications, entrons maintenant dans le vif du sujet...

Rhodes

Lorsque vous prenez les commandes de Kratos, débarrassez-vous de la horde d'ennemis qui vous sert de mise en bouche afin de vous habituer à contrôler votre personnage. Avancez ensuite vers la grille pour l'ouvrir en appuyant tout d'abord sur R1, puis en tapotant le bouton rond. Poursuivez le long de ce couloir en éliminant vos adversaires, puis une fois au bout, prenez garde au gigantesque bras de la statue qui va surgir par la droite, vous ouvrant ainsi un passage à gauche. Empruntez donc le chemin pour trouver un coffre d'orbes verts à ouvrir en maintenant R1. Vous pouvez également détruire quelques éléments du décor afin de récupérer des orbes rouges, pour finalement emprunter l'échelle de droite. Vous rejoignez alors le balcon.

Il vous faut maintenant mener un combat contre le colosse. Lorsque celui-ci tente d'emblée de vous frapper, sautez du balcon pour vous retrouver au sol et éliminez les quelques ennemis. Évitez les coups du colosse en effectuant des roulades à l'aide du stick analogique droit, puis lorsque sa main reste un certain temps au sol, enchaînez les attaques sur celle-ci. Répétez l'opération à trois reprises pour que le colosse soit étourdi. À ce moment, dirigez-vous à gauche de l'arène pour vous placer derrière la catapulte au-dessus du muret. Ouvrez le coffre d'orbes bleus sur la gauche, placez-vous derrière la machine et appuyez ensuite sur R1 pour déclencher le tir d'un boulet qui ira droit dans la tête du boss. Appuyez sur R1 pour vous placer à votre tour dans la catapulte, puis tapotez le bouton rond afin de vous élancer finalement droit sur le colosse. Une séquence vous indiquant une série de boutons à entrer va alors se déclencher.

Suite au combat, vous vous retrouvez dans un bassin. Dans un premier temps, remontez à la surface pour briser les paravents alentours et trouvez derrière deux créatures de rêve qui n'attendent que vous. Approchez-vous alors d'elles et appuyez sur rond, pour effectuer ensuite la série de boutons qui s'affichera à l'écran. Une fois la manipulation réussie, vous récupérerez de nombreux orbes. Sacré Kratos... Sautez maintenant dans le bassin au fond duquel vous devrez briser une paroi en effectuant un sprint sous-marin à l'aide du bouton R1. Vous trouverez en revenant à la surface un point de sauvegarde, en haut de l'échelle de droite. Tirez ensuite le levier sur la gauche, ce qui déplacera différents objets en hauteur, puis vous devrez bientôt lancer votre grappin sur le crochet libre en appuyant sur R1. Lâchez ensuite celui-ci pour atteindre l'autre côté en appuyant sur croix. Poursuivez jusqu'à la grille en hauteur, que vous devrez ouvrir en tapotant le bouton rond, après avoir appuyé sur R1. Éliminez les quelques ennemis qui se trouvent dans cette pièce, détruisez certains éléments du décor pour récupérer quelques orbes rouges, puis empruntez l'échelle du fond.

Une fois en haut, le gigantesque pied du colosse va tenter de vous écraser. Il vous faudra appuyer rapidement sur la touche rond pour le repousser. Détruisez quelques éléments du décor pour récupérer des orbes rouges, puis allez ouvrir les deux coffres qui se trouvent tout à fait à gauche de la pièce. Un autre coffre d'orbes rouges se trouve également au-dessus. Grimpez le long du mur adjacent pour rejoindre celui-ci et remontez vers l'extérieur. Le combat contre le colosse va alors se poursuivre, et il vous faudra descendre sur la plate-forme du bas pour esquiver ses assauts et viser principalement ses mains avec vos plus puissantes attaques. Utilisez donc le "Courroux de Poséidon" en appuyant sur L2 et rond, afin de l'étourdir plus vite. Rejoignez ensuite sa main droite et appuyez sur rond, en ayant atteint l'autre côté à l'aide de votre grappin. Vous devrez appuyer sur les boutons qui s'afficheront successivement à l'écran, puis après avoir réussi cet exercice deux fois de suite, le colosse va vous serrer fortement entre ses mains. Il vous faudra alors appuyer en alternant les touches L1 et R1. Vous atterrissez à l'intérieur d'un bâtiment.

Ouvrez donc le coffre d'orbes bleus, puis montez ouvrir le passage au-dessus du muret. Progressez dans ce couloir en allant trouver un point de sauvegarde à droite de la grille qui vous fait face. Traversez ensuite le couloir de droite tout en éliminant vos ennemis, puis une fois arrivé au bout, emparez-vous du bloc sur lequel se trouve une statue d'aigle à gauche de la pièce, pour aller la placer sur l'interrupteur, au sol à droite. Ceci a pour effet d'ouvrir la première grille. Donnez ensuite un coup de pied dans le bloc (maintenez R1+croix et lâchez après quelques instants) afin qu'il aille se placer sur l'interrupteur d'en face, puis avant que la première grille ne se referme, rejoignez-le en effectuant une roulade avant.
Si vous n'avez pas réussi la roulade à temps, replacez-vous simplement sur le premier interrupteur pour rouvrir la grille, et roulez à nouveau en avant.

Tirez ensuite le bloc vers le passage de droite, puis vous remarquerez au fond du corridor, en hauteur, trois coffres à ouvrir. Amenez donc le bloc sous le muret, détruisez la statue d'aigle afin de monter dessus, puis atteignez le rebord supérieur à l'aide d'un double saut. Le coffre du centre vous donnera l'urne de Gaïa, quant aux deux autres, ils recèlent des orbes rouges. Redescendez pour placer le bloc à nouveau sur le deuxième interrupteur, puis vous ouvrirez la dernière grille. Récupérez le contenu du coffre vert, puis progressez sur la gauche. Éliminez vos ennemis en traversant

ce couloir, puis vous trouverez un nouveau coffre d'orbes rouges sur la gauche, et un ascenseur à emprunter à droite. Vous gagnez alors les hauteurs du palais, et vous voici à nouveau face au colosse.

Attaquez donc son oeil à travers la fenêtre, puis lorsque le décor s'écroulera, une séquence se déclenchera. Vous devez aller récupérer cette épée offerte par Zeus. Grimpez alors sur le rebord situé à gauche de l'échelle, puis grimpez ensuite sur la corniche comme vous l'indique le jeu. Atteignez enfin le toit du bâtiment pour vous occuper de vos nouveaux ennemis, et allez ouvrir la porte au bout de cette plate-forme en arc de cercle. Restaurez votre vie si besoin et à l'aide du coffre vert de gauche, cassez la vitre d'en face, puis allez tout droit en sautant au niveau inférieur pour vous débarrasser des gêneurs (sans oublier les archers sur la gauche). Une fois ceci fait, vous pouvez remonter par l'échelle et ainsi effectuer le parcours le long des poutres pour atteindre finalement un nouveau point de sauvegarde. Empruntez ensuite l'échelle pour atteindre un peu plus loin la chaîne qui vous permettra de descendre au niveau inférieur.

Après avoir vaincu vos ennemis, récupérez les contenus des deux coffres pour ouvrir la grille centrale. Poursuivez le long du pont, en vous dépêchant d'atteindre la plate-forme sur laquelle est plantée l'épée de Zeus. Il est temps d'affronter à nouveau ce colosse.

Vous ne pouvez pas vous emparer de l'épée tant que le colosse frappera au sol. Vous remarquez que la main droite du boss gît au sol à droite. Approchez-vous d'elle puis appuyez sur R1 pour la lui jeter ensuite à la figure. Ceci a pour effet de l'étourdir une première fois, mais vous devrez encore l'assommer par deux fois (en restant à proximité de l'épée et en utilisant si possible le Courroux de Poséidon sur le poing), et essayer durant ces périodes d'étourdissement de récupérer l'épée avec R1 maintenu. Vous y parviendrez finalement après une troisième tentative. Vous obtenez donc la Lame de l'Olympe. Attaquez son bras droit à l'aide de celle-ci, jusqu'à ce que le bouton rond apparaisse à l'écran. Approchez-vous au plus près du colosse pour appuyer sur ce bouton et ainsi vous retrouver à l'intérieur.

Poursuivez le long de ce parcours de planches en vous débarrassant des gêneurs, jusqu'à atteindre le centre du pilier sur votre gauche, appuyez sur R1 pour planter l'épée. Continuez ensuite à monter le long de ce chemin de planches, pour finalement vous agripper au grillage et atteindre légèrement plus haut, sur la gauche, une nouvelle plate-forme. Vous atteignez bientôt le bout du parcours, où il vous faudra attraper la corde tendue horizontalement. Longez celle-ci à gauche pour vous retrouver sur la prochaine plate-forme. Poursuivez le long de l'unique chemin en éliminant ceux qui tentent de vous barrer la route, jusqu'à devoir vous retrouver sur une poutre. Au croisement, prenez à gauche, ouvrez le coffre vert, puis dirigez-vous au niveau de la colonne centrale. Assenez quelques coups d'épée sur celle-ci, puis appuyez sur R1 pour la planter comme précédemment. Vous pouvez maintenant revenir au croisement des poutres et prendre sur la droite. Continuez alors à monter, éliminez vos ennemis, puis agrippez-vous à un nouveau grillage. Grimpez le long de celui-ci pour aller trouver la nouvelle plate-forme sur la gauche. Après vous être occupé du comité d'accueil, dirigez-vous vers la prochaine colonne centrale. Contournez celle-ci par la gauche, puis une fois que vous ne pouvez plus avancer, le jeu vous indique qu'en appuyant sur R1, vous pouvez vous retrouver agrippé à cette corniche. Effectuez donc cette manipulation pour continuer à longer celle-ci en passant sous le pilier énergétique horizontal. Vous atteignez une nouvelle plate-forme, il vous faut vous avancer vers la colonne centrale pour détruire les chaînes dans un premier temps, puis planter l'épée avec R1.

Avant d'aller emprunter la corde bleue que vous présente la caméra, grimpez d'abord aux cordages situés sur la gauche pour aller récupérer votre premier **Oeil de Gorgone** dans un coffre situé au sommet.
Rejoignez maintenant la corde bleue pour atteindre les hauteurs et sauter sur une première plate-forme. Poursuivez ensuite sur la droite pour sauter sur deux plates-formes successives et rejoindre l'échelle. Tirez donc le levier puis redescendez l'échelle pour aller donner des coups d'épée dans ce grand balancier que vous avez fait descendre. Lorsque celui-ci commencera à se balancer, remontez l'échelle pour tirer à nouveau le levier. Agrippez-vous à la corde horizontale qui se trouve au-dessus de vous et attendez que le balancier bloque le rayon le plus proche. Ceci vous permet de longer la corde un peu plus loin, puis de passer le deuxième rayon de la même manière. Vous pouvez donc atteindre une nouvelle plate-forme au bout de laquelle vous briserez les chaînes du pilier central et planterez ainsi l'épée. Il vous faut maintenant vous dépêcher de rejoindre la bouche du colosse avant que les plates-formes ne s'écroulent. Laissez-vous tomber de la bouche pour déclencher une cinématique.

Kratos, ayant maintenant perdu ses pouvoirs divins, se retrouve alors humilié devant son armée de soldats. Avancez, affaibli, jusqu'à déclencher une autre séquence. Vous devrez alors engager un combat contre Zeus. Quoi que vous fassiez, vous serez au final obligé de vous incliner devant sa suprématie. Il va s'ensuivre une cinématique, et vous vous

retrouvez aux enfers.

Vous voici agrippé à une paroi en haut de laquelle il vous faut grimper, tout en détruisant les bras qui essayent de vous attraper. Placez-vous sur le côté droit pour effectuer un saut latéral vers la paroi de droite. Sautez alors en hauteur pour gagner la surface plus haut, légèrement sur la gauche. Vous revoici sur la terre ferme, où vous trouverez non loin de là un point de sauvegarde sur votre gauche. Examinez maintenant les corps des spartiates avec R1, pour en trouver un encore vivant et ainsi déclencher une petite séquence. Vous devez maintenant monter sur Pégase.

Le repère des Titans

Il s'ensuit alors une séquence sur le dos du cheval ailé, où il vous faudra vous débarrasser de ces ennemis volants à l'aide des touches évoquées juste avant l'action. Lorsque vous voyez apparaître au-dessus d'un de vos adversaires la touche rond, approchez-vous de lui et pressez ce bouton. Kratos va alors lui sauter dessus et vous devrez appuyer sur la touche qui apparaîtra à l'écran pour l'achever. Un corbeau apparaîtra ensuite et vous devrez foncer dessus avec la touche croix, puis il vous faudra appuyer sur les touches indiquées à l'écran. Un dernier ennemi va surgir, vous le poursuivrez en tâchant d'éviter les projections qu'il vous envoie. Vous atteignez finalement le repère des Titans. Votre monture va bientôt se retrouver coincée sous la paume du géant et il vous faut donc la délivrer. Après avoir battu les quelques harpies, descendez tout en bas pour trouver un coffre d'orbes verts. Descendez ensuite le long du mur qui lui fait face, pour trouver encore deux coffres plus bas, dont un contenant un **Oeil de Gorgone**.

Il vous faut maintenant remonter au niveau des deux doigts du titan pour assener une série de coups au majeur et ainsi le déplacer pour pouvoir passer. Rejoignez ensuite la paroi de gauche, pour descendre le long de celle-ci et poursuivre sur le côté droit, tout en vous débarrassant des gêneurs. Vous vous retrouverez bientôt agrippé au plafond, puis, toujours en allant à droite, vous atteindrez la fin de ce parcours et trouverez un point de sauvegarde au sol. Poursuivez ensuite dans la grotte pour bientôt devoir affronter un minotaure qu'il vous faudra achever en l'attrapant avec la touche rond, puis en la tapotant. Récupérez éventuellement les orbes verts, puis continuez jusqu'à atteindre un coffre d'orbes rouges au bout, revenez au niveau de la cage suspendue. Brisez celle-ci puis attrapez la corde pour vous laisser descendre plus bas et suivre ce chemin vers la sortie. Sur cette place, ce ne seront pas moins de 6 minotaures que vous aurez à affronter. Débarrassez-vous également des archers en détruisant les tourelles sur lesquelles ils se trouvent. Après avoir fait le ménage, montez par la droite, puis longez le rebord à gauche pour pouvoir atteindre le plateau supérieur. Ouvrez les deux coffres puis allez attraper la grosse chaîne qui vous permettra d'atteindre l'avant-bras du titan. Dirigez-vous alors vers la paume pour déclencher une cinématique.

Prométhée vous demande de soulager son tourment. En lui assenant vos attaques, ses chaînes se brisent et il se retrouve suspendu dans le vide. La caméra vous montre une autre chaîne sur le côté, laquelle il faut attraper pour descendre tout en bas. Contournez le feu par la droite puis poursuivez jusqu'au bout pour que la caméra vous indique le chemin à suivre maintenant. Continuez alors d'avancer, jusqu'à devoir vous agripper à la paroi, et vous diriger vers le bas. Ouvrez le coffre d'orbes rouges puis sauvegardez, après vous être débarrassé des gêneurs. En poursuivant à droite, éliminez d'autres ennemis pour aller ouvrir finalement au bout un coffre contenant un nouvel **Oeil de Gorgone**. Grimpez ensuite le long de la paroi de gauche et vous atteindrez une entrée après avoir nettoyé le passage.

Dans cette caverne, ouvrez les deux coffres puis dirigez-vous vers l'étincelle afin d'appuyer sur R1, et vous retrouver projeté de l'autre côté grâce au grappin. Ce coffre étant inaccessible pour l'instant, poursuivez sur la droite et deux possibilités s'offriront à vous. Empruntez la corde de droite en vous agrippant donc à celle-ci, ce qui vous permettra de revenir sur la plate-forme précédente, en ayant déclenché l'ouverture de la grille. Hâtez-vous de rejoindre l'étincelle en appuyant sur R1, puis si vous avez été assez rapide, vous aurez le temps d'ouvrir le coffre qui recèle une première **Plume du Phénix**. Poursuivez alors à droite pour emprunter le tunnel et vous retrouver nez à nez avec une gorgone au bout de celui-ci. Celle-ci va émettre des rayons lumineux dans votre direction pour tenter de vous changer en pierre. Évitez donc ces derniers en effectuant des roulades à l'aide du stick droit. Une fois que vous l'aurez vaincue en l'achevant à l'aide de la manipulation indiquée à l'écran, deux autres vont ensuite apparaître, bientôt rejointes par quelques harpies. Continuez votre route en ouvrant le passage derrière le mur de glace à briser au fond à gauche du plateau, pour atteindre un nouveau point de sauvegarde, ainsi que deux coffres.

Vous voici maintenant dans la grotte de Typhon. Avancez jusqu'à bientôt vous retrouver face à lui. Vous devez traverser le chemin étroit vers la gauche, mais celui-ci va se mettre à souffler pour tenter de vous faire tomber dans le vide.

Si jamais vous vous retrouvez accroché au rebord, appuyez sur la touche croix pour vous rétablir. Effectuer des roulades s'avère être efficace pour éviter de vous faire rattraper par le souffle. Vous pourrez faire des pauses derrière les quelques murs, en prenant soin de vous débarrasser des harpies. Au bout du parcours, brisez le rocher à droite de la tête de Typhon, puis appuyez sur R1 et tapotez rond, afin de faire chuter ce pilier. Vous pourrez alors courir le long de celui-ci pour atteindre le sommet d'une colonne et vous trouver face à l'oeil gauche du géant. Appuyez ensuite sur R1, pour que Kratos se jette sur l'oeil et récupère le **Fléau de Typhon**. Utilisez cette nouvelle arme sur l'oeil droit en restant appuyé sur L2 et en tirant avec carré. Une fois que les deux yeux sont fermés, redescendez sur le plateau de derrière pour vous occuper des archers, puis utilisez votre nouvelle arme pour atteindre ceux qui se trouvent plus loin, de part et d'autre de la tête du géant.

Suivez le chemin qui se trouve derrière vous, dans la direction du souffle, pour atteindre une place sur laquelle il vous faudra vous occuper du comité d'accueil dans un premier temps. Le but étant ici d'attraper cinq adversaires et de les jeter dans le feu (saisissez-les avec rond, puis jetez-les avec carré). Ceci a pour effet de dégeler les coffres, et vous trouverez une **Plume du Phénix** dans l'un d'eux. Revenez sur la plate-forme précédente puis dirigez-vous ensuite jusqu'au pont brisé de droite. Utilisez votre arc pour éliminer les archers au loin, puis pour détruire la petite cage au bout de la première stalactite. Effectuez alors un parcours de pointe en pointe avec le grappin pour atteindre finalement l'autre côté. Vous pouvez ici détruire quelques rochers afin de récupérer des orbes rouges supplémentaires. Rejoignez le point de sauvegarde au fond à droite. Il vous faut maintenant atteindre la sortie de cette grotte en effectuant le parcours inverse.

Une fois dehors, allez tout d'abord à droite lorsque vous faites face à l'entrée de la caverne, pour redescendre le long de la paroi et vous trouver face à la passerelle sur laquelle il ne reste que très peu de planches. Utilisez votre arc sur la cage en hauteur pour libérer une étincelle sur laquelle utiliser votre grappin. Ceci vous permet d'atteindre deux coffres, dont un contenant un nouvel **Oeil de Gorgone**. Remontez maintenant au niveau de l'entrée de la caverne, puis regardez la cage à détruire en haut à gauche. Utilisez donc votre arc pour la détruire, puis le grappin vous permettra d'atteindre l'autre côté du parcours. Avancez jusqu'à trouver sur votre gauche un coffre d'orbes verts, puis une planche à libérer en hauteur, grâce à votre arc. Montez ensuite le long de la corde pour rejoindre la plate-forme en hauteur, puis gagnez celle du dessus pour finalement attraper la chaîne qui vous permettra d'atterrir à nouveau sur l'avant-bras du géant.

Allez ensuite à droite de la paume pour récupérer la chaîne verticale et ainsi descendre au niveau du feu, au-dessus duquel est suspendu Prométhée. Il vous reste à tirer sur la chaîne à laquelle est attaché ce dernier, en utilisant votre arc. Ceci vous offre un nouveau pouvoir : La **Colère des Titans**. Vous pouvez activer ce pouvoir en appuyant simultanément sur les deux sticks. Voici d'ailleurs l'occasion de tester cette capacité en vous occupant de la horde d'ennemis qui apparaîtra. Récupérez le contenu du coffre bleu, puis progressez en hauteur. Grimpez ensuite au rebord, puis sur la plate-forme un peu plus haut, et montez à la corde de gauche. Allez gagner ensuite les deux rebords de droite pour rejoindre la plate-forme supérieure. Sur votre gauche, vous trouvez la chaîne qui vous permet d'atterrir sur l'avant-bras du géant. Ne l'utilisez pas, mais attrapez plutôt la chaîne d'à côté, tendue à la verticale. Tout en bas de celle-ci, vous pourrez atteindre une ouverture dans le mur qui vous permettra d'ouvrir trois coffres, dont un recélant un **Oeil de Gorgone**. Remontez maintenant la chaîne pour aller grimper le long de la paroi située juste derrière, et atteindre sur la gauche une alcôve où vous trouverez trois nouveaux coffres. L'un d'eux contiendra une **Plume du Phénix**.

Revenez maintenant pour longer la chaîne qui vous a permis précédemment d'atterrir sur l'avant-bras du géant. Frayez-vous un chemin jusqu'au bout de celle-ci en éliminant les gêneurs, puis gagnez la plate-forme située tout en bas. Vous pourrez ouvrir votre premier coffre à orbes dorés, ce qui vous permet de remonter votre jauge de la Colère des Titans. Utilisez maintenant ce pouvoir pour ouvrir la porte sur laquelle est représenté le même symbole.
Progressez dans cette grotte que vous avez déjà traversée, jusqu'à atteindre l'endroit où votre monture est coincée (en passant par un point de sauvegarde et en effectuant dans l'autre sens le parcours le long de la paroi et du plafond). Il va vous falloir utiliser la Colère des Titans sur les cinq énormes doigts du géant, ce qui permettra à Pégase de se libérer. Il ne vous reste plus qu'à monter dessus pour quitter les lieux.

Ile de la création, Coursiers du temps

Il va s'ensuivre un nouveau parcours aérien dans lequel vous devrez vous occuper de vos ennemis, sans oublier que

vous possédez maintenant la technique d'arc "Fléau de Typhon". Le dernier de vos adversaires se révélera plus coriace. Il faudra le frapper jusqu'à ce qu'une séquence de poursuite se déclenche, dans laquelle vous éviterez ses projectiles, puis de nouveau au corps-à-corps, vous devrez le vaincre en effectuant la série de touches affichée à l'écran. Lorsque vous plongez en direction de l'île, appuyez sur la touche qui s'affiche à l'écran afin de vous agripper à la paroi. Grimpez alors tout en haut de celle-ci pour atteindre un point de sauvegarde sur votre droite, ainsi que deux coffres en allant à gauche, dont l'un renfermant une **Plume du Phénix**.

Montez ensuite à l'échelle qui se trouve juste à côté du point de sauvegarde et Kratos s'agrippera automatiquement au plafond. Dirigez-vous alors vers la gauche pour atteindre la plate-forme supérieure où vous attendent vos ennemis. Suite au combat, Empruntez l'échelle qui se trouve en hauteur sur la droite. Une fois en haut de celle-ci, occupez-vous de la meute de chiens qui vous attaque, puis récupérez le contenu du coffre vert et allez ouvrir les deux coffres d'orbes rouges au fond à droite. Observez maintenant le seul cadavre accroché en hauteur auquel il reste encore de la chair, puis faites-le tomber. Ramassez le corps pour l'emmener sur l'ascenseur situé à gauche du coffre vert. Actionnez ensuite le levier de celui-ci pour descendre d'un niveau, ramassez le corps, puis déposez-le sur l'interrupteur situé au sol, face à vous. Ceci a pour effet d'ouvrir la porte de droite, mais pour ouvrir la prochaine, il vous faudra tirer la manivelle qui se situe quelques mètres devant le corps que vous venez de déposer. Dépêchez-vous ensuite de passer la deuxième porte, puis tournez à gauche jusqu'au pont-levis. Appuyez maintenant sur R1, et Kratos abaissera celui-ci à l'aide d'un coup de pied.

Une cinématique va s'enclencher lorsque vous avancerez, puis suite à celle-ci, retournez au début du pont, pour aller trouver à droite du bâtiment un coffre contenant un nouvel **Oeil de Gorgone**. Longez ensuite par la gauche, mais ne traînez pas car le sol va bientôt s'écrouler derrière vous. Continuez de longer le mur jusqu'à passer par l'ouverture sur votre droite, puis sautez dans cette grande cour, dans laquelle vous allez devoir affronter Cerbère, accompagné de quelques amis. Les attaques de ce boss ne sont pas dures à éviter. En effet, de simples roulades suffisent pour esquiver ses coups et autres boules de feu. Utilisez vos plus puissantes attaques sur l'ennemi, de sorte à ce que le bouton rond apparaisse au-dessus de lui. Ceci va vous permettre d'attraper une des têtes et de les arracher en tapotant le même bouton. Suite à ce combat, restaurez vos jauges d'énergie et de magie, pour ensuite aller détruire les trois statues au fond de la cour, ce qui vous permet d'attraper un bloc de pierre, à déplacer sous l'endroit où se tenait Cerbère avant le combat. Rejoignez donc le rebord supérieur en grimpant sur ce bloc, puis sautez en face afin d'aller ouvrir un coffre d'orbes rouges, et de sauvegarder après vous être occupé de quelques ennemis.

Longez le coin de cette petite place vers la gauche pour trouver une petite ouverture, et avancez encore un peu jusqu'à vous agripper à la paroi. Au bas de celle-ci, vous trouverez sur la place de gauche deux coffres, puis une échelle à emprunter au centre. Celle-ci vous permet de vous accrocher au plafond et d'avancer le long de ce parcours en vous débarrassant des ennemis. Vous allez bientôt arriver en face d'une arche en pierre que vous pourrez détruire facilement, puis au bout à gauche du parcours, vous pourrez rejoindre la plate-forme supérieure. Occupez-vous alors de la meute de chiens qui vous accueille et des archers au loin, puis poursuivez au fond pour sauter en direction de la plate-forme où étaient positionnés ces archers. Montez ensuite sur la place pour aller ouvrir un coffre si besoin, puis dirigez-vous vers la droite pour aller tirer le levier au bout après vous être occupé de vos adversaires. L'ascenseur vous amène alors au repère sirènes.

Avancez maintenant au centre de la pièce pour débuter le combat. Leurs coups directs ne sont pas vraiment dangereux, mais évitez de vous faire envoûter par les sons qu'elles émettent, car vous perdrez le contrôle de Kratos un court instant. Restez donc à distance de l'onde sonore en tirant au maximum à l'arc. Vous devrez ensuite achever chaque sirène en appuyant sur la touche rond, puis suite au combat, une ouverture se créera dans le mur. Ne l'empruntez pas tout de suite, mais montez plutôt sur un des rebords de droite qui vous permettra d'atteindre la grosse chaîne. Remontez le long de celle-ci, puis une fois arrivé en haut, vous pourrez vous agripper au plafond et avancer en direction des deux coffres au bout du parcours. Vous trouvez ainsi un **Oeil de Gorgone** dans le coffre de gauche, puis des orbes rouges et dorés dans celui de droite. Redescendez dans l'arène où vous avez affronté les sirènes, pour passer l'ouverture dans le mur. Vous pourrez ainsi ouvrir un coffre bleu et sauvegarder.

Avancez maintenant au centre, le long de l'énorme chaîne qui mène aux coursiers du temps. Une fois arrivé au bout, grimpez le long de la paroi faite de planches sur votre gauche. Une fois en haut, ouvrez si besoin est, les coffres vert et bleu qui se trouvent de part et d'autre de la porte centrale. Vous ne pouvez ouvrir celle-ci pour le moment, donc allez tirer le levier situé à gauche du coffre bleu, pour faire descendre durant un court instant un bras métallique attaché à

une corde tendue. Dépêchez-vous alors d'aller vous accrocher à celle-ci pour vous laisser glisser de l'autre côté. Avancez jusqu'à Thésée, puis une séquence se déclenchera. L'affrontement est inévitable...

Évitez les attaques de Thésée en effectuant des roulades et en vous protégeant avec L1, puis lorsqu'il fera jaillir de la glace, faites en sorte de vous trouver à distance. Frappez-le autant que vous le pouvez, puis s'il vous attrape, bougez le stick gauche dans le sens indiqué à l'écran. Lorsque vous l'aurez suffisamment touché, Thésée va monter à l'étage supérieur. Évitez les projectiles qu'il vous envoie, puis tirez-lui dessus un maximum avec votre arc. Des minotaures vont finir par apparaître, ce qui vous permettra de récupérer un peu de magie et d'énergie après les avoir vaincus. Continuez d'utiliser le Fléau de Typhon sur Thésée, jusqu'à ce qu'il titube et que la touche rond apparaisse à l'écran lorsqu'il sera suspendu. Approchez-vous, puis pressez cette touche, pour effectuer la série de boutons affichés à l'écran. Après votre victoire, vous récupérez la clé du palefrenier.

Avant de passer cette porte qui était gardée par Thésée, dirigez-vous sur la droite pour descendre les quelques marches ainsi que la paroi de bois, pour trouver tout en bas deux coffres, dont un contenant un **Oeil de Gorgone**. Remontez maintenant pour passer cette fameuse porte en insérant la clé à l'aide de R1. Ouvrez les deux coffres qui sont situés dans cette pièce, puis allez jeter un oeil au livre qui se trouve au centre de la pièce. Sortez ensuite par la gauche ou la droite, peu importe, car il vous faudra rejoindre le centre de cette gigantesque selle. Sachez que vous trouverez un coffre d'orbes rouges si vous sortez par la droite, une fois en haut de l'échelle. Montez donc les marches du centre, puis sautez sur le rebord supérieur pour ouvrir un nouveau coffre d'orbes rouges et emprunter la corde afin de rejoindre l'autre porte, à ouvrir avec la clé du palefrenier.

Une fois dans cette pièce, avancez tout droit pour appuyer sur R1, ce qui enclenchera bientôt une nouvelle cinématique. Vous obtenez ainsi le **Courroux de Cronos** et vous pourrez rapidement vous faire une joie de tester cette nouvelle capacité, en vous occupant des ennemis qui apparaissent. Suite au combat, passez donc par le couloir de gauche qui vient de s'ouvrir. Empruntez ensuite l'échelle, montez les marches sur votre droite pour rejoindre le centre de la selle, et vous trouverez finalement un point de sauvegarde dans le coin gauche. Ouvrez également le coffre d'orbes rouges qui se trouve sur la plate-forme supérieure, puis allez ensuite rejoindre la partie droite de la selle pour trouver au bout de celle-ci une **Plume du Phénix**.

Retournez au centre de la selle pour aller maintenant au bout du couloir gauche de celle-ci. Avancez alors le long de ce gigantesque attelage pour finalement vous trouver face à quatre manivelles de couleurs différentes. Avant de vous occuper de celles-ci, grimpez le long de l'énorme sangle de gauche pour descendre ensuite les grandes marches jusqu'au bout du museau, afin de récupérer un nouvel **Oeil de Gorgone**. Revenez maintenant face à ces quatre manivelles. Il vous faudra tourner chacune d'elles et effectuer à chaque fois un parcours dans le temps imparti.

Ainsi, commencez par tourner la manivelle verte, qui correspond au coursier de gauche, ce qui aura pour effet d'ouvrir un court instant la serrure verte au sommet du museau. Hâtez-vous de la rejoindre pour appuyer sur R1 et insérer la clé. Vous remarquez ensuite que la harpie va se placer entre les deux coursiers de droite. Revenez pour le moment tourner la manivelle rouge, qui correspond au coursier de droite. Courez donc vite le long du petit bout de sangle de droite pour aller grimper en haut de la paroi après vous être occupé de trois harpies, puis appuyez sur R1 devant la serrure rouge. Une nouvelle harpie va se placer entre les deux coursiers de gauche. Retournez maintenant vous occuper de la manivelle jaune. Montez donc rapidement le long de la sangle de gauche, allez au bout de celle-ci, puis, lorsque R1 apparaîtra, servez-vous de la harpie comme d'un crochet pour votre grappin. Ceci vous permet d'atteindre le second coursier de gauche, lorsque vous vous trouvez toutefois à bonne distance. Montez vite vers la serrure jaune pour insérer la clé avant que d'autres harpies tentent de vous en empêcher ! Il vous restera alors à vous occuper de la manivelle bleue. Revenez vers celle-ci en vous servant à nouveau de la harpie avec votre grappin, puis lorsque vous aurez tourné cette dernière manivelle, montez vite jusqu'à la serrure rouge de droite. Là, attrapez la harpie qui vous permettra d'atterrir à l'extrémité du museau. Remontez celui-ci pour atteindre finalement la serrure bleue et appuyez sur R1.

Il est temps maintenant de revenir en face des quatre manivelles et d'appuyer sur R1, au niveau de la petite étincelle au sol. Vous activez ainsi un premier mécanisme, et à la fin de son exécution, appuyez à nouveau sur R1 face au petit pilier central, et vous devrez effectuer la série d'actions indiquées à l'écran. Regardez maintenant la séquence qui suit, puis remontez maintenant le long du couloir, afin de rejoindre la selle pour éventuellement sauvegarder, mais surtout pour vous rendre sur la place qui se trouve un peu plus bas à l'arrière de la selle. Vous devrez affronter quelques

ennemis pour libérer le passage sur la droite et continuer votre progression jusqu'au bas de la paroi de bois. Eliminez le moucheron qui tentera de vous barrer la route, puis courez à nouveau le long de cette gigantesque chaîne.

Le temple de Lachésis

Vous voici alors à l'entrée du temple de Lachésis. Accrochez-vous à la paroi qui vient de s'effriter, détruisez un peu plus le décor sur votre droite, puis gagnez le rebord pour longer ensuite le bâtiment sur la droite. Vous atteignez ainsi un nouveau point de sauvegarde. Avancez maintenant jusqu'au mur fissuré qui se trouve derrière la cascade, en ayant éliminé au préalable les insectes volants, puis brisez-le. Vous trouvez ainsi un coffre d'orbes rouges. Rejoignez maintenant les hauteurs en montant via les rochers de droite, puis allez trouver un second coffre d'orbes rouges au bout de la corniche de droite. Rebroussez ensuite chemin pour sortir par le côté gauche, toujours à la même hauteur.

Contournez alors le rebord arrondi pour aller trouver au bout de celui-ci la paroi sur laquelle entamer un parcours. Déplacez-vous sur la gauche en restant toujours à la même hauteur, et vous atteindrez une plate-forme contenant en tout trois coffres, dont un contenant un **Oeil de Gorgone**. Revenez ensuite vous agripper à la paroi pour descendre jusqu'au prochain rebord vous permettant de choisir entre deux directions. Continuez dans un premier temps sur la droite en vous agrippant à nouveau au mur. Suivez le parcours imposé en passant quelques instants par le plafond, puis arrivé à proximité d'un gros rocher fissuré, donnez donc quelques coups de plus afin de le détruire. Ceci a pour effet de révéler une alcôve dans laquelle se trouve un coffre qui contient une nouvelle **Plume du Phénix**. Rebroussez maintenant chemin pour retourner sur la plate-forme qui vous laissait le choix entre aller à droite ou à gauche. Choisissez donc maintenant d'aller à gauche pour éliminer quelques insectes, trouver un coffre rouge, puis ouvrir la grande porte en appuyant sur R1.

Dans cette nouvelle pièce, gît une statue en face de laquelle se trouve un interrupteur. En marchant dessus, cela permet d'abaisser les bras de celle-ci, mais vous n'avez pas assez de temps pour aller vous placer dans ses mains. Allez donc au niveau inférieur pour trouver une alcôve dans le mur opposé à la grille, et où se trouvent deux coffres renfermant d'une part un **Oeil de Gorgone** et d'autre part une **Plume du Phénix**. Devant cette alcôve se trouve un nouvel interrupteur au sol. Une fois que vous marchez dessus, les quatre piliers s'élèvent mais redescendent là aussi trop rapidement pour pouvoir les atteindre. Allez tirer le levier dans le coin gauche de la pièce, ce qui aura pour effet d'abaisser légèrement la grille centrale. Placez-vous maintenant au niveau de la fontaine pour la tirer en direction de l'alcôve et révéler ainsi une entrée sous-marine.

Plongez alors dans ce tunnel, en vous ouvrant le passage grâce au bouton R1, puis vous atteindrez finalement l'autre côté de la grille, où vous pourrez récupérer **l'Amulette des Moires**. Celle-ci vous permet, en maintenant L1, puis en appuyant sur R1 de ralentir le temps quelques instants. Reprenez maintenant le tunnel sous-marin dans l'autre sens, placez-vous sur l'interrupteur, de sorte à relever les colonnes, puis utilisez votre nouveau pouvoir de ralentir le temps. Montez ensuite sur celles de droite, pour qu'une fois arrivé sur la deuxième, vous découvriez l'ouverture dans le mur cachée par une tapisserie, en donnant quelques coups. Vous trouverez alors un coffre renfermant un **Oeil de Gorgone**. Rejoignez ensuite l'étage supérieur à l'aide de votre pouvoir, puis placez-vous maintenant sur le premier interrupteur que vous aviez vu en entrant. Attendez que les mains de la statue soient complètement abaissées, puis ralentissez le temps à nouveau. Une fois que vous vous trouverez dans les mains de la statue, une séquence se déclenchera. Suite à celle-ci, finissez vous-même de détruire la tête de cette statue, ce qui provoquera sa chute en arrière et ouvrira un passage. Avant d'emprunter celui-ci, allez d'abord récupérer les contenus de coffres qui se trouvent à droite et à gauche de la statue. Vous récupérez une **Plume du Phénix** et des orbes rouges.

Passez maintenant par cette fenêtre brisée pour sauter dans la cour et engager un combat contre une horde d'ennemis, contre laquelle vous pourrez bien entendu tester votre nouvelle capacité, à condition toutefois de ne pas détruire la tête de la statue, car l'Amulette des Moires dépend de la lumière verte qui brille sur la tête. Suite au combat, vous pouvez détruire celle-ci afin d'ouvrir le passage et trouver au bout du pont un coffre vert. Allez à gauche pour faire le plein d'orbes rouges, puis à droite afin de récupérer un **Oeil de Gorgone**. Descendez ensuite une des échelles pour vous retrouver à l'étage du dessous, dans l'antichambre du destin.
Vous ne pouvez poursuivre avant d'avoir éliminé ces cyclopes accompagnés de leurs animaux de compagnie. Ces derniers sont aussi stupides que résistants.

Suite à cet affrontement, empruntez alors une des deux échelles qui se trouvent les plus proches de la statue, puis

trouvez sur la gauche un coffre bleu, et sur la droite un levier à tirer. Ceci a pour effet d'abaisser une partie de terrain. Allez donc tirer la statue qui se trouve en face du levier pour la placer sur cette partie de terrain et remontez celle-ci en tirant à nouveau le levier. Montez également pour positionner la statue dans l'axe du pont au-dessus duquel vous apercevez les lasers bleus au loin, puis placez-vous face au côté droit de celle-ci. Maintenez R1 en appuyant sur croix, puis après avoir suffisamment chargé, relâchez pour asséner un violent coup de pied à la statue et la faire atterrir quasiment au niveau du laser. Vous n'avez plus qu'à la positionner correctement dans le socle afin qu'elle coupe le rayon du laser. Occupez-vous maintenant d'aller récupérer la deuxième statue sur la gauche, en la plaçant simplement dans son socle pour couper le deuxième rayon. Une courte séquence vous montre que le passage entre les deux obélisques est maintenant ouvert. Rejoignez-le pour trouver un coffre vert ainsi qu'un nouveau point de sauvegarde. Avancez ensuite le long de ce chemin pour atteindre le marais et bientôt déclencher une séquence. Il vous faudra ensuite appuyer sur la série de touches qui s'affiche à l'écran, puis vous devrez affronter cette vieille connaissance...

Ce boss va vous charger avec sa monture, donc tâchez d'éviter ses attaques en effectuant des roulades. Utilisez également la touche de protection L1 contre les coups directs qu'il vous envoie, puis continuez de le frapper jusqu'à faire disparaître peu à peu les âmes bleues qui le protègent et que la touche rond s'affiche au-dessus de lui. Approchez-vous alors puis pressez cette touche et Kratos s'occupera de la monture du boss. Le combat se poursuit alors au sol, et le barbare attaquera avec sa massue. Protégez-vous avec L1 et sautez pour éviter l'onde de choc qui se propagera au sol après qu'il l'ait frappé. Débarrassez-vous des zombies qu'il déploie, en utilisant par exemple le Courroux de Cronos, puis continuez toujours de le frapper. Même si le barbare grandit peu à peu, continuez de frapper pour qu'il retrouve sa taille d'origine. La suite du combat ne sera pas vraiment difficile, tant que vous continuerez à vous protéger de ses coups, et que vous éviterez de vous faire toucher par les âmes qu'il envoie. Frappez-le jusqu'à ce que le bouton rond s'affiche une nouvelle fois au-dessus de lui, puis après vous être approché et avoir appuyé dessus, préparez-vous à tapoter ce même bouton, de sorte que Kratos s'empare de la massue. Accomplissez ensuite la série de touches qui s'affiche à l'écran pour venir à bout de ce boss. Vous obtenez ainsi le **Marteau de Barbare**. Testez alors celui-ci sur les quelques misérables qui feront leur apparition. Dirigez-vous maintenant vers l'étincelle que vous apercevez sur la branche d'un arbre, puis utilisez votre grappin pour franchir l'autre rive et avancer tout droit vers le temple d'Euryale.

Ruines des Oubliés, Temple d'Euryale

Faites attention de ne pas tomber dans le marais, puis allez trouver un point de sauvegarde et un coffre vert en contournant le bâtiment par la droite. Vous avez besoin d'aller récupérer une clé se trouvant au bout du parcours de plates-formes qui débute à droite du coffre vert. Avancez ensuite jusqu'au cadavre qui gît sur le sol un peu plus loin, puis suite à la petite séquence, ramassez sur le corps la clé d'Euryale. Débarrassez-vous des ennemis qui apparaissent, puis revenez à l'entrée du temple pour le contourner à gauche après avoir nettoyé les environs. Vous trouverez un coffre d'orbes rouges et pourrez ouvrir la porte grâce à la clé. Ouvrez alors les deux coffres, pour récupérer un **Oeil de Gorgone** dans celui qui se trouve tout de suite à droite après la porte. Poursuivez jusqu'aux Ruines des Oubliés.

En vous approchant du coffre, vous serez attaqué par un ennemi chevauchant un cyclope. Appuyez sur rond et tournez le stick pour le faire chuter de sa monture, puis une fois ces deux ennemis éliminés, d'autres ne tarderont pas à apparaître. Il vous faudra alors vous charger en premier de celui qui possède une corne de brume, pour éviter qu'il appelle d'autres ennemis à la rescousse. Vous récupérez en tout deux yeux de cyclope suite à ce combat, et pouvez poursuivre votre route nouvellement accessible, après avoir récupéré des forces à l'aide du coffre, si besoin est. Placez-vous à l'entrée de ce temple à deux doigts de s'écrouler, retirez le bloc qui se trouve devant la grille, puis ouvrez celle-ci pour poursuivre dans le couloir. Détruisez alors le bloc de pierre dans le coin pour découvrir un coffre rouge. Poursuivez jusqu'à avoir le choix entre aller tout droit ou bien à gauche. Choisissez la gauche dans un premier temps, puis après vous être chargé de vos adversaires, vous trouverez deux coffres d'orbes. Retournez ensuite à l'intersection pour emprunter cette fois-ci le passage qui se trouvait droit devant.

Vous voici maintenant dans une vaste caverne où il vous faudra tout d'abord nettoyer les lieux, avant de détruire le pilier rocheux du centre de manière à pouvoir utiliser votre grappin sur la stalactite. Effectuez ensuite le petit parcours en vous balançant le long des deux autres stalactites, pour atteindre une nouvelle plate-forme sur laquelle vous trouverez une échelle à droite. En haut de celle-ci, vous pourrez vous agripper à une liane tendue. Progressez le long de celle-ci en vous frayant un passage, pour finalement aboutir sur une plate-forme contenant deux coffres. Dans l'un des deux se

trouvera un nouvel **Oeil de Gorgone**. Redescendez maintenant, puis traversez le marécage en sautant sur les différents tronçons. Pour éliminer ces archers gênants, placez-vous face aux piliers sur lesquels ils se trouvent et détruisez d'abord les deux latéraux. Faites enfin chuter le pilier central en appuyant sur R1 et en alternant rapidement entre L1 et R1. Une fois les archers au sol, vous n'en ferez qu'une bouchée.

Utilisez ensuite un des morceaux du pilier central pour rejoindre la plate-forme supérieure, puis vous trouverez tout de suite un coffre à ouvrir de chaque côté. Poursuivez maintenant le long du chemin pour trouver au bout de celui-ci un coffre d'orbes bleus, et pénétrez enfin dans cette salle circulaire. Regardez en direction des deux coffres situés à droite en hauteur, puis sortez votre arc. Tirez alors trois flèches vers l'arbuste que Kratos vise automatiquement pour libérer une étincelle sur laquelle utiliser votre grappin. Ceci vous permet d'atteindre les deux coffres et vous trouverez dans l'un d'eux un **Oeil de Gorgone**. Revenez à l'étage inférieur pour aller actionner le levier qui se trouve au bas des coffres, puis cela aura pour effet d'ouvrir la grande grille de droite. Franchissez celle-ci pour détruire le mur qui vous fait face, et occupez-vous des ennemis apparus. Passez ensuite la grille située de l'autre côté de la salle circulaire, pour également détruire le mur fissuré. Allez maintenant placer le cadavre dans l'eau qui s'écoule au niveau de la première grille que vous avez ouverte, et laissez-le flotter le long du courant. Vous retrouverez bientôt celui-ci de l'autre côté, puis devrez le récupérer pour le placer sur l'interrupteur au sol. Placez-vous maintenant sur l'interrupteur du centre de la pièce afin d'ouvrir entièrement la grille d'en face et vous dépêcher de la franchir. Vous trouvez ensuite un point de sauvegarde et un coffre vert.

Après la petite séquence, sautez donc sur la première plate-forme circulaire qui flotte sur le marais. Vous devrez tourner la manivelle afin de déplacer cette roue en direction de la deuxième, mais la difficulté résidera dans le fait que vous serez sans cesse assailli par deux ennemis qui vous empêcheront d'agir.
Servez-vous du petit laps de temps libre dont vous disposez avant l'apparition de nouveaux ennemis pour tourner un maximum cette manivelle et rejoindre rapidement l'autre plate-forme. Le fait d'utiliser le Courroux de Cronos s'avère être une bonne option pour réussir. Réitérez l'opération pour atteindre finalement une troisième plate-forme circulaire et rejoindre l'autre rive. Vous allez maintenant devoir affronter un nouveau boss.

Il s'agit d'un minotaure de pierre, dont vous pourrez éviter les attaques en effectuant comme d'habitude des roulades, puis en vous protégeant avec L1. De votre côté, enchaînez les coups les plus dévastateurs pour finir par effectuer la série de touches qui s'affichera à l'écran, et ainsi venir à bout du monstre. Suite au combat, placez-vous devant l'arbre enchaîné et appuyez sur R1 afin de le faire tomber et de vous en servir comme d'un pont. Grimpez ensuite sur le mur de lianes pour vous diriger vers la gauche et atteindre une plate-forme au-dessus de laquelle il vous faudra vous agripper à la liane tendue.

Une fois au bout de celle-ci, allez soulever la porte noire dans le coin pour révéler une lumière verte qui vous sera utile pour ralentir le temps. Utilisez donc sans tarder cette capacité, pour sauter sur la roue située juste à côté et rejoindre le rouleau d'en face, au-dessus duquel vous trouverez une alcôve contenant un coffre vert. Agrippez-vous ensuite au rebord de cette alcôve, pour le longer sur la droite et ainsi rejoindre une nouvelle ouverture dans le mur, où vous pourrez ouvrir un coffre d'orbes rouges. Sautez ensuite sur le tapis roulant d'en face, éliminez les ennemis, puis progressez jusqu'au bout du tapis en évitant de vous faire toucher par les lasers verts. Détruisez ensuite la barrière de bois pour atteindre la plate-forme suivante à l'aide du grappin. Vous trouvez ainsi un nouveau coffre vert, et devrez détruire la statue centrale pour révéler un passage bloqué par une paroi à pousser avec R1. Avancez, et vous revoici maintenant à l'endroit où vous avez combattu les cyclopes.

Il va vous falloir maintenant faire monter le bloc que vous venez de faire tomber sur le sol du temple qui se penche selon l'endroit où vous vous trouvez. Afin de réussir à le faire glisser à cet endroit, allez tirer le bloc qui est déjà dessus, pour le positionner sur la gauche, de sorte à rajouter du poids de ce côté et donc surélever la partie droite du temple. Vous pouvez alors faire glisser le deuxième bloc sous le temple, et il vous faudra maintenant amener ces deux blocs vers la partie droite du temple, afin de surélever la partie gauche. Regardez alors la partie brillante sur la tranche, et appuyez sur R1 avant de tapoter rond, pour finalement faire vaciller l'édifice et le faire chuter dans le marais. Ceci vous permet d'atteindre les marches en traversant le toit du temple, et d'entamer ainsi un parcours sur la paroi. Longez celle-ci sur la gauche, frayez-vous un chemin en détruisant les branches qui obstruent le passage, puis rejoignez bientôt la terre ferme afin de pénétrer dans une grotte.

En suivant le parcours imposé, vous finirez par atteindre une petite clairière, au milieu de laquelle gît un cadavre.

Observez donc celui-ci avec R1, ce qui déclenchera une petite séquence. Occupez-vous ensuite de la méduse, puis emparez-vous du cadavre pour aller le placer à droite, sur le tapis roulant, ce qui détruira le mécanisme. Allez ensuite au fond à droite après le tapis roulant, pour trouver deux coffres, dont un contenant une **Plume du Phénix**. Détruisez donc ce qui reste des roues pour vous ouvrir le passage, refaites le plein d'énergie ou de magie, puis avancez jusqu'à ce monstre à trois têtes.

Comme d'habitude, utilisez les roulades et protégez-vous avec L1 pour ce qui est de la défense, puis attaquez avec vos coups les plus dévastateurs, jusqu'à faire apparaître la touche rond au-dessus du monstre. Appuyez donc sur celle-ci après vous être approché, afin d'achever ce cerbère. Vous récupérez ainsi la **Toison d'or**, puis il vous faut ensuite tirer le levier qui se trouve sur le pourtour de l'arène. La statue va cracher des boules de feu. Il faut vous placer à l'endroit de leur chute et renvoyer la boule dans la direction de celle-ci, en appuyant sur L1 au moment de l'impact. Ceci a pour effet de la détruire et d'ouvrir ainsi un passage. Progressez maintenant dans celui-ci.

Empruntez le chemin de droite, en vous débarrassant facilement des méduses à l'aide de la toison. En effet, lorsqu'elles vous enverront un rayon, il vous suffira d'appuyer sur L1 au bon moment, puis sur la touche qui s'affichera ensuite, et vous transformerez les méduses en pierre qu'il ne vous restera plus qu'à détruire.
Après avoir passé les quelques marches, détruisez la grande roue de gauche, afin de découvrir une alcôve dans laquelle vous trouverez un coffre renfermant un **Oeil de Gorgone**. Poursuivez ensuite le long du chemin qui fait face à cette alcôve, puis vous arriverez bientôt à la sortie des ruines, où vous passerez à nouveau sur le toit du temple que vous avez fait couler dans le marais. Sautez ensuite sur la plate-forme où vous apercevez le cadavre qui sert de repas aux vautours, puis retournez enfin au point de sauvegarde.

Contournez à nouveau le temple par la gauche, de manière à revenir à l'entrée des ruines des oubliés. Allez ensuite ouvrir la grille qui se trouve au bout à droite de la plate-forme, à l'endroit où était placé le temple que vous avez renversé. Traversez le couloir en éliminant vos ennemis, puis empruntez à nouveau les stalactites de la grotte et le parcours de tronçons, afin de rejoindre la salle circulaire au bout du chemin. Passez rapidement la grille centrale en appuyant sur l'interrupteur, sauvegardez, puis rechargez votre énergie si besoin. Il vous faudra ensuite effectuer à nouveau le parcours sur les trois roues circulaires afin de rejoindre la clairière où vous avez combattu le minotaure de pierre. Passez ensuite sur le tronc que vous aviez fait chuter, puis gagnez le parcours de lianes sur la paroi. Déplacez-vous sur la gauche pour bientôt attraper la liane tendue et allez au bout de celle-ci. Utilisez alors l'Amulette des Moires afin de ralentir le temps et de franchir la roue comme précédemment. Sautez sur le rouleau d'en face, et accrochez-vous au rebord supérieur pour le longer à droite et rejoindre l'alcôve. À partir de celle-ci, sautez en direction du tapis roulant d'en face, au-dessus duquel des lasers verts sortent des murs. Utilisez alors la toison avec L1 afin de renvoyer la première série de rayons et détruire ainsi le mur. Vous découvrez une alcôve dans laquelle se trouve un coffre contenant une **Plume du Phénix**. Répétez l'opération sur les deux autres séries de lasers pour finalement acquérir l'Urne des Gorgones, puis un **Oeil de Gorgone**. Avancez ensuite tout droit pour utiliser le grappin et rejoindre la plate-forme. Traversez l'ouverture que vous avez créée précédemment pour vous retrouver à l'entrée des ruines des oubliés. Vous pouvez maintenant rejoindre l'entrée du temple d'Euryale (la porte centrale à tête de méduse).

Placez-vous face à cette porte à tête de méduse, puis approchez-vous en vous protégeant de la lumière verte avec L1, et vous devrez bientôt tapoter le bouton rond pour finalement transformer la porte en pierre. Il ne vous reste plus qu'à la détruire afin de rejoindre l'intérieur du temple. Au bas des marches, soulevez la porte pour rejoindre une salle dans laquelle vous pourrez détruire deux ennemis changés en pierre avant qu'ils ne reprennent leur forme initiale. Ouvrez éventuellement le coffre vert, puis poursuivez jusqu'à trouver d'autres ennemis dans la pièce suivante. Suite au combat, empruntez l'échelle pour rejoindre le niveau inférieur et engager un autre affrontement contre de nombreux ennemis. Observez avec quelle classe Kratos se débarrasse des deux minotaures, puis après cet affrontement, ouvrez le coffre pour vous refaire une santé, et empruntez enfin le passage de droite qui se libérera.

Vous trouverez un coffre rouge dans l'alcôve qui vous fait face, puis lorsque vous avancerez dans le couloir, une petite séquence va se déclencher. Placez-vous sur l'ascenseur d'en face, pour descendre en tournant sa manivelle. Éliminez les insectes et brisez le centre du mur pour découvrir une alcôve dans laquelle se trouve un coffre qui contient une nouvelle **Plume du Phénix**. Replacez-vous sur l'ascenseur que vous venez d'emprunter, puis tournez la manivelle jusqu'à arrêter l'ascenseur à environ 1m80 (la taille approximative de Kratos) avant la grille. Revenez au sol pour découvrir une alcôve secrète dans le pilier de cet ascenseur et ainsi récupérer des orbes rouges. Étant donné que les deux ascenseurs bougent en même temps, montez alors sur le deuxième également surélevé et dont il manque la

manivelle. Grimpez ensuite sur les trois rebords successifs qui se trouvent en hauteur afin de gagner l'étage supérieur.

Débarrassez-vous de l'ennemi qui vous attend, refaites-vous éventuellement une santé à l'aide du coffre vert, puis vous pouvez sauvegarder. Poursuivez ensuite dans le passage de gauche, puis grimpez le long du mur où vient de se briser l'échelle. Vous trouverez un coffre bleu, puis il vous faudra rejoindre le mur sur votre gauche, pour grimper et progresser ensuite au plafond. Vous devez maintenant franchir un parcours piégé, et vous trouverez au bout de celui-ci un nouveau coffre vert.
Tournez complètement la manivelle afin d'ouvrir un passage sur votre droite et empruntez celui-ci pour courir rapidement vers un levier à tirer. Soulevez ensuite rapidement la grille de droite et sortez avant de vous faire rattraper par ce pilier aux pointes. Sautez ensuite dans l'ouverture créée en actionnant ce levier. Allez maintenant observer le livre sur l'autel après avoir détruit un ennemi statufié, et vous serez bientôt attaqué par Euryale, la vilaine méduse.

Celle-ci se montrera très réactive à vos attaques de magie, puis vous pourrez lui renvoyer les siennes en vous protégeant grâce à la toison et en tapotant le bouton rond. Vous pourrez esquiver le reste de ses attaques en effectuant des roulades. Lorsqu'elle ira se réfugier autour des piliers, continuez de l'attaquer jusqu'à bientôt faire apparaître la touche rond au-dessus de sa tête. Appuyez donc sur celle-ci, puis vous devrez tourner le stick dans le sens indiqué jusqu'à détruire le pilier. Durant cette phase, tâchez d'économiser au maximum votre magie, car vous en aurez besoin pour la troisième phase du combat, plus difficile. En effet, l'ennemi va maintenant se montrer plus coriace, mais poursuivez en employant toujours la même méthode, en utilisant par exemple le Courroux de Cronos. Faites attention à ses boules d'énergie en tâchant de les renvoyer au bon moment avec L1, puis continuez d'attaquer jusqu'à faire apparaître à nouveau la touche rond au-dessus d'elle. Il vous faudra alors vous approcher et appuyer sur ce bouton, pour finalement effectuer la série de touches qui apparaît à l'écran. Une fois venu à bout d'Euryale, vous obtenez la **Tête d'Euryale** en guise de récompense. Il vous reste maintenant à utiliser celle-ci sur 5 gardes, en visant avec L2 et en maintenant appuyé carré quelques instants pour les pétrifier. Vous n'avez plus qu'à les briser, et ceci ouvrira bientôt la sortie de la pièce. Sauvegardez, puis approchez de la manivelle afin que la caméra dévoile les environs.

Allez donc tourner cette manivelle, à fin d'élever le pilier au maximum. Courez ensuite au bout à droite pour sauter sur la petite plate-forme ronde et tirer le levier. Ceci a pour effet d'ouvrir temporairement une grille au fond du bassin, qu'il vous faudra rapidement franchir. Vous ne pouvez y parvenir sans utiliser l'Amulette des Moires, donc ralentissez le temps après avoir tiré le levier. Après avoir passé la grille, tirez également le levier qui se trouve sur la droite afin de la laisser définitivement ouverte, puis remontez à la surface. Vous voici au niveau d'un deuxième pilier à élever au maximum en tournant la manivelle. Retournez maintenant sous l'eau afin d'aller actionner le levier situé dans le coin droit et ainsi ouvrir la porte de droite. Franchissez celle-ci, puis effectuez une accélération en maintenant et relâchant le bouton R1, afin de passer la seconde. Si vous échouez, pas de panique, car vous pourrez revenir au niveau du levier en empruntant le tunnel situé entre les deux portes.

Après avoir franchi cette deuxième porte, revenez à nouveau à la surface pour aller actionner une troisième manivelle et élever ainsi le pilier au maximum. Détruisez le mur qui se trouve en face de la manivelle pour révéler un coffre d'orbes rouges, puis retournez sous l'eau. Détruisez alors la porte qui se trouve dans le coin à droite en fonçant dessus après avoir maintenu et relâché R1. Remontez à la surface pour tourner la quatrième manivelle au maximum, puis allez tirer le levier sur la plate-forme d'à côté. Ceci a pour effet d'ouvrir une grille en hauteur, mais pour le moment il vous faut emprunter le couloir de droite et grimper à l'échelle. Ouvrez les deux coffres d'orbes rouges à proximité, puis marchez sur l'interrupteur rectangulaire au sol. Redescendez ensuite l'échelle, puis empruntez le passage tout de suite sur votre gauche.

Tournez donc la manivelle qui se trouve au bout de la pièce une première fois, ce qui fera apparaître une dizaine d'ennemis. Débarrassez-vous d'eux, puis tournez à nouveau la manivelle au maximum. Le pilier va redescendre peu à peu, donc il vous faut ralentir le temps et rapidement grimper à l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, ralentissez à nouveau le temps pour maintenant franchir chaque pilier avec le grappin, puis au bout de ce parcours aérien vous gagnerez la plate-forme sur laquelle vous aviez ouvert la grille précédemment. Refaites le plein d'énergie à l'aide du coffre vert si besoin et poursuivez le long du couloir pour bientôt atteindre une pièce avec un levier au bout. Tirez donc ce dernier, puis occupez-vous de la meute de chiens apparue pendant que la plate-forme monte au plafond. Débarrassez-vous rapidement des chiens, pour pouvoir librement tapoter le bouton rond une fois que Kratos se retrouvera coincé entre le sol et le plafond.
Il va pouvoir faire redescendre quelques instants la plate-forme, puis de nouveaux chiens vont apparaître et il vous

faudra vous en débarrasser rapidement pour répéter l'opération avec rond, ceci jusqu'à pouvoir passer la grille d'en face qui s'ouvre peu à peu.

Après avoir franchi celle-ci, poursuivez pour bientôt vous débarrasser de deux harpies, puis traversez prudemment le couloir le long des poutres. Au bout du parcours, agrippez-vous au rebord, longez-le sur la gauche, et vous atteignez finalement l'autre côté. Refaites-vous une santé si besoin, puis attrapez la corde en regardant à nouveau dans ce couloir. Une fois en haut de celle-ci, vous trouverez deux coffres, dont un contenant une **Plume du Phénix**. Redescendez maintenant, puis approchez-vous du tas de rochers pour affronter à nouveau un minotaure de pierre. Vous battrez celui-ci de la même manière que le premier que vous aviez affronté aux ruines des oubliés, la seule différence étant que vous serez sans cesse assailli par quelques harpies.

Antichambre du destin, Vestibule d'Atropos

Suite au combat, utilisez le grappin pour rejoindre le point de sauvegarde qui vous fait face, puis allez au bout de ce chemin en éliminant les squelettes, pour gagner bientôt un escalier circulaire. Tirez le levier une fois arrivé en haut de celui-ci, pour révéler la suite des marches et monter ainsi jusqu'à l'Antichambre du Destin. Dirigez-vous d'abord en direction du marais des oubliés, à l'endroit où le barbare vous assaille sur son cheval, vous y noterez la présence de deux coffres d'orbes rouges en très grande quantité. Dirigez-vous ensuite face à la statue qui crache des boules de feu, pour en renvoyer une grâce à L1. Vous ouvrez ainsi un passage qu'il vous faut emprunter, en ayant au préalable longé le précipice par la droite. Récupérez des forces grâce aux deux coffres qui se trouvent dans le coin, puis sautez dans le trou de gauche. Avancez ensuite dans ce tunnel pour rejoindre la sortie après vous être débarrassé des deux moustiques.

Une fois dehors, progressez en éliminant le comité d'accueil, puis rejoignez une première plate-forme grâce au grappin. Grimpez alors le long du mur pour aller trouver deux coffres d'orbes rouges, puis redescendez et poursuivez le long des trois anneaux suivants grâce au grappin, jusqu'à atteindre la terre ferme. Débarrassez-vous des gêneurs, ouvrez le coffre, puis montez à l'échelle. Vous voici parvenu dans le Vestibule d'Atropos. Après vous être occupé de vos adversaires, sauvegardez, puis ouvrez la porte de gauche. Allez au bout à gauche de cette pièce pour vous refaire une santé, puis en allant faire un tour sur le côté droit de la pièce, un combat va alors s'engager contre trois sorciers qui ne cesseront d'invoquer des minotaures tant que vous ne vous serez pas occupé d'eux. Débarrassez-vous donc d'abord de ces sorciers en vous approchant d'eux et en ne cessant d'utiliser la touche rond, pour les récupérer en l'air avec vos lames et les saisir à nouveau par la suite. Il ne vous reste plus qu'à éliminer les minotaures invoqués, pour ensuite avoir la liberté de placer une première statue sur le socle carré du coin droit, et positionner la seconde statue juste à côté. Tournez alors la manivelle de sorte à élever la première statue, puis dépêchez-vous d'aller placer la deuxième au-dessous afin de bloquer le mécanisme de retour. Servez-vous donc des deux statues pour rejoindre les hauteurs de la pièce. Vous trouvez un coffre vert sur la gauche, puis un rouge en allant sur la droite. Empruntez alors l'échelle de gauche pour avancer jusqu'au bout du pont brisé et ouvrir le coffre, après vous être occupé de vos adversaires. Revenez ensuite en arrière pour emprunter les escaliers qui se trouveront sur votre gauche, puis arrivé au bas de ces derniers, éliminez de nouveaux ennemis (tirez tout d'abord le bloc contre vous afin de monter dessus et rejoindre le coffre d'orbes situé sur la plate-forme en hauteur) pour finalement pousser le bloc qui vous ouvrira un accès sur la cour principale. Il vous faudra ensuite pousser le bloc et le placer sous l'échelle trop haute pour être atteinte directement.

Arrivé en haut de celle-ci, empruntez la poutre de gauche pour aller trouver un coffre vert au bout, ainsi qu'un autre contenant une **Plume du Phénix** plus à gauche. Allez ensuite ouvrir la porte qui se trouve à droite du coffre vert, et vous voici à nouveau attaqué par une horde d'ennemis. Ouvrez ensuite le coffre en hauteur puis sortez pour sauvegarder. Gagnez ensuite le bout du balcon afin d'entamer un parcours avec le grappin. Vous atteignez finalement la prochaine plate-forme un peu plus haute, sur laquelle vous attendent quelques ennemis. Placez-vous ensuite à l'extrémité de ce balcon, au niveau de laquelle gisent d'énormes racines. Marchez alors sur l'interrupteur afin de faire apparaître une allée de lianes menant à l'autre bout, puis ralentissez le temps pour atteindre cet endroit grâce à celle-ci. Vous arrivez tout d'abord sur une plate-forme au bas de laquelle il y aura un coffre à ouvrir, en passant entre les deux arbres. Celui-ci contient une **Plume du Phénix**. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur suivant, puis revenez à votre point de départ en empruntant à nouveau ce parcours de lianes (vous aurez le temps d'y parvenir dans ce sens).

Positionnez-vous une fois de plus sur l'interrupteur, puis lorsque le parcours de lianes est entièrement créé, arrêtez donc le temps, pour aller cette fois gagner la plate-forme de gauche, après avoir passé la première aux deux arbres.

Attention, des ennemis vous attendent, donc tâchez de vous en occuper sans tomber de ce petit espace. Suite au combat, replacez-vous sur l'interrupteur puis ralentissez le temps, afin de rejoindre la plate-forme aux deux arbres et prenez cette fois à gauche.
Éliminez le comité d'accueil, positionnez-vous sur l'interrupteur, ralentissez le temps, puis regagnez la plate-forme aux deux arbres afin de franchir le nouveau parcours de lianes qui sera sur votre gauche. Refaites ensuite le plein de santé dans cette pièce, puis soulevez la paroi pour déclencher une cinématique. Il va s'ensuivre un combat contre Persée.

Au début du combat, celui-ci est invisible. Maintenez donc la touche L1 le plus souvent possible, de façon à rester protégé un maximum, et repérez sa présence en suivant la silhouette qui se déplace au-dessus de l'eau. Essayez de taper un maximum sur celle-ci, jusqu'à faire apparaître votre ennemi un très court instant et l'attraper en appuyant sur rond. La suite du combat sera plus classique, au corps-à-corps, face à un ennemi visible. Multipliez les attaques jusqu'à faire apparaître à nouveau la touche rond au-dessus de Percée. Vous finirez ainsi par lui ôter son épée. Durant la troisième partie de l'affrontement, votre ennemi se protégera sans cesse avec son bouclier, mais en vous acharnant vous finirez par l'étourdir quelques instants et là appuyez sur rond, pour ensuite l'achever en pressant les touches qui s'affichent à l'écran. Vous remportez ainsi son bouclier à la fin du combat. Avancez dans l'ouverture afin de vous refaire éventuellement une santé à l'aide des coffres, puis sauvegardez une fois en bas de la chaîne.

Remontez maintenant sur le pont, à hauteur des yeux qui projettent ces rayons verts, puis prenez à droite pour vous placer face à la statue située dans le coin droit. Appuyez donc sur R1, puis brisez le socle de celle-ci. Appuyez ensuite à nouveau sur R1 afin de placer le bouclier de Persée entre ses mains. Tirez donc la statue afin de la faire tomber à l'étage inférieur, puis rejoignez-la pour aller la placer sur son socle, à proximité des lattes de bois, au centre de la cour. Une fois ceci fait, tournez la manivelle afin d'élever la statue en hauteur, et qu'elle réfléchisse le rayon qui sort de l'oeil droit de la statue. Remontez ensuite sur le pont afin de réfléchir le rayon de l'oeil gauche à l'aide de la toison. Le charme étant rompu, vous pouvez emprunter ce nouveau passage et grimper le long des marches.

Progressez jusqu'à bientôt n'avoir d'autre choix que d'emprunter le passage de droite en utilisant le grappin, après vous être débarrassé de deux archers. Ouvrez éventuellement les deux coffres situés après le bassin, puis rendez-vous au fond du couloir à droite pour grimper le long du mur de lianes et trouver au sommet un levier à actionner. Sautez ensuite pour rejoindre le passage révélé juste au-dessous de vous. Approchez-vous de l'animal pour retirer et vous emparer de la **Lance du Destin** qui était plantée dans ses entrailles, puis débarrassez-vous des ennemis apparus. Faites ensuite glisser jusqu'à la manivelle la statue permettant de ralentir le temps qui se trouve dans le coin. Vous avez sans doute remarqué un pont brisé derrière cette statue, et il vous faut tourner la manivelle jusqu'à ce que celle-ci regarde dans la direction du pont. Allez ensuite repositionner dans son coin la statue ainsi tournée. Revenez maintenant au niveau du pont, sautez dessus, puis ralentissez le temps une fois que celui-ci a repris une position horizontale. Courez alors rapidement en direction de la deuxième partie de pont pour éventuellement ouvrir les coffres vert et bleu, puis gagnez la troisième partie du pont afin de sauvegarder votre progression.

Il va vous falloir maintenant effectuer un parcours de haute voltige avec le grappin, en sautant d'étincelle en étincelle, pour rejoindre finalement l'entrée d'une nouvelle grotte. Avancez jusqu'à vous faire assaillir par des sirènes et des minotaures, puis continuez votre route après leur avoir réglé leur compte. Vous ne tarderez pas à rencontrer de nouveaux ennemis sur votre route, mais réservez-leur le même sort en leur montrant qui est le patron. Vous sortez ensuite de cette caverne et atteignez le Grand Abîme. Après vous être refait une santé et avoir sauvegardé sur la gauche, rendez-vous au bout de ce pont brisé afin de déclencher une cinématique. Il va vous falloir affronter Icare en reproduisant les touches indiquées à l'écran, puis une fois que vous lui aurez arraché les ailes, vous vous retrouverez dans les profondeurs, sur le corps d'Atlas.

Le géant Atlas

Progressez alors le long du chemin jusqu'à trouver au bout un coffre vert et un point de sauvegarde. Retournez maintenant au niveau du nez du géant, pour entamer un parcours d'escalade. En suivant celui-ci, vous aboutissez obligatoirement sur une nouvelle plate-forme à gauche, et il vous faut atteindre la suivante en utilisant les ailes d'Icare, comme on vous l'indique à l'écran. Au bout de la troisième plate-forme, gagnez maintenant la première plate-forme ronde suspendue, puis atteignez les suivantes toujours à l'aide des ailes d'Icare, jusqu'à atteindre un orifice tout en bas.

Une fois à l'intérieur du corps, éliminez vos ennemis puis refaites-vous une santé, si besoin, à l'aide du coffre.

Dirigez-vous vers les pointes qui obstruent le passage, puis frappez-les afin qu'elles se rétractent. Tirez ensuite le morceau de colonne vertébrale afin d'aller le placer sous l'alcôve située en hauteur sur le côté gauche. Vous ouvrez ainsi deux coffres, dont un contenant une **Plume du Phénix**. Récupérez ensuite le morceau de colonne vertébrale pour le faire passer cette fois dans la salle suivante (en le tirant) dont il obstruait l'entrée, puis servez-vous en afin de gagner le rebord supérieur. Ouvrez le coffre vert si besoin est, puis poursuivez jusqu'à la caverne remplie de lave. Sautez sur la plate-forme centrale grâce aux ailes d'Icare et préparez-vous à affronter un nouveau minotaure de pierre.

Combattez-le en le frappant jusqu'à ce qu'il fasse vaciller la plate-forme suite à un énorme coup dans celle-ci, puis agrippez-vous à la paroi avant que la plate-forme ne coule dans la lave. Evitez les projections du minotaure en vous décalant rapidement sur les côtés à l'aide la touche croix, puis attendez que la plate-forme refasse surface pour la rejoindre à nouveau. Le combat va alors pouvoir poursuivre, puis frappez-le de la même manière en esquivant au mieux ses assauts. A la fin du combat, il ne restera qu'un petit bloc de pierre à aller déplacer au bout de la plate-forme, en direction de l'alcôve en hauteur. Montez dessus, puis jetez-vous en direction de celle-ci en utilisant les ailes d'Icare pour vous agripper au bord.

Continuez jusqu'à atteindre une nouvelle pièce dans laquelle vous trouverez en bas à gauche une plate-forme où sont posés deux coffres, dont un contenant une nouvelle **Plume du Phénix**. Rejoignez ensuite la plate-forme de droite et placez-vous sur celle qui vous fait face, à l'entrée de cette caverne ouverte sur l'extérieur. En sautant sur la plate-forme de gauche, vous aurez de quoi refaire le plein et sauvegarder. Frappez les pointes qui se trouvent à droite du coffre afin qu'elles se rétractent et libèrent une petite plate-forme rocheuse qui ira se caler contre une protubérance rigide après avoir été quelque peu entraînée par le courant. Sautez donc sur cette petite plate-forme et détruisez ce qui l'empêche d'avancer, puis attendez d'apercevoir de quoi vous accrocher avec le grappin, juste avant que la plate-forme ne termine sa course dans la lave. Le grappin et les ailes vous permettent ainsi de rejoindre la plate-forme suivante.

Détruisez le bloc pierreux qui vous fait face pour révéler une colonne de fumée, à utiliser avec les ailes d'Icare, comme on vous l'indique à l'écran. Avant de tester ceci, sautez dans le trou pour briser le mur fissuré en bas à gauche et découvrez ainsi un coffre rouge. Remontez pour emprunter cette fois la colonne de fumée après avoir déployé vos ailes. Ceci vous permet de rejoindre le passage surélevé en vous y agrippant, et vous devrez bientôt vous occuper d'un groupe d'insectes volants. Attrapez-en un pour le jeter en direction du pilier central qui brille, afin de le détruire (visez avec le stick droit une fois que vous avez attrapé un insecte). Détruisez ensuite les nids de droite et de gauche, puis les deux autres nids de cette pièce, afin de pouvoir grimper tranquillement le long de la paroi découverte suite à la destruction du nid qui brillait. Le parcours imposé vous amène obligatoirement au niveau de deux coffres à ouvrir selon votre état de santé, puis vous trouverez la suite du parcours en sautant grâce aux ailes vers la paroi située en face à droite de ceux-ci.

Vous arrivez jusqu'à une grosse stalactite luisante, à détruire pour atteindre la fin du parcours et vous laisser tomber sur la plate-forme. A partir de celle-ci, sortez par le passage de droite, puis agrippez-vous à nouveau au plafond, en haut à gauche de la sortie. Suivez le parcours imposé jusqu'à devoir détruire une première stalactite sur votre droite, ce qui ouvre l'accès à une pièce secrète dans laquelle vous trouverez deux coffres, dont l'un qui contient l'Urne de Prométhée. Détruisez les autres stalactites pour récolter quelques orbes rouges supplémentaires, puis gagnez la fin du parcours tout en vous occupant de vos ennemis. Avancez jusqu'à devoir vous placer sur une plate-forme ronde et la laisser descendre sous l'effet de votre poids. Sautez ensuite sur la paroi d'en face puis descendez-la pour vous retrouver accroché au plafond et apercevoir au loin le point de sauvegarde. Dirigez-vous vers celui-ci en détruisant les deux pointes qui, en tombant, vont libérer une colonne de fumée. Ecartez enfin les deux tentacules et laissez-vous tomber sur la plate-forme centrale de sorte à pouvoir rejoindre le point de sauvegarde sur la gauche.

Retournez ensuite sur cette plate-forme centrale pour sauter en direction de la colonne de fumée qui vous permettra d'atteindre, grâce aux ailes, la fenêtre donnant sur l'extérieur. Sautez maintenant en direction de la première plate-forme suspendue, puis gagnez la deuxième plus bas, là où se trouve une manivelle à actionner. Après avoir fait le ménage, tournez celle-ci dans le sens indiqué afin de remonter à hauteur de la prochaine plate-forme suspendue. Une fois sur la dernière, longez la corde raide pour atteindre la suite du parcours et trouver deux coffres ainsi qu'un point de sauvegarde. Entamez ensuite le parcours d'escalade afin de rejoindre le plafond, après avoir détruit les rochers sur votre passage et vous être occupé des ennemis. Rejoignez ensuite la première étincelle en lâchant tout d'abord le plafond avec R1, et en appuyant tout de suite après sur la même touche afin de lancer votre grappin. Effectuez le parcours jusqu'à la dernière étincelle pour rejoindre à nouveau une paroi. Afin de réussir le saut vers la plate-forme

opposée, dirigez le stick vers l'arrière puis sortez vos ailes.

Gagnez ensuite la plate-forme suivante, puis avancez jusqu'à vous trouver face à deux blocs de pierre. Tirez-en un des deux en haut, au bout de la pente de gauche, puis amenez le second à côté de cette pente, au sol, dans l'axe du premier bloc. Poussez ce dernier de façon à le positionner sur celui du dessous. Amenez ensuite ces deux blocs ainsi empilés vers le petit muret de droite, puis montez dessus afin de tirer le bloc supérieur à cette hauteur. Faites ensuite glisser le bloc contre le mur d'en face. Atteignez le rebord supérieur, mais avant de continuer tout droit, tournez-vous vers la paroi du mur de gauche et agrippez-vous à celle-ci en sortant vos ailes, pour entamer un parcours vers la gauche qui vous mènera à un coffre rouge. Revenez ensuite sur la plate-forme au bout de laquelle vous trouvez un coffre vert, puis grimpez à une nouvelle paroi.

Il va vous falloir bientôt escalader tout en évitant les éboulements de pierres. Pour ce faire, changez continuellement de paroi tout en continuant à grimper. La suite du parcours se trouvera sur la gauche, et il vous faudra descendre le plus rapidement possible en appuyant sur la touche R1 à plusieurs reprises, puis vous décaler ensuite sur la gauche une fois en bas, afin d'éviter un nouvel éboulement. Accomplissez ensuite la dernière ascension tout en évitant les éboulements en vous décalant de gauche à droite comme précédemment, puis vous atteindrez enfin les hauteurs.

Approchez-vous alors des gigantesques chaînes qui vous font face, puis brisez-les pour déclencher une séquence. Il vous faudra bientôt alterner rapidement entre les boutons L1 et R1 afin de ne pas vous faire aplatir par les deux doigts du géant. Vous obtenez finalement un nouveau pouvoir suite à la cinématique : le **Séisme d'Atlas**. Vous avez la possibilité de tester cette nouvelle capacité en vous occupant de la horde d'ennemis apparue. Une nouvelle séquence va ensuite se déclencher, puis après celle-ci, vous vous retrouvez à nouveau au Grand Abîme.

Rejoignez donc le point de sauvegarde sur la plate-forme d'en face, puis sautez sur les plates-formes suivantes jusqu'à devoir vous agripper au pilier, légèrement sur la gauche de celui-ci. Vous ne pouvez atteindre directement le sommet où se trouve un coffre vert, car il vous faut effectuer plutôt un saut arrière pour rejoindre le sommet du pilier de derrière grâce à vos ailes. À partir de celui-ci, vous pouvez maintenant vous jeter en direction du sommet du pilier précédent, et Kratos s'agrippera automatiquement au rebord. Ouvrez le coffre vert si besoin, puis rejoignez l'entrée du Palais des Moires.

Palais des Moires, Jardin des Dieux

Sur cette place, récupérez les contenus des coffres si nécessaire, puis allez tirer le levier qui se trouve sous le côté droit de la pente. Il aura pour effet de faire apparaître un groupe d'ennemis, et il faudra vous débarrasser en priorité de ceux qui possèdent une corne de brume. Suite au combat, approchez-vous de la petite poutre qui dépasse à proximité du coffre bleu, puis tirez-la afin de faire bouger le décor circulaire. Changez ensuite de levier plusieurs fois tout en continuant à tirer, jusqu'à découvrir l'ouverture du palais. Récupérez les contenus des deux coffres de droite, puis tirez le levier au centre de la pièce. Non seulement des ennemis vont apparaître, mais vous devrez faire attention à quel endroit vous posez maintenant les pieds, car des pics vont jaillir du sol. Le but ici est d'attendre que la salle ait tourné jusqu'à dévoiler une ouverture au niveau du mur fissuré sur la droite (un dessin circulaire est gravé dessus). Il vous faudra alors pénétrer dans l'alcôve et tirer le mur vers vous avec R1. Cela a pour effet de bloquer le mécanisme, et vous pouvez aller maintenant récupérer les contenus des coffres dans les deux alcôves de gauche et trouver également une poignée de manivelle.

Progressez dans l'allée centrale, refaites le plein d'énergie, puis empruntez l'escalier de gauche. Vous trouvez tout de suite un coffre de chaque côté, puis après les avoir ouverts, continuez tout droit jusqu'à la grande place aux deux statues gigantesques. Empruntez alors l'échelle qui se trouve sur la droite, puis placez la poignée sur la manivelle qui vous fait face. Tournez celle-ci, ce qui a pour effet de désactiver les flammes que vous apercevez en bas à gauche, puis ralentissez le temps. Redescendez rapidement pour gagner cette plate-forme et passer par l'ouverture de droite, où vous trouverez un coffre renfermant une **Plume du Phénix**. Rejoignez ensuite la plate-forme suivante où vous pourrez sauvegarder votre progression au bout du couloir.

Continuez ensuite le long de l'unique chemin, jusqu'à vous trouver devant une grille d'où émane de la fumée. Allez donc au bout du couloir afin d'actionner le levier de droite, ce qui aura pour effet d'abaisser très brièvement la grille, puis il vous faudra utiliser la fumée et sortir vos ailes afin de vous trouver assez haut pour rejoindre l'ouverture avant qu'elle ne

se referme. Afin d'avoir assez de temps pour effectuer cette manipulation, rejoignez donc la grille d'où s'échappe la fumée en effectuant des roulades, ce qui devrait vous laisser suffisamment de temps pour passer.

Poursuivez dans ce couloir en éliminant les gêneurs, puis soulevez la grande fresque qui vous fait face, afin de pénétrer dans une nouvelle salle où se trouvent deux coffres qui vous serviront éventuellement à vous refaire une santé. Détruisez l'échafaudage de gauche afin de faire tomber le bloc, puis emmenez celui-ci dans la salle suivante.

Vous voici dans la salle de Lachésis. Approchez-vous de l'autel au centre afin de lire le livre, mais vous n'y parviendrez pas. Amenez donc le bloc le long du passage de droite afin de le placer à côté du traducteur qui se tient à genoux sur un interrupteur. Remplacez alors le traducteur par le bloc afin de garder l'interrupteur activé, puis amenez le traducteur en face du livre. En chemin, vous devrez protéger celui-ci en le posant au sol et en ouvrant le passage entravé par quelques ennemis. Surveillez la jauge de vie du traducteur en haut à droite de l'écran. Une fois en face du livre, celui-ci dira avoir oublié les paroles, mais en tapotant la touche rond à plusieurs reprises, vous arriverez à vos fins et une cinématique se déclenchera.

Approchez-vous ensuite de la porte de gauche et appuyez sur R1 pour récupérer la Clé du Bélier. Passez cette porte et poursuivez dans le couloir, pour atteindre au bout une nouvelle grille à soulever. Allez ensuite au bout de ce couloir précédemment traversé afin de sauvegarder. Dirigez-vous sur la gauche pour rejoindre l'extérieur et traverser cette place aux deux gigantesques statues, afin d'aller ouvrir la porte du bélier grâce à la clé. Ouvrez le coffre qui vous fait face si besoin et poursuivez sur la droite jusqu'au déclenchement d'une petite scène. Éliminez alors les ennemis apparus le plus vite possible, afin de ne pas vous retrouver écrasé entre les parois qui se rapprochent. Après ce combat acharné, les parois finissent par se rétracter et vous pourrez emprunter l'ouverture au bout à droite.

Ouvrez le coffre rouge au bout du couloir, puis empruntez les escaliers qui mènent à une nouvelle salle circulaire. Vous trouvez sur la gauche deux coffres, dont l'un contenant une **Plume du Phénix**.
Détruisez ensuite le mur fissuré pour emprunter le passage révélé en longeant le rebord de gauche. Après être passé devant la grille où vous avez aperçu deux coffres rouges, laissez-vous tomber au sol pour emprunter une échelle et revenir sur la gauche ouvrir ces coffres. Remontez ensuite sur le rebord pour gagner le point de sauvegarde. Refaites-vous éventuellement une santé grâce au coffre vert, puis accrochez-vous à la chaîne qui va bientôt casser. Vous vous retrouvez alors à l'étage inférieur, et lorsque vous vous approchez pour ouvrir la porte avec R1, un message vous indique que les soeurs exigent un sacrifice par le feu. Combattez alors la sirène qui vient d'apparaître jusqu'à l'étourdir (donc lorsque la touche rond apparaîtra) mais ne l'achevez pas. Allez plutôt tirer le levier opposé au mur duquel elle est proche, afin de faire jaillir des flammes et faire rôtir cette dernière. L'opération est à répéter deux fois de plus, puis vous pourrez ensuite passer cette porte.

Récupérez votre énergie en ouvrant le coffre vert qui vous fait face, puis plongez dans le bassin. Progressez dans ce tunnel sous-marin en prenant garde aux pointes, pour atteindre finalement une nouvelle pièce dans laquelle vous trouverez deux coffres rouges derrière vous. Avancez ensuite jusqu'à cette nouvelle pièce circulaire. Descendez au centre pour aller tirer le levier qui se trouve derrière l'oiseau. Remontez ensuite pour grimper le long de la paroi et vous agripper au plafond de cette salle. Détruisez alors toutes les stalactites afin de révéler à plusieurs endroits des rayons de lumière. Redescendez maintenant au sol et dirigez-vous vers les trois manivelles. Il vous faut les tourner de sorte à obtenir le symbole du croissant de lune le moins épais des deux que vous pouvez créer. Allez ensuite tirer le miroir jusqu'au rayon de lumière le plus proche de l'entrée de cette salle, et celui-ci devrait refléter la lumière en direction du symbole de la pleine lune. Replacez-vous ensuite au niveau de manivelle pour cette fois créer le croissant de lune le plus épais. La glace qui emprisonnait l'oiseau se met à fondre, et il vous faut vous placer devant celui-ci pour le faire pivoter à l'aide de cette manivelle. Arrêtez-le à chaque fois devant un des murs de glace afin de le faire fondre en faisant cracher du feu à l'oiseau, après avoir tiré son levier de derrière. Dans l'un des différents coffres que vous découvrirez, vous pourrez récupérer une **Plume du Phénix**. Prenez garde, car par deux fois vous décongèlerez un minotaure en plus du coffre. Ouvrez finalement la porte que vous avez également dégelée.

Passez ensuite par la fenêtre du couloir qui suit, et vous vous trouverez dans une salle remplie d'insectes. Détruisez tout d'abord le nid situé au sol, puis grimpez le long du mur, au niveau de l'échelle brisée, pour finalement vous retrouver agrippé au plafond. Ceci vous permettra d'aller détruire le deuxième nid sur la droite. Restez donc accroché au plafond, puis dirigez-vous sur la gauche pour trouver le troisième nid à détruire. Retombez au sol pour tourner la manivelle centrale jusqu'à faire apparaître une étincelle et vous y agripper avec le grappin. Vous atteindrez alors les

hauteurs de la tour et trouverez des coffres vert et bleu à ouvrir si besoin, puis il vous faudra poursuivre jusqu'à la prochaine salle. Vous serez alors accueilli par deux cerbères, bientôt rejoints par d'autres ennemis. Vous aurez besoin d'utiliser vos plus puissantes attaques pour en venir à bout (telles que le Séisme d'Atlas et la colère des Titans), puis suite au combat, vous pourrez accéder à l'échelle et sauvegarder en haut de celle-ci.

Vous trouverez sur la plate-forme opposée au point de sauvegarde trois coffres d'orbes à ouvrir, puis laissez-vous tomber entre les deux grandes grilles afin de trouver deux coffres rouges de plus. Remontez ensuite en vous agrippant à un premier rebord, puis à un deuxième sur la paroi opposée, et au dernier qui vous permet de vous relever afin de revenir du côté du point de sauvegarde. Soulevez ensuite la grille pour éventuellement récupérer le contenu du coffre vert, mais surtout pour descendre à l'échelle. Vous trouverez bientôt une statue permettant de ralentir le temps, dont l'accès est obstrué par quelques pots à détruire. Amenez ensuite cette statue au bout du couloir, afin de la positionner au niveau de la grille qu'il vous faut ouvrir à l'aide du levier. Une séquence s'est déclenchée, montrant un traducteur qui se jette dans le vide afin de vous empêcher d'atteindre les soeurs. Poussez alors au maximum la statue sous la grille, de sorte que celle-ci ne puisse plus se refermer.

Pénétrez dans la salle d'Atropos, puis franchissez ce mur liquide qui se trouve à gauche.
Vous avez remonté le temps quelques secondes en arrière, et il vous faut tout de suite ralentir le temps avec votre pouvoir pour revenir tout d'abord à l'endroit où vous aviez trouvé la statue, car un coffre spécial s'y trouve. Celui-ci vous permettra d'augmenter quelque peu la taille de votre barre de santé. Retournez ensuite dans la salle d'Atropos afin de franchir à nouveau le mur temporel de gauche, puis ralentissez le temps une fois encore pour courir vers le traducteur et l'attraper avec R1. Placez-le devant l'autel, puis forcez-le à lire de la même manière que son prédécesseur. Approchez-vous de la porte montrée dans la séquence, puis appuyez une première fois sur R1 pour vous emparer du Crâne du Guerrier. Ouvrez ensuite cette porte, puis tournez la manivelle qui vous fait face de sorte à faire évacuer plus de fumée. Sortez vos ailes de manière à atteindre la petite alcôve en hauteur et actionner le levier. Ceci a pour effet d'augmenter la longueur de la traînée de fumée, ce qui vous permet, si vous êtes assez rapide, d'atteindre une petite plate-forme tout en haut à gauche à l'aide de vos ailes, sur laquelle vous trouvez un coffre rouge. Agrippez-vous ensuite au plafond et suivez le parcours imposé (en détruisant le pilier qui obstrue le passage) pour rejoindre l'ascenseur dans la pièce de gauche.

Tournez donc la manivelle afin de rejoindre l'étage inférieur et sautez en direction de la grande place principale en utilisant vos ailes. Un combat va alors s'engager contre des cyclopes, puis suite à celui-ci allez vous placer au niveau de la porte située au bout à gauche de la place, pour la déverrouiller avec le Crâne du Guerrier. Franchissez celle-ci afin de vous refaire une santé et de sauvegarder. Pénétrez dans la salle circulaire pour vous placer au centre et appuyez sur R1, puis rond afin de faire descendre la plate-forme. Un piège s'est déclenché au plafond, et des squelettes ne vont pas tarder à venir vous empêcher d'abaisser la plate-forme jusqu'au bout. Occupez-vous en grâce au Séisme d'Atlas, puis soyez attentif à ce que les squelettes n'aillent pas coincer le mécanisme sur la droite, de temps à autre. Lorsque vous voyez que vous ne pouvez plus descendre, c'est qu'il vous faut rapidement aller ouvrir la grille au fond à droite de l'image.

Après avoir franchi celle-ci, ouvrez les coffres rouges qui se trouvent tout de suite sur la droite, puis montez les marches. Il vous faudra bientôt entamer le parcours sur la corde raide. Débarrassez-vous des gêneurs, puis une fois arrivé à mi-parcours, des archers vont couper la corde, ce qui vous fera atterrir sur une plate-forme plus bas. Dirigez-vous vers ces derniers en vous agrippant au rebord et en le longeant sur la droite pour atteindre la terre ferme. D'autres ennemis vont ensuite apparaître, puis après vous être débarrassé de tout ce beau monde, redescendez sur la plate-forme. Dirigez-vous maintenant sur le mur opposé afin d'entamer un parcours d'escalade qui vous permettra d'atteindre le plafond et de rejoindre enfin l'autre bout de cette pièce. Éliminez la bande de moucherons qui vous accueille, puis refaites-vous une santé avant de poursuivre sur la droite. Tirez quelques flèches en direction de ce point lumineux afin de briser le mur et révélez deux coffres, dont un spécial qui augmentera un peu votre jauge de magie. Détruisez le mur situé à droite du coffre afin de révéler un levier et de l'actionner.

Utilisez ensuite la fumée pour monter un peu plus haut grâce aux ailes, puis suivez le parcours de fumée en volant autour de la colonne, jusqu'à atteindre la sortie de cette pièce. Avancez alors jusqu'au livre situé au bas des marches puis lisez-le. Vous trouverez ensuite un nouveau point de sauvegarde au fond à droite de cette pièce, puis à partir de cette plate-forme, sautez en direction des escaliers tournants que vous apercevez sur la gauche. De retour sur la plate-forme centrale, dirigez-vous maintenant sur celle de gauche pour avancer dans ce couloir après vous être occupé

des squelettes. Occupez-vous d'un nouvel ennemi, puis actionnez le levier qui vous fait face afin d'abaisser les pics un court instant. Allez rapidement briser le mur de piliers au fond à gauche. Vous trouvez ainsi deux coffres et une statue permettant de ralentir le temps, mais il est primordial de revenir au niveau du levier avant de vous occuper de tout ceci. Débarrassez-vous des deux ennemis qui auront peut-être eu le temps de vous rejoindre, puis actionnez à nouveau le levier et ralentissez le temps de manière à pouvoir ouvrir un premier coffre. Revenez vite vous réfugier à côté du levier pour l'actionner une seconde fois et répétez la même opération dans le but d'ouvrir le second coffre.
Tirez ensuite le levier puis ralentissez à nouveau le temps pour vous diriger face au cadavre et récupérer sur celui-ci le Cristal de Borée. Effectuez ensuite les actions dans cet ordre : actionnez une dernière fois le levier, ralentissez le temps, tournez la manivelle juste d'un seul tour, ralentissez le temps à nouveau, puis passez la grille au fond du couloir de droite en évitant les précipices. Poursuivez dans ce couloir, jusqu'à trouver un rebord auquel vous agripper, situé à gauche du mur sur lequel coule de la lave. Effectuez ensuite un double saut arrière pour rejoindre une ouverture dans le mur opposé et descendre l'échelle. Vous trouvez alors trois coffres rouges. Remontez pour rejoindre le bout du couloir et trouvez deux coffres vous permettant de récupérer santé et magie.

Au niveau du cercle au sol, détruisez la statue de droite, puis amenez celle de gauche dans la salle suivante en ne cessant d'avancer avec celle-ci vers le fond de la pièce, car elle vous servira à vous protéger des flammes. Pour récupérer les contenus des coffres sur les côtés de la pièce, déplacez la statue contre le mur, juste à côté des grilles, de manière à pouvoir librement les ouvrir et vous emparer du butin. Débarrassez-vous en chemin des ennemis qui tenteront de vous empêcher de réussir, puis positionnez la statue juste en face du levier. Tirez alors ce dernier, puis placez la statue sur l'interrupteur de gauche un peu plus loin. Placez-vous rapidement sur celui de droite afin de faire apparaître une étincelle sur laquelle utiliser le grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre la plate-forme au bout de cette pièce. Déplacez le vase de l'interrupteur central afin d'abaisser l'ascenseur, puis poussez-le ensuite au centre de ce petit chemin de béton.

Approchez du levier au centre de la pièce pour déclencher l'apparition d'ennemis. Après vous en être débarrassé, vous pourrez aller sauvegarder sur la droite puis revenir tirer le levier au centre. Suite à la cinématique, empruntez les escaliers qui se trouvent en hauteur à gauche du point de sauvegarde, puis une fois en haut de ces derniers, ouvrez les coffres rouges situés à droite dans un renfoncement, ainsi qu'en face des marches. Montez ensuite sur le piédestal pour actionner le levier. Une fois à l'étage supérieur, insérez le Cristal de Borée dans la fresque à laquelle vous êtes adossé. L'accès va s'ouvrir, puis vous trouverez au bout du couloir à gauche un coffre d'orbes rouges. Grimpez alors le long de la chaîne puis rejoignez le point de sauvegarde et les deux coffres.

Avancez ensuite jusqu'à la corne qui se trouvera sur votre gauche afin de souffler à l'intérieur à l'aide de R1. Une cinématique va alors s'enclencher, et il vous faudra ensuite rejoindre la grande place un peu plus bas, sur laquelle se tenaient les deux gigantesques statues. Montez sur le socle de droite, rejoignez ensuite celui de gauche, puis gagnez la plate-forme un peu plus à gauche au niveau de laquelle se trouve une échelle brisée. Ouvrez cette nouvelle porte. Dans cette pièce, actionnez le levier afin de grimper le long de la paroi apparue et rejoindre finalement le plafond. Déplacez-vous alors sur votre gauche pour briser les deux chaînes qui scintillent. Ceci a pour effet d'ouvrir deux alcôves : l'une contient un coffre rouge et l'autre un pilier à déplacer jusqu'à la paroi qui s'est élevée grâce au levier. Tirez donc à nouveau ce dernier afin de rabaisser le mur et pour vous occuper dans un premier temps de vos ennemis. Placez ensuite le petit pilier sur cette plate-forme élévatrice, dans le coin avant gauche, de sorte à bloquer celle-ci à mi-hauteur lorsque vous actionnerez une nouvelle fois le levier. Ceci vous permet de rejoindre la plate-forme, puis en débloquant le pilier vous pourrez atteindre l'étage supérieur. Montez maintenant sur celui-ci afin de briser la chaîne qui retient la grille fermée, puis empruntez ce nouveau passage. Vous trouvez un coffre vert sur votre droite, ainsi qu'une manivelle à tourner au maximum sur la gauche. Vous avez ainsi élevé les deux gros socles sur la place principale et ouvert la grille au bout du couloir à droite. Tournez alors cette nouvelle manivelle jusqu'à ouvrir un passage en face et vous retrouver face à un adversaire dans la pénombre. Lorsqu'il vous fonce dessus, protégez-vous de ses attaques et préférez utiliser la magie (le Séisme d'Atlas par exemple) plutôt que vos armes blanches afin de venir plus rapidement à bout de l'ennemi. Dans ce combat, vous ne pourrez vous déplacer que d'avant en arrière. Lorsque la touche rond apparaîtra au-dessus de lui, exécutez-vous et une nouvelle cinématique se déclenchera. Suite à celle-ci, apparaît un boss qui ne semble pas du même acabit.
..

Au début du combat, Kratos est tellement énervé que vous ne pouvez qu'avancer en poussant des cris. Lorsque le Kraken vous attrapera, une séquence se déclenchera et vous obtiendrez ainsi **l'Amélioration de la Colère des Titans**.

Appuyez alors sur les deux sticks en même temps pour vous libérer et rejoindre la terre ferme. Esquivez les coups et projections de ce monstre en effectuant des roulades comme à votre habitude, puis attaquez dans un premier temps le tentacule de gauche jusqu'à révéler un interrupteur sous celui-ci. Il vous faut alors récupérer le cadavre de votre ancien allié et le poser sur l'interrupteur. Une traînée de fumée émane du sol, et il vous faut utiliser vos ailes pour vous retrouver à hauteur de la tête du Kraken et attaquer entre les deux yeux. Si vous prenez trop de temps, il vous faudra alors peut-être replacer le cadavre sur l'interrupteur après plusieurs assauts. Lorsque vous l'aurez suffisamment touché, le monstre va planter un de ses tentacules au centre de l'arène. Vous avez compris, il est nécessaire de grimper le long de celui-ci jusqu'à devoir attaquer l'articulation. Vous devrez bientôt appuyer sur la touche qui s'affiche à l'écran afin de couper le tentacule, puis il vous faudra répéter l'opération précédente avec l'interrupteur et le cadavre afin de toucher à nouveau le front du Kraken. Il va bientôt planter un deuxième tentacule dans le mur, et vous devrez effectuer la même manipulation, en vous agrippant sous celui-ci et vous attaquant à l'articulation. Une fois que la touche apparaît à l'écran, appuyez sur celle-ci et vous couperez ce membre. Il ne vous reste plus maintenant qu'à attaquer les tentacules enroulés autour des piliers, puis lorsqu'il aura lâché le deuxième, assenez-lui le coup de grâce en actionnant le levier central.

Avancez maintenant en direction du Phénix, récupérez les contenus des coffres rouges, puis appuyez sur la touche rond une fois en face de l'oiseau. Pressez sur les touches qui apparaissent à l'écran pour finalement déclencher une cinématique. Vous atterrissez ensuite au Temple des Moires.

L'atmosphère qui baigne dans cette salle a pour effet de ralentir le temps. Allez sauvegarder au fond à droite, puis sautez sur la plate-forme en arc de cercle qui entoure la tête de la statue. Appuyez alors sur R1 pour lancer votre grappin en direction de la plate-forme en hauteur, et détruisez ce cristal. Remarquez que vous pouvez faire sonner la cloche en appuyant sur R1 à proximité du bélier, mais il vous faut pour le moment descendre au niveau de la colonne de la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez afin de tourner la manivelle bleue. Positionnez-la en diagonale bas/droite, dans l'axe de l'encoche que vous pouvez apercevoir sous l'eau. Tirez ensuite le levier au fond du bassin afin d'encastrer l'encoche, puis remontez à la surface pour aller vous placer face à la cloche de droite, qui porte l'effigie de Cronos. Appuyez donc sur R1 une première fois, puis alternez entre L1 et R1 afin de la faire sonner. Ralentissez le temps, puis remontez rapidement au sommet de la plate-forme où se trouvait le cristal pour faire sonner la cloche de gauche avec le bélier. La statue commence alors à se fissurer. Redescendez ensuite au niveau de la manivelle bleue, puis tournez-la de façon à placer le bélier en face de la statue. Remontez actionner celui-ci pour révéler un passage à emprunter.

Vous voici dans une petite salle circulaire avec deux coffres rouges de chaque côté. Après les avoir ouverts, allez tout droit pour récupérer éventuellement le contenu d'un coffre bleu en passant par la droite, puis soulevez finalement la grille de l'autre côté pour atteindre le Trône de Lachésis et rejoindre le centre de l'arène. Suite à la cinématique, un combat va s'engager contre Lachésis.

Combats contre Lachésis et Atropos

Parez donc ses coups de bâton et renvoyez-lui ses boules d'énergie en appuyant au bon moment sur L1, puis frappez-la jusqu'à ce qu'elle se mette à voler continuellement dans les airs et qu'elle électrifie le sol de temps à autre. Utilisez les étincelles à disposition sur la circonférence de la pièce en vous servant du grappin, pour pouvoir sauter dans sa direction et lui assener un maximum de coups avant de retomber au sol et de répéter cette opération. Après un certain nombre d'assauts, la touche rond va finir par apparaître au-dessus de Lachésis, et il ne vous restera plus qu'à sauter dans sa direction et à appuyer sur la touche pour l'achever. Suite à la séquence, vous engagez cette fois un combat contre Atropos.

Débarrassez-vous des ennemis qui apparaissent sans cesse, et utilisez votre arc en envoyant un maximum d'attaques en direction du boss. Aussi, il est préférable d'avoir un Fléau de Typhon amélioré au maximum si possible. Continuez toujours en faisant de la place à travers les microbes qui vous redonnent vie et magie, puis à force de tirer sur Lachésis, celle-ci va s'effondrer à proximité de l'épée, avec la touche rond apparue au-dessus d'elle. Appuyez donc dessus et effectuez la série de touches qui s'affiche pour venir à bout de votre ennemi. Le combat suivant va vous opposer aux deux adversaires précédents en même temps !

Attaquez-vous en priorité à Lachésis, car l'autre ne fera que vous envoyer des boules d'énergie, coincée dans les miroirs. Une fois que Lachésis est au sol, vous avez la possibilité de ralentir le temps. Attaquez-vous maintenant un

maximum à Atropos. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'elle se retrouve à nouveau coincée derrière le miroir, puis brisez celui-ci. Faites de même avec l'autre miroir lorsque vous aurez ralenti le temps une fois Lachésis à terre, puis vous viendrez à bout d'Atropos. Il ne vous restera plus qu'à terminer le combat contre Lachésis et à l'achever lorsque la touche rond apparaîtra à l'écran, puis en effectuant la série de touches imposée. Brisez alors le miroir où sont enfermées les deux soeurs, puis allez sauvegarder.

Chambre de la fileuse

Récupérez les contenus des deux coffres situés de part et d'autre du point de sauvegarde, puis avancez jusqu'à une nouvelle pièce circulaire. Grimpez alors le long de la paroi centrale puis agrippez-vous au plafond. Contournez la colonne pour atteindre l'entrée en hauteur de la salle suivante, mais avant de la franchir, sautez de cette plate-forme en direction des alcôves situées à droite et à gauche de la pièce circulaire. Celles-ci vous permettront de trouver en tout quatre coffres rouges. Rejoignez maintenant la plate-forme pour passer dans la salle suivante et détruire le mur de droite pour continuer le long d'une descente dans laquelle vous serez attaqué par une horde d'adversaires sur plusieurs secteurs. Attention, vous en avez au moins pour 10 minutes de combat... Vous trouvez enfin au bout un point de sauvegarde. Frappez la main gauche de la statue afin de pouvoir tourner une première manivelle, puis occupez-vous ensuite de la droite pour finalement déverrouiller la porte.

Ouvrez celle-ci avec R1, passez les deux lames puis montez par le côté gauche afin d'attaquer le bras et l'immobiliser quelques instants, le temps de tourner la manivelle qui ouvrira la grille du dessus. Replacez-vous au niveau de la plus haute marche puis volez jusqu'à l'alcôve où vous trouverez le coffre vert. Empruntez ensuite le parcours de lianes sur la gauche pour vous retrouver finalement agrippé au plafond et poursuivre sur la droite. Si la main vous attrape, agitez rapidement le stick pour vous libérer. Avant de redescendre, nettoyez les toiles d'araignées dans le coin, de façon à pouvoir ouvrir la grille après avoir immobilisé le bras et tournez la manivelle du dessous. Atteignez cette alcôve de la même manière que vous l'aviez fait sur le côté gauche, c'est-à-dire en vous plaçant sur la plus haute marche de l'escalier et en volant jusqu'à celle-ci.

Grimpez ensuite à la corde après avoir ouvert le coffre. Placez-vous maintenant au niveau du bras de droite puis attaquez-le afin de l'immobiliser un court instant. Allez ensuite tirer le levier qui se trouve plus à droite pour ouvrir une trappe sous le bras. Immobilisez à nouveau celui-ci pour aller chercher le contenu du coffre rouge, puis remontez rapidement afin de tirer à nouveau le levier pour refermer la trappe et ainsi bloquer ce bras. Pour coincer le bras suivant, frappez-le dans un premier temps jusqu'à l'immobiliser un court instant, puis montez à la corde et sautez sur la passerelle pour actionner rapidement le levier et faire tomber une pointe en plein sur le poignet. Retournez maintenant au niveau du premier bras, pour aller tirer le mécanisme qui se trouve autour de la plate-forme, jusqu'à l'amener au troisième bras. Vous devez même dépasser celui-ci, donc occupez-vous de l'immobiliser un court instant puis retournez chercher cette curieuse machine afin de la tirer jusqu'au bout. Celle-ci va alors se placer automatiquement dans l'axe de la pointe surélevée. Marchez donc sur l'interrupteur de ce mécanisme pour enclencher le piège. Immobilisez le bras momentanément pour aller pousser celui-ci à sa hauteur. Le bras se réveille, mais frappez-le une dernière fois pour qu'il se coince finalement dans le piège. Grimpez ensuite à la corde de cette pointe pour rejoindre la plate-forme de gauche et actionner le levier. Vous vous retrouvez enfin face à la fileuse.

Dirigez-vous vers le mur de droite, en évitant les bras, afin de grimper le long des lianes à droite de la porte scellée. Agrippez-vous au plafond, puis continuez à grimper en haut à droite de la paroi, où vous devrez frapper les corps qui gisent sur la colonne horizontale. Vous débloquez ainsi le mécanisme permettant de déplacer la poutre. Vous remarquez que celle-ci est positionnée au niveau d'une première lumière bleue. Immobilisez le bras de manière à tirer la poutre au niveau de la troisième lumière. Une fois celle-ci éclairée, allez tirer le levier qui se trouve au centre, ce qui permettra à une des lames d'atteindre votre hauteur et de se placer bientôt entre vous et la fileuse. N'hésitez pas à ralentir le temps afin justement d'en disposer assez pour immobiliser les bras. Tournez la pointe de la lame dans la direction du visage de votre ennemi, puis appuyez sur R1 en dirigeant ensuite le stick vers l'arrière et vous n'avez plus qu'à effectuer la série de touches qui s'affiche à l'écran.

Une fois venu à bout du boss, passez l'ouverture de gauche jusqu'à trouver à gauche un levier à actionner. Franchissez les deux grilles en passant sous l'eau, en ayant éventuellement rechargé votre jauge de santé à l'aide du coffre vert au coin, puis poursuivez jusqu'au point de sauvegarde. Tirez ensuite le levier qui se trouve au centre puis redescendez face à la fileuse.

Tirez alors au maximum la première bobine à droite du levier central, et dépêchez-vous maintenant de rejoindre le miroir à proximité du point de sauvegarde afin de sauter dedans. Si vous avez été assez rapide (bon, c'est vrai... Vous pouvez aussi ralentir le temps, mais c'est faisable sans ;-)), vous vous retrouverez à l'instant fatidique de votre combat contre Zeus et pourrez changer le cours du temps en l'affrontant avec une meilleure mine qu'au début de l'aventure.

Combat final contre Zeus

Dans la première partie du combat, outre le fait de faire trembler le sol et de lancer des éclairs, Zeus fait apparaître des sirènes. Achevez ces dernières en appuyant sur la touche rond, puis Zeus posera son poing sur le sol. Ce sera le moment de l'attaquer, et vous devrez à nouveau lui faire reposer en tuant d'autres sirènes. Au bout d'un moment, la touche rond apparaîtra au-dessus de la main et il vous restera à vous en approcher pour appuyer sur ce bouton et passer à la deuxième partie du combat. Zeus va alors retrouver une taille normale et continuera à vous envoyer des éclairs et autres coups de poings. Essayez de vous protéger au maximum des éclairs avec votre toison, puis utilisez le Séisme d'Atlas et le Courroux de Cronos en plus des coups d'épée, pour que Zeus finisse par vous donner de nombreux orbes et par vous voler votre lame. Dans cette phase du combat, affrontez-le avec vos lames d'Athéna en utilisant les mêmes sorts de magie que précédemment et vous finirez par faire apparaître la touche rond au-dessus de lui. Tapotez cette touche pour lui enlever l'épée des mains, et vous devrez bientôt le rejoindre au niveau des piliers pour appuyer sur R1, ce qui permettra à Kratos d'en arracher un. Suite à ceci, la même séquence va se répéter, c'est-à-dire que Zeus, après avoir reçu vos coups d'épée, va finir par la reprendre et vous devrez le renvoyer dans les piliers pour appuyer sur R1 au niveau du même pilier que précédemment. Vous voici ensuite dans la phase finale du combat, où Zeus reprendra sa forme gigantesque et lancera des décharges électriques sur le sol. Vous devrez alors tapoter le bouton rond, puis effectuez bientôt la série de touches qui s'affiche à l'écran lorsque Zeus s'approchera avec l'épée, et vous conclurez ce combat. Après la cinématique, vous revoici dans la chambre de la fileuse et vous devez à nouveau aller tirer le fil de la bobine située à droite du levier central. Remontez alors rapidement pour franchir une dernière fois le miroir. Il ne vous reste plus qu'à suivre le dénouement de God of War II.

Godzilla : Save the Earth

© Atari 2004

CINÉMATIQUE DE FIN

Terminez le jeu en mode Difficile.

DÉBLOQUER SPACE GODZILLA, KING GIDORAH ET JET JAGUAR

Terminez le jeu deux fois avec Megalon et Godzilla (version 90 ou 2000).

CHEAT MODE

A l'écran titre, appuyez sur L2, ○ , R2 et maintenez ces trois boutons. Ensuite, relâchez d'abord ○ puis R2 et enfin L2 pour afficher le menu des codes.

246518	Master Code
525955	Tous les monstres
659996	Toutes les villes
294206	Galerie 1
409014	Galerie 2
532459	100 000 points
667596	150 000 points
750330	200 000 points
975013	Challenges
338592	Invincibilité Joueur 1
259333	Invincibilité Joueur 2
953598	Invincibilité Joueur 3
485542	Invincibilité Joueur 4
259565	Dégâts x 4 Joueur 1
927281	Dégâts x 4 Joueur 2
500494	Dégâts x 4 Joueur 3
988551	Dégâts x 4 Joueur 4
819342	Super énergie Joueur 1
324511	Super énergie Joueur 2
651417	Super énergie Joueur 3
456719	Super énergie Joueur 4
531470	Invisibilité Joueur 1
118699	Invisibilité Joueur 1
507215	Invisibilité Joueur 1
198690	Invisibilité Joueur 1
536117	Régénération
812304	Bâtiments indestructibles

122574 Une seule barre d'énergie

Godzilla Unleashed

© Atari / Pipeworks Software 2008

NIVEAU BONUS

Faites l'aventure du côté des aliens jusqu'au niveau "Invasion", mais au lieu d'éliminer les ennemis détruisez le vaisseau mère. Vous débloquerez alors un niveau supplémentaire à acheter dans le magasin.

TOUS LES BONUS

Terminez le jeu une fois avec Godzilla pour débloquer tous les bonus (personnages, arènes, vidéos...).

CHEAT CODES

Dans le menu principal, maintenir [Haut] puis appuyer sur [CROIX] pour faire apparaître une fenêtre de saisie des codes. Entrer les codes suivants :

```
Tout débloquer.
 204935

Obtenir 90000 crédits.
 031406

Remplacer "XX" dans le code par deux chiffres pour changer le jour dans le mode
scénario. 0829XX
```

GoldenEye : Au Service du Mal

© Electronic Arts 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Fort Knox.

Vous voici dans un hélicoptère, commencez par régler vos paramètres de mouvement et à peine fini, vous vous ferez attaquer par des bombardements pour vous retrouver dans un bâtiment. Allez tenter d'aider votre compagnon puis tuez les gardes qui arrivent par votre droite. Eliminez les hommes qui se trouvent sur l'étage en face puis descendez les marches à gauche et descendez deux étages. Prenez ensuite par la droite vers les caisses jaunes et les soldats qui vous tirent dessus puis au bout prenez la porte. Dans cette salle, vous apprendrez comment prendre en otages, prenez la porte de droite et essayez sur le garde que vous voyez de dos. Un peu plus loin, des hommes viendront vous attaquer, prenez la porte à droite. Attention, un ennemi va en sortir, entrez dans la salle des commandes et tuez tous les soldats puis descendez par l'échelle à gauche du tableau de commandes. Vous pouvez récupérer un harpon en bas de l'échelle et tuer tous les soldats. Parvenez au bout de cette salle pour prendre les escaliers qui commencent vers le chariot. Placez-vous devant l'ouverture dans le mur et tirez sur les vannes pour tuer les soldats, ça vous augmentera votre cruauté. Placez-vous ensuite sur le tuyau et descendez-le pour prendre les escaliers à droite de la chaufferie. Vous allez arriver dans une salle où tout est en feu, tuez tous les hommes puis allez au fond de la pièce pour contourner les débris. Vous arriverez devant une porte blindée de coffre-fort et au fond, vous verrez vos collègues se faire tuer bizarrement.

Mission 2 : Auric Enterprises.

Vous voilà dans une salle de conférence, tuez les hommes puis allez dans le laboratoire à gauche et nettoyez-le. Prenez ensuite la porte à droite et tuez les hommes à côté des barils à gauche. Allez dans le laboratoire basse température pour y réchauffer l'ambiance en faisant tout péter. Prenez la porte vers le fond de la pièce à gauche, vous pouvez récupérer un fusil EM dans la première ligne droite au fond puis un fusil à pompes sur un des soldats. Dirigez-vous ensuite dans le laboratoire de chimie pour continuer votre crise de nettoyage, vous pouvez prendre un détonateur sur les commandes à gauche de la grosse centrale. Descendez ensuite dans la partie inférieure au centre puis prenez la porte à droite. Le laboratoire de chimie est tout propre, enchaînez avec le laboratoire d'armement, nettoyez toute la salle de ses soldats. Essayez le missile pour augmenter votre cruauté et délirez un bon coup. Sortez ensuite de cette salle pour atteindre une salle avec des tests de lasers, entrez et tuez tout le monde puis prenez l'ascenseur.

Vous reprenez la partie sous le feu ennemi, ripostez puis prenez la salle au fond avec le voyant vert. Tuez tous les soldats et prenez les escaliers à gauche de la structure pour descendre d'un étage et arriver à la chaufferie. Descendez encore les escaliers à gauche pour arriver devant le premier conduit de filtrage. Détruisez-le en tirant sur la partie du bas puis allez tuer les ennemis un peu plus en arrière. Prenez la porte avec le voyant vert qui vous mènera à une autre chaufferie. Montez les escaliers, redescendez vers le mur, remontez à droite pour redescendre encore et arriver à une porte avec un voyant vert. Après cette porte vous serez dans la salle de coulée, commencez de suite par aller aider vos collègues, descendez dans le centre de la pièce puis tuez tous les ennemis à gauche et à droite. Déversez de l'or sur eux pour vous faire gagner en cruauté puis allez détruire le deuxième conduit de filtrage. Prenez la porte à droite, explosez tout le monde puis vous allez arriver dans une sorte de tunnel. Prenez à droite dans les débris et au bout prenez le passage dans le mur à gauche. Vous allez arriver dans une salle complètement détruite, sautez et prenez le tunnel à droite qui n'est pas mieux détruit. A la fin de ce tunnel vous serez au dôme principal, dehors dans le froid. Tuez les hommes qui arrivent par la droite et faites attention aux deux qui possèdent des harpons. Continuez votre route puis fuyez le dôme par un grand trou dans le dôme vers la gauche de la tour.

Mission 3 : Hong Kong.

Vous revoilà au chaud cette fois dans un immeuble avec pour commencer deux gardes devant vous. Tuez-les et prenez le petit plan incliné derrière qui vous mène dans un autre compartiment comme celui où vous vous trouviez. Prenez les escaliers à gauche, vous monterez d'un étage et après avoir tué les soldats, récupérez le sniper dans une caisse au milieu de l'entrepôt. Trahison, vous êtes tombé dans un piège, faites demi-tour en tuant tous les hommes et prenez le passage qui se trouve dans le sol pour atteindre un étage en dessous. Continuez votre carnage, prenez le plan incliné puis prenez l'ascenseur à droite à côté des caisses. Une fois tout en bas, prenez les fusils de sniper et tuez les hommes sur la plate-forme au loin. Une fois que vous aurez tué tout ce que vous pourrez, prenez le câble sur le mur à droite. A peine vous aurez touché le sol, des soldats arriveront par devant et par la droite. Tuez les tous puis au bout, il y a des petites balises qui contrôlent les panneaux gris, piratez-les avec le nouveau système prenez la petite descente du tunnel puis rejoignez-la en montant au bout.

Vous voilà devant un gros dragon (que vous pouvez pirater pour tuer un avion plus loin), tuez tous les hommes puis partez vers le pont, piratez à nouveau les dragons puis traversez le pont et prenez les escaliers à côté du dragon. Remontez et prenez le câble qui mène au prochain immeuble puis tuez tous les soldats une fois arrivé. Dirigez-vous vers les escaliers à gauche puis prenez la porte qui va s'ouvrir à droite pour vous laisser l'accès à une échelle. Montez sur les toits et tuez tous les hommes puis dirigez-vous vers la descente. Prenez le câble dans l'angle de gauche pour arriver sur une place chinoise un peu plus bas. Montez les escaliers et prenez la porte rouge à droite puis montez l'échelle pour vous retrouver dans une maison chinoise. Sortez par la droite puis prenez les escaliers plus loin à gauche. Attention des hommes avec des harpons vont sortir vers la maison un peu plus haute. Prenez les escaliers et dirigez-vous vers les petits jardins à gauche. Montez dans l'autel pour affronter deux robots volants. Prenez ensuite le câble dans l'angle et montez pour prendre la porte au sommet puis ressortez de l'autre côté de l'immeuble par une autre porte. Vous allez arriver sur le toit du bâtiment chimique et vous serez attaqué de partout. Tuez-les puis quittez ce toit par les échelles pour monter sur les passerelles puis sur une tour à côté d'un pylône se trouve encore une échelle avec un câble. Tuez les hommes puis prenez la porte.

Vous allez arriver dans une armurerie, piratez les bornes sur les escaliers pour récupérer des données et servez-vous des pièges pour être toujours plus cruel. Piratez la deuxième borne sur les escaliers en face des premiers puis prenez la porte de gauche. Vous allez arriver sur une place avec un débouché sur l'aire, attention des avions vont venir vous bombarder avec des mitrailleuses, tuez-les tous. Vous pourrez récupérer à la fin dans la porte avec le petit symbole à trois dents un bouclier et une arme. Prenez ensuite le grappin à droite dans l'angle puis tuez tous les hommes qui se trouvent en bas ainsi que l'avion. Pénétrez ensuite dans le tunnel puis ne vous occupez pas de l'avion, prenez la porte à droite.

Après cette porte, vous allez avoir affaire à beaucoup de soldats, prenez toutes les armes qui passent et tuez les tous. Prenez ensuite la porte à côté gong. Vous allez entrer dans une salle de sauna, fermez tous les saunas pour tuer les hommes qui se trouvent dedans. Prenez ensuite la porte au bout du couloir des saunas et traversez le couloir. Prenez l'ascenseur puis en haut tuez l'informateur, c'est celui qui est en blanc. Sortez de la pièce et dehors prenez le câble à droite contre le mur. En bas, tuez les deux hommes puis défendez l'hélicoptère violet des avions. Tuez ensuite le gros hélicoptère bleu qui arrive, prenez les harpons à côté de la cabane centrale. Une fois que l'hélicoptère est mort, prenez le panneau qui vient de tomber puis parvenez au toit de la cabane de gauche. Prenez le câble, débarrassez la zone de tous les hélicoptères et des hommes et sauvez-vous.

Mission 4 : Casino Midas.

Vous voilà dans un luxueux casino, prenez les escaliers menant à la grande porte et derrière, vous verrez une femme qui s'enfuira en vous faisant tomber un lustre sur la tête. Courez fermer les rideaux de fer avec l'interrupteur à droite contre le mur. Tuez les soldats qui arrivent puis prenez les escaliers proches du bar. Dans ce couloir, défoncez tout le monde puis prenez la prochaine porte. Dirigez-vous vers les ascenseurs et prenez-en deux jusqu'à être arrivé dans un étage sans ascenseur en fonctionnement. Prenez les marches puis en bas, entrez dans le casino et faites de gros dégâts avec les soldats. Prenez ensuite le passage à gauche avec des machines à sous puis tuez les hommes. Prenez les conduits d'aération puis une fois que vous serez sur le sol, tuez tous les hommes puis prenez la porte au bout. Vous allez vous retrouver dans un casino avec un avion, descendez-le puis prenez à gauche vers les machines à sous. Prenez le passage éclairé en rouge au fond puis prenez la porte qui vous mènera dans un bar. Tuez tous les hommes

puis dirigez-vous vers la scène à droite de la pièce. Prenez la porte à droite puis montez les escaliers.

Allez tout droit, vous arriverez dans une salle des machines, tuez tous les hommes puis entrez dans le casino par les escaliers de droite. Prenez ensuite l'entrée du coffre, une fois dedans vous aurez l'entrée bouchée, passez par le tunnel que la grosse machine vient de creuser. Tuez tous les hommes le long du couloir puis au bout, prenez le trou dans le mur à droite pour arriver dans le coffre. Déverrouillez les portes à l'aide de la commande à droite puis avec votre piratage désactivez la mitrailleuse. Faites de même pour les quatre prochaines portes. Entrez ensuite dans le coffre au centre puis protégez l'omen. La faculté de voir à travers les murs est assez efficace dans cet endroit. Une fois que la fin de la protection est faite, testez l'Omen et partez par le centre de la pièce.

Mission 5 : Barrage Hoover Dam.

Vous débarquez sur un quai, retournez-vous, puis entrez dans le grand tunnel. Tuez tous les hommes puis au bout du couloir, prenez la porte à gauche dans le renfoncement. Dans cette pièce, prenez l'échelle à gauche proche des tableaux électriques puis en haut, passez à gauche de la porte avec un voyant rouge. Une fois sur le balcon, vous pouvez prendre un fusil de sniper pour faire du ménage dans la partie gauche de l'entrepôt. Descendez ensuite l'échelle et dirigez-vous vers les armoires avec au fond une porte de coffre. Tuez tous les hommes puis prenez le passage derrière à droite qui mène à un ascenseur. Une fois en haut, dirigez-vous vers la salle de commande à gauche et tuez les trois hommes à l'intérieur. Prenez l'échelle de suite à gauche et en haut, traversez le couloir pour prendre la dernière porte à gauche. Après cette porte vous serez dehors sur un balcon, tuez l'avion puis prenez les escaliers menant au dessus. En haut, tuez les hommes puis l'avion. Prenez l'échelle à gauche dans le renfoncement du mur puis en haut tuez encore un avion puis prenez les escaliers qui montent en tuant les soldats. En haut, prenez la porte blindée à gauche.

Prenez l'échelle au centre de la pièce et tuez tous les hommes présents dans la pièce. Prenez ensuite la porte à droite traversez le couloir puis une fois dans la salle de contrôle, prenez la porte ouverte à gauche pour monter sur la passerelle. Vous allez avoir affaire à un char d'assaut…ça fait peur. Prenez le câble à gauche quand vous êtes au bout de la passerelle puis tuez les hommes en bas. Avancez et liquidez le char au fond avec des grenades ou même une mitraillette. Prenez la grande porte pour le tunnel en face puis cachez-vous derrière les petits blocs. Prenez le sniper et tuez les hommes que vous voyez. Prenez ensuite le passage de droite puis allez tuer le chef. Prenez la porte à gauche avant le barrage de blocs puis montez les escaliers à droite. Tuez tous les hommes, et en haut prenez le passage de droite à côté de tous les blocs explosifs. Montez l'échelle puis tuez les hommes avec l'aide des blocs oranges. Montez, prenez encore l'échelle à gauche puis en haut tuez les deux hommes sur le gros container au fond. En haut, montez sur le container grâce à l'échelle puis prenez la porte à droite.

Vous avez atteint la route, partez vers la gauche et commencez le massacre avec trois chars, trois transporteurs et les hommes. Au fond de cette route, butez les deux hommes puis faites chuter l'hélicoptère qui vous attaque. Prenez ensuite l'échelle dans la petite cabane à gauche. Traversez le couloir du bas pour remonter sur une autre échelle et se retrouver sur la route précédente mais après le grillage. Tuez les véhicules puis les hommes. Au bout, tuez tous les hommes cachés derrière des voitures puis affrontez à nouveau des véhicules. Après ces véhicules il ne vous reste plus que deux chars à tuer. Dirigez-vous au fond de cette route et tuez les derniers hommes puis prenez la porte à droite.

Prenez la porte, puis tuez tous les hommes qui se trouvent dans ce couloir. Prenez ensuite la porte en face. En sortant, tuez l'hélicoptère puis les hommes sur le chemin de droite. Atteignez le bout de la route puis prenez la porte à gauche avec la mention caution area au dessus. A l'intérieur, tuez tous les hommes qui arrivent devant vous par les petites machines qui tournent puis traversez le couloir de droite pour arriver sur une échelle. Montez en haut, puis tuez tous les hommes de cette grande pièce. Prenez ensuite la grande porte blindée au fond à droite puis tuez tous les hommes de cette pièce. Dans la prochaine pièce, attention des hommes sont sur les passerelles au dessus de votre tête et assez bien cachés en bas. Le prochain couloir est similaire, traversez-le puis atteignez la grande porte au fond.

Traversez cette porte puis planquez-vous derrière le pilier à droite. Attention au chef au fond avec son prédator, tuez tous les hommes puis allez activer la borne à gauche de la salle. Un ascenseur va descendre derrière vous vers le bloc jaune, montez sur l'ascenseur puis activez-le. Pendant votre ascension, tuez tous les hommes sur les côtés puis une fois tout en haut vous serez dans l'atelier recherché. Tuez tous les hommes puis atteignez la rambarde pour faire descendre la bombe dans le tuyau. Tout est en train d'exploser, partez vite vers la porte au fond à droite puis prenez le

tuyau. Longez le tunnel vers la gauche et récupérez le prédator c'est un conseil pour la suite, avancez ensuite jusqu'à être dans un ascenseur. Vous devez tuer xenia onatopp, elle se trouve dans l'avion au loin, tuez l'avion pour commencer puis une fois qu'elle sera à terre, achevez la.

Mission 6 : Octopus.

A peine commencé, vous êtes proche d'un ennemi, prenez-le en otage puis tuez tous les autres soldats. Dirigez-vous dans la salle d'accueil puis à l'étage. Prenez la porte, et une fois en haut, tuez tous les hommes qui débarquent et prenez ensuite la porte éclairée en vert. Vous allez arriver dans le compartiment des armes, tuez tous les hommes en prenant l'arme de votre choix puis prenez les escaliers après l'armurerie, piratez la commande en face. Prenez la petite passerelle qui vient d'apparaître et à présent la porte. Dans ce couloir, tuez le soldat puis dans la prochaine armurerie, tuez les hommes et prenez la porte de gauche à côté de la mitrailleuse que vous devez neutraliser avec le piratage. Dans la prochaine pièce, tuez tous les hommes en essayant d'avoir celui qui a le prédator d'abord, il fait pas mal de dégâts. Une fois que vous avez fait le ménage, dirigez-vous vers la porte au fond, derrière le gros submersible bleu. Neutralisez la borne en la piratant puis entrez dans l'ascenseur. Vous allez entrer dans la salle de sécurité, tuez tout le monde pour récupérer l'empreinte du chef. Prenez la nouvelle porte puis traversez les couloirs jusqu'à arriver dans une salle d'accueil avec au centre, pas mal de soldats. Après cette pièce vous serez dans une sorte de frigo tout bleu, planquez-vous derrière les caisses et tuez les hommes pour parvenir à la porte à gauche derrière les caisses. Dans la prochaine salle, dès votre entrée, activez le piratage sur la borne puis tuez les soldats qui arrivent sur vous. Entrez et tuez tout le monde en vous cachant bien, ils sont nombreux. Traversez les ponts puis dans la prochaine salle, prenez la porte de suite à gauche, vous serez dans un entrepôt rempli de containers. Tuez tous les hommes puis prenez la porte tout au fond de l'entrepôt pour arriver dans un hall luxueux. Tuez-les tous et dans la pièce suivante, tuez de nouveau tous les hommes et prenez la porte à l'étage mais derrière, pas celle qui est conduit par un petit mur. Traversez ce couloir de gaz et au bout, piratez la commande par la borne après la porte. Traversez ce couloir pour arriver devant l'ordinateur central.

Vous allez avoir affaire à une situation assez dure, planquez-vous de suite derrière l'ordinateur puis prenez le tesla et tuez tous les hommes. Dirigez-vous ensuite vers l'ordinateur central puis téléchargez les coordonnées et prenez l'élévateur. En bas, vous serez dans une salle avec deux étages, partez vite en dessous puis prenez le fusil EM. Les hommes étant au dessus, vous pourrez tous les tuer en vous plaçant en vue EM. Montez ensuite à l'étage puis prenez la porte. Vous arriverez dans la salle où se trouve le vaisseau submersible. Prenez l'ascenseur puis la porte à gauche. Vous allez arriver dans la salle des machines, tuez tous les hommes et prenez la porte qui mène à une salle avec un gilet pare-balles et une mitraillette. Prenez les deux et entrez dans la salle avec un énorme générateur au centre. Vous pouvez activer des pièges pour les électrocuter. Montez grâce à l'ascenseur au dernier étage puis prenez la porte tout en haut qui vous mènera à la salle des machines. Attention au vérin. Traversez cette pièce, la prochaine est assez étrange au premier coup d'œil. Avancez et à peine vos deux premiers pas faits, des soldats vont débarquer de tous les côtés. Tuez-les tous et prenez la prochaine salle. Vous serez dans une grande chaufferie, les pièges sont des jets de vapeur. Montez par les escaliers un peu plus loin du piège puis atteignez le troisième étage. Pour finir votre montée, prenez les ascenseurs puis la porte qui vous mènera à une pièce vue précédemment. Traversez la prochaine pièce qui ressemble beaucoup à une pièce pour plonger un sous-marin. Elle sera plus sévère. Tuez tous les hommes et servez-vous de la technique EM. Après cette pièce, achetez un hologramme dans le grand hall et prenez l'ascenseur. Dans la prochaine salle, reprenez l'ascenseur puis vous serez au premier hall que vous avez traversé, revenez ensuite à côté du bassin.

Mission 7 : Ile de Crab Key.

Vous voilà sur un quai de port, prenez le premier homme en otage pour vous aider, tuez les autres soldats. Piratez le pont pour qu'un côté s'affaisse, et tuez tous les autres hommes pour pouvoir abaisser le deuxième côté tranquillement. A peine arrivé sur l'autre rive, des hommes vont sortir des entrepôts dans tous les sens, renvoyez-les d'où ils viennent. Après la première attaque de soldats, à gauche dans un petit enfoncement de caisses se trouve une cabane avec un prédator et un gilet pare-balles tout neuf. Prenez ensuite le chemin qui mène à un croisement et une dizaine d'hommes plus un avion. Au fond, vous arriverez devant des escaliers qui montent sur une porte. Entrez et une fois dans l'entrepôt, commencez le carnage et attention, au bout se cache un chef. Prenez ensuite les escaliers au fond de la pièce pour arriver dans une salle avec de très hauts escaliers. Prenez pour le moment les escaliers, en haut, désactivez les portes puis retournez en bas et prenez l'autre porte pour être de nouveau dans un hangar. Le fusil EM et le passe

muraille sont pas mal dans ce passage, sortez ensuite à l'air libre pour affronter une horde de soldats. Je vous conseille de prendre le prédator assez proche de l'entrée car ils arrivent en groupe. Entrez ensuite dans la grande porte qui vient de s'ouvrir puis éliminez les deux avions qui vous arrivent par derrière, puis les deux soldats par la prochaine grande porte. Entrez ensuite dans la grande porte, tuez les deux hommes puis entrez dans un immense ascenseur un peu plus loin qui vous descendra dans la mine. A peine entré dans la mine, des hommes vous attaqueront de deux chemins différents. Rasez toute la pièce puis prenez le passage du milieu qui vous amènera au loin à une porte blindée qui vous mènera à l'air libre. Passez sous le gros camion et attention à l'homme avec le prédator. Prenez l'échelle un peu vers la droite pour prendre le câble qui vous transportera au bout. Au bout, planquez-vous de suite et allez tuer les soldats progressivement en vous servant pas mal de votre bouclier. Prenez le prochain câble pour arriver encore plus bas et affrontez des soldats et deux avions. Continuez de descendre avec le prochain câble puis placez la charge sur les silos. Tuez les hommes qui arrivent par le haut de la colline et dirigez-vous par le chemin de terre pour rejoindre la porte. Dedans, attention à la horde d'hommes qui vous attaque. Ressortez et défoncez tout le monde puis au bout, tuez les deux avions et tous les soldats qui arrivent par la droite. Prenez la porte et au bout de ce couloir, affrontez un chef, quelques soldats puis de nouveaux véhicules. Détruisez les véhicules puis prenez la grande porte.

Traversez le couloir puis tuez les deux soldats qui vous arrivent dessus. Entrez dans la salle, avec au milieu le centre de commandes puis activez le bouton en bas à droite. Des hommes vont arriver par une porte de droite, tuez-les puis prenez la porte qu'ils ont ouverte. Tuez les trois soldats qui se trouvent à l'intérieur puis prenez le prochain couloir, tuez les soldats puis l'avion qui arrivent par les fenêtres de gauche. Prenez la porte de droite, elle vous amènera dans une salle de commande où le Docteur No est enfermé. Dedans, commencez par tuer tous les gardes puis avec le piratage, désactivez les voyants verts au centre de la pièce sur la borne à côté du docteur NO. Récupérez ensuite un fusil EM ou deux même, et tuez le docteur No en passe muraille c'est plus facile. Une fois que vous l'avez tué, vous apprenez que vous avez été manipulé, prenez l'échelle à côté de la borne du centre. En bas, prenez la porte qui vous mènera à un avion, puis fuyez.

Mission 8 : Repaire du volcan

Vous avez atterri dans le repère, prenez l'ascenseur, il vous mènera dans une pièce assez grande avec à l'entrée, une arme sous le nom de omen (il est dur de toucher quelqu'un avec cette arme mais une balle tue instantanément.). Servez-vous en pour tuer tous les hommes de cette pièce bleutée. Descendez à l'aide du plan incliné devant le trou puis prenez le passage sur le bord à gauche du trou qui donne sur des escaliers. En bas, essayez de prendre le premier homme en otage pour vous aider à tuer tous les autres soldats qui se cachent vers le passage illuminé de vert qui arriveront. Allez ensuite dans la porte au fond du couloir, cette porte donne immédiatement sur des escaliers et vous devrez combattre un chef du nom de Steeve. Prenez la porte à droite derrière les boucliers puis montez les escaliers. Tuez les quatre hommes sur la plate-forme que vous atteignez puis au fond dans le couloir sombre, tuez-les tous. Attention à ceux qui tirent avec des fusils omen, ils vous tuent en un coup. En cas de mort vous reprendrez dans la montée des escaliers. Eliminez les quatre mitrailleuses qui se trouvent sur le plafond du couloir sombre puis au bout de toute cette tuerie, prenez les escaliers à gauche. Vous arriverez dans un couloir avec quatre hommes dont un chef. Dans le couloir, prenez immédiatement à droite pour prendre l'ascenseur. Cet ascenseur, vous emmènera dans la prison. Je vous conseille de prendre la predator car énormément de gardes vous attendent. Une fois que vous aurez tué tous les gardes, activez les bornes pour l'électricité puis prenez un ascenseur à droite dans les renfoncements. En haut, prenez la porte à droite puis tuez les gardes dans le couloir, faites attention à celui qui possède un omen. Prenez la porte puis dans la salle des prisonniers, tuez tous les hommes au rez-de-chaussée. Prenez l'ascenseur au bout du couloir de droite puis en bas prenez les escaliers à gauche pour atteindre la porte en face. Vous retournez dans une prison, anéantissez tous les soldats en vous aidant des pièges électriques puis traversez cette salle. Vous allez arriver dans une salle avec une borne vers la droite dans une sorte de cachot très sombre, délivrez les prisonniers grâce à ce bouton.

Vous allez être accueilli par des alliés, montez dans la surface toute rouge avec des carreaux de partout puis tuez les hommes. Allez ensuite dans la porte de l'autre côté puis tuez tous les hommes dans le couloir. Faites toujours attention aux hommes qui possèdent des omen. Prenez la porte à droite, elle vous mènera sur une surface identique à la rouge mais bleue cette fois et bien entendu plus dure que la précédente. Tuez les hommes se trouvant dessus en faisant extrêmement attention au fusil omen, vous allez probablement recommencer pas mal de fois à cause d'eux. Prenez le couloir puis faites le ménage vous atteindrez alors une pièce avec les carreaux verts. Tuez tous les soldats puis allez dans la partie de commandes puis prenez la porte. Descendez les escaliers puis tuez les hommes dans la grande salle

avec au centre un trou. Prenez la porte de droite, descendez les escaliers puis prenez le virus omen sur le fauteuil puis prenez la porte en face. Allez dans le couloir puis prenez la porte à gauche. Vous arriverez dans la salle technique avec au centre un noyau électrique. Tuez tous les hommes, il y en a en bas, à droite puis sur la pente à gauche. Montez tous les étages en tuant tous les hommes au dessus en vous aidant du passe muraille et des fusils EM. Une fois tout en haut prenez l'ascenseur à gauche. Vous allez arriver dans une salle déjà visitée et nettoyée. Prenez la porte à droite puis l'ascenseur qui vous amènera à une salle de réunion. Apres cette salle vous serez dans la salle de commandes, nettoyez-la de tous ses hommes. Prenez la porte au bout à droite, vous serez dans une nouvelle salle de réunion, après celle-ci entrez dans ce couloir gris et sombre puis nettoyez-le. Vous arriverez de nouveau dans une salle de réunion, la prochaine salle est toujours éclairée de bleu avec au centre un cône bleu fluorescent. Tuez tous les hommes, puis prenez le couloir sombre à droite. Après ce couloir vous serez dans une salle de réunion qui sert en fait de boss final, tuez tous les hommes, il y a une dizaine d'hommes et quatre chefs très difficiles (toujours faire attention aux omen). Prenez le prochain couloir, éliminez tous les soldats puis vous allez arriver dans une pièce fermée, vous arrivez enfin à la fin jeu. Goldfinger vous parle et vous verrez le volcan exploser.

Vous pouvez à présent recommencer les niveaux pour gagner des points et obtenir toutes les récompenses du jeu.

DÉBLOQUER DES OPTIONS MULTIJOUEUR

Il est possible de débloquer de nouvelles options en multijoueur : skins, cartes, powerups, options, ainsi que des galeries d'artwork. Pour cela, il faut obtenir de bons scores en mode missions.

Voici ce que vous débloquerez de façon globale :

2 jetons : galerie d'images
3 jetons : nouvelle carte
4 jetons : nouveau skin(apparence)
5 jetons : nouvelle option + 2ème galerie d'images

Voici maintenant les options à débloquer par niveau :

Fort Knox
Carte : Salle de pompage
Skin : Soldat d'élite d'Auric
Option : Armes aléatoires

Auric Entreprises
Carte : Imprimerie de Carver
Skin : Soldat d'élite du Dr. No
Option : Attaque mortelle (corps-à-corps)

Hong-Kong
Carte : Bains
Skin : Informateur de la triade
Option : Adrénaline

Casino Midas
Carte : Coffre principal
Skin : Oddjob
Option : Régénération

Barrage de Hoover Dam
Carte : Turbine inférieure

Skin : Xenia Onatopp
Option : Recharge max. Goldeneye

Octopus
Carte : Crevasse
Skin : Garde du repère
Option : Recharge rapide Goldeneye

Ile de Crab Key
Carte : Réacteur du Dr No
Skin : Dr No
Option : Vitesse turbo

Repaire du volcan
Carte : Refuge
Skin : Soldat d'élite du repère
Option : Chargeur rapide

CONSEILS POUR OBTENIR UN BON SCORE

Voici comment sont calculés les scores en fin de mission, et comment en tirer profit :

- Le pourcentage d'ennemis abattus : tuez-en un maximum afin d'obtenir un bon score.
- Le niveau de difficulté choisi : plus vous jouez dans un mode difficile, plus le bonus est grand.
- La précision : un objectif de précision est à atteindre pour obtenir un bonus de points.
- La cruauté : soyez sans pitié envers vos ennemis ! Parmi les différents points de cruauté existant, voici les plus utiles : tir à la tête, meurtre à coups de poings, par explosion, par piège.

Autres astuces :

- Prenez votre temps ! Le temps effectué pour une mission n'influe pas sur le nombre de points obtenus.
- Désactivez la visée automatique pour faire des tirs à la tête et désactivez également le recentrage automatique du curseur. (Menu pause: options) Pensez-y, surtout en refaisant la première mission qui remet vos commandes à zéro !
- Evitez de prendre des otages, vous perdrez votre seconde arme et vous perdrez du temps à traîner votre otage pendant qu'on vous attaquera par derrière...
- Dès qu'il est disponible, utilisez bien votre goldeneye, surtout dans les dernières missions.

CHEAT CODES

Pas de pouvoirs en multi

Sur l'écran des extras faites : Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas

Mode Paintball

Sur l'écran des extras faites : Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut

Débloquer tous les niveaux

Sur l'écran des extras faites : Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Bas, Haut, Gauche

Débloquer tous les skins du mode multi

Sur l'écran des extras faites : Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut

Débloquer le mode "Une vie"

Sur l'écran des extras faites : Gauche, Bas, Haut, Droite, Haut, Droite, Gauche, Bas

Recharger pouvoir

Sur l'écran de pause faites : L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2

Le plein de santé

Sur l'écran de pause faites : R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2

Débloquer tous les pouvoirs

Sur l'écran de pause faites : L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2

Vie infinie

Sur l'écran de pause faites : L1, R2, R2, L3, R1, R2, L3, R3

Golf Paradise

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES GOLFEURS

Au menu principal, faites : L2, R2, L2, R2, Haut, Droite, Bas, Gauche, L1, L2. Un signal sonore confirmera la bonne saisie du code. Remarque : pour la version japonaise, il faut faire : L2, R2, L2, R2, Haut, Droite, Bas, Gauche, L1, R1.

JOUER AVEC UN GOLFEUR GAUCHER

Pour jouer avec un golfeur gaucher, appuyez sur L2+SELECT en le choisissant.

CHANGER LES SONS DU JEU

Sur le menu principal, appuyez sur L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1. Un son confirmera que la manipulation a bien fonctionné. Remarque : pour la version japonaise, il faut faire L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.

Gottlieb Pinball Classics

© Codemasters 2007

CHEAT CODES

BIG	Xolten (freeplay)
BZZ	Tilt optionnel (options)
CKF	Boules personnalisées (options)
HEF	Playboy (freeplay)
HOT	Love machine (freeplay)
JAT	999 Crédits
LIS	Black Hole (freeplay)
NYC	Central Park (freeplay)
PBA	Strikes 'N Spares (freeplay)
PGA	Tee'd Off (freeplay)
PHF	Goin' Nuts (freeplay)
UJP	Big Shot (freeplay)
UNO	Aces High (freeplay)
WGR	Mode Payout

FREE PLAY

Goin Nuts

Validez l'objectif de la table El Dorado.

Teed Off

Validez l'objectif de la table Big Shot.

Gradius III & IV

© Konami 2000

DOUBLE TIR

Faites une pause au cours du jeu, puis : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , . Un signal sonore confirmera l'activation du code. Attention, vous pourrez seulement faire cette manipulation 25 fois, et uniquement pour les niveaux que vous aurez déjà terminés.

Le code pour le joueur 2 est : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , Select, Start.

TIR LASER

Faites une pause au cours du jeu, puis : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , . Un signal sonore vous indiquera que le code a bien été activé. Cette manipulation sera uniquement utilisable 25 fois, pour les niveaux que vous aurez préalablement terminés.

Le code pour le joueur 2 est : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, gauche, Droite, , , Select, Start.

MODE D'ÉDITION

Terminez le jeu ou jouez pendant 10 heures à Gradius 3 pour débloquer le mode d'édition. Ce mode vous permet de faire des combinaisons d'armes. D'autres armes peuvent être utilisées en accumulant 10 heures de jeu supplémentaires.

CHOIX DU NIVEAU

Finissez Gradius 4 sans utiliser de Continues pour débloquer le choix du niveau.

ATTAQUE DU CUBE

Atteignez le niveau 9 dans Gradius 3 pour débloquer l'attaque du cube.

NIVEAU DU GRADIUS ORIGINAL

Permettez intentionnellement à un boss du niveau 10 dans Gradius 3 de vous frapper pour débloquer les niveaux du Gradius original (ils seront dans les options "Extra").

RUSH BOSS

Terminez Gradius 4 pour débloquer le rush boss.

Gradius V

© Konami / Treasure 2004

DOUBLE TIR INSTANTANÉ

Mettez le jeu en pause après avoir passé le premier boss, et faites la manip suivante : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L2, R2.** Un son confirmera la validité de la manip. Vous pouvez le faire jusqu'à 25 fois maximum et en fonction du nombre de niveaux terminés.

TIR LASER INSTANTANÉ

Mettez le jeu en pause après avoir passé le premier boss, et faites la manip suivante : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1.** Un son confirmera la validité de la manip. Vous pouvez le faire jusqu'à 25 fois maximum et en fonction du nombre de niveaux terminés.

PLUS DE CRÉDITS

Vous gagnerez un crédit supplémentaire à chaque heure de jeu accumulée. Vous disposerez de crédits illimités si vous jouez plus de 18 heures pour débloquer le mode Free Play.

MODE D'ÉDITION DES ARMES

Après avoir terminé le jeu, vous pouvez aller sur l'écran de sélection des armes et appuyer sur R1 pour accéder au mode d'édition des armes. Appuyez sur L1 pour revenir au mode normal.

Graffiti Kingdom

© 505 Games / Taito 2005

MODE DUEL

Débloquez ce mode en terminant le mode Scénario.

NOUVEAUX PERSOS EN MODE VS

Après avoir terminé le jeu et débloqué le mode VS, allez dans le mode VS Boss et faites les combinaisons de touches suivantes en sélectionnant votre personnage pour le modifier.

L2+R1	Jouer avec Fake Pastel
L1+L2	Jouer avec Fake Pixel
L1+R1	Jouer avec Pastel
L1+R2	Jouer avec Pixel

Gran Turismo 3

© Sony / Polyphony Digital 2001

MODE PROFESSIONNEL

Choisissez le mode arcade, puis mettez en surbrillance le choix "Hard" à l'écran des niveaux de difficulté. Maintenez simultanément enfoncés L1 + R1 jusqu'à ce que le niveau se change en "Professionnel".

ECONOMISER DE L'ARGENT

Ne perdez pas d'argent à améliorez vos premières voitures. Concentrez-vous plutôt sur vos talent de pilote pour ensuite vous achetez une voiture qui en vaut la peine.

ARGENT FACILE

Faites plusieurs fois de suite la course Super Speedway dans le mode facile pour gagner facilement de l'argent.

TYPES DE TRANSMISSION

4RM (ou 4WD)
Habituellement, le moteur de ce type de voiture est monté vers l'avant, mais il se peut aussi que dans de rares cas, il soit monté au centre, voire à l'arrière de la voiture. Comme le nom l'indique, les roues de ces voitures sont motrices. Il en résulte une meilleure tenue de route et une bonne traction (la plupart des voitures de Rallye sont d'ailleurs équipées de la sorte). Cependant, ces voitures sont plus lourdes à cause justement du poids de l'équipement supplémentaire. Elles demandent aussi une conduite plus technique.
AvAr (ou FR)
Le moteur de ces voitures, appelées des propulsions, est situé à l'avant et ce sont les roues de derrière qui sont motrices. Ces voitures ont généralement une très bonne accélération et une vitesse de pointe très élevée, c'est d'ailleurs pourquoi on les utilise principalement pour les courses.
AvAv (ou FF)
Moteur et roues motrices à l'avant. Ces voitures, appelées des propulsions, sont sans doute les plus lentes. Ce sont aussi les plus courantes dans la vie de tous les jours. Le poids étant concentré au dessus des roues motrices, cela accentue la traction. Ce type de transmission est utilisé pour les rallyes car il est très stable.
MAr (ou MR)
Le moteur est au centre de la voiture et les roues arrière sont motrices. La plupart des F1 de GT3 sont équipées ainsi. L'emplacement du moteur permet une excellente répartition de poids dans la voiture. De plus, le fait de ne pas avoir de moteur devant permet de modeler un profil aérodynamique à la voiture.
RR
Très rares dans GT3, ces voitures ont à la fois un moteur à l'arrière et des roues motrices (arrières donc). Leur conduite n'est pas des plus évidentes et demande un temps d'adaptation.

FAIRE VOLER LES VOITURES

Cette astuce fonctionne avec pratiquement toutes les voitures mais pas les F1.
Vous devez modifiez les réglages comme suit :
-hauteur de la voiture au maximum
-amortisseurs au minimum
-auto-réglage au maximum
-changez la portance négative (maximum à l'arrière, minimum à l'avant)
Allez maintenant sur le cicuit test et accélérez à fond. La compagnie aérienne jeuxvideo.com vous souhaite un bon vol :)

CODES ACTION REPLAY

Master Code

Vous devez absolument entrer ce code et l'activer pour faire fonctionner les autres.

EC878298
1437F4F4

Professional League

Formula GT
1C02F324
1456E7A5
1C02F228
1456E7A5
1C02F22C
1456E7A5
1C02F230
1456E7A5
1C02F234
1456E7A5
1C02F238
1456E7A5
1C02F23C
1456E7A5
1C02F240
1456E7A5
1C02F244
1456E7A5
1C02F248
1456E7A5
1C02F24C
1456E7A5

Like the Wind
1C02F7C4
1456E7A5

Polyphony Digital Cup

1C02F470
1456E7A5
1C02F474
1456E7A5
1C02F478
1456E7A5
1C02F47C
1456E7A5
1C02F480
1456E7A5
1C02F484
1456E7A5
1C02F488
1456E7A5
1C02F48C
1456E7A5
1C02F490
1456E7A5
1C02F494
1456E7A5
1C02F498
1456E7A5

Dream car Championship
1C02F39C
1456E7A5
1C02F3A0
1456E7A5
1C02F3A4
1456E7A5
1C02F3A8
1456E7A5
1C02F3AC
1456E7A5
1C02F3B0
1456E7A5
1C02F3B4
1456E7A5
1C02F3B8
1456E7A5

Tuscan Challenge
1C02F734
1456E7A5
1C02F738
1456E7A5
1C02F73C
1456E7A5
1C02F740
1456E7A5
1C02F744
1456E7A5
1C02F748
1456E7A5

Clio Trophy
1C02F360
1456E7A5
1C02F364
1456E7A5
1C02F368
1456E7A5
1C02F36C
1456E7A5
1C02F370
1456E7A5
1C02F374
1456E7A5

Vitz/Yaris Race
1C02F7AC
1456E7A5
1C02F7B0
1456E7A5
1C02F7B4
1456E7A5
1C02F7B8
1456E7A5
1C02F7BC
1456E7A5
1C02F7C0
1456E7A5

Race of Red Emblem
1C02F2F0
1456E7A5
1C02F2F4
1456E7A5
1C02F2F8
1456E7A5

Italian Avant Garde
1C02F58C
1456E7A5
1C02F590
1456E7A5

Japanese GT Championship
1C02F5AC
1456E7A5
1C02F5B0
1456E7A5
1C02F5B4
1456E7A5
1C02F5B8
1456E7A5
1C02F5BC
1456E7A5
1C02F5C0
1456E7A5

1C02F5C4
1456E7A5
1C02F5C8
1456E7A5
1C02F5CC
1456E7A5
1C02F5D0
1456E7A5
1C02F5D4
1456E7A5

Gran Turisom All Stars
1C02F298
1456E7A5
1C02F29C
1456E7A5
1C02F2A0
1456E7A5
1C02F2A4
1456E7A5
1C02F2A8
1456E7A5
1C02F2AC
1456E7A5
1C02F2B0
1456E7A5
1C02F2B4
1456E7A5
1C02F2B8
1456E7A5
1C02F2BC
1456E7A5
1C02F2C0
1456E7A5

Race of Turbo Sports
1C02F41C
1456E7A5
1C02F420
1456E7A5
1C02F424
1456E7A5

Race of NA Sports
1C02F458
1456E7A5
1C02F45C
1456E7A5
1C02F460
1456E7A5

Boxer Spirit
1C02F33C
1456E7A5
1C02F340

1456E7A5
1C02F344
1456E7A5

Spider & Roadster
1C02F4A8
1456E7A5
1C02F4AC
1456E7A5
1C02F4B0
1456E7A5

4WD Challenge
1C02F0C4
1456E7A5
1C02F0C8
1456E7A5
1C02F0CC
1456E7A5

MR Challenge
1C02F434
1456E7A5
1C02F438
1456E7A5
1C02F43C
1456E7A5

FR Challenge
1C02F280
1456E7A5
1C02F284
1456E7A5
1C02F288
1456E7A5

FF Challenge
1C02F25C
1456E7A5
1C02F260
1456E7A5
1C02F264
1456E7A5

Gran Turismo World Championship
1C02F534
1456E7A5
1C02F538
1456E7A5
1C02F53C
1456E7A5
1C02F540
1456E7A5
1C02F544
1456E7A5

1C02F548
1456E7A5
1C02F54C
1456E7A5
1C02F550
1456E7A5
1C02F554
1456E7A5
1C02F558
1456E7A5
1C02F55C
1456E7A5

British GT car cup
1C02F354
1456E7A5
1C02F358
1456E7A5
1C02F35C
1456E7A5

Amateur League

Dream car Championship
1C02F3BC
1456E7A5
1C02F3C0
1456E7A5
1C02F3C4
1456E7A5
1C02F3C8
1456E7A5
1C02F3CC
1456E7A5
1C02F3D0
1456E7A5
1C02F3D4
1456E7A5
1C02F3D8
1456E7A5

Evolution Meeting
1C02F318
1456E7A5
1C02F31C
1456E7A5
1C02F320
1456E7A5

Type-R Meeting
1C02F764
1456E7A5
1C02F768
1456E7A5

1C02F76C
1456E7A5
1C02F770
1456E7A5
1C02F774
1456E7A5
1C02F778
1456E7A5

Altezza race
1C02F00C
1456E7A5
1C02F010
1456E7A5
1C02F014
1456E7A5
1C02F018
1456E7A5
1C02F01C
1456E7A5
1C02F020
1456E7A5

Legend of Silver Arrow
1C02F51C
1456E7A5
1C02F520
1456E7A5
1C02F524
1456E7A5

Race of Red Emblem
1C02F2FC
1456E7A5
1C02F200
1456E7A5
1C02F204
1456E7A5

Tourist Trophy
1C02F4F8
1456E7A5
1C02F4FC
1456E7A5
1C02F400
1456E7A5
1C02F404
1456E7A5
1C02F408
1456E7A5
1C02F40C
1456E7A5

All Japan GT Championship
1C02F5D8

1456E7A5
1C02F5DC
1456E7A5
1C02F5E0
1456E7A5
1C02F5E4
1456E7A5
1C02F5E8
1456E7A5
1C02F5EC
1456E7A5
1C02F5F0
1456E7A5
1C02F5F4
1456E7A5
1C02F5F8
1456E7A5
1C02F5FC
1456E7A5
1C02F500
1456E7A5

Gran Turismo All Stars
1C02F2C4
1456E7A5
1C02F2C8
1456E7A5
1C02F2CC
1456E7A5
1C02F2D0
1456E7A5
1C02F2D4
1456E7A5
1C02F2D8
1456E7A5
1C02F2DC
1456E7A5
1C02F2E0
1456E7A5
1C02F2E4
1456E7A5
1C02F2E8
1456E7A5
1C02F2EC
1456E7A5

Race of Turbo Sports
1C02F728
1456E7A5
1C02F72C
1456E7A5
1C02F730
1456E7A5

Race of NA Sports

1C02F464
1456E7A5
1C02F468
1456E7A5
1C02F46C
1456E7A5

80s Sports Car
1C02F0E8
1456E7A5
1C02F0EC
1456E7A5
1C02F0F0
1456E7A5

Boxer Spirit
1C02F348
1456E7A5
1C02F34C
1456E7A5
1C02F350
1456E7A5

Stars and Stripes
1C02F4C4
1456E7A5
1C02F4C8
1456E7A5
1C02F4CC
1456E7A5
1C02F4D0
1456E7A5

4WD Challenge
1C02F0D0
1456E7A5
1C02F0D4
1456E7A5
1C02F0D8
1456E7A5

MR Challenge
1C02F440
1456E7A5
1C02F444
1456E7A5
1C02F448
1456E7A5

FR Challenge
1C02F28C
1456E7A5
1C02F290
1456E7A5
1C02F294

1456E7A5

FF Challenge
1C02F268
1456E7A5
1C02F26C
1456E7A5
1C02F270
1456E7A5

German Touring Car
1C02F384
1456E7A5
1C02F388
1456E7A5
1C02F38C
1456E7A5
1C02F390
1456E7A5
1C02F394
1456E7A5
1C02F398
1456E7A5

Gran Turismo World Championship
1C02F560
1456E7A5
1C02F564
1456E7A5
1C02F568
1456E7A5
1C02F56C
1456E7A5
1C02F570
1456E7A5
1C02F574
1456E7A5
1C02F578
1456E7A5
1C02F57C
1456E7A5
1C02F580
1456E7A5
1C02F584
1456E7A5
1C02F588
1456E7A5

Europe Championship
1C02F3F4
1456E7A5
1C02F3F8
1456E7A5
1C02F3FC
1456E7A5

1C02F300
1456E7A5
1C02F304
1456E7A5
1C02F308
1456E7A5

U.S Championship
1C02F77C
1456E7A5
1C02F780
1456E7A5
1C02F784
1456E7A5
1C02F788
1456E7A5
1C02F78C
1456E7A5
1C02F790
1456E7A5

Japan GT Championship
1C02F594
1456E7A5
1C02F598
1456E7A5
1C02F59C
1456E7A5
1C02F5A0
1456E7A5
1C02F5A4
1456E7A5
1C02F5A8
1456E7A5

Beginners League

Gran Turismo World Championship
1C02F208
1456E7A5
1C02F20C
1456E7A5
1C02F210
1456E7A5
1C02F214
1456E7A5
1C02F218
1456E7A5
1C02F21C
1456E7A5
1C02F220
1456E7A5
1C02F224
1456E7A5

1C02F528
1456E7A5
1C02F52C
1456E7A5
1C02F530
1456E7A5

New Beetle Cup
1C02F024
1456E7A5
1C02F328
1456E7A5
1C02F32C
1456E7A5
1C02F330
1456E7A5
1C02F334
1456E7A5
1C02F338
1456E7A5

Evolution Meeting
1C02F30C
1456E7A5
1C02F310
1456E7A5
1C02F314
1456E7A5

Type-R Meeting
1C02F74C
1456E7A5
1C02F750
1456E7A5
1C02F754
1456E7A5
1C02F758
1456E7A5
1C02F75C
1456E7A5
1C02F760
1456E7A5

Vitz/Yaris Race
1C02F794
1456E7A5
1C02F798
1456E7A5
1C02F79C
1456E7A5
1C02F7A0
1456E7A5
1C02F7A4
1456E7A5
1C02F7A8

1456E7A5

Altezza race
1C02F0F4
1456E7A5
1C02F0F8
1456E7A5
1C02F0FC
1456E7A5
1C02F000
1456E7A5
1C02F004
1456E7A5
1C02F008
1456E7A5

Legend of Silver Arrow
1C02F510
1456E7A5
1C02F514
1456E7A5
1C02F518
1456E7A5

Audi TT Race
1C02F4E0
1456E7A5
1C02F4E4
1456E7A5
1C02F4E8
1456E7A5
1C02F4EC
1456E7A5
1C02F4F0
1456E7A5
1C02F4F4
1456E7A5

Race of turbo sports
1C02F410
1456E7A5
1C02F414
1456E7A5
1C02F418
1456E7A5

Race of NA Sports
1C02F44C
1456E7A5
1C02F450
1456E7A5
1C02F454
1456E7A5

80s Sports Car

1C02F0DC
1456E7A5
1C02F0E0
1456E7A5
1C02F0E4
1456E7A5

Spider & Roadster
1C02F49C
1456E7A5
1C02F4A0
1456E7A5
1C02F4A4
1456E7A5

Spider & Roadster
1C02F49C
1456E7A5
1C02F4A0
1456E7A5
1C02F4A4
1456E7A5

Stars and Stripes
1C02F4B4
1456E7A5
1C02F4B8
1456E7A5
1C02F4BC
1456E7A5
1C02F4C0
1456E7A5

Lightweight Sports Car
1C02F504
1456E7A5
1C02F508
1456E7A5
1C02F50C
1456E7A5

4WD Challenge
1C02F0B8
1456E7A5
1C02F0BC
1456E7A5
1C02F0C0
1456E7A5

MR Challenge
1C02F428
1456E7A5
1C02F42C
1456E7A5
1C02F430

1456E7A5

FR Challenge
1C02F274
1456E7A5
1C02F278
1456E7A5
1C02F27C
1456E7A5

FF Challenge
1C02F250
1456E7A5
1C02F254
1456E7A5
1C02F258
1456E7A5

Club Man Cup
1C02F378
1456E7A5
1C02F37C
1456E7A5
1C02F380
1456E7A5

Sunday Cup
1C02F4D4
1456E7A5
1C02F4D8
1456E7A5
1C02F4DC
1456E7A5

Endurance

Trial Mountain
1C02F0B4
1456E7A5

Super Speedway 100 Mile
1C02F0B0
1456E7A5

Seattle 100 Mile
1C02F0AC
1456E7A5

Special Route 11
1C02F0A8
1456E7A5

Passage to Collosseum
1C02F0A4

1456E7A5

Roadster Event
1C02F0A0
1456E7A5

Mistral 78 Laps
1C02F09C
1456E7A5

Laguna Seca Raceway 200km
1C02F098
1456E7A5

Grand Valley Speedway
1C02F094
1456E7A5

Tokyo rt246:Akasaka
1C02F090
1456E7A5

Rally League

Tahiti Maze
1C02F084
1456E7A5
1C02F088
1456E7A5
1C02F08C
1456E7A5

Rally Challenge
1C02F078
1456E7A5
1C02F07C
1456E7A5
1C02F080
1456E7A5

Alpine Rally Race
1C02F06C
1456E7A5
1C02F070
1456E7A5
1C02F074
1456E7A5

Smokey Mountain Rally
1C02F060
1456E7A5
1C02F064
1456E7A5
1C02F068

1456E7A5

Super Special Rt5 Wet
1C02F054
1456E7A5
1C02F058
1456E7A5
1C02F05C
1456E7A5

Tahiti Maze Rev
1C02F048
1456E7A5
1C02F04C
1456E7A5
1C02F050
1456E7A5

Rally Challenge Rev
1C02F03C
1456E7A5
1C02F040
1456E7A5
1C02F044
1456E7A5

Alpine Rally Race Rev
1C02F030
1456E7A5
1C02F034
1456E7A5
1C02F038
1456E7A5

Smokey Mt Rally Rev
1C02F124
1456E7A5
1C02F028
1456E7A5
1C02F02C
1456E7A5

Super Special Rt5 Wet Rev
1C02F118
1456E7A5
1C02F11C
1456E7A5
1C02F120
1456E7A5

Permis

Tous les permis R
1C02E778

1456E7A5
1C02E6CC
1456E7A5
1C02E920
1456E7A5
1C02EB74
1456E7A5
1C02EAC8
1456E7A5
1C02ED1C
1456E7A5
1C02EF70
1456E7A5
1C02EEC4
1456E7A5

Tous les permis S
1C02DAD8
1456E7A5
1C02DC2C
1456E7A5
1C02DF80
1456E7A5
1C02DED4
1456E7A5
1C02E028
1456E7A5
1C02E37C
1456E7A5
1C02E2D0
1456E7A5
1C02E524
1456E7A5

Tous les permis IA
1C02D038
1456E7A5
1C02D38C
1456E7A5
1C02D2E0
1456E7A5
1C02D434
1456E7A5
1C02D788
1456E7A5
1C02D6DC
1456E7A5
1C02D830
1456E7A5
1C02DB84
1456E7A5

Tous les permis IB
1C02C798
1456E7A5

1C02C6EC
1456E7A5
1C02C840
1456E7A5
1C02CB94
1456E7A5
1C02CAE8
1456E7A5
1C02CC3C
1456E7A5
1C02CF90
1456E7A5
1C02CEE4
1456E7A5

Tous les permis A
1C02BAF8
1456E7A5
1C02BC4C
1456E7A5
1C02BFA0
1456E7A5
1C02BEF4
1456E7A5
1C02C048
1456E7A5
1C02C39C
1456E7A5
1C02C2F0
1456E7A5
1C02C444
1456E7A5

Tous les permis B
1C02B058
1456E7A5
1C02B3AC
1456E7A5
1C02B200
1456E7A5
1C02B454
1456E7A5
1C02B7A8
1456E7A5
1C02B6FC
1456E7A5
1C02B850
1456E7A5
1C02BBA4
1456E7A5

Sauter

Appuyez sur la touche haut pour sauter

0CB94166
1456B0FC
3D6E6FDB
1456E765

Beaucoup d'argent

1C04BA20
1DBC9E0C

EC878298
1437F4F4

AMÉLIOREZ GRATUITEMENT VOTRE VOITURE

Pour cette astuce, il vous faut deux cartes mémoire, dont une complètement vierge que vous insérerez dans le port 2. Achetez une voiture et équipez-la comme bon vous semble. Sauvegardez sur le port deux (avec la carte mémoire vide). Réinitialisez la console. Dans le menu vente, chargez votre garage (carte mémoire 2) et rachetez la voiture. Enfin, sauvegardez sur la carte mémoire 1.

LE MODE ARCADE

Le mode Arcade se sépare en deux grandes épreuves : le Contre-la-Montre et les Courses Individuelles.
Le Contre-la-Montre
Ce mode permet d'augmenter le pourcentage de réussite du jeu mais aussi de débloquer une nouvelle voiture accessible dans le garage du mode Gran Turismo. Il s'agit de la Panoz Esperante GTR-1. Pour l'avoir vous devrez obtenir la première place de chaque course.
Les Courses Individuelles
Ce mode permet de débloquer des voitures. Il est divisé en plusieurs Aires, elles-mêmes séparées en trois niveaux de difficulté. Pour obtenir de nouvelles voitures, vous devez gagner les niveaux Normal et Difficile de chaque course. Voici la liste des voitures à obtenir.
Aire A
Mazda Eunos Roadster
Nissan West Razo Silvia
Aire B
Audi TT 1.8T Quattro
Lancia Delta HF Integrale Rally Car
Aire C
Mazda RX-8
Gillet Vertigo Racer Car
Aire D
Zonta Race Car
Nissan Z Concept
Aire E
Posshe RUF RGT
TVR Tuscan Speed Six
Panoz Esperante GTR-1

Nissan R390 GT1 Le Mans
Aire F
TVR Speed 12
Toyota GT-One Race Car
Mazda 787B
Viper GTS-R Concept

OBTENIR LA VOITURE QUE VOUS VOULEZ

Participez au championnat que vous voulez et remportez les neuf premières courses. Sauvegardez ensuite votre partie avant de vous lancer dans la dernière course (que vous pourrez d'ailleurs vous permettre de perdre compte tenu que vous serez de toutes façon premier avec vos points). Ainsi, si vous n'obtenez pas la voiture désirée, reprenez simplement la partie sauvegardée.

PERMIS

Chaque permis est composé de huit tests. Si vous remportez de l'or à chacune de ces épreuves, vous obtiendrez une récompense.
Permis B
Récompense : Mazda MX-5 1.8
Permis B1
Pas de gros problèmes pour commencer. Ne touchez pas à la direction et accélérez tout le temps. La réussite de l'épreuve dépend surtout de l'endroit où vous commencez à freiner. Repérez la petite marque blanche après le panneau des 900 mètres. Freinez légèrement avant et vous remporterez l'or.
Permis B2
Cette fois, le démarrage est essentiel. Accélérez progressivement dès que Commencer apparaît à l'écran. Ne touchez pas à la direction et freinez à environ 875 m (juste avant l'inscription 900 m au sol).
Permis B3
Suivez bien les marques au sol. Bleu = Acélération, Rouge = Freinage et Bleu Pâle = Rien (pas d'accéleration et pas de freinage). La réussite de cette épreuve tient à la fois dans un bon démarrage et dans une bonne trajectoire.
Permis B4
C'est la même chose qu'au B3 avec une plus grosse voiture. La trajectoire est donc légèrement modifiée.
Permis B5
Il y a toujours la trajectoire idéale au sol. Cela dit, vous pouvez gagner un peu de temps en vous en écartant de temps en temps. Par exemple, dès le début, ne vous déportez pas sur la droite mais sur la gauche pour prendre le virage. Ensuite, ne ralentissez pas lorsque la ligne devient plus pâle pour la première fois. Par contre n'oubliez pas de freiner à la marque rouge.
Permis B6
Idem qu'au B5, sauf qu'il est ici nécessaire de ralentir à la zone bleue pâle après le premier virage. Sinon, pensez à vous déporter à gauche dès le début.
Permis B7
Dans cette épreuve, tout dépendra de vos trajectoires. Collez le plus possible à celle proposée par le jeu et vous devriez y arriver.
Permis B8
Respectez scrupuleusement la trajectoire et les indications d'accéleration. Vous pourrez ainsi remporter cette épreuve.

Permis A
Récompense : Mazda RX-8

Permis A1
Accélérez dès le début jusqu'au virage à gauche. Freinez lorsque la marque devient rouge (en allant tout droit). Après le virage, plein gaz jusqu'à la fin.
Permis A2
La différence entre cette épreuve et la précédente est que vous devez cette fois freiner en tournant. Comme d'habitude, suivez les indications de couleurs au sol pour vous en sortir.
Permis A3
A l'entrée du virage, freinez légèrement puis accélérez le reste du tournant.
Permis A4
Restez bien à l'intérieur et gardez une vitesse d'environ 100-110 km/h. Comptez les tours et lorsque vous arrivez à la ligne d'arrivée, partez tout droit pour gagner du temps.
Permis A5
Ce test est similaire au test A4 mais le cercle est plus grand. Restez à l'intérieur et gardez une vitesse d'à peu près 120-130 km/h.
Permis A6
C'est le premier test avec départ lancé. Pas de difficulté particulière. Pensez à bien suivre la trajectoire et à freiner avant le premier tournant.
Permis A7
Encore un départ lancé. L'épreuve consiste à passer un virage à angle droit. Freinez avant le virage puis accélérez à l'intérieur.
Permis A8
Pour cette dernière épreuve du permis A, le départ est lancé. La première chicane n'est pas difficile à passer mais le virage qui suit l'est beaucoup plus. Freinez un gros coup à la marque rouge puis accélérez jusqu'à l'arrivée.

Permis iB
Récompense : Nissan Z Concept Car
Permis iB1
On retrouve ici le cercle du permis A4, mais cette fois, c'est sous la pluie que l'épreuve se déroule. Gardez une vitesse d'environ 80-90 km/h mais ne freinez surtout pas (lachez l'accélérateur pour ralentir).
Permis iB2
C'est la même épreuve que la A5, mais sous la pluie. Roulez avec une vitesse d'à peu près 115-120 km/h et restez au centre. Ici aussi, ne freinez pas et préférez lacher l'accélérateur pour ralentir.
Permis iB3
Accélérez jusqu'au virage de droite en vous déportant sur la gauche. Ralentissez à environ 100 km/h pour prendre les deux virages. Accélérez et vous devriez aussi parvenir à prendre le virage à gauche par l'intérieur. Il ne reste plus le S à passer. Coupez les virages par l'intérieur et foncez vers l'arrivée.
Permis iB4
Accélérez et prenez le premier virage par l'intérieur, puis ralentissez vers 60 km/h pour passer la tête d'épingle à droite.Vous frôlerez le mur de gauche où se trouve la ligne d'arrivée.
Permis iB5
Accélérez dans le tunnel pour rester à une vitesse comprise entre 120 et 125 km/h. Ralentissez de moitié pour passer le premier virage, accélérez dès que vous sortirez du tournant, mais passez le second virage à 60 km/h aussi.
Permis iB6
Accélerez lors des deux premiers tournants (n'hésitez pas à couper sur les plates-bandes rouges et blanches), puis relâchez l'accélérateur pour le troisième. Accélérez de nouveau pour le quatrième et le cinquième. Ralentissez pour le suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin. Gardez cependant un oeil sur la vitesse qui devrait rester autour de 160 km/h pour ne pas partir en tête à queue.
Permis iB7
C'est le même test que précédemment mais sans le contrôle de stabilité. Il faut donc réduire votre vitesse qui se situera cette fois-ci entre 135 et 150 km/h.
Permis iB8
Accélérez jusqu'au premier virage puis freinez pour le passer à 150 - 160 km/h ce qui vous permettra de déraper lors du tournant. Freinez également pour le virage suivant puis coupez les autres pour finalement atteindre l'arrivée.

Permis iA

Récompense : Aston Martin Vanquish V12

Permis iA1

Après le premier virage gauche que vous pouvez passer facilement en dérapant, vous devez franchir des virages en S. Pas la peine de ralentir pour ceux-là, mais freinez après les avoir passés pour tourner à droite. Ensuite, accélérez et tournez à droite une nouvelle fois. La ligne d'arrivée n'est pas loin.

Permis iA2

Ce test n'est pas compliqué, mais vous devez quand même veiller à ne pas faire décoller la voiture. Pour cela, ne prenez pas le virage trop sur la droite.

Permis iA3

Prenez le premier virage à droite en accélérant puis le prochain en relachant l'accélérateur et en vous préparant au suivant. Vous devrez alors accélérer tout en faisant attention à ne pas vous prendre le mur du tunnel.

Permis iA4

Repérez le panneau jaune sur la droite de la piste. C'est l'endroit où vous devez freiner pour le premier virage. Le S suivant peut être franchi en dérapage.

Permis iA5

Accélérez dans la montée de la colline mais assurez-vous de freiner avant la descente de l'autre côté. Dans le virage, faites attention à ne pas partir en tête à queue et utilisez les plates-bandes. Le dernier virage ne devrait pas vous poser de problème. Prenez-le sans accélérer.

Permis iA6

Ce test n'est pas très difficile. Accélérez jusqu'au premier virage tourner normalement en contrôlant votre vitesse. Pour le virage de droite suivant, restez le plus à droite possible. Enfin, le dernier virage ne pose pas de problème particulier.

Permis iA7

Accélérez lors du premier virage à droite puis relachez tout pour la première montée. Gardez ensuite une vitesse d'à peu près 170 km/h. Pour le virage en tête d'épingle, veillez à freiner bien avant et à ne pas accélérer trop tôt.

Permis iA8

Accélérez et restez bien à l'intérieur des virages. Cependant, n'hésitez pas non plus à utiliser les freins si vous voyez que votre vitesse est trop élevée. Faites surtout attention aux deux derniers tournants.

Permis S

Récompense : Dodge Viper GTS-R Concept

Permis S1

Seuls quelques virages sont vraiment dangereux dans ce test. Pour le septième (en tête d'épingle), restez sur votre gauche et freinez dès que vous verrez les plates-bandes rouges et blanches. Tournez à droite sans accélérer puis plein gaz pour vous en sortir. Vers la fin de l'épreuve, vous devrez aussi faire attention aux légers virages en S.

Permis S2

Cette épreuve est particulièrement difficile. Je vais donc vous la détailler. Le départ est lancé en 3ème. Passez en 4ème au niveau du premier panneau. Ralentissez légèrement et tournez doucement à gauche, accélérez (vous mordrez un peu sur le bas côté. Freinez et repassez en 3ème tout en tournant à droite. Relâchez les freins et mettez les gaz vers la droite. Au niveau de l'élargissement à droite ralentissez en 2nde et tournez à gauche. Accélérez et passez en 3ème. Restez à droite, accélérez et faites un virage serré sur la gauche. Relâchez l'accélérateur dès que vous aurez passé la plate-bande sur la gauche puis tournez à droite et accélérez (mais pas trop tôt sinon vous taperez la barrière de gauche). Restez à gauche et accélérez dans la ligne droite. Freinez pour passer en 2nde avant d'arriver aux deux virages à angles droits. Freinez aussi tout en tournant dans le premier des deux virages. Accélérez et mordez un peu sur la plate-bande de droite puis relachez l'accélérateur. Tournez à gauche, accélérez et passez en 3ème. Gardez une vitesse modérée pour passer tranquillement le virage suivant. Passez en 4ème dans la montée et restez à droite. Ne tournez pas trop tôt à gauche et coupez le virage. Restez maintenant à gauche en 4ème. Freinez et passez en 3ème puis en 2nde avant de tourner à droite. Accélérez en sortant du virage. Les virages suivants ne vous poseront pas de problème, mais restez concentré pour ne pas perdre de temps !

Permis S3

Rien de particulier ici. Anticipez et coupez les virages.

Permis S4

Le test S4 n'est pas difficile non plus. Pour la partie en S, vos mouvements doivent être rapides et il faut freiner avant le virage en tête d'épingle.

Permis S5

Vous pouvez faire tout ce test en 4ème, voire en 5ème (sauf pour le virage en tête d'épingle qui devra être passé en

2nde).

Permis S6

Pour ce test, je vous conseille de vivement regarder la démo que propose le jeu. Analysez chaque virage en prêtant attention à la vitesse de la voiture.

Permis S7

Maintenant que le test S6 est réussi, cette épreuve sera du gâteau pour vous. Un conseil : vous pouvez passer le long virage sur la gauche en dessous du pont en 3ème.

Permis S8

Même constat que pour le test S7. Restez concentré et tout devrait bien se passer.

Permis R

Récompense : Subaru Impreza Rally Car Prototype

Permis R1

La première épreuve du permis Rallye n'est pas très difficile. Coupez les deux premiers virages puis freinez avant le dernier et c'est tout.

Permis R2

Anticipez chaque virage de ce test et coupez les plus petits. Attention tout de même à ne pas prendre le mur du pont. Pour cela, freinez suffisamment.

Permis R3

Ce test vous demandera de l'habilité au freinage. N'oubliez pas d'anticiper et de couper les virages et tout devrait bien se passer.

Permis R4

Plein gaz pour le premier virage. Puis un coup de freins avant tous les autres. Veillez à ne pas déraper trop loin pour couper au maximum.

Permis R5

Dès le début, déportez-vous sur la gauche et tournez bien avant le premier virage à droite puis de suite à gauche dans la tête d'épingle. Votre allure doitosciller entre 65 et 80 km/h.

Permis R6

Freinez avant le virage. Orientez correctement la voiture puis accélérez. Répétez ceci à chaque tournant.

Permis R7

Ce test peut paraître similaire au précédent, mais il est à mon sens un peu plus difficile car les virages sont en descente. Tout tient dans la maitrise des dérapages. Pensez aussi à anticiper les virages.

Permis R8

Comme vous pouvez le remarquer, ce test est le circuit entier de Tahiti. Vous avez déjà roulé sur des tronçons de celui-ci pour les tests précédents et il s'agit ici de mettre en pratique tout ce que vous avez appris.

CHAMPIONNATS ET RÉCOMPENSES

Ligue Débutants		
Coupe du Dimanche	Super Speedway	1000 Cr
	Mid Field Raceway	1000 Cr
	Trial Mountain	1000 Cr
Récompense	Toyota Sprinter Trueno	
Coupe Clubman	Rome Circuit	1000 Cr
	Special Stage Route 5	1000 Cr
	Deep Forest Raceway	1000 Cr
Récompense	Mazda Eunos Roadster	
Challenge Tractions Avant	Deep Forest Raceway	2000 Cr
	Special Stage Route 5	2000 Cr
	Rome Circuit	2000 Cr
Récompense	Toyota Yaris RS 1.5	
Challenge AvAr	Grand Valley Speedway	2000 Cr

	Special Stage Route 5	2000 Cr
	Apricot Hill R.W. II	2000 Cr
Récompense	Nissan Silvia K's 1800cc	
Challenge MAr	Trial Mountain	2000 Cr
	Deep Forest Raceay II	2000 Cr
	Apricot Hill Raceway	2000 Cr
Récompense	Toyota MR2 Spyder	
Challenge 4x4	Deep Forest Raceway	2000 Cr
	Mid Field Raceway	2000 Cr
	Special Stage Route11	2000 Cr
Récompense	Alto Works Suzuki Sports LE	
Coupe Lightweight K	Trial Mountain	2,500 Cr
	Super Speedway	2,500 Cr
	Laguna Seca Raceway	2,500 Cr
Récompense	Mini Cooper 1.3i	
Stars & Stripes	Seattle Circuit	3,500 Cr
	Super Speedway	3,500 Cr
	Laguna Seca Raceway	3,500 Cr
	Seattle Circuit II	3,500 Cr
Récompense	Chevrolet Camaro SS	
Spider & Roadster	Deep Forest Raceway	2,500 Cr
	Test Course	2,500 Cr
	Grand Valley SPDWAY 2	2,500 Cr
Récompense	Mazda MX 5 Miata 1.8 RS	
Coupe Sport 80	Special Stage Route 5	2,500 Cr
	Tokyo Route 246 II	2,500 Cr
	Seattle Circuit II	2,500 Cr
Récompense	Mazda Savanna RX7 Infini III	
Modèles à Moteur Atmos.	Apricot Hill Raceway	5,000 Cr
	Grand Valley Speedway	5,000 Cr
	Apricot Hill S.W. II	5,000 Cr
Récompense	Honda CRX Del Sol SiR	
Pour Modèles Turbo Sport	Mid Field Raceway II	5,000 Cr
	Test Course	5,000 Cr
	Special Stage Route11	5,000 Cr
Récompense	Daihatsu Mira TR XX	
Course Audi TT	Rome Circuit	5,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	5,000 Cr
	Trial Mountain	5,000 Cr
	Special Stage Route11	5,000 Cr
	Cote d'Azur	5,000 Cr
Récompense (+ 10,000 Cr)	Audi TT 1.8 T quattro	
Légende des Silver Arrow	Test Course	10,000 Cr
	Trial Mountain II	10,000 Cr
	Rome Circuit II	10,000 Cr
Récompense	Mercedes SLK 230 Kompressor	
Course Altezza	Mid Field Raceway	1,000 Cr
	Tokyo Route 246	1,000 Cr
	Deep Forest Raceway	1,000 Cr
	Special Stage Route 5	1,000 Cr
	Seattle Circuit	1,000 Cr
Récompense (+ 10,000 Cr)	Toyota Celica SS II	
Course Yaris	Rome Circuit	5,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	5,000 Cr
	Tokyo Route 246	5,000 Cr

	Trial Mountain	5,000 Cr
	Special Stage R5 II	5,000 Cr
Récompense (+ 10,000 Cr)	Toyota Yaris RS 1.5	
Pour Type R	Tokyo Route 246	5,000 Cr
	Grand Valley Speedway	5,000 Cr
	Trial Mountain II	5,000 Cr
	Super Speedway	5,000 Cr
	Tokyo Route 246 II	5,000 Cr
Récompense (+ 10,000 Cr)	Acura RSX Type S	
Rassemblement Evolution	Laguna Seca Raceway	5,000 Cr
	Trial Mountain	5,000 Cr
	Mid Field Raceway II	5,000 Cr
Récompense	Lancer Evolution IV GSR	
Coupe New Beetle	Rome Circuit	5,000 Cr
	Grand Valley Speedway	5,000 Cr
	Seattle Circuit II	5,000 Cr
	Test Course	5,000 Cr
	Côte d'Azur	5,000 Cr
Récompense (+ 10,000 Cr)	Volkswagen New Beetle RSi	
Championnat du Monde Gt	Tokyo Route 246	10,000 Cr
	Super Speedway	10,000 Cr
	Trial Mountain	10,000 Cr
	Mid Field Raceway	10,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	10,000 Cr
	Seattle Circuit	10,000 Cr
	Special Stage Route11	10,000 Cr
	Apricot Hill Raceway	10,000 Cr
	Trial Mountain II	10,000 Cr
	Grand Valley Speedway	10,000 Cr
Récompense	Celica GT Four	

Récompense finale de la ligue Débutants

Mitsubishi Lancer Evolution V GSR

Ligue Amateurs

Chamionnat GT Japonais	Tokyo Route 246	7,500 Cr
	Super Speedway	7,500 Cr
	Apricot Hill Raceway	7,500 Cr
	Special Stage Route II	7,500 Cr
	Tokyo Route 246 II	7,500 Cr
Récompenses (+ 20,000 Cr)	Lancer Evolution IV GSR	
	Impreza Wagon WRX STi Version VI	
	Mazda RX 7 Type RZ	
	FTO GP Version R	
Championnat GT Américain	Seattle Circuit	7,500 Cr
	Trial Mountain	7,500 Cr
	Super Speedway	7,500 Cr
	Seattle Circuit II	7,500 Cr
	Laguna Seca Raceway	7,500 Cr
Récompenses (+ 20,000 Cr)	Audi TT 1.8T quattro	
	Impreza Sedan WRX Sti Version VI	
	Chevrolet Camaro Race Car	
	Mazda RX 7 Type RS	
Championnat d'Europe	Rome Circuit	5,000 Cr
	Special Stage Route 5	5,000 Cr
	Grand Valley Speedway	5,000 Cr
	Rome Circuit II	5,000 Cr

	Cote d'Azur	5,000 Cr
Récompenses (+ 20,000 Cr)	Vertigo Race Car 424	
	Nissan Skyline GTR V Spec II R32	
	Lotus Elise Sport 190	
	Mini Cooper 1.3i	
Championnat du monde GT	Tokyo Route 246	10,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	10,000 Cr
	Apricot Hill Raceway	10,000 Cr
	Deep Forest Raceway	10,000 Cr
	Special Stage Route 5	10,000 Cr
	Trial Mountain	10,000 Cr
	Seattle Circuit	10,000 Cr
	Mid Field Raceway II	10,000 Cr
	Special Stage Route 11	10,000 Cr
	Grand Valley Speedway	10,000 Cr
Récompenses (+ 100,000 Cr)	GT One Road Car	
	Mazda Rx 8	
	C West Retson Silvia	
	Nissan Z Concept	
Coupe Allemande Tourisme	Trial Mountain	10,000 Cr
	Mid Field Raceway	10,000 Cr
	Deep Forest Raceway	10,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	10,000 Cr
	Tokyo Route 246	10,000 Cr
Récompenses (+ 30,000 Cr)	Volkswagen New Beetle Cup Car	
	Volkswagen Lupo Cup Car	
	Opel Astra Touring Car	
	RUF 3400S	
Challenge AvAv	Deep Forest Raceway	5,000 Cr
	Rome Circuit II	5,000 Cr
	Apricot Hill R.W. II	5,000 Cr
Récompense	Celica TRD Sports M	
Challenge AvAr	Trial Mountain	5,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	5,000 Cr
	Tokyo Route 246	5,000 Cr
Récompenses	Toyota Sprinter Trueno	
	GT Apex Shigeno Version	
Challenge MAr	Tokyo Route 246 II	5,000 Cr
	Deep Forest Raceway II	5,000 Cr
	Grand Valley Speedway	5,000 Cr
Récompense	NSX Type S Zero (J)	
Challenge 4x4	Super Speedway	5,000 Cr
	Apricot Hill RacewayII	5,000 Cr
	Grand Valley Speedway	5,000 Cr
Récompense	Lancer Evolution VII GSR	
Stars & Stripes	Seattle Circuit	7,500 Cr
	Super Speedway	7,500 Cr
	Laguna Seca Raceway	7,500 Cr
	Seattle Circuit II	7,500 Cr
Récompense	Spoon Sports S2000 Race Car	
Boxer Spirit	Deep Forest Raceway	10,000 Cr
	Seattle Circuit	10,000 Cr
	Mid Field Raceway II	10,000 Cr
Récompense	Subaru Legacy B4 Blitzen	
Coupe Sport 80	Tokyo Route 246	8,000 Cr

	Special Stage Route 5	8,000 Cr
	Trial Mountain II	8,000 Cr
Récompense	Nismo Skyline GT R S tune	
Modèles à Moteur Atmos.	Apricot Hill R.W. II	15,000 Cr
	Super Speedway	15,000 Cr
	Deep Forest Raceway II	15,000 Cr
Récompense	Mazda RX 8	
Pour Modèles Turbo Sport	Apricot Hill R.W. II	15,000 Cr
	Test Course	15,000 Cr
	Grand Valley Speedway	15,000 Cr
Récompense	Mine's Lancer Evolution VI GSR	
Gran Turismo All Stars	Laguna Seca Raceway	25,000 Cr
	Deep Forest R.W. II	25,000 Cr
	Mid Field Raceway	25,000 Cr
	Test Course	25,000 Cr
	Apricot Hill R.W. II	25,000 Cr
	Rome Circuit II	25,000 Cr
	Seattle Circuit	25,000 Cr
	Special Stage R11	25,000 Cr
	Grand Valley S.W. II	25,000 Cr
	Tokyo R246 II	25,000 Cr
Récompenses (+ 200,000 Cr)	Mine's GT R N1 V spec	
	Raybrig NSX	
	Ford GT40	
	Nismo GT R R tune	
Championnat GT Japonais	Grand Valley Speedway	15,000 Cr
	Rome Circuit	15,000 Cr
	Mid Field Raceway	15,000 Cr
	Special Stage R5 II	15,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	15,000 Cr
	Super Speedway	15,000 Cr
	Apricot Hill Raceway	15,000 Cr
	Grand Valley S.W. II	15,000 Cr
	Special Stage Route 11	15,000 Cr
	Tokyo R246	15,000 Cr
Récompenses (+ 150,000 Cr)	Arta NSX	
	Denso Supra Race Car	
	Calsonic Skyline	
	Loctite Zexel GT R	
Trophée Tourisme	Seattle Circuit	10,000 Cr
	Special Stage Route 5	10,000 Cr
	Trial Mountain	10,000 Cr
	Rome Circuit	10,000 Cr
	Deep Forest Raceway II	10,000 Cr
Récompense	Audi S4 x 4 + 40,000 Cr	
Pour l'Emblème Rouge	Trial Mountain	30,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	30,000 Cr
	Special Stage Route 11	30,000 Cr
Récompense	Nismo 400 R	
Légende des Silver Arrows	Trial Mountain	20,000 Cr
	Super Speedway	20,000 Cr
	Rome Circuit II	20,000 Cr
Récompense	Mercedes Benz CLK Touring Car	
Championnat Altezza	Deep Forest Raceway	10,000 Cr
	Special Stage Route 11	10,000 Cr

	Grand Valley Speedway	10,000 Cr
	Tokyo Route 246	10,000 Cr
	Côte d'Azur	10,000 Cr
Récompenses (+ 30,000 Cr)	Tom's X540 Chaser	
	Toyota Altezza LM Race Car	
	Toyota Yaris RS 1.5 (1 of 2)	
Pour Type R	Tokyo R246	10,000 Cr
	Special Stage Route 11	10,000 Cr
	Super Speedway	10,000 Cr
	Tokyo R246 II	10,000 Cr
	Côte d'Azur	10,000 Cr
Récompenses (+ 150,000 Cr)	Honda NSX Type R	
	Spoon Sports S2000	
	Mugen S2000	
	Honda S2000	
Rassemblement Evolution	Mid Field Raceway II	10,000 Cr
	Special Stage Route 11	10,000 Cr
	Tokyo Route 246	10,000 Cr
Récompense	Lancer Evolution VI Rally Car	
Championnat Dream Car	Deep Forest Raceway	25,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	25,000 Cr
	Special Stage Route 5	25,000 Cr
	Apricot Hill Raceway	25,000 Cr
	Test Course	25,000 Cr
	Special Stage Route 11	25,000 Cr
	Grand Valley S.W. II	25,000 Cr
Récompenses (+ 150,000 Cr)	FTO LM (Le Mans) Race Car	
	Mazda RX 7 LM Race Car	
	Impreza LM Race Car	
	Honda S2000 LM Race Car	

Récompense finale de la ligue Amateurs

Dodge Viper GTS R Team Oreca

Ligue Professionnels

Coupe GT Britannique	Trial Mountain	20,000 Cr
	Special Stage Route 5	20,000 Cr
	Rome Circuit II	20,000 Cr
Récompense	Aston Martin Vanquish	
Championnat du Monde GT	Grand Valley Speedway	35,000 Cr
	Apricot Hill R.W. II	35,000 Cr
	Trial Mountain	35,000 Cr
	Deep Forest Raceway	35,000 Cr
	Test Course	35,000 Cr
	Special Stage R11 II	35,000 Cr
	Tokyo R246	35,000 Cr
	Côte d'Azur	35,000 Cr
	Grand Valley S.W. II	35,000 Cr
Récompenses (+ 250,000 Cr)	Ford GT40 Race Car	
	Opel Calibra Touring Car	
	Nissan R390 GT1 Road Car	
	Jaguar XJ220 Race Car	
Challenge AvAv	Deep Forest R.W.	10,000 Cr
	Rome Circuit	10,000 Cr
	Côte d'Azur	10,000 Cr
Récompense	Spoon Sports Civic Type R	
Challenge AvAr	Apricot Hill Raceway	15,000 Cr

	Mid Field Raceway II	15,000 Cr
	Deep Forest R.W.	15,000 Cr
Récompense	Nismo GT R LM Road Car	
Challenge MAr	Trial Mountain	20,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	20,000 Cr
	Mid Field Raceway II	20,000 Cr
Récompense	Tommy Kaira ZZII	
Challenge 4x4	S.S. Route 5	30,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	30,000 Cr
	Deep Forest Raceway	30,000 Cr
Récompense	Evolution VII Rally Prototype	
Spider & Roadster	Grand Valley Speedway	10,000 Cr
	Trial Mountain	10,000 Cr
	Côte d'Azur	10,000 Cr
Récompense	Shelby Cobra	
Boxer Spirit	Deep Forest R.W. II	15,000 Cr
	Rome Circuit	15,000 Cr
	Super Speedway	15,000 Cr
Récompense	RUF RGT	
Modèles à Moteur Atmos.	Apricot Hill Raceway	20,000 Cr
	Seattle Circuit	20,000 Cr
	Tokyo R246	20,000 Cr
Récompense	Pagani Zonda C12	
Pour Modèles Turbo Sport	Mid Field Raceway	30,000 Cr
	Test Course	30,000 Cr
	Apricot Hill Raceway	30,000 Cr
Récompense	RUF CTR2	
Gran Turismo All Stars	Laguna Seca Raceway	50,000 Cr
	Deep Forest Raceway	50,000 Cr
	Mid Field Raceway II	50,000 Cr
	Test Course	50,000 Cr
	Apricot Hill Raceway	50,000 Cr
	Rome Circuit	50,000 Cr
	Seattle Circuit II	50,000 Cr
	Special Stage R11 II	50,000 Cr
	Grand Valley S.W. II	50,000 Cr
	Tokyo R246	50,000 Cr
Récompenses (+ 400,000 Cr)	Dodge Viper GTSR Concept	
	Nissan R390 GT1 LM Race Car	
	Subaru Impreza Sedan WRX STi	
	Toyota GT One Race Car	
Championnat GT Japonais	Grand Valley S.W.	30,000 Cr
	Apricot Hill Raceway	30,000 Cr
	Test Course	30,000 Cr
	Special Stage R11	30,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	30,000 Cr
	Trial Mountain	30,000 Cr
	Rome Circuit II	30,000 Cr
	Grand Valley S.W. II	30,000 Cr
	Tokyo R246	30,000 Cr
	Côte d'Azur	30,000 Cr
Récompenses (+ 250,000 Cr)	Nismo Skyline GT R S tune	
	Castrol Mugen NSX	
	Toyota MR S Autobacs Apex JGTC	
	Pagani Zonda Race Car	

Avant Garde Italienne	Rome Circuit	30,000 Cr
	Rome Circuit II	30,000 Cr
Récompense	Pagani Zonda Race Car	
Pour l'Emblème Rouge	Tokyo R246	25,000 Cr
	Grand Valley S.W. II	25,000 Cr
	Special Stage R11 II	25,000 Cr
Récompense	Calsonic Skyline	
Course Yaris	Rome Circuit II	7,500 Cr
	Laguna Seca Raceway	7,500 Cr
	Test Course	7,500 Cr
	Special Stage R11 II	7,500 Cr
	Grand Valley S.W. II	7,500 Cr
Récompenses	Toyota Yaris RS 1.5	
	Toyota Altezza LM Race Car	
	Tom's Castrol Supra	
	Toyota Supra RZ	
Trophée Elise	Côte d'Azur	15,000 Cr
	Apricot Hill Raceway	15,000 Cr
	Deep Forest Raceway	15,000 Cr
	Rome Circuit II	15,000 Cr
	Trial Mountain	15,000 Cr
Récompense	Lotus Elise 190 + 60,000 Cr	
Trophée Clio	Rome Circuit	15,000 Cr
	Grand Valley Speedway	15,000 Cr
	Special Stage R11 II	15,000 Cr
	Deep Forest Raceway	15,000 Cr
	Côte d'Azur	15,000 Cr
Récompense (+ 60,000 Cr)	Volkswagen New Beetle Cup Car	
Challenge de Toscane	Trial Mountain II	50,000 Cr
	Special Stage Route 5	50,000 Cr
	Rome Circuit II	50,000 Cr
	Seattle Circuit	50,000 Cr
	Test Course	50,000 Cr
Récompenses (+ 45,000 Cr)	TVR Speed 12	
	TVR Griffith	
Challenge Dream Car	Test Course	40,000 Cr
	Grand Valley Speedway	40,000 Cr
	Trial Mountain II	40,000 Cr
	Tokyo R246	40,000 Cr
	Mid Field Raceway II	40,000 Cr
	Special Stage R11 II	40,000 Cr
	Côte d'Azur	40,000 Cr
Récompenses (+ 250,000 Cr)	F090/s	
	Toyota GT One Race Car	
	Panoz Esperante GTR	
	Mitsubishi FTO LM Race Car	
Coupe Polyphony Digital	Trial Mountain II	50,000 Cr
	Mid Field Raceway II	50,000 Cr
	Rome Circuit II	50,000 Cr
	Special Stage R5 II	50,000 Cr
	Seattle Circuit II	50,000 Cr
	Apricot Hill R.W. II	50,000 Cr
	Deep Forest R.W. II	50,000 Cr
	Special Stage R11 II	50,000 Cr
	Grand Valley S.W. II	50,000 Cr

	Tokyo R246 II	50,000 Cr
Récompenses (+ 450,000 Cr)	F094/S	
	Toyota GT One Race Car	
	Suzuki Escudo Pike's Peak Ed.	
	TVR Speed 12	
Like the Wind	Test Course	10,000 Cr
Récompense	Mazda 787B	
Formula GT	Mid Field Raceway	30,000 Cr
	Seattle Circuit	30,000 Cr
	Grand Valley Speedway	30,000 Cr
	Super Speedway	30,000 Cr
	Rome Circuit	30,000 Cr
	Test Course	30,000 Cr
	Laguna Seca Raceway	30,000 Cr
	Apricot Hill Raceway	30,000 Cr
	Tokyo R246	30,000 Cr
	Cote d'Azur	30,000 Cr
Récompenses (+ 250,000 Cr)	F686/M	
	F687/S	
	F688/S	
	F090/S	

Récompense finale de la ligue Professionnels
F686/M

Course d'Endurance

Grand Valley Speedway	Grand Valley S.W.	400,000 Cr
Récompenses	F090/S	
	Subaru Impreza LM Edition	
	Nissan 390 GT1 Road Car	
	Spoon Sports S2000 Race Car	
100 Miles de Seattle	Seattle Circuit	150,000 Cr
Récompenses	F687/S	
	Nismo GT R LM Road Car	
	Panoz Esperante GTR 1	
	Tommy Kaira ZZ II	
Laguna Seca 200 Enduro.	Laguna Seca Raceway	300,000 Cr
Récompenses	Calsonic Skyline	
	F686/M	
	F687/S	
	Toyota Altezza LM Race Car	
Passage de Colosée	Rome Circuit	300,000 Cr
Récompenses	Gillet Vertigo Race Car	
	Lancia Delta HF integrale Rally	
	F688/S	
	Pagani Zonda Race Car	
Trial Mountain Endurance	Trial Mountain	150,000 Cr
Récompenses	F094/H	
	Lister Storm V12 Race Car	
	Mine's Skyline GT R N1 V spec	
	Honda S2000 LM Race Car	
Special Stage Route 11	S.S. Route 11	500,000 Cr
Récompenses	Toyota MR S Autobacs Apex	
	Arta NSX	
	F687/S	
	Nissan C West Razo Silvia	
Roadster Endurance	Apricot Hill Raceway	100,000 Cr

Récompenses	F688/S	
	Mazda MX 5 Miata	
	Mazda MX 5 Miata 1.8 RS	
	Mazda Miata VR Limited A	
Tokyo Route 246 : Akasaka	Tokyo Route 246	400,000 Cr
Récompenses	F094/H	
	Mazda RX7 LM Race Car	
	Nissan C West Razo Silvia	
	Toyota GT One Road Car	
Challenge Mistral 78 Tours	Côte d'Azur	500,000 Cr
Récompenses	F686/M	
	Mitsubishi FTO LM Race Car	
	Jaguar XJ220 Road Car	
	Pagani Zonda Race Car	
Super Speedway 150 Miles	Super Speedway	200,000 Cr
Récompense	F090/S (Formula 1 Car)	
	Clio Sport Racecar	
	Tickford Falcon XR8 Race Car	
	Corvette C5R	

Récompense Finale des courses d'Endurance
F094/H

Récompense pour terminer le mode GT
F688/s
Récompense pour terminer les Time Trials
Esperante GTR-1
Récompense à 50 pour cent du jeu
Corvette C5R
Récompense à 75 pour cent du jeu
Mazda 787B
Récompense à 100 pour cent du jeu
F094/s

LISTE DES VOITURES CLASSÉES PAR PRIX

Voitures	Prix (en Crédits)
DAIHATSU Mira TR XX Avanzato R	11,140
SUZUKI Alto Works Suzuki Sports Limited	12,220
TOYOTA Yaris Euro Edition	12,880
TOYOTA Sprinter Trueno GT Apex	13,550
DAIHATSU Storia X4	13,900
TOYOTA Yaris RS 1.5	14,530
MAZDA Demio GL X	14,660
VOLKSWAGEN New Beetle 2.0	15,930
MAZDA Miata MX 5	16,900
MAZDA Miata MX 5	17,000
CHRYSLER PT Cruiser	17,980
HONDA CR X Del Sol SiR	18,730
NISSAN Silvia K's 1800cc	18,860
HONDA Civic 3 Door Si	18,890

TOYOTA Celica SS II	19,700
TOYOTA MR S S Edition	19,800
HONDA Civic Type R	19,990
NISSAN Silvia K's 2000cc	20,360
TOYOTA Lexus IS	20,600
FIAT Coupe Turbo Plus	21,030
TOYOTA Celica SS II	21,360
MITSUBISHI FTO GP Version R	21,600
Chevrolet Camaro Z28	22,830
MAZDA Miata MX 5 1.8RS	22,950
MAZDA Miata MX 5 LS	23,280
PEUGEOT 206 S16	23,360
TOYOTA MR2 G Limited	23,750
NISSAN Skyline GTS t Type M R32	23,850
NISSAN 240SX K's Aero	23,950
TOYOTA Altezza RS200	24,000
NISSAN 240SX Fastback Type X	24,980
HONDA Integra Type R	25,160
MITSUBISHI Lancer Evolution VII RS	25,180
HONDA Accord Euro R	25,330
NISSAN Silvia Spec R Aero	25,600
MITSUBISHI Lancer Evolution VI RS	25,980
SUBARU Legacy B4 RSK	26,430
TOYOTA MR2 GT S	27,130
Acura Integra Type R	27,480
NISSAN Silvia Varietta	27,980
SUBARU Impreza Sedan WRX STi Version VI	29,190
SUBARU Impreza Wagon WRX STi Version VI	29,190
SUBARU Legacy Touring Wagon CT B	29,300
Chevrolet Camaro SS	29,530
MITSUBISHI Lancer Evolution IV GSR	29,980
MITSUBISHI Lancer Evolution VII GSR	29,980
SUBARU Impreza Sports Wagon WRX STi	29,980
SUBARU Legacy Blitzen B4	30,000
FORD SVT Mustang Cobra R	31,150
SUBARU Impreza Sedan WRX STi	31,980
MAZDA Savanna RX 7 Infini III	32,300
MITSUBISHI Lancer Evolution V GSR	32,480
MITSUBISHI Lancer Evolution VI GSR	32,480
TOYOTA Celica GT Four	32,660
MITSUBISHI Lancer Evo VI GSR Tommi Makinen Ed.	32,780
MITSUBISHI Lancer Evo VI GSR Tommi Makinen Ed. Stripe	32,780
HONDA S2000	33,800
Acura 3.2 CL Type S	34,230
TOYOTA Supra SZ R	34,700
HONDA S2000 Type V	35,600
MAZDA RX 7 Type RS	37,780
OPEL Speedster	38,390
Alfa Romeo 156 2.5 V6 24V	38,910
Audi S4	39,730
NISSAN 300ZX Twin Turbo 2seater	39,900
MAZDA RX 7 Type RZ	39,980
Chevrolet Corvette Grand Sport	40,010
MITSUBISHI 3000GT VR 4	42,230
MITSUBISHI 3000GT VR 4 Turbo	43,230

RENAULT Clio Sport V6 24V	43,400
NISSAN 300ZX Twin Turbo 2by2	43,980
TOYOTA Supra RZ	44,800
Audi TT 1.8T Quattro	46,580
SUBARU Impreza 22B STi Version	50,000
BMW 328 ci	50,690
NISSAN Skyline GT R Vspec II R33	52,600
NISSAN Skyline GT R Vspec R33	53,900
Chevrolet Corvette Z06	54,000
MERCEDES BENZ SLK 230 Kompressor	55,310
NISSAN Skyline GT R Vspec R34	55,980
TOMMY KAIRA ZZ S	56,800
NISSAN Skyline GT R Vspec II R34	57,480
LOTUS Elise 190	58,530
TVR Griffith 500	62,410
VOLKSWAGEN New Beetle RSi	70,000
RUF 3400 S	76,740
DODGE Viper GTS	78,680
TVR Tuscan Speed Six	80,780
MERCEDES BENZ CLK 55	93,110
Acura NSX	94,790
HONDA NSX Type S Zero	98,570
Acura NSX	99,570
HONDA NSX Type R	99,570
LOTUS Motor Sport Elise	100,000
JAGUAR XKR Coupe	104,890
LOTUS Esprit V8 SE	106,000
LOTUS Esprit Sport 350	113,540
MERCEDES BENZ CL 600	133,950
Aston Martin DB7 Vantage Coupe	154,720
RUF RGT	160,000
PAGANI Zonda C12	275,010
RENAULT Clio Sport Race Car	300,000
SUBARU Impreza Rally Car	300,000
TOYOTA Corolla Rally Car	300,000
CITROEN Xsara Rally Car	350,000
FORD Focus Rally Car	350,000
PEUGEOT 206 Rally Car	350,000
PAGANI Zonda S	352,440
RUF CTR 2	382,000
Aston Martin V8 Vantage	455,000
LANCIA Delta HF Integrale Rally Car	500,000
SHELBY Cobra	500,000
JAGUAR XJ220 Road Car	780,000
NISSAN Pennzoil Nismo GT R	785,000
Chevrolet Corvette C5R	1,000,000
DODGE Viper GTS R Team Oreca	1,000,000
SUZUKI Escudo Pikes Peak Edition	1,000,000
LISTER Storm V12 Race Car	1,198,000
GILLET Vertigo Race Car	1,200,000
HONDA Castrol Mugen NSX	1,250,000
TOYOTA Castrol Tom's Supra	1,250,000
TICKFORD Falcon XR8 Race Car	1,500,000
PANOZ Esperante GTR 1	2,000,000

GAGNER LES VOITURES DE FORMULE 1

Remportez la course d'endurance du Speedway puis achetez une Skyline GT-R V-Spec V.2 (Nissan) et modifier-la au maximum. Elle pourra atteindre 1055 chevaux. Recommencez le Speedway avec cette voiture. Vous remporterez l'épreuve sans aucune difficulté. En récompense, vous gagnerez la Polyphony 001. Si vous voulez une autre F1, remportez la course d'endurance de Monte Carlo.

STRATÉGIE DANS LES STANDS

Beaucoup de joueurs perdent une course car ils n'osent pas aller dans les stands par peur de perdre du temps. En fait, il faut vérifier si le boost de la voiture lente est élevé (pour cela, allez dans les options du jeu) . Si vous séléctionnez un boost élevé il est évident qu'il ne faut pas beaucoup s'arrêter aux stands car la voiture concurrente vous rattrapera rapidement avec ses pneus neufs. Si au contraire le boost de la voiture lente est bas alors mieux vaut ravitailler plus souvent. On n'est jamais à l'abris d'un dérrapage mal contrôlé !

CORVETTE C5

Si vous souhaitez commencer et terminer GT 3, mieux vaut débuter par le mode arcade. Vous ferez ainsi 27 % du jeu. Ensuite continuer par le mode GT. Arrivé à 50 % du jeu, vous pourrez avoir la Corvette C5 qui permet d'avancer rapidement dans le reste du jeu.

AVOIR LES VAUXHALL DANS LA VERSION FRANÇAISE

Munissez-vous de deux cartes mémoires. Lancez le jeu en anglais et gagnez la Vauxhall. Allez ensuite dans le garage et achetez la Vauxhall depuis l'autre carte mémoire. Rechargez la partie en français à partir de cette carte.

UNE ESCUDO DE COMPÉTITION POUR 90 000 CRÉDITS

Si votre Escudo semble être légèrement poussive, voici le remède :

Placez un kit turbo stage 4 (90 000 crédits), elle atteindra 1755 ch et parcourera la piste à la vitesse de 430 km/h. Cependant il vous est possible d'augmenter encore sa vitesse de pointe. Pour cela, rendez vous dans le menu des réglages, et retardez le passage des vitesses au maximum, une par une. Si vous exécutez parfaitement cette manipulation, votre bolide roulera à 460km/h.

FIXER UN RAPPORT EN BOÎTE AUTO

Si vous avez sélectionné la boîte automatique, pour éviter que la console passe le rapport supérieur ou inférieur, il est possible de bloquer le rapport en appuyant sur R2 ou L2. Cette astuce peut être très utile dans les séries de courbes ou les enchaînements de virages(par exemple dans les épreuves de permis IB-6 et IB-7).

Gran Turismo 4

© Sony / Polyphony Digital 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DES CRÉDITS EN PLUS

Démarrez le jeu avec une sauvegarde de Gran Turismo 3 ou de GT4 Prologue pour obtenir 100 000 crédits supplémentaires et conserver les permis A et B.

LES REPLAYS

Vous pouvez couper les musiques pendant les Replays en appuyant sur et accélérer la bande avec L3.

AIDE AUX PERMIS

Lorsque vous participez aux épreuves pour obtenir les différents permis, appuyez sur R3 pendant le compte à rebours pour afficher des aides aux freinages (en rouge) et aux accélérations (en bleu).

ACCÉLÉRER LES COURSES B-SPEC

Lorsque vous faites une course en B-Spec, appuyez sur R1 pour passer sur le moniteur de course. Maintenez L1 + Droite sur la croix directionnelle pour accélérer la course jusqu'à 3 fois plus vite. La vitesse redevient normale quand vous quittez le moniteur.

MAINTENIR UNE VITESSE EN AUTOMATIQUE

Lorsque vous jouez avec les vitesses automatiques, vous pouvez maintenir la touche R2 pour rester à la vitesse où vous êtes. C'est utile pour grignoter un peu d'accélération.

GAIN DE PUISSANCE

Dès que vous achetez ou gagnez une nouvelle voiture, faites changer l'huile. De cette manière, la puissance du moteur de votre véhicule augmentera gratuitement.

LISTE DES VOITURES

Voici quelles sont les voitures européennes présentes dans GT4. Maintenant que vous les connaissez, il vous faut les débloquer !

	Pays	Constructeur	Nom	Année modèle
001	Royaume Uni	AC Cars	427 S/C	1966
002	Italie	Alfa Romeo	147 2.0 Twinspark	2002
003	Italie	Alfa Romeo	147 GTA	2002
004	Italie	Alfa Romeo	155 V6 TI	1993
005	Italie	Alfa Romeo	156 2.5 V6 24V	1998
006	Italie	Alfa Romeo	1600 Spider Duetto(LHD)	1966
007	Italie	Alfa Romeo	166 2.5 V6 24V	1998
008	Italie	Alfa Romeo	Giulia Sprint GTA 1600	1965
009	Italie	Alfa Romeo	Giulia Sprint Speciale	1963
010	Italie	Alfa Romeo	GTV 3.0 V6 24V	2001
011	Italie	Alfa Romeo	Spider 3.0i V6 24V	2001
012	France	Alpine/Renault	A110 1600S	1973
013	France	Alpine/Renault	A310 1600VE	1973
014	Royaume Uni	Aston Martin	DB7 Vantage Coupe	2000
015	Royaume Uni	Aston Martin	DB9 Coupe	2003
016	Royaume Uni	Aston Martin	V8 Vantage	1999
017	Royaume Uni	Aston Martin	Vanquish	2004
018	Allemagne	AUDI	A2 1.4	2002
019	Allemagne	AUDI	A3 3.2 quattro	2003
020	Allemagne	AUDI	A4 Touring Car	2004
021	Allemagne	AUDI	AUDI quattro	1982
022	Allemagne	AUDI	Le Mans quattro	2003
023	Allemagne	AUDI	R8	2001
024	Allemagne	AUDI	RS 4	2001
025	Allemagne	AUDI	RS 6	2002
026	Allemagne	AUDI	RS 6 Avant	2002
027	Allemagne	AUDI	S3	2002
028	Allemagne	AUDI	S4	1998
029	Allemagne	AUDI	S4	2003
030	Allemagne	AUDI	TT Abt Touring Car	2002
031	Allemagne	AUDI	TT Coupe 1.8 quattro	2000
032	Allemagne	AUDI	TT Coupe 3.2 quattro	2003
033	Italie	AUTOBIANCHI	A112 Abarth	1979
034	Royaume Uni	BENTLEY	EXP Speed 8	2003
035	Allemagne	Benz	Patent Motor Wagen	1886
036	Allemagne	BMW	BMW 120i	2004
037	Allemagne	BMW	BMW 120d	2004
038	Allemagne	BMW	BMW 2002 Turbo	1973
039	Allemagne	BMW	BMW 320i Touring Car	2003

040	Allemagne	BMW	BMW 330i	2005
041	Allemagne	BMW	BMW M Coupe	1998
042	Allemagne	BMW	BMW M3	2004
043	Allemagne	BMW	BMW M3 CSL	2003
044	Allemagne	BMW	BMW M3 GTR Street	2003
045	Allemagne	BMW	BMW M3 GTR ALMS 2001 #42	2001
046	Allemagne	BMW	BMW M5	2005
047	Allemagne	BMW	BMW V12 LMR #15	1999
048	Allemagne	BMW	BMW Z4	2003
049	Royaume Uni	ATERHAM	Seven Fire Blade	2002
050	France	Citroen	2CV Type A	1954
051	France	Citroen	C3 1.6	2002
052	France	Citroen	C5 V6 Exclusive	2003
053	France	Citroen	Xantia 3.0i V6 Exclusive	2000
054	France	Citroen	Xsara Rally Car	1999
055	France	Citroen	Xsara VTR	2003
056	Italie	CIZETA	V16T	1994
057	Allemagne	Daimler	Motor Carriage	1886
058	Italie	FIAT	500F	1965
059	Italie	FIAT	500L	1969
060	Italie	FIAT	500R	1972
061	Italie	FIAT	Barchetta Giovane Due	2000
062	Italie	FIAT	Coupe Turbo Plus	2000
063	Italie	FIAT	Panda Super i.e	1990
064	Italie	FIAT	Punto HGT Abarth	2000
065	Australie	FORD	2000 Ford Falcon XR8	2000
066	Allemagne	Ford EU	ESCORT Mark IV Rally Car	1998
067	Allemagne	Ford EU	FOCUS Rally Car	1999
068	Allemagne	Ford EU	FOCUS RS	2002
069	Allemagne	Ford EU	FOCUS ST170	2004
070	Allemagne	Ford EU	Ka	2001
071	Allemagne	Ford EU	RS200	1984
072	Allemagne	Ford EU	RS200 Group B Rally Car	1986
073	Australie	FPV	FPV F6 Typhoon	2004
074	Australie	FPV	FPV GT	2004
075	Belgique	Gillet	Vertigo Race Car	2004
076	Royaume Uni	Ginetta	G4	1964
077	Australie	Holden	Commodore SS	2004
078	Australie	Holden	MONARO CV8	2004
079	France	Hommell	RS Berlinetta	2002
080	Royaume Uni	Jaguar	E-Type Coupe	1961
081	Royaume Uni	Jaguar	S-Type R	2002
082	Royaume Uni	Jaguar	XJ220	1992
083	Royaume Uni	Jaguar	XJ220 Race Car	1992
084	Royaume Uni	Jaguar	XKR Coupe	1999
085	Royaume Uni	Jaguar	XKR R-Performance	2002
086	Royaume Uni	Jensen	Interceptor MkIII	1974
087	Italie	Lancia	DELT HF Integrale Rally Car	1992
088	Italie	Lancia	DELTA HF Integrale Evolutione	1991
089	Italie	Lancia	DELTA S4 Rally Car	1985
090	Italie	Lancia	STRATOS	1973
091	Italie	Lancia	STRATOS Rally Car	1977
092	Royaume Uni	Land Rover	Range Stormer Concept	2004
093	Royaume Uni	LISTER	Storm V12 Race Car	1999
094	Royaume Uni	Lotus	Carlton	1990

095	Royaume Uni	Lotus	Elan S1	1962
096	Royaume Uni	Lotus	Elise	2000
097	Royaume Uni	Lotus	Elise 111R	2004
098	Royaume Uni	Lotus	Elise 111S	2003
099	Royaume Uni	Lotus	Elise Sport 190	1998
100	Royaume Uni	Lotus	Elise Type 72	2001
101	Royaume Uni	Lotus	Esprit Sport 350	2000
102	Royaume Uni	Lotus	Esprit Turbo HC	1987
103	Royaume Uni	Lotus	Esprit V8	2002
104	Royaume Uni	Lotus	Esprit V8 GT	1998
105	Royaume Uni	Lotus	Esprit V8 SE	1998
106	Royaume Uni	Lotus	Europa Special	1971
107	Royaume Uni	Lotus	Motor Sport Elise	1999
108	Royaume Uni	Marcos	Mini Marcos GT	1970
109	Royaume Uni	McLaren	BMW MacLaren F1 GTR	1997
110	Allemagne	Mercedes Benz	190E 2.5-16V Evolution II	1991
111	Allemagne	Mercedes Benz	190E 2.5-16V Touring Car	1992
112	Allemagne	Mercedes Benz	300SL Coupe	1954
113	Allemagne	Mercedes Benz	A160 Avantgarde	1998
114	Allemagne	Mercedes Benz	AMG E55	2002
115	Allemagne	Mercedes Benz	CL600	2000
116	Allemagne	Mercedes Benz	CLK GTR Race Car	1998
117	Allemagne	Mercedes Benz	CLK Touring Car	2000
118	Allemagne	Mercedes Benz	CLK55 AMG	2000
119	Allemagne	Mercedes Benz	Sauber Mercedes C9 #63	1989
120	Allemagne	Mercedes Benz	SL500	1998
121	Allemagne	Mercedes Benz	SL500	2002
122	Allemagne	Mercedes Benz	SL55 AMG	2002
123	Allemagne	Mercedes Benz	SL600	1998
124	Allemagne	Mercedes Benz	SL600	2004
125	Allemagne	Mercedes Benz	SL65 AMG	2004
126	Allemagne	Mercedes Benz	SLK230 Kompresser	1998
127	Allemagne	Mercedes Benz	SLR McLaren	2003
128	Royaume Uni	MG	MGF	1997
129	Royaume Uni	MG	TF160	2003
130	Allemagne	MINI	Cooper	2002
131	Allemagne	MINI	Cooper S	2002
132	Allemagne	MINI	One	2002
133	Allemagne	OPEL	Astra Touring Car	2000
134	Allemagne	OPEL	Calibra Touring Car	1994
135	Allemagne	OPEL	Corsa Comfort 1.4 16V Z14XE	2001
136	Allemagne	OPEL	SPEEDSTER	2000
137	Allemagne	OPEL	SPEEDSTER Turbo	2000
138	Allemagne	OPEL	Tigra 1.6i	1999
139	Allemagne	OPEL	Vectra 3.2 V6	2003
140	Italie	Pagani	Zonda C12	2000
141	Italie	Pagani	Zonda C12S	2000
142	Italie	Pagani	Zonda C12S 7.3	2002
143	Italie	Pagani	Zonda LM	2003
144	France	Pescarolo Sport	Courage C60/Peugeot	2003
145	France	Pescarolo Sport	Pescarolo C60 LMP Judd	2004
146	France	Peugeot	106 Rallye	2003
147	France	Peugeot	106 S16	2003
148	France	Peugeot	205 T16	1985
149	France	Peugeot	205 Turbo 16 Evolution 2 Rally	1986

150	France	Peugeot	205 Turbo 16 Group B Rally Car	1985
151	France	Peugeot	206 Rally Car	1999
152	France	Peugeot	206 Rally Car(EXXON)	1999
153	France	Peugeot	206 RC	2003
154	France	Peugeot	206 S16	1999
155	France	Peugeot	206cc	2001
156	France	Peugeot	307 XSi	2004
157	France	Peugeot	406 3.0 V6 Coupe	1998
158	France	Renault	5 Maxi Turbo Rally Car	1985
159	France	Renault	5 Turbo	1980
160	France	Renault	AVANTIME	2002
161	France	Renault	Clio Renault Sport 2.0 16V	2002
162	France	Renault	Clio Renault Sport V6 Phase 2	2003
163	France	Renault	Clio Sport V6 24V	2000
164	France	Renault	Clio Sports Race Car	2000
165	France	Renault	Megane 2.0 16V	2003
166	France	Renault	Megane 2.0 IDE Coupe	2000
167	Royaume Uni	Rover	Mini Cooper 1.3i	1998
168	Allemagne	RUF	3400S	2000
169	Allemagne	RUF	BTR	1986
170	Allemagne	RUF	CTR "Yellow Bird"	1987
171	Allemagne	RUF	CTR2	1996
172	Allemagne	RUF	RGT	2000
173	Espagne	SEAT	Ibiza Cupra R	2004
174	Pays Bas	Spyker	C8 Laviolette	2002
175	Royaume Uni	Triumph	Spitfire 1500	1974
176	Royaume Uni	TVR	Cerbera Speed 12	2000
177	Royaume Uni	TVR	Cerbera Speed Six	1997
178	Royaume Uni	TVR	Griffith 500	1994
179	Royaume Uni	TVR	T350C	2003
180	Royaume Uni	TVR	Tamora	2002
181	Royaume Uni	TVR	Tuscan Speed 6	2000
182	Royaume Uni	TVR	V8S	1991
183	Allemagne	Volkswagen	Beetle 1100 Standard (Type-11)	1949
184	Allemagne	Volkswagen	Bora V6 4MOTION	2001
185	Allemagne	Volkswagen	Golf I GTI	1976
186	Allemagne	Volkswagen	Golf IV GTI	2001
187	Allemagne	Volkswagen	Golf IV R32	2003
188	Allemagne	Volkswagen	Golf V GTI	2005
189	Allemagne	Volkswagen	Karmann Ghia Coupe (Type-1)	1968
190	Allemagne	Volkswagen	Lupo 1.4	2002
191	Allemagne	Volkswagen	Lupo Cup Car	2000
192	Allemagne	Volkswagen	Lupo GTI	2001
193	Allemagne	Volkswagen	Lupo GTI Cup Car (J)	2003
194	Allemagne	Volkswagen	New Beetle 2.0	2000
195	Allemagne	Volkswagen	New Beetle Cup Car	2000
196	Allemagne	Volkswagen	New Beetle RSi	2000
197	Allemagne	Volkswagen	Polo GTI	2001
198	Allemagne	Volkswagen	W12 Nardo Concept	2001
199	Suède	Volvo	240 GLT Estate	1988
200	Suède	Volvo	S60 T 5 Sport	2003

EMPOCHER RAPIDEMENT 105 000CR

Cette astuce utilise une des failles du jeu Gran Turismo 4 qui n'ont pas été repérées pendant le développement du jeu. Cette étape nécessite de suivre l'ordre du déroulement pour empocher les 105 000Cr facilement.

1. Assurez-vous d'avoir une voiture qui favorise l'accélération plutôt que la vitesse maximale.
Voitures recommandées, les HP sont approximatifs :

Honda Civic SiR-II 1993 (EG)(NA) @ 333Hp,
Honda Integra Type-R 1999 (DC2)(NA) @ 381Hp,
Infinity G35 Coupe 2003 (Turbo) @ 712Hp,
Nissan Silvia K's 1991 (S13)(Turbo) @ 416Hp,
Spoon Civic Type-R 2000 (EK)(NA) @ 303Hp,
Toyota Sprinter Trueno GT-Apex 1983 (NA) @ 244Hp et
Trial Celica SS-II 2003 (ZZT231)(Supercharger) @ 352Hp.

2. Ayez des pneus R3, R4 ou R5.

3. Allez dans "Special Condition Events"

4. Allez dans "Tsukuba Wet Race" en difficulté normale.

5. Lorsque vous arriverez près de la fin du premier tour, ralentissez votre voiture à environ 160Km/h dans le "Pit".

6. Quand l'écran de choix apparaîtra, ne faîtes pas changer les pneus de la voiture ni le plein d'essence.

7. Vers le bas, mettez-le en "B-Spec Mode" (voilà la faille ! Ce n'est pas censé être réalisable)

8. La voiture roulera tranquillement dans le "Pit" sans faire d'arrêt. Même si l'autre voiture vous dépasse, ne paniquez pas, l'IA fera le travail si vous suivez les instructions.

9. Une fois que le "B-Spec Mode" est enclenché, l'écran des ordres apparaît.

10. Faites pour que l'icône "Overtake" soit allumée.

11. Faites R1 pour afficher la carte et les détails de la course.

12. Mettez la course en 3x plus rapide.

13. Les deuxième et troisième tours se dérouleront plus rapidement, l'IA faisant la course à votre place.

14. Une fois la course finie, vous gagnerez les 10 000Cr + la Mazda que vous pouvez revendre 95 000Cr.

15. Une fois la voiture obtenue, refaites l'évènement en effaçant le record pour gagner ç nouveau la voiture.

16. Vous pouvez répéter l'opération tant que vous effacez les records pour les 105 000Cr en facile

17. C'est environ 4x plus rapide que "Costa Di Amalfi" en facile (280 000Cr / 4x 105 000Cr)

Les voitures à 4 500 000Cr ne seront alors plus un problème.

Gran Turismo 4 Prologue

© Sony / Polyphony Digital 2004

VOITURES BONUS

Il est possible de gagner 5 voitures en ayant les 5 permis en or. Les voici :

- Toyota Motor Triathlon Race Car (Permis vert)
- BMW M5 Concept (Permis orange)
- Mitsubishi i (Permis bleu)
- Suzuki Concept-S2 (Permis rouge)
- Honda HSC (Permis violet)

CODES ACTION REPLAY

Code maître (à mettre pour que les codes suivants fonctionnent)
0E3C7DF2 1853E59E
EE8EFC9E BCA99C80

Codes concernant les lieux

Hong Kong à la place de New York
1EF98B6D BC2BD9D3
FE7CB857 BCA99BF1
DE7CB856 2B2212E8
DE7CB852 24A906F5
DE7CB85E 271009F2
DE7CB85A BC1009F2

Grand Canyon North à la place de New York
1EF98B6D BC2BD9D3
DE7CB8B2 352000F1
DE7CB8BE BC140DF2
DE7CB8BA BCA99B83
DE7CB846 BCA99B83
CE7CB842 BCA99B83

Codes concernant les voitures

Dragster McLaren F1 GTR Fina Long
1EF6F0BC BC45BE63
DE02C0B2 FCC99B83
DE02C05A FCC99B83
DE02C0BE FB142DBD

DE02C066 FB142DBD
DE02C096 FBD42DBD
DE02C1EE FBD42DBD
DE02C08A FB899B83
DE02C1E2 FB899B83

Mini Racer Subaru Impreza Rally Car (GTD Type 2)
1EF6F11C BC45BE63
DE02C066 FBD99B83
DE02C0B2 FB599B83
DE02C05A FB599B83
DE02C0BE FBD99B83
DE02C1EE FBC99B83
DE02C096 FBC99B83
DE02C1E2 FB499B83
DE02C08A FB499B83

Dragster 240ZG ´71
1EF6F114 BC45BE63
DE02C0B2 FB319B83
DE02C05A FB319B83
DE02C0BE FBA99B83
DE02C066 FBA99B83
DE02C096 FBA99B83
DE02C1EE FBA99B83
DE02C08A FB319B83
DE02C1E2 FB319B83

Dragster Takara Dome NSX ´03
1EF6F1EE BC45BE63
DE02C0B2 FB799B83
DE02C05A FB799B83
DE02C0BE FBA99B83
DE02C066 FBA99B83
DE02C096 FBA99B83
DE02C1EE FBA99B83
DE02C08A FB799B83
DE02C1E2 FB799B83

Hoover Cars (pas de roues)
DE02C0B2 1CA99B83
DE02C05A 1CA99B83
DE02C0BE BCA99B83
DE02C066 BCA99B83
DE02C096 BCA99B83
DE02C1EE BCA99B83
DE02C08A 1CA99B83
DE02C1E2 1CA99B83

Codes concernant la vitesse

Turbo (R3 pour activer) ne pas activer les 2 turbos en même temps
DE8FFFFA 002A9B83
DE8FFF86 82AA9F17

DE8FFF82 C4B57C97
1EFCFEF3 BCFA0067
DEAB7242 C4AC9A43
DE8FFFFE F8AADC03
1EFCFEFD CCFA0067
0E4D91DA BCB99B7E
DEAB7242 82AA9F17

Mega Turbo (R3 pour activer) ne pas activer les 2 turbos en même temps
DE8FFFFA 002A9B83
DE8FFF86 82AA9F17
DE8FFF82 C4B57C97
1EFCFEF3 BCFA0067
DEAB7242 C4AC9A43
DE8FFFFE F8AADE83
1EFCFEFD CCFA0067
0E4D91DA BCB99B7E
DEAB7242 82AA9F17

Vitesse inversée (L3 pour activer)
Le code turbo doit être activé
1EFCFEFD BCFA0067
DEAB7242 C4AC9A43
DE8FFFFE F8AA5E83

Codes concernant le HUD

Effacer le HUD (Mode Arcade)
Appuyez sur Select + Haut pour activer
0E4D91DA BCA99A71
DE4B26EA BCB9AA7B

Afficher le HUD (Mode Arcade)
Appuyez sur Select + Bas pour activer
0E4D91DA BCA99A41
DE4B26EA BCD9D92B

Effacer le HUD (Mode Entraînement)
Appuyez sur Select + Haut pour activer
0E4D91DA BCA99A71
DE4B2ED2 BCB9AA7B

Afficher le HUD (Mode Entraînement)
Appuyez sur Select + Bas pour activer
0E4D91DA BCA99A41
DE4B2ED2 BCD87D93

Codes concernant les trophées

Tous les permis en or
BE0D56CA BCCD9B3D
FEFEFEFB BCA99B83

Tous les trophées du contre-la-montre
BE0CD98A BCAE9B3D
FEFEFEFB BCA99B83

Tous les trophées et toutes les voitures
BE0D56CA BCD79B3D
FEFEFEFB BCA99B83

Codes divers

Mode 60 Hertz
DEB5E94E E0BB9B85

Y-Fix
FEBCDC8E BCA99B83
FEBCDDEE BCA99B83
FEBCDD0A BCA99B83
FEBCDDCE BCA99B83

Timer gelé
L3 to stop, R3 to restart
0E4D91DA BCA99A80
DEAB30C6 BCA99B83
0E4D91DA BCA99A7E
DEAB30C6 68CBAE53

Timer ultra lent
DEAB3036 E0EB9B84

Score max
DE0D56D6 BCB8DC5F

Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva

© Sony / Polyphony Digital 2002

SÉQUENCE D'INTRO JAPONNAISE

Remportez l'or sur toutes les pistes du mode intermédiaire en course simple.

BONUS

Crédits pour Gran Turismo 3 A-spec

Completez 50 % des courses pour débloquer une sauvegarde contenant 10,000,000 de crédits pour GT 3 A-spec.

Séquences vidéo bonus

Complétez 100 % des courses.

Toutes les licences

Complétez le Toyota Pod Event pour obtenir toutes les licenses.

Mode Ace

Mettez Hard en surbrillance dans le menu de séléction de difficulté et pressez L1 + R1 jusqu'à ce qu'il se change en Ace.

Grand Prix Challenge

© Infogrames / Melbourne House 2002

MODE TRICHE

Sélectionnez un temps record sur une piste puis entrez un des noms suivants pour avoir l'éffet désiré.

Tous les circuits

TEAMPEEP

Tous les challenges

IMHRACING

Mode expert

REDJOCKS

Grand Theft Auto : Liberty City Stories

© Take 2 Interactive / Rockstar 2006

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être faites pendant le jeu. Si elles ont été correctement effectuées, un message apparaîtra à l'écran.

Avertissement : il est déconseillé d'enregistrer votre partie après avoir utilisé l'un de ces codes. En effet, on a observé des cas où la sauvegarde est alors corrompue et inutilisable. En outre, le jeu peut aussi planter. Si jamais cela se produit, éteignez la console et chargez une sauvegarde où vous n'avez pas triché.

Améliorer son personnage

Armure au maximum (jauge bleue)
L1, R1, ○ , L1, R1, ✕ , L1, R1

Santé au maximum (jauge rouge)
L1, R1, ✕ , L1, R1, □ , L1, R1

250 000 dollars
L1, R1, △ , L1, R1, ○ , L1, R1

Augmenter le niveau de recherche
L1, R1, □ , L1, R1, △ , L1, R1

Désactiver le niveau de recherche
L1, L1, △ , R1, R1, ✕ , □ , ○

Armes (rangée 1)
Haut, □ , □ , Bas, Gauche, □ , □ , Droite

Armes (rangée 2)
Haut, ○ , ○ , Bas, Gauche, ○ , ○ , Droite

Armes (rangée 3)
Haut, ✕ , ✕ , Bas, Gauche, ✕ , ✕ , Droite

Améliorer ou modifier les véhicules

Les voitures peuvent aller dans l'eau
○ , ✕ , Bas, ○ , ✕ , Haut, L1, L1

Les voitures peuvent sauter
L1, Haut, Gauche, R1, △ , ○ , Bas, ✕

Les voitures vont plus vite
✕ , bas, bas, gauche, droite, R1, L1, haut

Faire apparaître des véhicules

Rhino tank
L1, L1, Gauche, L1, L1, Droite, △ , ○

Camion poubelle
△ , ○ , Bas, △ , ○ , Haut, L1, L1

Changer des éléments graphiques du jeu

Tous les feux sont verts
△ , △ , R1, □ , □ , L1, ✕ , ✕

Véhicules plaqués chrome
△ , R1, L1, Bas, Bas, R1, R1, △

Voitures noires
○ , ○ , R1, △ , △ , L1, □ , □

Voitures blanches
✕ , ✕ , R1, ○ , ○ , L1, △ , △

Changer la taille des pneus des vélos (répétez le code pour les avoir grands, petits ou normaux)
○ , Droite, ✕ , Haut, Droite, ✕ , L1, □

Changer la tenue des piétons
L1, L1, Gauche, L1, L1, Droite, □ , △

Temps ensoleillé
L1, L1, ○ , R1, R1, □ , △ , ✕

Temps clair
Haut, Bas, ○ , Haut, Bas, □ , L1, R1

Temps brumeux
Haut, Bas, △ , Haut, Bas, ✕ , L1, R1

Temps nuageux
Haut, Bas, ✕ , Haut, Bas, △ , L1, R1

Temps pluvieux
Haut, Bas, □ , Haut, Bas, ○ , L1, R1

Autres

Traffic aggressif
□ , □ , R1, ✕ , ✕ , L1, ○ , ○

Grosse tête
Bas, Bas, Bas, ○ , ○ , ✕ , L1, R1

Se suicider
L1, Bas, Gauche, R1, ✕ , ○ , Haut, △

Détruire toutes les voitures
L1, L1, Gauche, L1, L1, Droite, ✕ , □

Afficher les crédits
L1, R1, L1, R1, Haut, Bas, L1, R1

Accélérer l'horloge
L1, L1, Gauche, L1, L1, Droite, ○ , ✕

Accélérer le temps
R1, R1, L1, R1, R1, L1, Bas, ✕

Ralentir le temps
R1, △ , ✕ , R1, □ , ○ , Gauche, Droite

Les piétons vous suivent
Bas, Bas, Bas, △ , △ , ○ , L1, R1

Les piétons vous attaquent
L1, L1, R1, L1, L1, R1, Haut, △

Les piétons ont des armes
R1, R1, L1, R1, R1, L1, Droite, ○

Emeute
L1, L1, R1, L1, L1, R1, Gauche, □

Jouer à l'envers
Bas, Bas, Bas, ✕ , ✕ , □ , R1, L1

Revenir à l'endroit
△ , △ , △ , Haut, Haut, Droite, L1, R1

Grand Theft Auto : San Andreas

© Take 2 Interactive / Rockstar 2004

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être faites pendant le jeu. Si elles ont été correctement effectuées, un message apparaîtra à l'écran.

Avertissement : il est déconseillé d'enregistrer votre partie après avoir utilisé l'un de ces codes. En effet, on a observé des cas où la sauvegarde est alors corrompue et inutilisable. En outre, le jeu peut aussi planter. Si jamais cela se produit, éteignez la console et chargez une sauvegarde où vous n'avez pas triché.

Améliorer son personnage

Armes (rangée 1)
R1, R2, L1, R2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Armes (rangée 2)
R1, R2, L1, R2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Bas, Gauche

Armes (rangée 3)
R1, R2, L1, R2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas

Munitions illimitées
L1, R1, ▢ , R1, Gauche, R2, R1, Gauche, ▢ , Bas, L1, L1

CJ insensible aux balles
Bas, ✕ , Droite, Gauche, Droite, R1, Droite, Bas, Haut, △

CJ n'a jamais faim
▢ , L2, R1, △ , Haut, ▢ , L2, Haut, X

Vie et armure à 100% (répare aussi le véhicule dans lequel vous êtes) + 250 000 Dollars
R1, R2, L1, ✕ , Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Augmenter le niveau de recherche
R1, R1, ○ , R2, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Baisser le niveau de recherche
R1, R1, ○ , R2, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas

Le joueur dispose d'un parachute
Gauche, Droite, L1, L2, R1, R2, R2, Haut, Bas, Droite, L1

Muscles au maximum
△ , Haut, Haut, Gauche, Droite, ▢ , ○ , Gauche

Muscles au minimum
△ , Haut, Haut, Gauche, Droite, ▢ , ○ , Droite

Graisse au maximum
△ , Haut, Haut, Gauche, Droite, □ , ○ , Bas

Super coup de poing
Haut, Gauche, ✕ , △ , R1, ○ , ○ , ○ , L2

Apnée illimitée
Bas, Gauche, L1, Bas, Bas, R2, Bas, L2, Bas

Sauter plus haut
Haut, Haut, △ , △ , Haut, Haut, Gauche, Droite, □ , R2, R2

Améliorer ou modifier les véhicules

Sauter sur de grandes distances avec le BMX
△ , □ , ○ , ○ , □ , ○ , ○ , L1, L2, L2, R1, R2

Tous les véhicules que le joueur utilise sont indestructibles
L1, L2, L2, Haut, Bas, Bas, Haut, R1, R2, R2

Prise en main parfaite (après avoir entré ce code, appuyez sur L3 pour faire sauter votre voiture)
△ , R1, R1, Gauche, R1, L1, R2, L1

Voitures plus rapides
Droite, R1, Haut, L2, L2, Gauche, R1, L1, R1, R1

Conduire sur l'eau
Droite, R2, ○ , R1, L2, □ , R1, R2

Détruire les voitures
R2, L2, R1, L1, L2, R2, □ , △ , ○ , △ , L2, L1

Faire voler les bateaux
R2, ○ , Haut, L1, Droite, R1, Droite, Haut, □ , △

Tirer en voiture
Haut, Haut, □ , L2, Droite, ✕ , R1, Bas, R2, ○

Nitro sur les taxis
Haut, ✕ , △ , ✕ , △ , ✕ , □ , R2, Droite

Nitro sur tous les véhicules à 4 roues
○ , Gauche, Triangle, R1, L1, Haut, □ , △ , Bas, ○ , L2, L1, L1.

Faire apparaître des véhicules

Rhino tank
○ , ○ , L1, ○ , ○ , ○ , L1, L2, R1, △ , ○ , △

Bloodring Banger
Bas, R1, ○ , L2, L2, ✕ , R1, L1, Gauche, Gauche

Ranger
Haut, Droite, Droite, L1, Droite, Haut, □ , L2

Hotring Racer #1
R1, ○ , R2, Droite, L1, L2, ✕ , ✕ , □ , R1

Hotring Racer #2
R2, L1, ○ , Droite, L1, R1, Droite, Haut, ○ , R2

Romero
Bas, R2, Bas, R1, L2, Gauche, R1, L1, Gauche, Droite

Stretch
R2, Haut, L2, Gauche, Gauche, R1, L1, ○ , Droite

Camion poubelle
○ , R1, ○ , R1, Gauche, Gauche, R1, L1, ○ , Droite

Caddie de golf
○ , L1, Haut, R1, L2, ✕ , R1, L1, ○ , ✕

Jet-pack
L1, L2, R1, R2, Haut, Bas, Gauche, Droite, L1, L2, R1, R2, Haut, Bas, Gauche, Droite

Monster truck
Bas, Droite, Haut, R1, R1, R1, Bas, △ , △ , ✕ , ○ , L1, L1

Avion
○ , Haut, L1, L2, Bas, R1, L1, L1, Gauche, Gauche, ✕ , △

Avion de chasse
△ , △ , □ , ○ , ✕ , L1, L1, Bas, Haut

Bulldozer
R2, L1, L1, Droite, Droite, Haut, Haut, ✕ , L1, Gauche

Limousine
R2, Haut, L2, Gauche, Gauche, R1, L1, ○ , Droite

4x4
Haut, Droite, Droite, L1, Droite, Haut, □ , L2

Quad
Gauche, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut, □ , ○ , △ , R1, R2

Vortex
△ , △ , □ , ○ , ✕ , L1, L2, Bas, Bas

Hunter (hélico de l´armée)
○ , ✕ , L1, ○ , ○ , L1, ○ , R1, R2, L2, L1, L1

Changer des éléments graphiques du jeu

Mode gore
□ , L1, ○ , Bas, L1, R1, △ , Droite, L1, ✕

Traffic noir
○ , L2, Haut, R1, Gauche, ✕ , R1, L1, Gauche, ○

Traffic rose
○ , L1, Bas, L2, Gauche, ✕ , R1, L1, Droite, ○

Traffic de véhicules de campagne
L1, L1, R1, R1, L2, L1, R2, Bas, Gauche, Haut

Traffic de voitures de sport
Haut, L1, R1, Haut, Droite, Haut, ✕ , L2, ✕ , L1

Tous les piétons sont en maillot de bain et les véhicules sont des voitures de plage
Haut, Haut, Bas, Bas, □ , ○ , L1, R1, △ , Bas

Mode clown
△ , △ , L1, □ , □ , ○ , □ , Bas, ○

Tous les feux de la ville sont verts
Gauche, R1, Haut, L2, L2, gauche, R1, L1, R1, R1

Temps brumeux
R2, ✕ , L1, L1, L2, L2, L2, ✕

Temps orageux
R2, ✕ , L1, L1, L2, L2, L2, ○

Temps nuageux
R2, ✕ , L1, L1, L2, L2, L2, □

Temps ensoleillé
R2, ✕ , L1, L1, L2, L2, L2, △

Temps très ensoleillé
R2, ✕ , L1, L1, L2, L2, L2, Bas

Tempête de sable
Haut, Bas, L1, L1, L2, L2, L1, L2, R1, R2

Autres

Se suicider
Droite, L2, Bas, R1, Gauche, Gauche, R1, L1, L2, L1

Emeute
Bas, Gauche, Haut, Gauche, ✕ , R2, R1, L2, L1

Les piétons ont des armes
R2, R1, ✕ , △ , ✕ , △ , Haut, Bas

Accélérer le temps
△ , Haut, Droite, Bas, L2, L1, □

Ralentir le temps
△ , Haut, Droite, Bas, □ , R2, R1

Bloquer le temps a 21h00
Gauche, Gauche, L2, R1, Droite, □ , □ , L1, L2, ✕

Accélérer l´horloge
○ , ○ , L1, □ , L1, □ , □ , □ , L1, △ , ○ , △

Mouvements rapides
△ , Haut, Droite, Bas, L2, L1, □

Votre tête est mise à prix
Bas, Haut, Haut, Haut, ✕ , R2, R1, L2, L2

Traffic aggressif
R2, ○ , R1, L2, Gauche, R1, L1, R2, L2

Fête foraine
△ , △ , L1, □ , □ , ○ , □ , Bas, ○

Traffic faible
Croix, Bas, Haut, R2, Bas, △ , L1, △ , Gauche

Gangs dans toutes les rues
L2, Haut, R1, R1, Gauche, R1, R1, R2, Droite, Bas

Pas de policiers
○ , Droite, ○ , Droite, Gauche, □ , △ , Haut

JOUER AU BASKET

Pour jouer au basket, rendez-vous dans l'impasse où habite CJ et vous trouverez à coté de l'une de ces maisons un terrain de basket. Appuyez sur triangle lorsque vous êtes face au ballon et commencez à jouer.

ASTUCES DIVERSES

CJ Invulnérable au Feu
Terminez les 12 Niveaux des Missions Pompiers.

Activer le mode veille
Ne touchez pas à la manette pendant quelques minutes afin d'activer le mode veille. La caméra va dès lors se focaliser sur une action se produisant autour de vous : vol, poursuite, combat, dialogues entre passants...

Utiliser le godemiché comme matraque
Lorsque vous êtes à Los Santos, rentrez dans le commissariat afin de trouver les douches. Au fond de la pièce, un godemiché vous attend. Il s'agit avant tout d une arme donc utilisez-le comme une matraque. Dans ce même commissariat, vous trouverez également un gilet pare-balle, une matraque, un pistolet et un fusil à pompe. Cette dernière arme aura pour conséquence d'activer 2 étoiles de recherche.

Carl sans tête
Pour jouer avec Carl sans tête il y a une petite astuce qui exploite un bug du jeu :
- Tout d'abord procurez-vous un sabre.

- Ensuite rendez-vous à un point de jeux multijoueur.
- Appuyez sur une touche de la manette du port n°2.
- Le joueur n°2 contrôle un personnage ayant les mêmes armes que le joueur n°1.
- Le joueur n°2 doit couper la tête du joueur n°1 à l'aide du sabre.
- Echec de la mission 2 joueurs.
- Le joueur n°1 aura désormais toujours la tête coupée et du sang giclera.

Forcer la chance
Pour se faire pas mal d'oseille, vous devez déjà avoir accès aux bureaux de paris. Sauvegardez avant de jouer, puis jouez un cheval et tout votre argent. Vous avez 1 chance sur 5 de gagner. Jouez le dernier cheval (c'est celui qui rapporte le plus). Si vous perdez, rechargez votre partie et recommencez. Si vous gagnez, vous aurez plein d'argent. Sauvegardez après avoir gagné, et recommencez sans modération ! En trois-quatre paris gagnés, vous devriez avoir atteint la modique somme d'un million de dollars.

Garder CJ en forme
Pour garder CJ en forme il faut manger, mais certains d'entre vous voient peut-être pas la différence entre un CJ rassasié et un CJ affamé. Sachez que le fait de faire manger CJ lui permet de profiter au maximum de ses capacités en apnée, en endurance et en masse musculaire que vous lui aurez développé. Mais vous ne voulez pas qu'il prenne du gras pour ne pas avoir à lui faire perdre dans un gymnase sur un vélo d'appartement ? Alors prenez systématiquement des menus salade à 5$ dans les restaurants ! Mangez en plus que nécessaire pour vous assurer de sa bonne forme, mais n'en abusez pas, sinon CJ vomit !

Munitions illimités
Allez dans une ammu-nation pour acheter un fusil à pompe et une mitraillette. Allez dans le stand de tir et quittez-le dès que la séquence de tir démarre. Vous constatez que le nombre de munitions a doublé pour le fusil à pompe et la mitraillette. Répétez cette opération jusqu'à ce que le nombre de munitions ne s'affiche plus, ce qui voudra dire que celui-ci a dépassé les 10 000.

Aviation
Avant de débloquer la troisième ville (Las Venturas) allez à l'aéroport, devant le portail où il dit que votre habilité à conduire n'est pas suffisante pour entrer, garez votre voiture devant le poste gardé par un homme. Grimpez sur le toit de votre voiture puis sur celui du poste. Sautez par dessus le grillage. Vous voilà dans l'aéroport avec tous les avions (certains comme les jets seront fermés).

Réussir facilement la mission "Air Raid"
Pour commencer, allez parler à Zéro pour démarrer la mission. Ensuite, entrez le cheat appelé "ralentir le temps" (paragraphe "Autres" des cheats codes). Vous n'avez plus qu'à dégommer gentiment les petits avions qui voleront extrêmement moins vite.

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX VÉHICULES

Voitures

Super GT : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite.
Bullet : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite.
HotKnife : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite.

Motos

Freeway : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite pour Motos.
FCR-900 : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite pour Motos.

NRG-500 : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite pour Motos.

Bateaux

Marquis : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite pour Bateaux.
Squallo : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite pour Bateaux.
JetMax : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite pour Bateaux.

Avions

Rustler : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Pilotage.
Stunt Plane : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Pilotage.
Hunter : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Pilotage.

Autre

Monster Car : terminez le challenge 8-Track.

LE PARACHUTE

Affichez la carte du jeu et repérez "Downtown Los Santos". Zoomez et juste en dessous de l'échangeur autoroutier, vous devriez voir un cercle blanc. Il s'agit de l'immeuble où se situe le parachute. Il est facilement repérable car c'est le plus haut de Los Santos et il a une forme cylindrique, comme affiché sur la carte. Trouvez l'entrée et placez vous sur le triangle jaune, vous réapparaîtrez alors sur le toit. Montez les escaliers : le parachute est droit devant vous. Après avoir sauté, appuyez sur pour le déployer. Vous pouvez même faire des cascades encore plus spectaculaires en sautant avec une moto ou un vélo. Pour se faire, placez-vous sur le triangle avec un deux-roues. Ainsi, vous serez téléporté sur le toit avec le véhicule ! Toutefois, il n'est pas possible de faire monter des voitures ou des poids lourds.

SOLUTION COMPLÈTE

PLAN DES MISSIONS

I) LOS SANTOS

1) MISSIONS DE SWEET

SWEET & KENDL
RYDER
TAGGING UP TURF
CLEANING THE HOOD
DRIVE THRU
NINES AND AK'S
DRIVE-BY
SWEET'S GIRL
CESAR VIALPANDO

2) MISSIONS DE CESAR

HIGH STAKES, LOW-RIDER

3) MISSIONS DE RIDER

HOME INVASION
CATALYST
ROBBING UNCLE SAM

4) MISSIONS DE BIG SMOKE

OG LOC
RUNNING DOG
WRONG SIDE OF THE TRACKS
JUST BUSINESS

5) MISSION D'OG LOC

LIFE'S A BEACH
MADD DOGG'S RHYMES
MANAGEMENT ISSUES
vH0USE PARTY

6) MISSIONS DU CRASH

BURNING DESIRE
GRAY IMPORTS

7) MISSIONS DE SWEET (2ème partie)

DOBERMAN
LOS SEPULCROS
REUNITING THE FAMILIES
GREEN SABRE

II) BADLANDS

BADLANDS
FIRST DATE
TANKER COMMANDER
BODY HARVEST
KING IN EXILE
FIRST BASE
AGAINST ALL ODDS
SMALL TOWN
LOCAL LIQUOR STORE
WU ZI MU
FAREWELL, MY LOVE
ARE YOU GOING TO SAN FIERRO

III) SAN FIERRO

1) MISSIONS DU GARAGE

WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR
555 WE TIP
DECONSTRUCTION
PHOTO OPPORTUNITY
ICE COLD KILLA
PIER 69
TORENO'S LAST FLIGHT
YAY KA-BOOM-BOOM

2) MISSIONS DU SYNDICAT

JIZZY
T-BONE MENDEZ
MIKE TORENO
OUTRIDER

3) MISSION DU CRASH (2ème partie)

SNAIL TRAIL

4) MISSIONS DE ZERO

AIR RAID
SUPPLY LINES
NEW MODEL ARMY

5) MISSIONS DE WOOZIE

MOUNTAIN CLOUD BOYS
RAN FA LI
LURE
AMPHIBIOUS ASSAULT
THE DA NANG THANG

IV) LE DESERT

1) MISSIONS DE TORENO

MONSTER
HIGHJACK
INTERDICTION
VERDANT MEADOWS

2) MISSION DE VOL

LEARNING TO FLY
N.O.E.
BLACK PROJECT
SLOWAWAY
GREEN GOO

V) LAS VENTURAS

1) MISSION DU CASINO

FENDER KETCHUP
EXPLOSIVE SITUATION
YOU'VE HAD YOUR CHIPS
DON PEYOTE
INTENSIVE CARE
BUSINESS
MISAPPROPRIATION
FISH IN A BARREL
MADD DOGG
FREEFALL
HIGH MOON
SAINT MARK'S BISTRO

2) LE CASS DU CASINO

ARCHITECTURAL ESPIONAGE
KEY TO HER HEART

DAM & BLAST
COP WHEELS
UP UP AND AWAY !
BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S

VI) RETOUR A LOS SANTOS

1) MISSIONS DE MADD DOGG'S

A HOME IN THE HILLS
VERTICAL BIRD
HOME COMING
CUT THROAT BUSINESS

2) MISSIONS DE GROVE STREET

BEAT DOWN ON B-DUP
GROVE 4 LIFE

3) MISSIONS D'EMEUTES

RIOT
LOS DESPERADOS
END OF THE LINE

I) LOS SANTOS

Enfourchez le BMX et dirigez-vous vers les initiales CJ sur la carte. Vous rejoindrez alors Big Smoke, une ancienne connaissance. Marchez dans le cercle rouge pour enclencher la première séquence narrative.

1) MISSIONS DE SWEET

SWEET & KENDL
Pour cette première mission, vous devez tenter d'échapper au gang des Ballas, à grand coup de pédales, sur votre Bicross. Suivez vos potes et ne les perdez pas de vue durant la partie et ne les dépassez pas non plus. Accélérez la cadence lorsque le gang adversaire se rapproche de vous. Vos amis sont symbolisés par des points bleus sur le radar. Une fois la course poursuite terminée, rentrez dans la zone rouge pour finir. Rentrez ensuite dans la maison désignée par la flèche jaune et sauvegardez. Vous pouvez également récupérer l'appareil photo à l'étage.

Récompense : Respect +

RYDER
Allez voir Ryder (le R sur la carte), puis grimpez dans sa caisse, vous avez alors le volant. Prenez garde à ne pas écraser le groupe des 3 racailles (ça fait désordre) et foncez vers le point jaune indiqué par le radar. Vous arriverez rapidement devant un salon de coiffure. Entrez à l'intérieur et choisissez une nouvelle coiffure. Ressortez, puis traversez la rue pour vous rendre à la pizzeria. Commandez à bouffer, peut importe la nourriture choisie, et remontez à toute vitesse dans la caisse lorsque le caissier sortira l'artillerie lourde. Revenez devant chez Ryder pour boucler cette courte mission.

Récompense : Respect +

TAGGING UP TURF
Avancez directement jusqu'au cercle de lumière rouge. Vous allez devoir recouvrir les tags des Ballas par le blason de votre gang. Dirigez-vous vers le point jaune. Une fois descendu de la voiture, traversez la route et taguez le premier sigle. Faites ensuite le tour du pâté de maisons et vous trouverez le deuxième tag à recouvrir près de quelques membres du gang des Ballas (si vous faites assez vite, vous éviterez l'affrontement). Remontez dans la voiture, et partez jusqu'à Los Santos. Votre ami vous laissera alors s'occuper de cette zone. Traversez la rue et taguez le premier

insigne puis passez par-derrière en escaladant les clôtures. Vers deux mecs des Ballas se trouve votre deuxième cible. Ripostez s'ils venaient à vous chercher des noises, puis montez sur les toits grâce au petit bloc vous servant d'appui. Sur les hauteurs, un nouveau tag est à recouvrir. Montez ensuite dans la caisse quand votre collègue revient vous chercher. Il ne vous reste plus qu'à revenir au quartier.

Récompense : 200 dollars, Respect +

CLEANING THE HOOD
Avancez jusqu'à la marque rouge, toujours indiquée par le radar, et prenez garde à ce que Ryder soit à vos basques. Après avoir été lourdement refoulé par vos collègues de chez B Dup, trouvez le dealer et flanquez-lui une raclée. L'homme à terre, ramassez la batte et partez en direction du triangle jaune sur le radar. Entrez dans la baraque signalée " planque de crack ". Il sera alors temps pour vous de tester votre nouvelle arme. Quatre types débarquent rapidement, faites-leur comprendre qu'une batte ne sert pas qu'à jouer au base-ball. Retournez ensuite devant chez Sweet.

Récompense : Respect +

DRIVE THRU
Passez dans le cercle rouge près de votre pied à terre pour entamer la mission. Grimpez dans la caisse, coté conducteur. Foncez jusqu'au drive indiqué par la carte. Vous croiserez alors une voiture du gang ennemi : les Ballas. Prenez-les en chasse et laissez vos collègues leur tirer dessus. La conduite du véhicule n'étant pas des plus agréables, prenez garde à ne pas partir en dérapage lors de vos pointes de vitesse. Lorsque leur véhicule prendra feu, restez à proximité de manière à ce que ses passagers ne puissent s'échapper. Revenez ensuite devant chez Sweet, puis ramenez Smoke chez lui.

Récompense : 200$ + Respect +

NINES AND AK'S
Filez jusqu'au point rouge devant chez Sweet. Montez dans le véhicule et roulez jusqu'au point jaune. Vous débarquerez alors chez Emmet, un vieux vendeur d'armes à feu, à la sauvette bien sûr. Une séance de tir s'en suivra alors. Laissez-vous guider par ce tutorial pour en apprendre un peu plus sur le système de jeu. Reconduisez ensuite Big Smoke à son domicile puis allez acheter des sapes vertes chez Binco, la boutique située un pâté de maisons plus loin.

Récompense : Respect +

DRIVE-BY
Montez dans la caisse mise à votre disposition et partez en direction du point indiqué par la carte. Parti en territoire ennemi, il va vous falloir conduire pendant que vos potes tireront les Ballas comme des lapins. Plusieurs groupes sont à descendre. Tuez-les au fur et à mesure pour qu'ils apparaissent à l'écran. Durant l'affrontement, veillez à ne pas trop rester immobile pour ne pas constituer une cible facile pour vos ennemis.
N'oubliez pas de descendre de la voiture pour ramasser les thunes près des cadavres. Enfin, pensez également qu'un ennemi sous vos roues est un ennemi en moins. Ecrasez-en quelques-uns pour gagner du temps. A la fin du carnage, un indice de recherche de 2 étoiles vous sera remis en récompense. Suivez le point jaune du radar pour vous rendre au garage de peinture. De cette manière, les flics vous oublieront rapidement. La manipulation peut être réalisée à n'importe quel moment dans le jeu, il suffit juste de trouver un garage. Celui-ci se situe à Idlewood. Retournez ensuite chez Sweet pour en finir avec cette mission.

Récompense : 500$, Respect +

SWEET'S GIRL
Sweet a besoin de votre aide. Montez dans la caisse non loin, et foncez vers le point jaune. En chemin, vous pouvez vous arrêter chez Emmet pour acheter une arme. Ce n'est pas réellement nécessaire mais cela apporte une sécurité supplémentaire au joueur. Arrivé sur place, plusieurs types vous tireront dessus sans ménagement. Roulez-leur dessus jusqu'au dernier (et finissez-les au pistolet si vous avez investi). Lorsque Sweet vous en donnera le signal, cherchez un véhicule 4 portes pour pouvoir le transporter lui et sa nana. Revenez alors jusqu'à la marque rouge avec la tire et conduisez jusqu'à son domicile en fuyant face à vos assaillants.

Récompense : Respect +

CESAR VIALPANDO
La soeurette batifole avec un des membres du gang espagnol et c'est vous qui êtes nommé par le reste de la famille pour aller la surveiller. Partez pour Willowfield afin d'obtenir un Low-Rider, sorte de véhicule tuné à souhait. Effectuez quelques modifications si vous le désirez puis partez rejoindre le point de rendez-vous. Un concours riche en rebondissements (et c'est le cas de le dire :)) débutera alors. Le jeu étant relativement facile, n'hésitez pas à parier un max lorsque votre adversaire vous proposera un deal. Pour triompher, appuyez sur les flèches adéquates lorsque celles-ci passent au niveau du cercle. Un vrombissement de la manette viendra vous avertir de la manipulation réussie. Sortez de l'affrontement avec plus de points que votre adversaire pour remporter le défi.

Récompense : votre mise X 2

2) MISSION DE CESAR

HIGH STAKES, LOW-RIDER
Se munir d'un Low-Rider pour cette mission est indispensable. Arpentez le quartier andalou si vous peinez à mettre la main sur ce type de véhicule. Ceci étant, vous pourrez participer à une des courses organisées par César. Suivez-le jusqu'au point de rendez-vous. Lors de la course, suivez les longues marques rouges partant du sol et montant vers le ciel. Les véhicules adverses ne sont pas très rapides, mais veillez à ne pas faire trop de hors piste pour ne pas perdre les précieuses secondes qui vous apporteront la victoire.

Récompense : 1000$

3) MISSION DE RYDER

HOME INVASION
Pointez-vous vers le R sur la carte, entre 12 et 22H. Ryder vous propose alors d'aller cambrioler un colonel à la retraite. Conduisez direction East Beach, en suivant l'habituelle marque à l'écran, et garez la camionnette devant la maison, pile sur la marque rouge. A l'intérieur du bâtiment, il vous faudra trouver trois caisses d'armes. La première se trouve au rez-de-chaussée, derrière le bazar vers la porte. Les deux autres sont à l'étage. Durant cette séquence de cambriolage, un indicateur de bruits vous informera du boucan que vous produisez. Veillez à ne pas faire grimper la jauge à l'extrême pour éviter de réveiller le vieux. Il ne vous reste plus qu'à planquer le véhicule dans un garage de Playa Del Seville pour finir. A noter qu'à partir de cette mission, les casses deviennent disponibles et vous permettent de gagner de l'argent.

Récompense : Respect +

CATALYST
La police fait appel à vos services. Montez dans la voiture de Ryder et conduisez jusqu'au train. Là-bas, vous vous apercevrez que d'autres ont eu la même idée que vous. Descendez du véhicule pour les flinguer un par un. Les Ballas débarqueront alors à leur tour. Tuez-les puis grimpez à l'intérieur du train en passant par la marque rouge. Passez 10 caisses dans la bagnole de Ryder en moins d'une minute 30 pour poursuivre (maintenez la touche rond enfoncée pour gagner en distance par rapport à vos lancers). Affublé d'un indice de recherche de 3 étoiles, foncez jusqu'au garage de peinture puis roulez sur Grove Street pour rentrer au bercail.

Récompense : Respect +

ROBBING UNCLE SAM
Montez dans la camionnette devant chez Ryder et gagnez les docks. Observez la jeep passer puis pénétrez à l'intérieur de la base. Trouvez l'interrupteur et tirez dessus pour déverrouiller le système de sécurité. Tuez tous les gardes présents sur place.
Lorsque vous aurez récupéré le monte-charge (faites sauter l'interrupteur de l'entrepôt juste devant la camionnette pour le trouver à l'intérieur), chargez les caisses dans le van (il y en a 6 au total, essayez de prendre celles du hangar + deux

autres juste au-dehors pour aller plus vite) et n'hésitez pas à descendre du véhicule pour flinguer les emmerdeurs qui débarqueront au cours de votre chargement. Il vous faut ensuite prendre la fuite, et de nombreux gardes vous poursuivent alors. Klaxonnez lorsque leurs véhicules viennent vous coller de trop près de manière à ce que Ryder se mette à balancer des explosifs sur vos assaillants. Gagnez la planque sain et sauf pour terminer la mission.

Récompense : Respect +

4) MISSIONS DE BIG SMOKE

OG LOC
Allez chez Big Smoke, et déposez toute la clic au poste de police de Pershing square. Emmenez Og Loc là où il vous demandera d'aller et placez-vous sur le repère rouge pour stopper le véhicule. Après avoir sonné à la porte du voleur, une course poursuite effrénée en moto s'en suivra. Votre cible roule en BMX, il est donc facile de le rattraper. Collez l'individu qu'il vous faut suivre et ne le perdez pas de vue. Lorsque celui-ci s'immobilisera, il tentera de se débarrasser de vous avec l'aide de quelques collègues à lui. Tuez-les en visant en priorité le chef de bande. Enfin, déposez Og Loc pour finir. De nouvelles missions auprès Og Loc sont à présent disponibles !

Récompense : Respect +

RUNNING DOG
En possession d'un flingue, allez voir Smoke. Celui-ci vous demandera d'aller retrouver sa cousine avec lui. En chemin, une altercation avec des dealers d'un gang adverse fait que vous devez rattraper un gars et faire parler la poudre. Coursez-le à pied avant qu'il ne s'échappe et tirez-lui dessus lorsque vous aurez la cible à portée. Bien sûr ne comptez pas sur le gros Big Smoke pour tenir la cadence !

Récompense : Respect +

WRONG SIDE OF THE TRACKS
Rendez-vous au point indiqué afin de débuter la première partie de cette mission. Arrivé à proximité de vos ennemis, ceux-ci prendront la fuite en grimpant sur le train. Ne les perdez pas de vue et roulez sur leur droite en restant près des mexicains pour que Smoke puisse s'occuper convenablement d'eux. Pensez à quitter les rails lors des chocs occasionnés avec les véhicules. Prenez garde également à l'entrée du second tunnel où un train déboulera en sens inverse. Lorsque BS vous proposera de poursuivre sur le chemin de terre, suivez son conseil puis revenez à portée du train. Roulez ensuite jusqu'à ce que Smoke puisse éliminer les derniers passagers (ne collez par trop le côté du train de manière à ce que Smoke ne souffre pas d'un angle de vision trop fermé). Ramenez ensuite votre hôte à la maison pour finir.

Récompense : respect +

JUST BUSINESS
Allez voir Smoke et partez en balade avec lui. La balade de santé tourne rapidement à l'affrontement lorsque vous atteignez le building de Pershing Square. Restez à couvert grâce au muret et canardez vos ennemis de cette position. N'oubliez pas de ramasser les nombreux items sur les cadavres des russes puis suivez Smoke pour finir le boulot. Attention, les ennemis sont nombreux dans cette zone, il en vient même du balcon ! Grimpez ensuite à l'arrière de la moto (Smoke s'improvisera alors comme pilote), et canardez les véhicules ennemis de manière à dégager la route pour votre ami. Les motos sont les plus dangereuses pour votre santé, mettez-les en déroute en priorité. Cette séquence riche en émotions finira même par vous faire atterrir jusque dans les égouts. Tuez vos derniers assaillants en vous servant des barils et Smoke ne devrait pas tarder à vous déposer au quartier en un seul et même morceau.

Récompense : Respect +

5) MISSION D'OG LOC

LIFE'S A BEACH
Pointez vous au Burger entre 22 heures et 6 heures pour pouvoir accéder à la première mission qu'OG Loc vous propose. Ayant besoin d'une nouvelle chaîne hi-fi, le gangster vous enverra jusqu'à Maria Beach pour lui trouver une belle occase ou devrais-je dire une très très belle occase vu qu'elle ne lui coûtera pas un centime ! Arrivé à bon port, stoppez votre véhicule près des autres en stationnement puis avancez vers la femme près du van. Répondez à l'affirmatif à ses questions (appuyez pour cela plusieurs fois sur la flèche de droite) pour que vous puissiez vous donner à une courte séquence façon " Bust a Groove ". Appuyez sur les bonnes touches lorsque celles-ci, à l'écran, apparaissent dans les cercles et marquez plus de 4000 points pour réussir. Vous bénéficierez alors du privilège de pouvoir monter à l'intérieur du van. Sautez côté conducteur et tirez-vous avec le véhicule. Foncez vers le nouvel endroit indiqué par votre radar pour achever cette mission avec succès.

Récompense : Respect +

MADD DOGG'S RHYMES
Au Burger Shot, allez parler avec Og Loc. Le bougre vous enverra à présent voler les partitions d'un certain Madd Dogg's, dans sa villa à Mulholland. Rendez-vous donc à l'endroit en question et passez par l'issue de derrière. Tuez les gardes en les attaquant par surprise et en vous dissimulant dans les zones d'ombres (quelques bons conseils vous l'indiquent auparavant). Arrivé au bar, progressez discrètement par la gauche en étant accroupi pour que les deux hommes ne vous remarquent pas. Récupérez l'armure dans la pièce plus à l'ouest puis filez jusqu'à l'autre issue pour tuer le garde patrouillant non loin. Prenez ensuite les partitions et revenez sur vos pas. Au départ du salon, tuez le garde pour récupérer son silencieux. Utilisez l'arme pour neutraliser le mélomane. Contournez le barman et tuez le garde suivant que vous rencontrerez. Evitez le second et prenez le vélo pour retourner au Burger Shot.

Récompense : Respect +

MANAGEMENT ISSUES
De retour au Burger Shot, parlez à Og pour enclencher cette mission. Ce dernier veut que vous éliminiez le manager de Madd Dog. Sortez et partez à la poursuite du véhicule de son chauffeur. Suivez le point rouge clignotant sur le radar pour le localiser et heurter sa voiture de plein fouet. L'homme sortira alors pour vous canarder. Ne vous préoccupez pas de lui et montez à l'intérieur de sa tire pour la lui voler. Allez faire réparer celle-ci grâce au magasin N Spray le plus proche puis garez-vous entre les deux véhicules de manière à rejoindre le cortège partant pour la cérémonie. Le patron dans la cage (j'entends par là, dans votre véhicule), foncez jusqu'à Verona Beach pour jeter la caisse dans les eaux profondes de la mer.

Récompense : Respect +

HOUSE PARTY
Og donnant une petite fiesta avant de retourner en tôle, partez vous relooker à sa demande puis filez jusqu'à Grove Street. Malheureusement pour vous, la fête est gâchée par toute une bande de Ballas en furie. Les ennemis viennent de partout lors de cette fusillade, et rester en vie demeure être un véritable défi. Utilisez les véhicules sur place pour vous protéger lors de vos tirs et pensez systématiquement à vous placer dans des positions à angles fermés de manière à ne pas vous faire surprendre par derrière ou sur l'un des côtés. Enfin, pensez à laisser travailler vos potes et à ne pas trop vous investir dans la bataille pour pouvoir durer suffisamment longtemps et en voir le bout.

Récompense : Respect +

6) MISSIONS DU CRASH

BURNING DESIRE
Décidément, la racaille prédomine partout à San Andreas, même chez les poulets ! L'officier Tenpenny fait appel à vos services et vous demande de vous déplacer jusque dans la boutique située à l'est de Vinewood. Partez ensuite sur le point indiqué par le radar et ramassez les cocktails Molotov dans la ruelle près de Los Santos. La maison du type rejointe, lancez vos projectiles dans chacune des 5 fenêtres du bâtiment. Eliminez les membres du voisinage qui débarqueront pour tenter de mettre un terme à votre projet. Votre affaire pleinement en marche, vous apercevrez une

jolie fille prise dans les flammes. Foncez dans le bâtiment en feu et prenez l'extincteur. Progressez jusque dans la chambre où Denise (une de vos futures conquêtes) vous y attend résignée. Sortez de la maison avant qu'elle ne tombe en morceaux et usez de l'extincteur pour progresser si besoin. Raccompagnez la demoiselle jusqu'à son domicile pour finir. A partir de cet instant, un indicateur symbolisé par un coeur sur le radar vous permettra de revoir la belle ultérieurement.

Récompense : Aucune

GRAY IMPORTS
Retournez voir Tenpenny et discutez avec lui. Celui-ci vous enverra du coté des Docks. Roulez suivant les indications de votre radar

Récompense : Aucune

7) MISSIONS SWEET (2ème partie)

Vous aurez accès à ces dernières missions lorsque Burning Desire (voir missions Crash) aura été menée à bien.

DOBERMAN
Dirigez-vous à Ammu-Nation au Market. Armez-vous jusqu'aux dents. Cette mission marque votre toute première expérience de guerre des gangs. Ceci vous sert en fait à agrandir votre territoire. La cible visée est ici Glen Park. Pour pouvoir faire de ce lieu le vôtre, il vous faudra éliminer tous les Ballas qui s'y trouvent. Sachez que vous pouvez obtenir de l'aide en passant par Grove Street. Lorsque vous serez fin prêt (en plus des armes pensez à vous équiper d'un bouclier) foncez jusque dans la zone ennemie symbolisée par la couleur violette sur la carte. Attaquez alors vos ennemis pour enclencher l'affrontement. Venez à bout de tous les Ballas et tuez leur chef pour remporter cette mission.

Récompense : Respect +

LOS SEPULCROS
Rendez-vous dans le quartier East Lost Santos entre 9 heures et 17 heures.
Recrutez vos deux gardes du corps (les bonhommes avec des flèches bleues au-dessus de leur tête) et conduisez jusqu'au cimetière. Si vous ne les trouvez pas, ils sont peut-être dans la rue de la maison à CJ. Arrêtez-vous à la marque rouge puis pénétrez à l'intérieur de cette nécropole moderne. Tuez Kane et tous ses potes puis prenez la fuite grâce au véhicule disponible non loin. Voilà c'est aussi simple que ça ! Prenez toutefois garde à ne pas être trop embêté par la police sur le retour, car le fait de tuer Kane vous affiche deux étoiles d'indice de recherche.

Récompense : Respect +

REUNITING THE FAMILIES
Partez chez Sweet et laissez-le vous conter ses projets. De nouveau escorté, montez dans la caisse et suivez le repère indiqué par le radar. Arrivé au motel, vous serez pris en embuscade par les forces de l'ordre. Flinguez alors les flics présents à l'extérieur puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment. Préparez-vous alors à lutter contre bon nombre d'unités spéciales. Encore une fois, il est fortement conseillé de vous munir de gros calibres ainsi que d'un bouclier. Une fois Sweet retrouvé, un hélicoptère vous assiège sur les toits. Tirez sur les SWAT avant qu'ils ne descendent votre ami. Détruisez l'hélicoptère avec Sweet puis suivez ce dernier. Montez dans la caisse et tirez sur les voitures pour les faire exploser. Plusieurs cascadeurs chez la police tenteront de sauter sur votre véhicule. Débarrassez-vous alors de ces gêneurs en priorité. Votre petit souci de calibre marquera la fin de cette mission mais mieux encore, votre succès !

Récompense : Respect +

GREEN SABRE
Allez voir Sweet pour entamer cette mission. Après le coup de fil passé par Cesar, rendez-vous jusqu'au point de rencontre. Observez l'horrible vérité lors de la séquence narrative, puis grimpez dans la voiture sous le porche. Rejoignez la prochaine étape au plus vite et éliminez tous les Ballas qui s'y trouvent. Faites en sorte que la barre de vie de Sweet n'atteigne pas son seuil critique puis patientez jusqu'à l'arrivée des poulets.

Récompense : Respect +

II) BADLANDS

BADLANDS
Au commencement, sauvez la partie grâce au point de sauvegarde tout proche. Prenez ensuite le tec-9 derrière le cabanon puis enfourchez un bolide pour retrouver votre cible. Tuez-le puis prenez une photo de votre exploit. Revenez au campement pour finir.

Récompense : Respect +

FIRST DATE
Après le coup de fil de César, sautez dans une bagnole et roulez jusqu'à Dillimore. Suivez le point d'interrogation sur la carte et rencontrez la nana. Ca y est, cette pseudo mission est déjà terminée...

Récompense : Respect +

TANKER COMMANDER
Toujours à Dillimore, rejoignez le premier point de rendez-vous pour débuter la mission. Montez dans le camion citerne et engagez une marche arrière de manière à accrocher le cabanon avec l'arrière du camion. Démarrez plein gaz et emportez votre butin avec vous. Conduisez prudemment pour ne pas perdre l'objet de votre transport mais d'une manière suffisante pour ne pas vous faire rattraper par ceux à qui ça n'a pas l'air de plaire.

Récompense : 5000 $

BODY HARVEST
Votre rêve de toujours est de conduire une moissonneuse-batteuse ? Quel merveilleux hasard ! Vous allez enfin en avoir l'occasion. Un étranger au bout du fil vous demande de le rejoindre dans un motel de Angel Pine. Rendez-vous à l'endroit que vous indique le radar pour rencontrer le gaillard. Acceptez de l'aider et partez trouver l'engin agricole. Une fois aux commandes, écrasez un maximum de gêneurs et allez rentrer tranquillement le véhicule dans la grange de Vérité.

Récompense : Respect +

KING IN EXILE
César appelle à l'aide et il n'en revient qu'à vous de le sortir du pétrin dans lequel il s'est fourré. Retrouvez-le et embarquez-le avec votre soeur à Angel Pine. Retrouvez la sécurité du campement pour finir.

Récompense : Aucune

FIRST BASE
Catalina a de nouveau besoin de vous. Elle vous convoque cette fois-ci à Fern Ridge. Retrouvez-la pour débuter les 3 nouvelles missions de braquages.

Récompense : Aucune

AGAINST ALL ODDS
Montez dans le véhicule présent dans le parking et roulez jusqu'à Montgomery. Rentrez dans la zone cerclée, et lancez une charge explosive sur la porte rouge du bâtiment. Actionnez l'interrupteur contrôlant la mise à feu (via votre inventaire). Répétez ensuite la même opération sur le coffre à l'intérieur. Une alarme se déclenche alors et ni une ni deux, vous voilà recherché par la police. Allez donc faire repeindre votre véhicule dans le magasin spécialisé du coin (à Dillimore). Retournez voir Catalina pour toucher votre argent.

Récompense : 2000 $

SMALL TOWN
Vous poursuivez votre ressourcement en campagne avec le braquage d'une petite banque de Palomino Creek. Garez-vous sur le repère rouge devant le bâtiment, et braquez votre arme sur les banquiers. Lorsque l'alarme sera donnée, récupérez le fric contenu par les trois distributeurs de billets puis prenez la fuite derrière votre belle. Secourez-la lorsqu'elle vous en implorera puis ramenez-la jusque dans son repère pour boucler cette dure mission.

Récompense : 10000 $

LOCAL LIQUOR STORE
Rendez-vous à Blueberry pour le dernier braquages orchestrés par Catalina. Stoppez dans la marque rouge et observez les voleurs chourer sous votre nez le butin tant convoité. Grimpez alors rapidement sur votre quad et prenez en chasse chacun des voleurs dans le but de les tuer un par un, et ainsi de pouvoir récupérer leur/votre butin.

Récompense : 1000 $

WU ZI MU
Cette mission vous propose de concourir dans une nouvelle épreuve. Prenez le Buffalo et roulez jusqu'aux initiales CV apparaissant sur la carte. N'hésitez pas à couper à travers champs pour gagner du temps sur vos adversaires. Enfin, passez le plus rapidement possible en tête de manière à jouir d'une vue non troublée par la poussière soulevée par vos concurrents. Prenez également garde à ne pas finir dans la flotte. Bon courage !

Récompense : 5000 $

FAREWELL, MY LOVE
Vous voilà déjà de nouveau embarqué dans une course de bolide. Acceptez sans hésiter le défi que vous lancent Catalina et son mec, la récompense est de taille. Il s'agit d'un garage privé dans San Fiero.

Récompense : Clefs du garage de San Fierro

ARE YOU GOING TO SAN FIERRO
Cette mission vous débloquera l'accès à San Fierro. Après le coup de fil de Monsieur Vérité, conduisez jusqu'à Leafy Hollow pour retrouver votre homme. Malheureusement pour vous deux, la police débarque par hélicoptère. Vous disposez alors de 5 minutes montre en main pour aider La Vérité et brûler ses récoltes. Saisissez-vous alors du lance-flammes et faites cramer toute présence végétale. Allez ensuite voir votre collègue pour que celui-ci vous remette un lance-roquettes.
Concentrez-vous alors rapidement et visez la cible avec dextérité avant qu'elle ne prenne le large. Partez pour San Fierro pour finir (vers votre garage).

Récompense : Respect +

III) SAN FIERRO

1) MISSION DU GARAGE

WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR
Accompagné de La Vérité, allez dans votre garage et montez à bord de la caisse qui s'y trouve. Foncez jusqu'à Easter Basin, et arrivé à destination (inutile à ce stade de la soluce de vous rappeler qu'il vous suffit de suivre le point indiqué par le radar pour savoir où vous déplacer), klaxonnez pour rameuter Jethro. Partez ensuite pour Santa Flora, et continuez ce petit manège de point en point. En plus de visiter vos nouveaux quartiers, vous rameutez tout un tas de beau monde pour mettre à neuf votre garage. La classe quoi.

Récompense : Aucune

555 WE TIP
Tenpenny vous passe un coup de fil pour vous demander à nouveau un coup de main. Rendez-vous là où vous indique le radar. Sur place, suivez le portier jusqu'au parking du sous-sol puis tuez-le. Récupérez alors son uniforme et rejoignez ses collègues à l'extérieur. Attendez que la voiture qui vous intéresse débarque puis montez dedans avant les autres portiers. Amenez le véhicule au point indiqué puis reconduisez-le au parking. Enfin, appelez la police.

Récompense : Aucune

DECONSTRUCTION
L'heure est aux règlements de compte... Les ouvriers derrière votre garage ont manqué de respect à Kendl, vous ne pouvez tolérer une telle chose (c'est pas un rigolo CJ). Rendez-vous donc sur le chantier, et montez à l'intérieur du Bulldozer. Foncez dans les 6 bâtiments blancs en construction afin de les démolir (évitez les barils d'essence au passage). Poussez ensuite les cabines de toilettes dans le fossé, puis dirigez-vous jusqu'au point rouge afin de déverser ce que j'appellerai la touche finale ! Au cours de cette revanche, pensez à rouler sur les ouvriers sortant des armes afin d'éviter toute complication.

Récompense : Respect +

PHOTO OPPORTUNITY
Le coup de fil de César reçu, allez à Red County pour le rencontrer. Montez dans sa caisse et roulez jusqu'au point indiqué. Une fois arrivé à destination (vous verrez la route est longue), montez les escaliers de l'immeuble et débrouillez-vous pour en atteindre le toit. Positionnez-vous sur le point rouge et préparez-vous à une séance photo. Tirez le portrait aux quatre personnes présentes à la réunion et l'affaire est dans le sac !

Récompense : Respect +

ICE COLD KILLA
Pour cette mission, l'horloge du jeu doit impérativement se trouver entre 20 heures et 6 heures. Arrivé devant la boîte, il vous est impossible d'entrer. Passez alors par le toit de derrière où vous vous hisserez à l'aide d'un échafaudage. Une fois sur le toit, glissez-vous par la lucarne pour pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Gagnez l'étage inférieur, et tentez d'approcher discrètement l'homme près du bar. Celui-ci n'est autre que Jizzy, celui à qui vous devez piquer le téléphone portable. Lorsque celui-ci vous aura repéré, poursuivez-le sans relâche. Tuez-le pour récupérer ce qui vous intéresse (si Jizzy prend une bagnole, faites en sorte qu'elle prenne feu puis attendez qu'il en sorte pour le descendre avec une arme).

Récompense : 12 000 $, Respect +

PIER 69
Allez à la rencontre de César sur Esplanade North. Rejoignez-le sur les toits en empruntant la courte ruelle à droite. Prenez le fusil sniper, et abattez les 6 types sur le toit à proximité. T-Bone et Ryder viennent alors s'en mêler. Foncez vers le quai et tuez T-Bone. Ryder préfère prendre la fuite et plonge dans les eaux. Faites de même et poursuivez-le. Lorsque le traître aura choisi son navire, prenez le bateau restant et ne le lâchez pas. Approchez-vous de son embarcation pour que CJ puisse y mettre le feu ou tirez dessus à l'aide d'une arme à feu jusqu'à ce qu'il explose (vous devez alors posséder suffisamment de munitions). Enfin, écartez-vous avant le feu d'artifice de manière à ne pas être pris vous aussi dans les flammes.

Récompense : 15 000 $, Respect +

TORENO'S LAST FLIGHT
Après la courte discussion avec Woozie, rendez-vous à l'héliport de Downtown. Eliminez les gardes présents à l'entrée et montez les quelques marches. Plus haut, récupérez le lance-roquettes puis retournez à l'extérieur. L'hélico étant la cible à atteindre, dépêchez-vous de choper une caisse et partez à sa poursuite. Lorsque vous arriverez suffisamment à hauteur (essayez de le dépasser légèrement pour pouvoir couper sa trajectoire), descendez en visant juste à l'aide de votre gros calibre. Un missile ne suffit pas, réitérez donc plusieurs fois l'opération jusqu'à ce que l'hélicoptère ne tienne plus.

Récompense : 18 000 $, Respect +

YAY KA-BOOM-BOOM
Cette dernière mission du garage, un peu à part, n'est accessible qu'une fois que vous aurez rempli à bien celles de " Toreno's Last Flight " et " Da Nang Thang " (lire plus loin).
Rendez- vous au magasin d'explosifs de Downtown, et prenez possession du véhicule piégé. Conduisez prudemment jusqu'à l'usine de crack. Débarrassez-vous des gardes devant l'entrée pour poursuivre. Sans vous soucier du monde alentour, foncez jusqu'à l'entrepôt indiqué par votre radar (en chemin écrasez joyeusement les gêneurs). Placez alors votre véhicule près des containers, puis déclenchez le système piégé à l'aide de la touche rond. Prenez la fuite et retournez à l'entrée de la zone. Flinguez tout le beau monde que vous croiserez en chemin. Les portes principales s'étant refermées sur vous, prenez la rampe indiquée pour vous envoler vers la liberté.

Récompense : 25 000 $, Respect +

2) MISSIONS DU SYNDICAT

JIZZY
Après la visite de Woozie, rendez-vous à Battery Point et entrez à l'intérieur du cercle rouge. Après la courte discussion, montez dans la caisse et raccompagnez la demoiselle de petite vertue jusqu'à son hôtel. La suite de cette mission vous amènera à assassiner une racaille de bas étage. Trouvez et tuez l'homme avant la fin des deux minutes pour pouvoir poursuivre. Volez ensuite à la rescousse d'une des filles de Woozie. Celle-ci en effet se trouve en difficulté. Soyez donc rapide et sauvez-la avant que sa barre de vie ne s'épuise. Enfin, pour finir, occupez-vous des types mentionnés par Woozie. Ce dernier laisse sa voiture entre vos mains. Partez la faire repeindre si vous désirez la garder (il vous sera alors possible d'effectuer les missions de mac) ou abandonnez-la si vous n'y voyez aucun avantage particulier.

Récompense : 3000 $, Respect +

T-BONE MENDEZ
Allez au Pleasure Dome Club afin d'entamer une nouvelle mission confiée par Jizzy. Roulez jusqu'au point indiqué et observez les motards fuir avec leurs paquets. Vous devez récupérer chacun de ces colis et les ramener au club. Il y a quatre motards en tout et donc quatre paquets. Pour en redevenir le propriétaire légitime, rien de plus simple. Approchez-vous suffisamment près des bécanes et actionnez L1 lorsque la touche s'inscrit à l'écran (conduisez alors une moto), ou alors choisissez de conduire une voiture pour les percuter puis ramassez les colis. Récupérez toute la marchandise avant que les motards n'arrivent à destination pour réussir cette mission.

Récompense : 5000 $, Respect +

MIKE TORENO
Vous recherchez un type coincé à l'arrière d'un van chargé de substances illicites. En moins de 5 minutes et 30 secondes, il vous faudra le retrouver. Plusieurs fois au cours du trajet, il vous faudra emprunter des itinéraires contraires (vous avez un indicateur de proximité pour vous aider). Lorsque vous apercevrez le van en question, libérez miky et détruisez le van. Avancez ensuite jusqu'au nouveau repère rouge. Un indice de recherche de 3 étoiles vous sera alors attribué. Longez la ligne de chemin de fer jusqu'au Pay N Spray le plus proche, puis revenez au bercail.

Récompense : 7000 $, Respect +

OUTRIDER
Allez à la rencontre de T-Bone en vous dirigeant vers Easter Bassin. Sur place, on vous informe qu'il vous faudra escorter un van jusqu'à bon port. Constatez la présence du véhicule non loin et ramassez le lance-roquettes ainsi que le fusil à lunettes. Passez en tête du convoi pour escorter le van. Dégagez alors la route de tout obstacle pour permettre au van de progresser tranquillement. Explosez les véhicules du premier barrage, puis finissez les intrus au sniper. Quatre embuscades au total vous attendent tout au long du parcours. Respectez votre engagement jusqu'au bout puis filez faire repeindre votre voiture afin de vous faire oublier par les poulets.

Récompense : 9000 $, Respect +

3) MISSION DU CRASH (2ème partie)

Cette unique mission est disponible lorsque les missions du syndicat ont été menées à bien.

SNAIL TRAIL
Tenpenny fait à nouveau appel à vos doux services. Cette fois-ci, et pour changer, ce sont des meurtres qu'il vous faudra réaliser. Vos cibles : un journaliste et sa source. Avant de partir en chasse, faites un détour derrière votre garage et embarquez le fusil sniper gentiment mis à disposition pour vos beaux yeux. Partez ensuite pour Cranberry Station (choisir une moto comme moyen de transport est fortement conseillé lors de cette mission) et trouvez le train. Suivez-le en prenant garde d'emprunter les mêmes rails sur lesquels il circule afin d'éviter tout accident tragique avec d'autres trains. Arrivé à Los Santos, vous repèrerez alors le journaliste. Suivez-le à distance raisonnable et attendez qu'il choisisse de prendre un taxi pour poursuivre. Tout en veillant à ce que sa barre de stress ne s'emballe pas trop, réalisez le trajet derrière. Suivez l'homme de nouveau lorsque celui-ci continuera sa route à pieds.
Enfin, lors de la rencontre entre les deux cibles (elles se mettront à papoter face à face), dégainez votre fusil à lunettes et visez juste pour abattre les deux hommes.

Récompense : Aucune

4) MISSIONS DE ZERO

AIR RAID
Allez rencontrer Zero dans sa boutique et acceptez la mission qu'il vous propose. Derrière une mitrailleuse, vous devez abattre plusieurs coucous piégés et ainsi les empêcher de détruire les antennes de transmission de Zero. Canardez sans cesse vos ennemis et prenez garde à ne pas plomber votre nouvel ami. Sauvez au moins une des antennes et l'affaire est dans le sac.

Récompense : 3000 $

SUPPLY LINES
Retournez voir Mister Zero pour débuter cette nouvelle mission. Vous devez stopper par le feu 5 véhicules en moins de 5 minutes et 30 secondes. Passé ce délai, c'est la panne sèche ! Vos cibles se déclinent en 3 camionnettes et deux motos. Assurez-vous d'éliminer les conducteurs des véhicules car ceux-ci peuvent prendre la fuite. Le carton terminé, revenez sur le toit pour clore la mission.

Récompense : 5000 $

NEW MODEL ARMY
C'est la guerre des modèles réduits !! Vous contrôlez l'hélicoptère, et vous devez soutenir Zero qui lui pilote une voiture radiocommandée. Faites disparaître les obstacles pour laisser le champ libre à votre collègue puis explosez tous les tanks (il faut vous ravitailler en bombes en passant à la base entre chaque tir). Placez les planches pour fabriquer des ponts et enlevez les barils lorsque ceux-ci gêneront. Finissez avant la fin du temps imparti pour triompher. A noter qu'après cette mission, il vous sera possible de revenir effectuer la même sorte de mini-jeu et ainsi vous remplir les poches de manière assez simple.

Récompense : 3000 $

5) MISSIONS DE WOOZIE

MOUNTAIN CLOUD BOYS
Woozie étant une personne non voyante, vous devez le conduire jusqu'à plusieurs gars. Arrivé sur place, et après l'horrible découverte, une fusillade éclate. Il vous faut alors protéger Woozie tout en mettant le gang adverse en déroute.

Un sniper et une deuxième vague d'ennemis viendront vous compliquer la tâche. Heureusement pour vous, le non voyant s'avère être un excellent tireur ! Au dehors, en prenant la fuite, deux véhicules du Da Nang gang vous prendront en chasse. Essayez alors de maintenir votre allure au niveau de vos ennemis pour que Woozie puisse les canarder. Tout danger écarté, reconduisez notre ami dans sa résidence.

Récompense : 5000 $, Respect +

RAN FA LI
Au cours de cette mission, vous devez vous rendre dans le souterrain d'un parking de San Fierro. Suivez les indications que l'on vous donne et montez dans le second véhicule pour vous apercevoir que tout ceci n'est qu'une vulgaire embuscade. Sortez alors du parking au plus vite puis conduisez jusqu'au point rouge.

Récompense : 6000 $, Respect +

LURE
Montez dans la voiture appât et roulez à l'endroit indiqué par le radar. Une course poursuite débute alors. Vous devez échapper à deux types en MotoCross. Passez tous les check points pour réussir la mission. Il vous faut également veiller à ce que votre véhicule ne soit pas trop endommagé. Enfin, si jamais vos poursuivants se font trop collants, n'hésitez pas à virer du volant pour les percuter, et ainsi les ralentir.

Récompense : 8000 $, respect +

AMPHIBIOUS ASSAULT
Passées 20 heures et avant 6 heures, allez voir Woozie pour cette mission sous-marine. Partez pour le point rouge afin de gagner la mer. Sous l'eau suivez le parcours imposé pour trouver le repère de l'ennemi. Une fois à bord du bateau, progressez discrètement afin de ne pas attirer l'attention des gardes. Rendez-vous tout à fait à l'arrière pour planquer le mouchard. Il ne vous reste plus qu'à ressortir et à nager jusqu'à la rive.

Récompense : 11 000 $, Respect +

THE DA NANG THANG
Envie de changer d'air ? Qu'à cela ne tienne, vous vous envolez en hélico pour gagner les hauteurs lors de cette mission. Au commencement donc, vous êtes posté en tant que tireur dans l'hélico, et votre cible est un bateau. Sur celui-ci tuez un maximum d'ennemis avant le crash de votre véhicule. Lorsque vous vous retrouvez à la flotte, nagez jusqu'à la marque rouge du navire afin de grimper à l'intérieur. A partir de cet endroit, il est conseillé de rester discret lors de votre progression. Avancez jusqu'au sous-sol en usant de votre couteau dès que possible. Là bas, prenez garde au lanceur de grenades et libérez tous les réfugiés en fond de cale. Revenez sur vos pas, et vous ne tarderez pas à rencontrer le capitaine du bateau et son katana. Enclenchez la visée automatique pour pouvoir esquiver plus facilement, puis frapper à plusieurs reprises pour venir à bout de cet ennemi pas si costaud que ça.

Récompense : 15 000 $, Respect +

IV) LE DESERT

1) MISSIONS DE TORENO

MONSTER
La première mission de Mike Toreno vous place en tant que pilote de Monster Truck. Ceux n'ayant jamais utilisé le code visant à en faire apparaître un apprécieront la conduite jouissive de l'appareil (plus de soucis de relief et 4 roues motrices en enclenchant R1). Quoi qu'il en soit, filez le long des 35 repères pour terminer le parcours avant le temps imparti (6 minutes et 30 secondes exactement).

Récompense : quelques milliers de dollars suivant vos performances.

HIGHJACK
Sur votre belle moto, foncez jusqu'au pont indiqué par votre fidèle radar. Dans ces lieux, repérez le camion (il est symbolisé par un point clignotant sur la carte), et approchez-le du mieux que vous pouvez. Maintenez alors votre allure au niveau du conducteur et attendez que César s'improvise passager du gros véhicule. Lorsque celui-ci sera arrêté, montez à bord puis conduisez la bête jusqu'à votre garage. Conduisez prudemment pour ne pas décrocher la remorque à l'arrière.

Récompense : 7000 $

INTERDICTION
Au commencement, prenez l'arme à proximité puis dirigez-vous vers le buggy afin de, comment dirais-je pour ne pas dire voler... de l'emprunter ! Récupérez le bazooka et allez vous positionner au sommet des collines, comme vous l'indique gentiment votre radar. Le FBI en personne ne tardera pas à vous chercher des noises. Epaulez alors votre arme massive et détruisez les engins volants avant qu'une nuée d'ennemis ne débarque pour vous tuer. Après le carnage, il ne vous reste plus qu'à récupérer le colis de contrebande et vous diriger vers le point suivant.

Récompense : 1000 $

VERDANT MEADOWS
Ceci n'est pas une véritable mission en elle-même. Vous devez disposer de 80 000 $ pour acheter l'ancienne piste de pilotage. Après coup, les missions de vol deviennent accessibles.

2) MISSION DE VOL

Vous devez au préalable avoir investi 80 000 $ dans la vieille piste aérienne.

LEARNING TO FLY
Avant d'avoir accès aux véritables missions d'aviation, il va vous falloir passer par celle qui vous apprendra à piloter en 10 leçons. Durant celles-ci, vous contrôlerez plusieurs véhicules aériens et devrez empocher des médailles pour valider votre diplôme. Soyez attentif aux conseils prodigués et donnez le meilleur de vous-même pour voir le bout de ces parfois sympathiques mais bien souvent éprouvantes épreuves.

Récompense : Respect +

N.O.E.
Vous disposez de 10 minutes pour mener à bien cette mission. Aux commandes d'un avion, il vous faut survoler une zone sans que votre indicateur de visibilité ne s'affole. Dans le cas contraire, le système de défense aérienne vous détectera. Voler à basse altitude constitue un réel défi dans les zones urbaines. Un virage mal négocié et c'est dans un immeuble que s'arrêtera votre mission. Pensez donc à contourner par les eaux si le pilotage aérien n'est pas votre fort. La cargaison livrée, il ne vous restera plus qu'à revenir à votre point de départ.

Récompense : 15 000 $

SLOWAWAY
Un intrus vient de débarquer sur votre territoire, et vous décidez d'aller jeter un coup d'oeil par vous-même. Enfourchez alors la moto et dirigez-vous vers le Boeing tout en évitant les obstacles. Gagnez ensuite la rampe pour atteindre l'avion et entrer ainsi à l'intérieur. Débarrassez-vous alors des gardes (n'utilisez pas d'armes à feu pour éviter tout risque d'explosion) et récupérez le parachute sur le corps d'un des cadavres. Déposez la sacoche à l'avant du véhicule puis revenez sur vos pas pour faire exploser la bombe et sauter en chute libre.

Récompense : 20 000 $

BLACK PROJECT
Débutez cette mission après 20 heures (pas trop tard non plus car celle-ci prend fin à 5H30) et avancez vers la base ennemie. A l'aide du fusil sniper, dégommez tous les gardes et les projecteurs. Empruntez ensuite l'échelle, et

dirigez-vous vers la tour indiquée par le radar. L'alerte déclenchée, passez la porte jaune et récupérez l'armure non loin. Eliminez alors les hommes à votre recherche (le fusil sniper est terriblement efficace si vous vous postez sur la corniche) puis progressez vers le point jaune clignotant dès que celui-ci fera son apparition sur la carte. Une fois que vous aurez ce que vous voulez, prenez le jet pack et gagnez l'extérieur pour rencontrer la Vérité.

Récompense : Aucune

GREEN GOO
Utilisez à nouveau le jet pack pour vous rendre jusqu'au lieu de votre prochaine mission. Rejoignez la locomotive et filez-lui le train (ha ha ha). Ne laissez pas les hommes qui débarquent voler les caisses et tirez-leur dessus pour les repousser. Brisez ensuite les caisses pour trouver l'objet Alien et ramenez-le à la Vérité pour finir.

Récompense : 10 000 $ maxi + Jet pack dispo constamment à proximité de l'aéroport

V) LAS VENTURAS

1) MISSIONS DU CASINO

FENDER KETCHUP
Allez faire un tour sur Las Venturas histoire de jeter un oeil sur le nouveau casino de Woozie (le dragon sur la carte). Rencontrez-le dans son bureau et il vous demandera de vous occuper d'un gars cachant certaines informations. Votre objectif est alors des plus simples, conduisez l'homme cible en prenant garde à lui foutre la trouille dès que cela devient possible (routes à contresens, coups de frein à main, cascades.). Restez vivant et faites grimper l'indicateur de peur pour mener à bien cette mission.

Récompense : 5000 $, Respect +

EXPLOSIVE SITUATION
Maintenant que vous avez le nom de la famille mafieuse, Woozie désire réagir. Après ses quelques directives, suivez les triangles jaunes sur la carte pour gagner la carrière précédemment citée. Lorsque vous pénétrerez dans le cercle rouge, il vous restera seulement 2 minutes 30 pour agir. Montez alors dans le camion non loin et servez-vous en pour défoncer les caisses et révéler ainsi les explosifs. Désamorcez ensuite les bombes, puis récupérez-les toutes. Cela étant, on vous enfermera sans ménagement sur le chantier. Repérez la moto et fuyez grâce à l'engin en suivant le cheminement des checkpoints (gare aux sauts foireux). Trouvez le contact de Woozie afin de lui remettre les explosifs pour finir.

Récompense : 7000 $, Respect +

YOU'VE HAD YOUR CHIPS
Un problème de contrefaçon, et Woozie vous appelle directement à l'aide. Ressortez du casino et volez une voiture pour vous rendre à l'usine fabriquant les fausses cartes et jetons. Là bas, naturellement, les grilles principales se dresseront devant votre nez : fermées. Passez alors dans une ruelle sur le côté et escaladez par-dessus la grille. A l'intérieur du périmètre, les gardiens des lieux ne mettent guère longtemps à rappliquer. Partez vous planquer le plus vite possible, et bousillez-les tous en restant de temps à autre à couvert. Lorsque le chemin sera partiellement dégagé (inutile d'essayer de tuer tous les gardes car il en arrive continuellement de tout côté), partez détruire les machines responsables du petit ennui de votre patron et coéquipier Woozie. Il ne vous reste plus qu'à grimper dans une caisse et à retourner au casino pour achever la mission.

Récompense : 10 000 $, Respect +

DON PEYOTE
En pénétrant dans le nouveau repère rouge, la Vérité vous passe un coup de fil. Piquez une caisse, et roulez vers l'endroit indiqué. Vous devrez alors récupérer deux de ses amis. Arrivé dans la ferme, des fermiers feront feu sur vous.

Descendez-les puis allez rejoindre Rosie, aux portes de son casino.

Récompense : Respect +

INTENSIVE CARE
Vous devez récupérer un collègue à l'hôpital, mais celui-ci est déjà parti en promenade en ambulance. 3 véhicules de ce genre circulent sur les lieux. Partez en chasse de ceux-ci et tentez de les percuter. Si le véhicule ne semble pas résister, c'est que ce n'est probablement pas le bon. Par contre, s'il s'affole et semble prendre la fuite, c'est sûrement votre cible ! Ne lâchez donc plus l'ambulance et heurtez-la plusieurs fois d'affilée pour qu'enfin elle s'immobilise. Descendez alors de votre véhicule et expédiez le conducteur 6 pieds sous terre. Prenez sa place et conduisez jusqu'à l'abattoir pour finir. Attention car vous aurez toutefois droit à la mafia aux fesses !

Récompense : 5000 $, respect +

THE MEAT BUSINESS
Au Caligula's Palace, allez parler avec Rosie. Partez pour les abattoirs, et faites en sorte d'être repéré par la famille Sindacco. Une grosse bataille s'engage alors. Tuez tous ceux qui oseront se dresser contre vous et progressez à l'intérieur des murs en laissant à Rosie le soin de s'occuper de l'incendie. Ressortez et prenez la fuite jusqu'au casino lorsque le carnage sera terminé. Pensez également à protéger Rosie pour ne pas voir votre mission s'arrêter sur un échec.

Récompense : 8000 $, Respect +

MISAPPROPRIATION
L'officier Tenpenny est dans une bien mauvaise posture. Un dossier relatant toutes ses magouilles est sur le point d'être rendu aux autorités compétentes. Votre but est de le récupérer. Pour cela, commencez par vous rendre au point de rendez-vous, vers la ville fantôme. L'endroit étant hautement protégé, mieux vaut agir prudemment. Se poster sur un point en hauteur et ouvrir le feu sur chaque garde se révèle être une excellente technique. L'homme porteur du dossier devrait apparaître à proximité de l'hélicoptère. Essayez de vous en débarrasser avant qu'il ne monte à son bord. Si vous y parvenez, foncez pour récupérer le dossier. Sinon, volez le deuxième hélico et poursuivez votre cible pour vous en occuper un peu plus loin. Attendez alors qu'il se pose pour pouvoir achever votre objectif.

Récompense : Aucune

FISH IN A BARREL
Une signature, et envoyez c'est pesé !

MADD DOGG
Madd Dogg traverse une bien mauvaise passe, et tente de mettre fin à ses jours en sautant du toit d'un immeuble. Se sentant quelque peu responsable (Cf : mission " Madd Dogg's Rhymes "), CJ décide de lui venir en aide. Foncez donc jusqu'au parking et montez à l'intérieur du camion rempli de cartons. Roulez jusqu'au cercle rouge sous le bâtiment et une vue aérienne s'enclenchera alors. Ne touchez pas aux touches de direction et accélérez ou reculez en fonction des mouvements qu'effectue le pauvre homme plus haut. Au bout de quelques secondes, le malheureux se jettera dans le vide. Faites en sorte qu'il atterrisse dans votre chargement, et non pas sur le trottoir. Conduisez-le ensuite jusqu'à l'hôpital en évitant d'occasionner le moindre choc.

Récompense : Respect +

FREEFALL
Vos petites affaires terminées avec Woozie, sortez du casino et allez au prochain point de rendez-vous. Salvator, le nouveau Boss du Caligula's est pris pour cible par des tueurs à gages. Ressortez et grimpez sur la bécane pour vous rendre jusqu'à l'aéroport. Là bas, prenez possession d'un des avions et envolez-vous pour aller à la rencontre de l'avion transportant les tueurs. Positionnez-vous alors au-dessus en entrant dans le cercle rouge, et CJ le cascadeur grimpera de lui-même dans le nouvel avion. A l'intérieur, butez tous les tueurs ainsi que le pilote, puis prenez les commandes pour aller poser le jet à l'aérodrome de Las Venturas. Une mission riche en émotions !

Récompense : 15 000 $, Respect +

HIGH MOON
CJ est décidément un personnage très demandé. A peine est-il sorti du jet que son téléphone se met à sonner. Cette fois-ci, c'est Tenpenny qui recourt à nouveau à vos services. Allez jusqu'au point de rendez-vous, et vous vous retrouverez très vite en tête-à-tête avec Pulaski, le deuxième flic corrompu, partenaire inséparable de Tenpenny. Après avoir tenté de vous tuer, une course poursuite s'engage. Suivez le véhicule du flic et ne le laissez pas s'échapper. Tuez l'homme pour finir.

Récompense : respect +

SAINT MARK'S BISTRO
Rosie appelle à l'aide et vous devez voler à son secours. Foncez au Caligula's casino pour voir Salvatore. Libérez Rosie et ses potes puis laissez-vous guider par le radar. A l'aéroport, montez dans l'avion et gagnez le prochain repère. Arrivé au Bistro, débarrassez-vous des gardes de Forelli. D'autres se trouvent au balcon sous l'appartement. Occupez-vous en également. Vos petites affaires terminées, fuyez jusqu'à l'aéroport de Las Venturas.

Récompense : 20 000 $, Respect +

2) LE CASS DU CASINO

ARCHITECTURAL ESPIONAGE
Allez voir Woozie dans le casino et celui-ci vous demandera de lui fournir les plans de l'établissement. Partez alors pour les quais et repérez le touriste portant un appareil photo. Frappez-le à mort pour récupérer son appareil photo puis dirigez-vous au service de l'urbanisme indiqué par la carte. Allez voir le réceptionniste et répondez à l'affirmatif à toutes ses questions. Gagnez l'étage supérieur par les escaliers à gauche pour que CJ se rende compte qu'il y a bien trop de gardes. Redescendez alors vers les archives et explosez le climatiseur. Remontez de suite et allez prendre des photos des plans dans la pièce au bout du couloir. Sur le chemin du retour, tuez tous les gardes et marchez jusqu'à l'extérieur, en direction de votre voiture. Filez au casino Four Dragons pour finir.

Récompense : Respect +

KEY TO HER HEART
Comme à l'accoutumée allez voir Woozie au casino pour débuter la mission. Vous devez vous rendre devant le Caligula's Palace. Entrez dans le cercle rouge puis attendez de voir passer le croupier. Il s'agit de Millie, suivez-la jusqu'au sex-shop sans vous faire repérer. Positionnez-vous sur le nouveau repère à l'intérieur ; laissez passer la séquence puis entrez dans la pièce de droite pour enfiler un costume. Retournez au dehors et continuez à suivre la demoiselle qui rentre chez elle. Sortez alors de la voiture et tabassez le mec avec son gode afin de pouvoir le récupérer (attention car ce personnage n'est pas indiqué par le radar). Sonnez chez Millie et profitez de la cinématique qui suit. Et voilà, CJ n'est plus seul ! Soyez extrêmement sympa avec elle si vous désirez récupérer sa carte d'accès (allez chez elle entre 14H et 18H et sortez-la, offrez-lui des cadeaux dont le gode, trouvez de belles bagnoles pour la conduire et revêtez le costume en cuir du sex-shop). Vous en avez en effet impérativement besoin pour effectuer la mission "Breaking the bank at Caligula's ". Mais la charmer n'est pas l'unique moyen d'obtenir la précieuse carte.
Réglez-lui son compte pour activer une courte mission visant à récupérer son bien si vous ne voulez pas vous embêter à la séduire.

Récompense : Respect +

DAM & BLAST
Au Four Dragons, allez vous entretenir avec Woozie puis dirigez-vous vers l'aéroport de Las Venturas. Là-bas, volez un avion et prenez de l'altitude en volant jusqu'au prochain point. Arrivé à destination, enclenchez la touche triangle pour sauter. Ouvrez alors votre parachute et rapprochez-vous un maximum du barrage. Après avoir atterri, récupérez le couteau et débarrassez-vous des deux gardes sur place. Marchez dans le cercle rouge. A l'intérieur, il vous faut détruire 5 générateurs à l'aide de bombes. Agissez discrètement pour que l'alarme ne soit pas donnée. Au commencement,

passez par les escaliers de gauche pour trouver le premier générateur. Faites de même avec les quatre suivants et tuez constamment dans l'ombre. Le sale travail accompli, gagnez le repère rouge et fuyez à la nage, retournez au bercail pour finir.

Récompense : Respect +

COP WHEELS
Durant cette mission, il vous faudra récupérer quatre bécanes de poulet. Vous disposez de 12 minutes pour mener votre petite affaire à bien. Montez sur les véhicules indiqués par votre radar et déposez-les sur le camion. Finissez dans les temps pour triompher.

Récompense : Respect +

UP UP AND AWAY !
Partez pour la base militaire au Nord de Las Venturas. Profitez du passage du véhicule militaire pour entrer dans la base. Bataillez avec les gardes et allez récupérer l'armure à proximité. Un peu plus tard, quand le sang aura coulé, deux hunters viendront vous chercher des noises. Utilisez alors la mitrailleuse pour vous en débarrasser. Plus loin, piquez l'hélico équipé de la remorqueuse et volez jusqu'au prochain point de rendez-vous. Vous devez réussir à tracter un camion du Caligula's. Déployez le treuil juste au dessus pour y parvenir. Allez ensuite déposer le camion à l'endroit indiqué puis déposez l'hélico dans la zone rouge.

Récompense : Respect +

BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S
Avant d'entamer cette mission, il vous faut veiller à posséder la carte d'accès de Millie. Pour commencer cette longue mission, pénétrez à l'intérieur du casino sans arme au poing. Un compte à rebours de 4 minutes se déclenche alors. Vous devez parvenir à faire infiltrer votre équipe avant la fin du décompte. Dirigez-vous vers le point jaune et ouvrez la porte. Trouvez Zero qui vous emmènera un étage en dessous. Un peu plus tard, ce dernier coupera le courant. Enfilez alors vos lunettes thermiques et tournez à gauche pour suivre le couloir réservé aux employés. Près du distributeur se trouve une issue où vous devrez utiliser votre carte d'accès. Après la cinématique, suivez les indications du radar et trouvez le monte-charge pour bloquer la porte et ainsi permettre aux autres membres de l'équipe de rentrer. La deuxième phase du plan débute alors et un nouveau temps vous est donné. 2 minutes, c'est tout ce dont vous disposerez pour voler et ramener l'argent jusqu'au fourgon. Devancez l'équipe et flinguez tous les gardes rencontrés, puis lorsque l'on vous signalera que l'électricité pourrait prochainement être rétablie à cause des techniciens, gagnez l'étage supérieur et tuez toute l'équipe. Avant de repartir, placez des explosifs sur les générateurs de secours. Equipez-vous de la télécommande et faites sauter les charges à distance raisonnable. Lorsque vos potes auront fait exploser les portes du coffre, une jolie petite équipe de mafieux viendra vous rendre visite. Récupérez le bouclier avant de vous frotter à eux. Plusieurs vagues d'ennemis tentent alors de pénétrer dans la zone du cass. Ne les laissez pas faire. Vous prenez ensuite le chemin de la sortie. Comme précédemment, prenez les devants pour couvrir la team. Vos collègues au van, prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers le point jaune montré par le radar. Montez alors constamment jusqu'à gagner les toits (porte de droite au bout du couloir après l'ascenseur). Là haut, les forces de police vous prendront en chasse. Foncez vers le parachute et tuez toutes les forces ennemies qui tenteront de vous retarder. Lorsque vous aurez récupéré l'objet tant convoité, une courte séquence vous montrera deux flics et un hélico, postés sur un immeuble à proximité. Sautez alors en direction de cette infrastructure et enclenchez votre parachute directement (en fait, celui-ci va plus vous servir de planeur). L'objectif atteint, débarrassez-vous des deux poulets et piquez l'hélicoptère.
Il ne vous reste plus qu'à suivre le point jaune indiqué par le radar, à vous poser, et enfin, à ouvrir bien grand vos poches !

Récompense : 100 000 $

VI) RETOUR A LOS SANTOS

1) MISSIONS DE MADD DOGG'S

A HOME IN THE HILLS
Le manoir de Madd Dogg's vous intéresse ? Qu'à cela ne tienne grâce à cette mission vous pourrez en faire votre seconde résidence. Après être passé au casino pour débuter la mission, vous voilà largué d'un avion avec tout de même un parachute. Visez le toit et éliminez les ennemis présents. Descendez ensuite les escaliers et pénétrez par les portes principales du manoir. Après plusieurs autres combats à l'intérieur des murs, Big Poppa, sera signalé par le radar, il demeure à partir de cet instant votre objectif principal. De nombreux ennemis vous font face au cours de cette mission, pensez donc bien à récupérer tous les items que vous pouvez en fouillant chaque pièce du manoir. Sortez au dehors en poursuivant Big Poppa. Celui-ci tentera alors de filer en voiture. Ne le lâchez pas et percutez sa caisse jusqu'à ce qu'elle explose. Ceci fait, le manoir est votre.

Récompense : Respect +, Manoir de Madd Dogg's

VERTICAL BIRD
Rendez-vous par la voie des eaux jusqu'au cargo. Arrivé sur place, escaladez les caisses et glissez-vous dans la trappe. Passez ensuite par la fenêtre suivante et progressez discrètement jusqu'au cercle rouge. Désactivez le lance-missiles et gagnez l'autre bout du navire. Choisissez un des hélicos et prenez la fuite. 3 autres engins volants vous prendront alors en chasse. Luttez du mieux que vous pouvez contre eux et allez vous poser à l'aérodrome dans le hangar pour finir. Le véhicule deviendra alors toujours accessible depuis ce point.

Récompense : 50 000 $, Hydra accessible en continu

HOME COMING
Munissez-vous de quelques gros calibres et partez chercher Sweet au poste de police de Pershing Square. Sous sa demande, ramenez-le à Grove Street. Votre véritable mission débute alors. Il vous faut nettoyer la zone de tous les dealers des gangs adverses. Repérez les points rouges sur la carte et partez en chasse. Allez ensuite vous frotter aux Ballas pour déclencher une émeute. Veillez à la santé de Sweet et faites face aux vagues d'ennemis venues à votre rencontre.

Récompense : respect +

CUT THROAT BUSINESS
Au manoir, allez à la rencontre de Madd Dogg's. Bougez sur le lieu du tournage, et une course poursuite débutera alors. Vous devez rattraper Og Loc en hydroglisseur. Maintenez le cap et suivez sans relâche. Le bougre changera de véhicule pour poursuivre sur un kart. A nouveau, lancez-vous à sa poursuite. Ne le perdez pas de vue et la mission sera bientôt réussie.

Récompense : respect +

2) MISSIONS DE GROVE STREET

BEAT DOWN ON B-DUP
En allant chez B-Dup, vous vous rendez compte que ce dernier a déménagé en plein territoire Ballas. Partez pour Glen Park en compagnie de Sweet et essayez de recruter quelques collègues en chemin. Armez-vous jusqu'aux dents et dirigez-vous vers le point de rencontre. Vous devez alors reprendre le contrôle du territoire. Plusieurs vagues d'ennemis débarqueront. Faites un carton et restez vivant jusqu'à ce que l'on vous indique de rentrer dans le baraquement afin d'éliminer une fois pour toutes B-DUP.

Récompense : respect +

GROVE 4 LIFE
Encore une histoire de territoires à reprendre. Allez voir Sweet et acceptez de l'aider dans sa requête. A Idlewood, tuez plusieurs ennemis pour entamer une nouvelle guerre des gangs. Les territoires détenus par les Ballas sont symbolisés par un coloris violet sur la carte. Reprenez-en au moins deux pour terminer avec succès la mission.

Récompense : 10 000 $, Respect +

3) MISSIONS D'EMEUTES

RIOT
Une émeute éclate dans les rues lorsque la populace apprend que les charges d'accusation à l'encontre de Tenpenny n'ont pas été retenues. Vous devez déplacer Sweet d'un point à un autre sans vous faire tuer. Dehors, tout fait penser à Armagedon. Soyez donc vigilant et privilégiez les grandes routes afin de bénéficier d'une plus grande liberté de manoeuvre.

Récompense : Aucune

LOS DESPERADOS
Recrutez deux gars autour de vous et rejoignez le gang de Cesar pour lui venir en aide. Vos cibles sont les Vagos, ils sont représentés par des points rouges sur la carte. Trouvez-les tous et tuez-les un par un. Lorsque cette première séance de nettoyage sera terminée, entrez dans le repère rouge pour entamer la seconde phase. Vous devez alors résister à deux vagues d'ennemis. Durant celles-ci un type équipé d'un lance-roquettes et un autre d'un lance-flammes vous prendront directement pour cible. Dégommez-les en priorité puis maîtrisez tout le beau monde restant.

Récompense : respect +

END OF THE LINE
Pour pouvoir lancer la mission, il vous faut au minimum contrôler 35 % du territoire de Los Santos.
Allez chercher Sweet chez lui et filez au QG de Big Smoke à East los Santos. La police est déjà sur place et peut vous être utile. Prenez le BMX et volez le blindé pour pouvoir défoncer le bâtiment, visez entre les deux gardiens pour faire mouche. Une fois à l'intérieur, continuez de progresser en écrasant les sous-fifres de Smoke à travers le couloir. Ce dernier réside au quatrième étage du bâtiment, et il va vous falloir les gravir un par un pour le retrouver. Montez au premier et faites parler vos armes. Gagnez ainsi le dernier étage. De l'énergie, des armes et des armures se trouvent dispersées de part et d'autre. N'oubliez pas d'en profiter à bon escient. Une cinématique s'enclenchera lorsque vous aurez trouvé le gros pépère. Le tuer prend un certain temps et sa vie descend très lentement. Restez donc le plus près possible du traître pour l'avoir en pleine pomme. Smoke éliminé, Tenpenny refait surface et met le feu au bâtiment. Sortez vos lunettes thermiques. Vous disposez de 7 minutes pour fuir et de nouveaux ennemis se mettront en travers de votre route. Sachez qu'il vous est possible de repousser les flammes à l'aide des extincteurs pour pouvoir progresser plus facilement. A l'extérieur, le flic ripoux piquera le camion de pompier pour prendre la fuite. Sweet grimpe à l'échelle et parvient ainsi à se constituer passager clandestin. Volez une voiture et suivez-les. Patientez derrière sans tenter la moindre attaque. A un moment donné, Tenpenny tentera de faire chuter Sweet. Avancez alors votre bagnole pour que votre ami puisse se réceptionner sans le moindre mal. Dans la partie qui suit, vous céderez le volant à Sweet et passerez alors en position de tireur. Un travail de titan vous attend tant les poursuivants sont nombreux. Surveillez la barre d'état du véhicule et tirez sur tout ce qui roule et vous suit. Lorsque le camion quittera le pont pour s'écraser plus bas, vous aurez enfin triomphé. Profitez bien des séquences de fin et relancez la partie après coup. Il reste tant à faire et de plus, vous disposez d'un joli crédit supplémentaire !

Récompense : 500 000 $, Respect +

Grand Theft Auto : Vice City

© Take 2 Interactive / Rockstar North 2002

FBI WASHINGTON

Lorsque vous débouchez de la rue qui mène à l'arène, prenez à droite et continuez jusqu'à la pizzeria. Juste après celle-ci, vous verrez un chemin à droite. Engagez-vous y et vous trouverez la FBI Washington dans un angle du mur de droite.

CHEAT CODES

Entrez ces codes pendant le jeu.

Accélerer le temps
○ , ○ , L1, □ , L1, □ , □ , □ , L1, △ , ○ , △ .

Ralentir le temps
△ , Haut, Droite, Bas, □ , R2, R1.

Temps brumeux
R2, ✕ , L1, L1, L2, L2, L2, ✕ .

Temps orageux
R2, ✕ , L1, L1, L2, L2, L2, ○ .

Temps nuageux
R2, ✕ , L1, L1, L2, L2, L2, △ .

Temps très nuageux
R2, ✕ , L1, L1, L2, L2, L2, □ .

Temps ensoleillé
R2, ✕ , L1, L1, L2, L2, L2, Bas.

Maniabilité parfaite
△ , R1, R1, Gauche, R1, L1, R2, L1.

Faire apparaître une Hotring Racer 1
R1, ○ , R2, Droite, L1, L2, ✕ , ✕ , □ , R1.

Faire apparaître une Hotring Racer 2
R2, L1, ○ , Droite, L1, R1, Droite, Haut, ○ , R2

Faire apparaître une Bloodring Banger
Haut, Droite, Droite, L1, Droite, Haut, □ , L2.

Faire apparaître une Bloodring Banger 2
Bas, R1, ○ , Droite, L2, L2, ✕ , R1, L1, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, L1, Droite, Haut, □ , L2.

Faire apparaître une Bloodring Racer
Bas, R1, ○ , L2, L2, ✕ , R1, L1, Gauche, Gauche.

Faire apparaître un blindé
○ , ○ , L1, ○ , ○ , ○ , L1, L2, R1, △ , ○ , △ .

Faire apparaître un camion poubelle
○ , R1, ○ , R1, Gauche, Gauche, R1, L1, ○ , Droite.

Faire apparaître une Sabre Turbo
Droite, L2, Bas, L2, L2, ✕ , R1, L1, ○ , Gauche.

Faire apparaître un Caddie de golf
○ , L1, Haut, R1, L2, ✕ , R1, L1, ○ , ✕ .

Faire apparaître le corbillard de Roméo
Bas, R2, Bas, R1, L2, Gauche, R1, L1, Gauche, Droite

Limousine Love Fist
R2, Haut, L2, Gauche, Gauche, R1, L1, ○ , Droite.

Se suicider
Droite, L2, Bas, R1, Gauche, Gauche, R1, L1, L2, L1.

Jouer avec Mercedes
R2, L1, Haut, L1, Droite, R1, Droite, Haut, ○ , △ .

Jouer avec Sonny Forelli
○ , L1, ○ , L2, Gauche, ✕ , R1, L1, ✕ , ✕ .

Jouer avec Love Fist Guy 1
Bas, L1, Bas, L2, Gauche, ✕ , R1, L1, ✕ , ✕ .

Jouer avec Love Fist Guy 2
R1, L2, R2, L1, Droite, R2, Gauche, ✕ , □ , L1.

Jouer avec Hilary King
R1, ○ , R2, L1, Droite, R1, L1, ✕ , R2.

Jouer avec Phil Cassady
Droite, R1, Haut, R2, L1, Droite, R1, L1 ,Droite, ○ .

Jouer avec Ken Rosenberg
Droite, L1, Haut, L2, L1, Droite, R1, L1, ✕ , R1.

Jouer avec Ricardo Diaz
L1, L2, R1, R2, Bas, L1, R2, L2.

Jouer avec Candy Suxxx
○ , R2, Bas, R1, Gauche, Droite, R1, L1, ✕ , L2.

Faire exploser les voitures

R2, L2, R1, L1, L2, R2, ▢ , △ , ○ , △ , L2, L1.

Santé max (à faire aussi dans une voiture si vous voulez la réparer)
R1, R2, L1, ○ , Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut.

Protection maximale
R1, R2, L1, ✕ , Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut.

Les piétons ne vous aiment pas
Bas, Haut, Haut, Haut, ✕ , R2, R1, L2, L2.

Emeutes
Bas, Gauche, Haut, Gauche, ✕ , R2, R1, L2, L1.

Mode Chauffards
R2, ○ , R1, L2, Droite, R1, L1, R2, L2.

Conducteurs agressifs
R2, ○ , R1, L2, Gauche, R1, L1, R2, L2.

Les femmes en bikini sont armées
Droite, L1, ○ , L2, Gauche, ✕ , R1, L1, L1, ✕ .

Voitures roses
1ère méthode
○ , L1, Bas, L2, Gauche, ✕ , R1, L1, Droite, ✕ .
2nde méthode
○ , L1, Bas, L2, Gauche, ✕ , R1, L1, Droite, ○ .

Voitures noires
○ , L2, Haut, R1, Gauche, ✕ , R1, L1, Gauche, ○ .

Code Dodo (les voitures peuvent planer)
Droite, R2, ○ , R1, L2, Bas, L1, R1.

Changer d'habits
Droite, Droite, Gauche, Haut, L1, L2, Gauche, Haut, Bas, Droite.

Augmenter le niveau de recherche
R1, R1, ○ , R2, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Baisser le niveau de recherche
R1, R1, ○ , R2, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas.

Toutes les armes
1ère méthode
R1, R2, L1, R2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut.
2nde méthode
R1, R2, L1, R2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Bas, Gauche.
3ème méthode
R1, R2, L1, R2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas.

Bateaux volants
R2, ○ , Haut, L1, Droite, R1, Droite, Haut, ▢ , △ .

Les voitures flotent sur l'eau
Droite, R2, ○ , R1, L2, □ , R1, R2.

Modifier la taille des roues (sauvegardez, rechargez votre partie et refaites le code pour augmenter la taille des roues)
R1, ✕ , △ , Droite, R2, □ , Haut, Bas, □ .

Idole des femmes
○ , ✕ , L1, L1, R2, ✕ , ✕ , ○ , △ .

Voiture invisible
△ , L1, △ , R2, □ , L1, L1

LE BRAQUAGE DE BANQUE

Plus votre hold up dure longtemps, plus vous empochez d'argent. Attention toutefois à l'alarme, si elle est déclenchée, vous aurez deux étoiles de recherche.

LES PAQUETS

Voilà ce que vous pourrez obtenir en découvrant les paquets cachés.

10 paquets	Armure
20 paquets	Tronçonneuse
30 paquets	Python
40 paquets	Lance-flamme
50 paquets	Fusil de sniper
60 paquets	Minigun
70 paquets	Lance-Roquettes
80 paquets	Sea Sparrow (hélicoptère)
90 paquets	Tank (Fort Baxter Air Base)
100 paquets	Le véhicule Hunter est disponible à l'héliport d'Ocean Beach.

CODES ACTION REPLAY

Ces codes fonctionnent avec L'Action Replay 2 V2.
Vous devez obligatoirement entrer et activer le code maître pour faire fonctionner les autres.

Code Maitre

0E3C7DF2 1853E59E
EE8CDC8A BCBBBD9A
Armure infinie

DE8FFFFE F8AEDD4B

DE8FFFFA 68EE9EEF
DE8FFF86 BF899B8B
DE8FFF82 02A9A3B9
DE91CA1A C8AC9A43
Statistique max

DEB3DCA2 FFC39B83
Vie et Armure infinie

DE8FFFFE F8AEDD4B
DE8FFFFA 68EE9EEB
DE8FFF86 68EE9EEF
DE8FFF82 BF899B8B
DE8FFF8E 02A99BA7
DE91CA1A C8AC9A43
Munitions infinies

DE89766E E0EB9B83
DE8976C6 E0EB9B83
DE897EF2 E0EB9B83
DE897D5E E0EB9B83
Tout les paquets cachés

DE4279DA BCA99BE7
Tous les sauts uniques

DEB3DC6E BCA99BA7
Tout les rampage

DEB3DC3E BCA99BA6
6EFEFE80 BCA99B87
Vie infinie

DE8FFFFE F8AEDD4B
DE8FFFFA 68EE9EEB
DE8FFF86 BF899B8B
DE8FFF82 02A99BA7
DE91CA1A C8AC9A43
Toutes les missions

DEB3DC76 C19E7B82
Argent Infini

DE4279D2 C19E7B82
DE4279DE C19E7B82
Pas de Niveau de recherche

DE950DE2 E0AF9B83
Voiture indestructible

DE887302 BCA99B83

VERSION NON CENSURÉE

Sauvegardez votre partie puis réinitalisez votre PS2. Configurez la console en anglais puis lancez le jeu. Vous aurez alors accès à la version non censurée qui montre plus de sang et qui vous donne la possibilité de frapper les civils à terre pour leur piquer leur fric.

ACCÉDER À L'AUTRE ÎLE

Première méthode : Allez au nord de la ville à l'endroit du dernier pont qui relie les deux îles. Faites le code pour obtenir un tank puis celui pour le faire un peu voler (voitures Dodo). Prenez le maximum d'élan, pointez le canon du tank vers l'arrière puis foncez vers le pont. Lorsque vous aurez un peu décollé, tirez pour vous propulser dans les airs et ainsi traverser le pont.

Deuxième méthode : Prenez une voiture quelconque puis faites le code voitures votantes et dirigez-vous vers la mer pour atteindre par la voie maritime la plage de la 2e île.

VOITURE AVEC AMORTISSEURS RÉGLABLES

Juste après la mission "Funérailles" de Avery, faites un tour à Little Haiti. Vous devriez trouver une longue voiture rouge. Grimpez au volant et appuyez sur L3 pour régler les amortisseurs. Ce véhicules vous permettra un meilleur équilibre sur les roues latérales.

GAGNER DE L'ARGENT SUR DEUX ROUES

Parcourez la plus longue distance possible sur deux roues pour gagner un peu d'argent.

GAGNER DE L'ARGENT

Juste après la mission "Copland", montez sur le toit de l'ex-villa de Diaz, à coté de l'hélicoptère. Placez-vous au bord de la toiture, juste au dessus du symbole de dollar. Regardez vers ce symbole et vous constaterez que le montant grandit à vue d'oeil. Ramassez ensuite l'icône $ pour gagner cette somme.

Pour pouvoir se faire de l'argent sans avoir les flics aux fesses et sans codes, prenez une voiture assez solide, allez dans le quartier du "centre" (à côté de l'arène) et renversez les parcmètres près du "Mars Café" et aux environs. Une fois cassé, le parcmètre lache de l'argent que vous pouvez aller chercher.

MODIFIER LA TAILLE DE LA LUNE

Munissez-vous d'un fusil sniper avec visée laser. Tirez sur la lune pour changer sa taille.

FAIRE DES ROUES AVANTS

Avec une moto, trouvez une belle ligne droite, foncez et appuyez sur L3 ou R3.

MASSACRE À LA TRONÇONNEUSE

Juste en dessous du pay 'n' spray de la première île, vous trouverez un petit groupe d'appartements. Entrez par la porte ouverte de l'appartement 3C (premier étage, sud). Vous trouverez dans la salle de bains, une tronçonneuse au milieu d'un mare de sang.

AVOIR L'HÉLICOPTÈRE "HUNTER"

1ere méthode : Après avoir tué Sonny Forelli, rendez-vous au fond du Fort Baxter en portant le costume de policier (disponible dans le commisariat d'Ocean Beach). Vous pourrez y trouver l'hélicoptère Hunter.

2ème méthode : Vous pourrez trouver le hunter dans la base militaire une fois sur trois. Pour le trouver plus facilement survolez la base avec un helicoptère.

3eme méthode : Allez voir vos stats et regardez si vous avez 60% de réussite de jeu. Si vous les avez, le hunter sera à vous. Il se trouve dans la base militaire.

3 VOITURES AU GARAGE

Normalement, les garages ne peuvent accueillir que deux voitures, mais il est possible, en forcant d'en faire entrer une troisième. Pour cela, garez la dernière voiture juste devant la porte du garage. Descendez et ouvrez la porte lorsque vous êtes à pieds puis sautez dans votre caisse pour la faire entrer dans le garage. Vous entrez un énorme bruit lorsque la porte de refermera mais normalement, votre voiture sera à l'intérieur. La sauvegarde ne permet cependant pas de conserver ces trois voitures au garage.

UNE VOITURE INDESTRUCTIBLE

Dans la mission Ange Gardien au lieu de poursuivre l'homme en moto, placez-vous devant la voiture de Diaz et tirez dans le pare-brise pour le faire sortir (visez-le). Prenez la voiture, celle-ci resiste à tout, sauf aux tonneaux. Il est aussi possible de faire la mission normallement Au lieu de le tuer pour prendre sa voiture, faites la mission normalement et une fois qu'il vous remercie pour lui avoir ramener son argent et qu'il s'en va suivez-le et vous trouverez sa voiture sur la gauche(là où il y a tous les hotels). Prenez-là et vous aurez une voiture indestructible.

HYMAN MEMORIAL STADIUM

Rendez-vous au Stade Hyman entre 19H00 et minuit. Vous pourrez alors participer aux courses d'obstacles du Dirt Ring et du Blood Ring Derby, mais aussi à la course du Hot Ring.

CHAUFFEUR DE BUS

Entrez le code pour devenir l'idole des femmes et montez dans un bus. Toutes les filles vous suivront à l'intérieur et payeront leur place dans le bus.

RÉCUPÉRER DE LA VIE

Au volant d'une belle voiture, allez chercher une prostituée et faites-là monter à vos côtés. Roulez jusqu'à trouver un coin calme et garez-vous. Vous verrez vos points de vie remonter tandis que votre argent diminuera.

GAGNER FACILEMENT LA 1ÈRE MISSION DE BIG MITCH BAKER

Au lieu d'utiliser n'importe quelle moto pour la course, volez plutôt celle de l'un des concurrents. Elles sont bien plus rapides et vous permettront d'arriver premier plus facilement.

RECHARGER PLUS VITE

Lorsque vous aurez terminé la mission Malibu Club de Phil Cassidy, retounez à l'Ammunation de la seconde île. Vous serez testé au tir. Si vous reussissez l'épreuve avec un score supérieur à 45, vous gagnerez un bonus de 500 $ et vous pourrez recharger plus rapidement.

LES BONNES PIZZAS

Si vous n'avez plus beaucoup d'énergie,entrez dans une pizzeria et approchez-vous du comptoir. Restez immobile pendant un instant. Vos verrez alors votre énergie remontez tandis que votre argent diminuera.

DEBOUT SUR LES SCOOTERS

Rendez-vous en scooter près d'un habit (par exemple près de celui qui se trouve à l'étage du supermarché). Arrêtez-vous juste à côté de l'habit. Descendez de votre engin, puis remontez dessus. Vous verrez alors votre personnage debout sur le scooter. Appuyez sur ⊗ pour avancer. Lorsque vous tomberez, vous ne vous ferez pas mal.

L'HÉLICOPTÈRE

Lorsque vous serez à la deuxième île, rendez-vous près du parcours de moto. Achetez le Condo derrière les bâtiments (aidez-vous de la carte pour le trouver). Il vous en coûtera 14000$. A l'intérieur, vous trouverez un hélicoptère. Grâce à lui, vous pourrez explorer la ville vue d'en haut.

TERMINEZ LES MISSIONS DE POLICE TRÈS RAPIDEMENT

Volez une voiture de flic et mettez-la dans un de vos garages (pas dans le Pay-n-Spray). Enclenchez la mission de police, sortez de votre voiture et du garage puis faites le code pour faire exploser toutes les voitures. Remontez dans votre voiture et sortez du garage. Vous aurez ainsi terminé une mission. Recommencez pour toutes les faire et gagner beaucoup d'argent.

FAIRE DU BATEAU

Commencez par entrer le cheat code Dodo et celui qui permet aux voitures de planer. rendez-vous ensuite au yacht du colonel et avec une voiture rapide, foncez au-dessus des barrières. Il ne vous reste plus qu'à "glisser" jusqu'à un bateau utilisable.

MOTO D'INTÉRIEUR

Choisissez un lieu dans lequel vous pouvez penetrer. Prennez une moto et foncez vers la porte, au moment ou vous allez entrer, sautez avec △ de manière à ce que la moto entre d'elle-même. Vous devez entrer en même temps qu'elle.

CONDUIRE UNE VOITURE EXPLOSÉE

Combinez les codes voitures explosées et le code de vie pour conduire une voiture en feu.

MISSION MARTHA

Pour passer rapidement cette mission, courrez tuer le chauffeur de la limousine avant que Candy n'arrive. Grimpez dans la voiture et laissez-vous conduire jusqu'à Martha (ne sortez pas de la voiture pendant le trajet !)

THE GETAWAY DANS VICE CITY ?

Munissez-vous d'un fusil à lunettes et rendez-vous dans la caravane de Phil à Little Havana. Zoomez avec votre arme sur le frigo et vous verrez un affiche clin d'oeil à un autre jeu.

TERMINER RAPIDEMENT LES MISSIONS DE POLICE

Utilisez le hunter pour terminer les missions de police rapidement.

NE PAS PERDRE DE L'ARGENT EN POLICE ET HOPITAL

Si vous ne voulez pas perdre d'argent lorsque vous vous faites attraper par les flics ou lorsque vous devez aller à l'hopital, prenez soin de sauvegarder après chaque missions. Ainsi, si des dépenses imprévues s'annoncent, il vous suffira de relancer votre partie pour repartir avec un portefeuille plus important.

COURSE RADIO-GUIDÉE

Sur la première île, rendez-vous au circuit de moto-cross amènagé sur la plage (nord). Montez dans le camion Top Fun. On vous proposera alors de participer à une course de voitures radio-guidées. Vous pouvez également en faire sur le toit du parking du centre commercial de Vice Point, et à l'entrée est de l'aéroport près des docks.

DOUBLER VOS MUNITIONS

Faites les missions rodéos (la console doit être configurée en anglais). Lorsque vous sortez de ces missions, réussies ou pas, vos munitions auront doublées. Attention cependant, si l'arme du rodéo est la même que celle que vous avez déjà, vous la perdrez.

FAIRE FUMER LA ROUE ARRIÈRE

Appuyez simultanément sur ▢ et ✕ lorsque vous êtes à moto pour faire fumer la roue arrière.

JONGLER AVEC UN BALLON

Lorsque vous arrivez de Washington Beach, entrez dans le jardin de la première maison de droite. Allez vers la piscine. il y a un ballon, vous pouvez vous amuser à faire des têtes. Le nombre de rebonds est par la suite comptabilisé dans les statistiques du jeu.

GAGNER FACILEMENT LA MISSION COLÈRE (CHAOSMETRE)

Cette mission est bien plus facile à terminer lorsque vous aurez trouvé au moins 90 paquets cachés. Enfilez alors un uniforme de flic et rendez-vous dans la base de Fort Baxter près de l'aéroport. Placez-vous aux commandes du tank puis filez débuter la mission. Il ne vous reste alors plus qu'à tirer et à foncez sur tout ce qui bouge.

Une autre solution consiste à se munir d'une mitrailleuse et à tirer sur l'hélicoptère de police après avoir obtenu trois étoiles de recherche. La jauge se remplira alors très rapidement.

GAGNER LES COURSES DU GARAGE "SUNSHINE AUTO"

Ramassez le bazooka dans la piscine de l'hôtel près du port et de l'aéroport. Commencez ensuite une course et tirez une roquette sur vos concurrents pour détruire leurs voitures. terminez alors tranquillement le parcours à votre rythme.

CONDUIRE UN TAXI ZEBRA

Terminez les missions de l'agence Kaufman et allez là-bas pour y trouver le taxi en question.

GRENADES

Rendez-vous au commissariat de Washington Beach. Suivez une route pour rejoindre une voiture de patrouille un peu plus haut. Près d'ici, vous trouverez une grenade.

HÉLICO DE LA POLICE

Allez au comissariat du centre. Longez le mur et trouvez un passage sur la droite qui mène à des escaliers. Vous pouvez ainsi montez jusqu'à l'héliport et prendre l'hélicoptère.

TERRAIN DE JEU EN MOTO PCJ

Sur la première île, suivez la route qui longe Washington Beach vers le nord jusqu'à un virage à 45 degrés. Prenez à droite après ce virage vers un espace vert près de l'hôtel Standing Vice Point. Face à vous se trouve une moto PCJ 600. Prenez-la et un mini-jeu vous sera proposé.

BONNE CONDUITE

Si vous voyez un flic courir après un type, frappez le fuyard pour recevoir une récompense.

150 POINTS D'ARMURE

Allez à la pizzeria du centre et enfourchez le scooter pour commencer la mission. Faites une livraison et retournez à la pizzeria. Juste avant d'aller sur le fond rose, entrez le code pour l'armure (voir la liste des codes). Vous verrez alors avec surprise vos points d'armure montez jusqu'à 150 ! Sauvegardez. Maintenant, à chaque fois que vous ferez le code, vous aurez vos 150 points !

INSIGNES DE POLICE

A chaque mission de police réussies, vous gagnerez un insigne de police près de votre garage. Il y a douze insignes à gagner (un par mission). Ils servent à faire baisser le niveau de recherche.

BONUS À LA FIN DES MISSIONS TAXI

Faites les 100 missions Taxi pour obtenir la possibilité de sauter avec les taxis en appuyant sur L3.

TUER LES CUBAINS PLUS SIMPLEMENT

Dans la mission Raclée du gang haïtien, pensez à prendre l'adrénaline qui se trouve sous l'escalier avant de monter sur le toit.

TIRER AVEC TOUS LES HÉLICOS

Pour tirer avec n'importe quel hélico, sachant que cela le rendra incontrôlable, maintenez L2 + R2 et appuyez sur ◎ en vue cinématique

TENIR PLUS LONGTEMPS SUR LA ROUE ARRIÈRE

Enfourchez une moto cross et dirigez-vous vers une ligne droite. Faites une roue arrière puis lâchez l'accélération tout en maintenant la touche Bas enfoncée. Vous parcourerez ainsi une plus grande distance sur la roue arrière.

DES LUMIÈRES TRÈS SPÉCIALES

Rendez-vous devant le Malibu Club peu avant minuit. placez-vous devant l'entrée et observez les immeubles. Les lumières de celui de gauche se mettront à dessiner une partie très intime de l'anatomie masculine.

HORODATEURS

Rendez-vous au magasin Amunation de la seconde île, dans ce quartier, trouvez un café avce des chaises rouges. Le long du trottoir, vous devriez voir des parcmètres. Dégommez les en voiture et ramassez l'argent.

HÉLICO À ROUES

Si vous êtes bon pilote, entrez dans un garage avec un hélico, il ressortira avec des roues. Si vous faites ensuite le code des voitures flottantes, vous pourrez transformer l'hélico en bateau.

PATRIOTE

Allez chez Phil Cassidy (Little Haiti) pour trouver un véhicule militaire dans le garage au toit rond.

OBTENIR UNE MOTO PCG 600

Rendez-vous au nord de la seconde île et allez directement devant le bar de Mitch Baker. Il y a un magasin tout près. A l'intérieur, vous trouverez la PCG 600.

LE TANK DÉTRUIT TOUT SUR SON PASSAGE

A bord du tank, retournez la tourelle en sens inverse et tirez un bon coup. Propulsé droit en avant, le tank défoncera tout sur son passage.

150 POINTS DE VIE

Pour obtenir 150 pts de vie, il faut finir toutes les missions de pizzaiolo. Finissez le jeu à 100% pour obtenir 200 pts de vie.

BRAQUER LES MAGASINS

Munissez-vous d'une arme autorisant la visée automatique et entrez dans le magasin que vous voulez braquer. Visez le vendeur et vous verrez votre portemonnaie grimper pendant que le niveau de recherche grimpe lui aussi.

CASCADES

Entre 20h00 et minuit, allez au stade de la seconde île pour faire des rodéos de voitures et gagner un peu de blé.
Le mode Demolition derby donne 1 000 $.
Le mode Nascar donne 1 000 $.
Le mode parcours d'obstacles donne 5 000 $ si vous le faites en moins de 20 minutes et 10 000 $ si vous êtes rapide et que vous le réussissez en moins de 10 minutes.

COSTUME DE CUBAIN

Une fois la mission avec le cubain terminé, entrez dans le magasin où se trouve le vêtement et marchez jusqu'au marqueur rose qui symbolise un vêtement pour vous habiller en cubain.

DES POINTS DE CARNAGE FACILEMENT ACQUIS

Pour finir plus facilement les missions représentées par une tête de mort (carnage), il vous suffit de faire exploser une voiture et de continuer à tirer dedans, jusqu'à ce que les points de carnage aient atteint leur maximum.

MAUVAIS RÉPARATEURS

Avez-vous déjà vérifié les compétences des garagistes de "pay'n spray's" ? Pour cela, volez un "Pony" et abîmez-le jusqu'à ce qu'il perde son pare-choc avant. Ensuite amenez-le en réparation. Surprise, le pare-choc est monté à l'envers ! Cette astuce marche aussi avec un camion Top Fun.

VOLER UNE SANCHEZ NOIRE

Allez dans la deuxième partie de la ville, au nord, à l'emplacement du terrain de cross. Faites le mini jeu des motos cross sanchez. Au bout du deuxième tour vous serez poursuivi par des haitiens pilotant des Sanchez noires. Descedez de votre moto, ils descendront aussi pour vous poursuivre et tenter de vous tuer. Voler alors l'une de leurs moto et fuyez. Vous aurez une Sanchez noire.

VOIR UN ARC-EN-CIEL

Lorqu'il pleut, allez au bord de la deuxième partie de la ville, près du stade. Regardez en direction de la mer lorsque le soleil reviendra (nord) pour y voir un bel arc en ciel.

VOIR DES ANIMAUX MARINS

Passez quelques temps au bord de l'eau et vous pourrez y distinguer des formes en mouvement. En fait il s'agit d'animaux marins. Dans le canal près du Malibu vous pourrez voir des requins, dans le port près du parking du colonel Cortez vous verrez des dauphins, et entre les deux iles (près du terrain de golf) vous trouverez des tortues et des bancs de poissons exotiques.

NOURIR LES POISSONS

Volez une voiture, et arrangez vous pour que le propriétaire essaye de récupérer son véhicule. S'il fait une tentative, placez votre voiture de façon a ce qu'il soit obligé de passer par le coté passager. Lorsqu'il a ouvert la porte, accélérez à fond. Le proprio ne pourra pas vous ejecter et sera coincé à l'intérieur en hurlant. Balancez le dans l'eau pour 'nourrir les poissons'. Le nombre de personnes ainsi noyées apparaitra dans les stats sous le titre de 'poissons nourris'.

PERDRE LE CONTRÔLE DU CADDY

Allez au terrain de golf et faites la meme manipulation que dans l'astuce "nourrir les poissons" afin que le propriétaire du cadie se retrouve a coté de vous. Il ne vous ejectera pas mais prendras le controle du caddy. C'est vous a présent qui ne pouvez plus rien faire. Appuyez sur triangle afin de sortir du véhicule.

ABATTRE UN AVION

Lorsque vous ètes sur la plage vous pouvez parfois apercevoir un avion tractant une banderolle publicitaire. Vous pouvez le faire sauter avec un bazooka (ou avec le hunter) , mais cela vous couteras trois étoiles de recherche d'un coup!

50 000 $

Si vous êtes un bon pilote de moto, allez au stade à 20 heures pendant l'épreuve de "dirt-ring". Ramassez tous les ponts roses en moins de 5 minutes et vous toucherez une grosse récompense de 50 000 $.

GAGNER DE L'ARGENT LÂCHEMENT

Attendez qu'un flic poursuive quelqu'un et reparte après l'avoir neutralisé, puis allez frapper l'homme à terre avec l'arme de poing. Chaque coup de pied vous permettra de recevoir $50 pour bonne conduite.

101ÈME PAQUET CACHÉ

Rendez-vous au Ocean Beach Hotel et montez jusqu'à votre chambre pour trouver, sur une table située à droite en entrant, le 101ème paquet caché. C'est le seul qu'on ne peut pas ramasser.

100 %

Lorsque vous terminez le jeu à 100%, c'est a dire en ayant terminé le mode story, toutes les missions annexes, trouvé tous les paquets, les sauts et les rampages, que vous avez fait les missions de police, pizza, ambulance et pompier, bref que vous avez tout fait, vous aurez le plaisir de trouver dans votre bureau, dans la villa de tommy, le costume de Franky (" c'est un t-shirt blanc avec le texte "i finished vice city and all i got is that funkin' t-shirt" sur le devant). vous aurez aussi les munitions infinies pour toutes les armes, la voiture que vous piloterez verra ses degats divisé par 2 et enfin vous pourrez embaucher 2 hommes de main. Pour embaucher les hommes de main, allez dans la petite piece sur la droite lorsque vous rentrez dans la villa de Tommy. Chaque homme de main vous coutera 1000$. Ils sont armés de mitraillettes et vous suivent partout (ils montent aussi dans les voitures).

DES PISCINES EXCENTRIQUES

Survolez Starfish Island (l'Ile centrale sur laquelle vous avez votre maison), et jetez un oeil aux piscines pour y découvrir quelques surprises.

DES BORNES DE JEUX VIDÉO

Lorsque vous entrez dans votre compagnie de taxi, longez le mur qui se trouve a votre droite pour y découvrir des bornes de jeux d'arcade. Malheureusement, elles ne sont pas jouables.

DES FLICS DANS LES ARBRES

Vous pouvez monter aux palmiers les plus inclinés (il y en a quelques-uns le long de la longue avenue de la deuxième île). Si vous êtes poursuivi par les flics, montez à l'arbre, et patientez jusqu'à ce qu'un flic se retrouve près de vous dans les feuilles !

NE PAS EXPLOSER SON VÉHICULE

Si vous voulez récupérer une voiture qui n'explose pas quand elle se retourne, vous devez commencer par lancer une mission pompier normalement. Ensuite, allez éteindre le véhicule en feu. Puis, quand le feu est éteint, prenez la voiture que vous venez d'éteindre, elle n'explosera pas en se retournant. Malheureusement, elle est quand-même sensible aux balles, au lance-flammes et aux chocs.

COURSE EN AVIONS TÉLÉCOMMANDÉS

Allez jusqu'au North Point Mall sur la première île et montez sur le parking à étages. Vous trouverez un camion "Top Fun" dans lequel vous pourrez accéder à un défi.

DES DOLLARS A GOGO

Prenez un Hunter au Fort Baxter et faites des missions Brown Thunder. Il suffit de finir les niveaux. Si le Hunter fume, faites le code de santé. Vers le niveau 100, vous gagnez 500 000 $ à chaque niveau fini.

Grand Theft Auto : Vice City Stories

© Take 2 Interactive / Rockstar 2007

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être faites pendant le jeu. Si elles ont été correctement effectuées, un message apparaîtra à l'écran.

Avertissement : il est déconseillé d'enregistrer votre partie après avoir utilisé l'un de ces codes. En effet, on a observé des cas où la sauvegarde est alors corrompue et inutilisable. En outre, le jeu peut aussi planter. Si jamais cela se produit, éteignez la console et chargez une sauvegarde où vous n'avez pas triché.

Améliorer son personnage

Armes (rangée 1)
Gauche, Droite, ✕ , Haut, Bas, □ , Gauche, Droite

Armes (rangée 2)
Gauche, Droite, □ , Haut, Bas, △ , Gauche, Droite

Armes (rangée 3)
Gauche, Droite, △ , Haut, Bas, ○ , Gauche, Droite

250 000 $
Haut, Bas, Gauche, Droite, ✕ , ✕ , L1, R1

Armure au maximum
Haut, Bas, Gauche, Droite, □ , □ , L1, R1

Santé au maximum
Haut, Bas, Gauche, Droite, ○ , ○ , L1, R1

Augmenter le niveau de recherche
Haut, Droite, □ , □ , Bas, Gauche, ○ , ○

N'être jamais recherché
Haut, Droite, △ , △ , Bas, Gauche, ✕ , ✕

Améliorer ou modifier les véhicules

Détruire les voitures
L1, R1, R1, Gauche, Droite, □ , Bas, R1

Tenue de route améliorée
Bas, Gauche, Haut, L1, R1, △ , ○ , ✕

Les voitures sont noires
L1, R1, L1, R1, Gauche, ○ , Haut, ✕

Voitures chromées

Droite, Haut, Gauche, Bas, △ , △ , L1, R1

Faire apparaître des véhicules

Rhino tank
Haut, L1, Bas, R1, Gauche, L1, Droite, R1

Camion poubelle
Bas, Haut, Droite, △ , L1, △ , L1, △

Changer des éléments graphiques du jeu

Temps ensoleillé
Haut, Bas, R1, L1, Droite, Haut, Gauche, ○

Temps clair
Gauche, Bas, R1, L1, Gauche, Haut, Gauche, ✕

Temps couvert
Haut, Bas, L1, R1, Droite, Haut, Gauche, □

Temps pluvieux
Gauche, Bas, L1, R1, Droite, Haut, Gauche, △

Temps brumeux
Gauche, Bas, △ , ✕ , Droite, Haut, Gauche, L1

Contenu multijoueur

Débloqué à 25%
Haut, Haut, Haut, □ , □ , △ , R1, L1

Débloqué à 50%
Haut, Haut, Haut, ○ , ○ , ✕ , L1, R1

Débloqué à 75%
Haut, Haut, Haut, ✕ , ✕ , □ , R1, L1

Débloqué à 100%
Haut, Haut, Haut, △ , △ , ○ , L1, R1

Autres

Ecoulement du temps plus rapide
R1, L1, L1, Bas, Haut, ✕ , Bas, L1

Jeu plus rapide
Gauche, Gauche, R1, R1, Haut, △ , Bas, ✕

Jeu plus lent
Gauche, Gauche, ○ , ○ , Bas, Haut, △ , ✕

Emeutes
R1, L1, L1, Bas, Gauche, ○ , Bas, L1

Les piétons vous attaquent
Bas, △ , Haut, ✕ , L1, R1, L1, R1

Les piétons sont armés
Haut, L1, Bas, R1, Gauche, ○ , Droite, △

Un piéton monte dans votre voiture
Bas, Haut, Droite, L1, L1, □ , Haut, L1

Les gens vous suivent
Droite, L1, Bas, L1, ○ , Haut, L1, □

Ecran à l'envers
□ , □ , □ , L1, L1, R1, Gauche, Droite

Se suicider
Droite, Droite, ○ , ○ , L1, R1, Bas, ✕

Grand Theft Auto III

© Take 2 Interactive / Rockstar North 2001

CHEAT MODE

Entrez ces codes pendant le jeu. Attention, pour annuler leurs effets, vous devrez relancer la partie.

Toutes les armes
R2, R2, L1, R2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Santé maximale
R2, R2, L1, R1, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut. Ce code permet aussi de réparer les voitures si vous le faites lorsque vous conduisez.

Protection maximale
R2, R2, L1, L2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Augmenter le niveau de recherche de la police
R2, R2, L1, R2, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Baisser le niveau de recherche de la police
R2, R2, L1, R2, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas

Plus d'argent
R2, R2, L1, L1, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Faire apparaître un tank
○ , ○ , ○ , ○ , ○ , ○ , R1, L2, L1, △ , ○ , △

Accélérer le temps
○ , ○ , ○ , □ , □ , □ , □ , □ , L1, △ , ○ , △

Changer de vêtements
Droite, Bas, Gauche, Haut, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite

Bagarre générale
Bas, Haut, Gauche, Haut, ✕ , R1, R2, L2, L1 (attention, si vous sauvegardez, l'effet du code sera permanent)

Tous le monde vous déteste
Bas, Haut, Gauche, Haut, ✕ , R1, R2, L1, L2 (attention, si vous sauvegardez, l'effet du code sera permanent)

Piétons fous
R2, R1, △ , ✕ , L2, L1, Haut, Bas

Les piétons se battent
Bas, Haut, Gauche, Haut, ✕ , R1, R2, L2, L1. (attention, si vous sauvegardez, l'effet du code sera permanent)

Améliorer la conduite des voitures
R1, L1, R2, L1, Gauche, R1, R1, △

Exploser toutes les voitures (à ne pas faire si vous êtes dans une voiture)
L2, R2, L1, R1, L2, R2, △ , □ , ○ , △ , L2, L1

Mode Gore
□ , L1, ○ , Bas, L1, R1, △ , Droite, L1, ✕ (attention, si vous sauvegardez, l'effet du code sera permanent)

Soleil
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, △

Brouillard
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✕

Nuages
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □

Pluie
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ○

Sauter avec la voiture
R1, L1, R2, L1, Gauche, R1, R1, △
Appuyez ensuite sur L3 pour sauter.

Baisser la gravité
Droite, R2, ○ , R1, L2, Bas, L1, R1

Piétons armés
R2, R1, △ , ✕ , L2, L1, Haut, Bas (attention, si vous sauvegardez, l'effet du code sera permanent)

Voiture Dodo
Droite, R2, ○ , R1, L2, Bas, L1, R1.

Voitures invisibles
L1, L1, □ , R2, △ , L1, △ .

Ralentir le jeu
△ , Haut, Droite, Bas, □ , R1, R2. Vous pouvez répéter ce code plusieurs fois.

Accélérer le jeu
△ , Haut, Droite, Bas, □ , L1, L2. Vous pouvez répéter ce code plusieurs fois.

VERSION NON-CENSURÉE

Pour jouer à la version non-censurée du jeu, configurer votre console en Anglais (dans le bios) puis dans le menu des options de GTA 3, choisissez l'anglais. Pendant le jeu appuyez sur □ , L1, ○ , Bas, L1, R1, △ , Droite, L1, ✕ . Vous aurez alors droit à plus de sang et d'autres petites surprises.

RÉPARER GRATUITEMENT SA VOITURE

Retournez à votre repère et laissez la voiture dans le garage. Sortez, fermez les portes puis entrez de nouveau dans le garage et la voiture sera réparée.

RÉCUPÉRER DE LA VIE

Au volant d'une belle voiture, allez chercher une prostituée et faites-là monter à vos côtés. Roulez jusqu'à trouver un coin calme et garez-vous. Vous verrez vos points de vie remonter tandis que votre argent diminuera.

COURIR PLUS LONGTEMPS

Commencez à courir normalement puis continuez en appuyant plusieurs fois sur ⊗ . Le héros se fatiguera beaucoup moins vite.

OBTENIR UNE VOITURE DE POLICE

Tuez plus de 45 truands lors des missions annexes de police. Vous aurez alors la surprise de trouver une voiture de flic à votre planque.

VOITURE SUPER RAPIDE

La voiture la plus rapide de Portland est sans doute celle qui se trouve en vitrine de Capital Autos. Pour vous l'avoir, rien de plus simple que de briser la vitre. Avec elle vous gagnerez facilement la mission de El Burro.

GAGNER DE L'ARGENT

Il y a plusieurs façons de gagner de l'argent dans le jeu. Voici quelques méthodes :
-Faites les missions annexes de la police, des pompiers, des taxis ou des ambulanciers.
-Faites de belles cascades grâce aux tremplins.
-Tabassez les femmes en survêtement dans la seconde partie de la ville. Elles transportent beaucoup d'argent sur elles.
-Chaque accident vous rapporte de l'argent. N'hésitez pas à détruire des voitures.
-Revendez des voitures sur les quais de Portland

Portland

1) Donne-moi Liberty

Vous prenez les commandes du jeu après une spectaculaire évasion. Grimpez rapidement dans la voiture bleue voisine et rendez-vous dans votre planque (cette dernière est localisée sur la carte de la ville par un point rose) afin de changer vos vêtements pour des habits plus discrets. Une fois ce changement effectué ramassez la batte de baseball située non loin de la voiture, puis suivez les conseils de votre collègue, et partez chez Luigi (nouveau point rose sur la carte) pour trouver du boulot.

2) Les filles de Luigi

Luigi vous confie un petit boulot afin de savoir s'il peut compter sur vous. Il vous suffit simplement de faire le taxi et de ramener une de ses << filles >> auprès de lui. Avancez un peu dans la rue, et volez un taxi en éjectant son occupant. Roulez alors en direction du point vert sur la carte et arrêtez-vous devant Misty, le temps qu'elle monte dans la voiture. Faites alors demi-tour et retournez calmement chez Luigi (point rose sur la carte), mission accomplie, vous obtenez 1500$. Garez ensuite votre voiture sur le bord de la route devant chez Luigi, sortez-en et avancez à pied dans le petit passage. Marchez sur le cercle bleu et une petite séquence introduisant la mission suivante se déclenche.

3) Pas de spank pour la pépée

Nouvel objectif, vous devez maintenant éliminer un petit dealer, voler sa voiture et la peindre. Commencez par voler une voiture dans la rue voisine, et dirigez-vous au port de Portland (point vert sur la carte). Une fois dans le port avancez un peu et sortez de votre voiture. Equipez la batte de baseball et éliminez le dealer (repérez-le grâce à la flèche bleue présente au-dessus de lui). Prenez ensuite sa voiture et rendez-vous au garage (point orangé sur la carte) pour la faire repeindre. Attention, la direction de cette voiture est très douteuse, calmez donc vos ardeurs de grand conducteur. Une fois arrivé au garage, entrez dedans pour faire repeindre la voiture et changer le moteur (et gratuitement en plus). Direction maintenant le garage de Luigi (point rose sur la carte). Avancez vers le cercle bleu pour faire ouvrir une porte et rentrez la voiture dedans. Puis sortez de la voiture, et du garage, mission accomplie vous obtenez 4000$. Retournez ensuite près de la route, volez une voiture et rendez-vous chez Luigi (symbole marqué "L" sur la carte). Garez votre voiture au bord de la route et avancez sur le cercle bleu.

4) La mystérieuse Misty

Autre mission, vous devez allez chercher Misty, Joey souhaitant la voir. Volez un taxi et allez donc la chercher dans le jardin (point sur la carte). Arrêtez-vous sur le cercle bleu à droite du jardin, et klaxonnez afin de la mettre au courant de votre arrivée. Misty sort alors et monte dans votre véhicule. Direction le garage de Joey, point rose sur la carte, stoppez votre véhicule sur le cercle bleu et une vidéo se déclenche, objectif accompli, vous obtenez 1000$. Remontez à bord de votre véhicule, et retour chez Luigi ("L" sur la carte) pour obtenir une nouvelle mission. Laissez votre véhicule sur le trottoir, et placez-vous sur le cercle bleu.

5) Double action

Vous devez maintenant vous occuper d'une salle affaire. Un ennemi de Luigi place des prostituées sur un territoire qui ne lui appartient, il va falloir régler ce petit problème. Toutefois, il vous faut tout d'abord trouver un revolver. Prenez une voiture et rendez-vous dans l'armurerie Ammu Nation (représentée par un petit revolver sur la carte). Passez derrière le magasin, sortez de votre voiture et prenez le revolver dans la petite cour. Remontez dans la voiture et roulez en direction de la voiture de vos cibles (points roses sur la carte). Foncez-leur dedans pour les obliger à sortir de la voiture, équipez votre revolver et éliminez-les (attention ils sont deux). Mission accomplie, 4000$ de plus à votre compte. Remontez ensuite dans la voiture, retournez chez Luigi (point "L" sur la carte) et faites la manoeuvre habituelle pour avoir une nouvelle mission à accomplir.

6) Le bal à balles

Une mission assez sympathique puisqu'il vous faut déposer des prostituées au bal de la Police. Elles sont en grand nombre dans la ville (tous les points verts), prenez donc un taxi pour en transporter trois en même temps, puis une fois le plein fait amenez-les au bal (point rose sur la carte) et répétez cette opération avec de nouvelles prostituées. Soyez le plus rapide possible, vous n'avez que cinq minutes pour en conduire le plus possible, et plus vous en conduirez au bal, plus vous aurez d'argent en fin de mission. Une fois votre gain récolté allez chez Joey (point "J" sur la carte) car Luigi n'a plus aucune mission sous la main. Garez-vous devant et placez-vous sur le cercle bleu pour déclencher la nouvelle séquence (attention cela ne se produit que si vous vous présentez chez Joey en journée et non pendant la nuit).

7) Le dernier repas de Mike "babines"

Une mission assez intéressante mais en temps limité puisque vous n'avez que six minutes pour l'accomplir. Prenez un véhicule rapide et rendez-vous devant le restaurant (point rose sur la carte) pour prendre la voiture de votre cible. Conduisez-la avec précaution car elle est peu maniable et très fragile, et amenez-la au 8-Ball (tache noire sur la carte). Entrez la voiture dans le petit garage à côté des bus afin que la bombe soit posée. Ramenez ensuite la voiture au restaurant (attention, si vous percutez un obstacle au moment du parcours, aussi bien à l'aller qu'au retour, vous devrez faire réparer la peinture dans un garage (point orangé sur la carte). De retour au restaurant garez correctement la voiture, armez la bombe avec le bouton O du pad, sortez-en et prenez vite votre voiture pour quitter cet endroit. Petite vidéo, mission accomplie et vous touchez 10 000$ pour l'avoir effectuée. Retournez maintenant au garage de Joey, placez-vous sur le cercle bleu pour avoir une nouvelle mission.

8) Au revoir Lee

Un objectif clair pour cette mission, tuer Lee. Montez donc dans "votre" voiture et partez vers l'Ammu Nation (revolver sur la carte) pour récupérer un 9mm (exactement au même endroit que celui où vous vous êtes rendus précédemment pour trouver le revolver dans une mission précédente. Passez dans la petite rue derrière le magasin, sortez de votre véhicule et prenez le 9mm dans la cour. Remontez ensuite dans votre voiture et dirigez-vous à Chinatown (point sur la carte). Mauvaise surprise, l'accès à Chintown ne peut se faire en voiture, il vous faut donc descendre de votre véhicule et y aller à pied. Avancez dans ce quartier, puis sortez votre 9mm après l'animation et éliminez rapidement les membres de la Triade en gardant un oeil sur Lee (point vert sur le plan, c'est lui qui se déplace). Approchez-vous ensuite de Lee et exécutez-le, vous obtenez ainsi 10 000$ supplémentaires. Ressortez maintenant du quartier chinois, montez dans votre véhicule et retournez voir Joey (sur le cercle bleu).

9) Van Heist

Une mission originale qui consiste à voler un fourgon, mais pour le voler il va falloir le stopper et donc lui rentrer dedans à plusieurs reprises. Montez donc à bord d'un petit camion et dirigez-vous vers ce fourgon (point sur la carte). Foncez dessus pour le stopper et le fragiliser (fiez-vous à la jauge bleue pour ne pas le détruire) puis grimpez à bord. Direction maintenant le point rose sur la carte pour mettre le fourgon à l'abri. Soignez votre conduite car ce fourgon a déjà subi de nombreux dommages et est par conséquent très fragile. Placez-vous sur le cercle bleu et cachez le fourgon volé dans le garage, vous obtenez ainsi 20 000$. Grimpez dans un nouveau véhicule et retournez voir Joey pour qu'il vous confie une autre mission.

10) Le chauffeur de monsieur

Vous allez devoir faire le taxi dans cette mission et conduire Toni a plusieurs endroits. Par chance vous n'avez pas à récupérer de véhicule car Joey vous en laisse un. Suivez les directives de Toni et rendez-vous pour commencer à Chinatown (point sur la carte). Direction donc la laverie et vous tomber dans une embuscade ! Toni remonte dans la voiture, partez vite de cet endroit, écrasez vos assaillants si nécessaire, et dirigez-vous vers le nouveau point sur la carte pour finir cette mission, vous gagnez ainsi 3000$. Retournez ensuite, comme il est coutume, chez Joey afin qu'il vous remette de nouvelles directives.

11) Transport de marchandises avariées

L'objectif de cette mission est de récupérer une voiture et de l'emmener au broyeur. Volez donc un véhicule, et roulez vers Ammu Nation pour récupérer quelques armes. Direction maintenant le point sur la carte pour trouver la voiture que vous devez emmener au broyeur. Ne montez toutefois pas tout de suite dedans, jetez un oeil aux alentours pour apercevoir deux voitures, à l'arrêt, avec leurs conducteurs présents à l'intérieur. Détruisez ces deux voitures, puis grimpez dans celle que vous devez conduire, et dirigez-vous vers le broyeur (point sur la carte). Placez-vous sur le cercle bleu, descendez du véhicule, objectif rempli, vous gagnez 10 000$. Volez maintenant un nouveau véhicule et allez voir Joey à 9 heures pour prendre connaissance d'une nouvelle et dernière mission.

12) L'évasion

Pour finir en beauté votre ami Joey vous propose un petit braquage. Vérifiez tout d'abord la taille de votre voiture, vous devez pouvoir transporter non pas deux mais quatre personnes. Si votre voiture est trop petite, optez pour une plus grande. Avant de passer à la banque il vous faut aller chercher des complices, allez-y (point sur la carte) et klaxonnez pour leur signaler votre arrivée.
Ces derniers montent dans votre véhicule, direction donc la banque (point rose sur la carte) en prenant soin de ne pas abîmer votre voiture pour faciliter votre fuite par la suite, placez-vous devant et les complices effectuent le vol. L'alarme est donnée, et la police est à votre trousse. Roulez rapidement, coupez par les étendues d'herbe pour essayer de les distancer, puis allez dans le garage (point orangé sur la carte) pour faire repeindre votre voiture afin d'échapper à la police (notez que cela vous coûte 1000$ mais bon...). Vous pouvez maintenant rouler en toute tranquilité dans la ville, les policiers n'y voient que du feu, retournez là où vous êtes allés chercher vos complices et déposez-les, fin de mission, vous gagnez 30 000$! Vous venez donc d'accomplir la dernière mission de Joey, inutile donc de retourner le voir. Allez plutôt voir Toni (nouveau lieu apparu sur la carte depuis la mission où vous avez été son chauffeur) et vous pourrez obtenir de nouvelles tâches.

13) Linge sale

La première mission que vous confie Toni est assez simple, il vous faut détruire trois camionnettes (et tuer par la même occasion leurs occupants). Pas question toutefois d'attaquer les camionnettes avec votre voiture. Roulez chez 8-Ball et vous pourrez récupérer des grenades, objet de choix pour détruire les camionnettes. Ces trois camionnettes sont représentées par des points rouges sur la carte, voici la démarche à effectuer pour en détruire une, répétez ensuite simplement la manoeuvre avec les deux autres : attendez qu'elle soit arrêtée à un feu rouge, descendez de votre véhicule, approchez-vous de la camionnette et jetez une grenade pour la détruire (visez bien, vous n'avez pas droit à l'erreur car une grenade qui explose ne passe pas inaperçue). Grimpez ensuite dans votre voiture et prenez la poudre d'escampette pour ne pas vous faire repérer. Faites cela pour venir à bout des trois camionnettes et vous obtenez 20 000$. Changez maintenant de véhicule pour brouiller les pistes, et retournez voir Toni.

14) Le pick-up

Une courte mission mais assez délicate. Vous devez en effet récupérer une mallette et la rapporter à Toni, mais cette malette se trouve dans Chinatown. Elle n'est pas accessible en voiture, descendez donc aux portes du quartier et continuez vers la malette (point sur la carte) à pied. Dès qu'elle est en votre possession vous tomber en embuscade et une multitude d'ennemis vous attaque. Vous n'avez aucune chance de tenir, courrez vite dans votre véhicule et passez à l'attaque. Regardez votre carte et localisez les points, ce sont des ennemis et il va falloir s'en débarrasser. Essayez donc autant que possible de les écraser, notez également qu'un véhicule va vous poursuivre, adoptez donc une conduite extrême pour l'obliger à commettre des fautes et son véhicule est vite hors-service. Mais ce n'est pas fini, son conducteur en sort et passe à l'attaque, tuez-le en lui roulant dessus. Une fois le ménage fait, apportez tranquillement cette mallette à Toni et il vous remet 10 000$ pour ce service. Profitez-en pour lui demander une nouvelle mission.

15) La rencontre

Cette mission va vous conduire au volant d'une somptueuse limousine. Prenez tout d'abord une voiture et dirigez-vous dans l'atelier de Joey (point rose sur la carte) pour prendre possession de cette merveille et faire embarquer le fils de Joey. Direction maintenant le club de Luigi, klaxonnez devant pour le faire sortir et il monte dans la limousine. Allez maintenant chercher votre dernier passage, il s'agit de Toni et il se trouve à l'endroit habituel. C'est alors que vous attaquent des camions du quartier de Chinatown (hé oui, encore eux, décidément ils ne vous aiment pas du tout),

prenez la direction nord-est et rendez-vous chez Salvatore (nouveau point rose sur la carte) en essayant de distancer les véhicules de la Triade. Une mauvaise surprise vous attend toutefois à proximité de la maison, un barrage a été dressé ! Une seule solution, foncez et forcez ce barrage. Roulez encore un peu et vous voilà chez Salvatore, garez la limousine dans le garage, une vidéo se déclenche, gain de 15 000$ et nouvelle mission proposée par Toni.

16) Le triangle des triades

Une mission assez périlleuse et très importante puisque votre objectif est d'éliminer la Triade car ils deviennent vraiment gênants. Toni envoie deux hommes pour vous épauler, trouvez donc une voiture suffisamment grande et mettez-vous en route. Examinez la carte pour repérer les trois points verts indiquant l'emplacement des trois chefs de la Triade. Deux seront relativement faciles à approcher mais le dernier se trouve en plein Chinatown et la tâche sera plus délicate. Approchez-vous tout d'abord du premier et repérez-le (grâce à la flèche bleue) et écrasez-le.
Direction maintenant le second chef, répétez la même manoeuvre que précédemment pour l'éliminer. Le dernier est plus difficile d'accès, volez un camion de la Triade pour pénétrer dans le QG où il se trouve, avancez et cherchez-le puis écrasez-le en toute simplicité pour en finir à jamais avec la Triade. Quittez vite ce lieu, et retournez voir Toni pour passer à l'objectif suivant (avec au passage un gain de 30 000$).

17) La huitième plaie

Vous n'en avez pas tout à fait fini avec la Triade, certes leurs dirigeants sont morts, mais leur QG est encore place et vous allez devoir, dans cette mission, le détruire et une jolie bombe à retardement fera l'affaire. Grimpez dans un véhicule et allez tout d'abord chercher le camion piégé qui servira à réaliser l'opération (il se trouve au 8-Ball, regardez la carte). Prenez les commandes de ce véhicule, direction maintenant le QG de la Triade (là où vous avez écrasé le dernier de leurs chefs), en prenant soin à votre camion et à son chargement. Entrez dans le QG, et garez votre camion entre les bombonnes de gaz. Armez la bombe, puis sortez du camion et prenez vos jambes à votre cou avant que tout n'explose, fin de mission et 30 000$ de plus dans la tirelire. Cette mission était la dernière que Toni avait à vous confier, allez maintenant voir Salvatore.

18) Le chaperon

Salvatore vous présente Maria, sa fille, et vous allez devoir jouer les taxis dans cette mission. Conduisez donc Maria jusqu'au point rose sur la carte afin qu'elle retrouve un ami. Ce dernier lui donne l'adresse d'un endroit où se déroule une fête et vous allez devoir conduire votre passagère à cette fête (nouveau point rose sur la carte). Une fois Maria déposée, attendez sur place et les affaires se compliquent très vite puisque la police effectue une virée là où se déroule la fête en question. Attendez simplement que Maria ressorte, elle grimpe dans votre voiture, ramenez-la chez son père pour clôre cette mission et recevoir 10 000$.

19) La fille du Mohgol

Salvatore vous confie alors une seconde mission, vous allez devoir suivre un membre de l'organisation de Salvatore, membre soupçonné d'être une taupe. Grimpez donc dans une voiture et prenez la direction de chez Luigi ("L" sur la carte). Garez-vous à ce niveau et Bob, la personne que vous devez suivre, sort d'un bar et monte dans une voiture. Suivez-le discrètement jusqu'aux docks de la ville et ce dernier sort de sa voiture. Petite vidéo, allez ensuite éliminer Bob et vous obtenez 15 000$ en guise de récompense. Grimpez ensuite dans votre voiture, et retournez chez Salvatore pour avoir une nouvelle mission à accomplir.

20) La bombe

Mission très intéressante avec comme objectif de faire exploser un bateau. Prenez un véhicule et dirigez-vous chez 8-Ball. Ce dernier vous vend un fusil sniper et des explosifs pour 100 000$, somme qui ne devrait vous poser aucun problème étant donné l'argent accumulé précédemment. Le fusil en main remontez votre voiture, et rendez-vous aux docks de la ville. Arrêtez-vous sur la cible bleue, petite vidéo, et continuez à pied. Avancez ensuite jusqu'au point sur la carte, grimpez sur l'entrepôt et sortez votre sniper. Eliminez alors les gardes du bas puis ceux sur le bateau afin de protéger 8-Ball qui part faire exploser ce navire. Redescendez ensuite sur la terre ferme, montez à bord du véhicule et retournez chez Salvatore (vous gagnez 150 000$ pour ce travail, soit un bénéfice de 50 000$) pour effectuer la dernière

mission dans cette ville de Portland.

21) Dernières volontés

Vous devez dans cette dernière mission aller récupérer un véhicule. Volez une voiture et dirigez-vous vers ce véhicule situé aux abords de chez Luigi. Un inconnu vous contacte alors et vous dit qu'il s'agit d'un piège, écoutez-le et ne grimpez pas dans ce véhicule. Remontez plutôt dans le vôtre, et avancez vers le nouveau point sur la carte. Placez-vous sur le cercle bleu, nouvelle vidéo et vous quittez cette ville en bateau pour l'île de Staunton.

L'île de Staunton

22) Sayonara Salvatore

Localisez le point "A" sur la carte et rendez-vous y pour avoir un nouveau chef (ou plutôt une nouvelle) qui va vous confier diverses missions. La première mission qui vous est donnée consiste à éliminer Salvatore, qui a essayé de vous tuer dans la mission précédente. Direction donc le club de Luigi ("L" sur la carte) en passant par le tunnel au nord-est et une fois arrivé, passez derrière le club. Sortez de votre voiture, et prenez le fusil à pompe. Equipez-le, et attendez. Les hommes de Salvatore sortent, suivis un peu après de votre cible. Descendez ses gardes, puis éliminez Salvatore avant qu'il n'ait le temps de retourner se mettre à l'abri dans le club. Vous gagnez ainsi 25 000$, retournez voir Azuka pour une autre mission.

23) Sous surveillance

Une mission assez brutale puisque vous devez éliminer trois groupes de la mafia. Ces trois groupes sont facilement localisables par les points verts sur la carte. Un groupe se trouve dans une camionnette, détruisez-la pour les tuer, un second groupe est dans un parc, arrêtez-vous à l'entrée de ce parc et contournez les ennemis pour les prendre à revers et ne leur laisser aucune chance. Eliminez le dernier groupe est un peu plus délicat puisqu'il se trouve en haut d'un immeuble difficile d'accès, immeuble situé en face du casino. Sortez de votre voiture et grimpez simplement sur le toit du casino en empruntant les escaliers. Une fois en haut, sortez votre sniper, et éliminez les nombreux ennemis afin de liquider le dernier groupe, mission accomplie, 15 000$ de plus dans votre compte, vous pouvez retourner voir Azuka pour qu'elle vous confie une troisième mission.

24) Purge de paparazzi

Mission assez marrante puisque vous devez éliminer un paparazzi commençant sérieusement à agacer Azuka. Prenez donc une voiture, et dirigez-vous au port (point sur la carte). De là, sortez de votre véhicule et localisez le bateau avec la flèche bleue au-dessus, puis montez dedans. Direction nord maintenant à bord de votre nouveau moyen de location et vous apercevez le paparazzi, lui aussi dans un bateau. Ce dernier s'enfuit, poursuivez-le, et tirez sur le bateau lorsqu'il tourne dans les virages afin de le détruire et de tuer son conducteur. Simple non ? Et voilà 10 000$ de plus pour cette mission. Retournez ensuite au quai, volez une voiture de course rapide, et retournez chez demoiselle Azuka.

25) Jour de paye

Une mission 100% conduite que vous devez accomplir en un temps limité. L'objectif est assez simple, vous allez devoir vous rendre à diverses cabines téléphoniques, dont l'emplacement sera signalé sur votre carte. Pas de méthode particulière, employez évidemment une voiture rapide, et suivez les instructions pour rejoindre les cabines. Vous allez devoir vous rendre successivement à quatre cabines avant d'avoir un nouvel objectif puisque la personne dans la dernière cabine vous demande de la rejoindre dans les toilettes du parc de Belleville. Par chance vous êtes en ce moment même dans le quartier de Belleville, direction donc le parc, puis dirigez-vous vers les toilettes, sortez de votre voiture et courrez rejoindre la personne pour achever la mission et recevoir 11 000$. Cette nouvelle connaissance va vous permettre d'obtenir de nouvelles missions par la suite, mais remontez plutôt à bord d'une voiture et retournez voir Azuka, cette dernière a d'autres missions en stock.

26) Tanner l'agent double

Vous devez dans cette mission éliminer un agent double du nom de Tanner. Récupérez donc un véhicule solide, comme un camion, et dirigez-vous au casino (nouveau point sur la carte) afin de trouver Tanner. Ce dernier monte dans un véhicule, prenez-le en chasse avec votre camion et percutez autant que possible son véhicule afin de le ralentir. Placez-vous ensuite devant son véhicule pour le bloquer, sortez et équipez votre fusil pour finir le travail (attention à la police tout de même). Voilà une mission très simple qui vous a rapporté 20 000$. Volez ensuite un véhicule plus rapide et rendez-vous chez Kenji (lettre "K" sur votre carte) pour avoir de nouvelles missions.

27) La grande évasion

L'objectif de cette mission est de libérer un ami de Kenji, et pour le libérer, il va vous falloir une voiture de police. Grimpez donc dans une voiture et dirigez-vous au commissariat de la ville pour en voler une (n'essayez pas d'en voler une dans la rue en éjectant son conducteur, c'est beaucoup trop risqué). Une fois la voiture en votre possession vous allez devoir la piéger en faisant poser une bombe. Direction donc comme d'habitude chez 8-Ball, garez votre voiture dans le petit garage pour faire poser la bombe. Retournez maintenant au commissariat (attention à votre conduite, n'oubliez pas que vous êtes pris pour un policier, à vous donner le bon exemple) et arrêtez-vous sur le cercle bleu. Armez votre bombe, sortez de la voiture et éloignez-vous rapidement. La bombe explose, créant une ouverture dans le mur voisin. Faufilez-vous vite par cette ouverture pour aller chercher le prisonnier, et retournez vite dehors. Pas de temps à perdre, vous êtes poursuivis, volez une voiture et allez vite au garage (point orangé) pour faire repeindre et changer le moteur de votre véhicule. Repérez ensuite le point rose sur la carte et rendez-vous y (vous n'avez rien à craindre de la police, ce n'est pas la voiture dans laquelle vous roulez qu'elle recherche... enfin si mais les policiers ne la reconnaissent pas) pour déposer le prisonnier au point de rendez-vous. Objectif accompli, vous obtenez 30 000$ pour avoir mené à bien cette évasion. Changez ensuite de voiture et retournez au casino pour que Kenji vous confie une autre mission.

28) Grand Theft Auto

Une mission assez courte car vous devez simplement aller chercher trois véhicules et les amener en un point précis. Attention les véhicules doivent être en parfait état, mais par chance le garage se trouve à quelques pas de l'endroit où vous devez apporter les trois voitures, donc faites-les réparer si nécessaire. Les trois voitures sont repérables par les points verts sur la carte, et le point rose indique l'endroit où vous devez les apporter. Vous avez un temps limité pour accomplir cette mission, mais le timing est vraiment large. Aucune difficulté pour apporter les trois voitures donc (soignez tout de même votre conduite car la passage au garage vous coûte 1000$, ne l'oubliez pas), et vous obtenez 25 000$. Volez ensuite une autre voiture, retour chez Kenji.

29) Négociation

Vous devez tout d'abord, dans cette nouvelle mission, voler une Yardie. Dirigez-vous dans le quartier de Newport pour en trouver une, et volez-la. Repérez enuite le point sur votre carte et allez-y pour trouver le contact que vous devez emmener. Ce dernier grimpe dans votre véhicule, direction maintenant le point rose sur votre carte afin de récupérer la mallette. Arrêtez-vous sur le cercle bleu, petite vidéo et vous tombez dans un piège. Restez à bord de votre voiture et écrasez les ennemis sans aucune pitié, puis prenez la mallette, et quittez cet endroit pour apporter la valise à Kenji, mission accomplie, voilà 25 000$ de plus pour vous.

30) Shima

Vous allez devoir dans cette mission récupérer trois mallettes remplies d'argent et les apporter à votre chef. Prenez une voiture classique et repérez les points sur votre carte indiquant les emplacements des mallettes. Aucun problème pour récupérer les deux premières mais les choses se corsent pour la troisième puisqu'elle a été volée par un gang de Portland ! Inadmissible, direction donc Portland afin de la récupérer et d'exterminer les personnes ayant osé s'emparer de cette mallette dans une territoire qui n'est pas le leur. Dirigez-vous vers le square (point sur la carte) et localisez les membres du gang (flèche bleue verticale au-dessus de chacun d'eux). Inutile de descendez de votre véhicule, écrasez tout ce monde et récupérez la mallette (autre flèche bleue). Vous pouvez maintenant retourner sur l'île et apportez les trois mallettes à votre chef pour obtenir 10 000$ supplémentaires et avoir une nouvelle et dernière mission de sa part.

31) Les rivières pourpres

Cette dernière mission est assez amusante, vous allez devoir liquider huit vendeurs de drogue qui traînent sur l'île de Staunton, chose facile car leurs emplacements sont visibles sur votre carte. Volez une voiture assez maniable, et éliminez un par un les dealers en les écrasant tout simplement. Le ménage fait, retournez chez Kenji pour toucher 10 000$ puis grimpez à bord de votre véhicule et allez voir Ray (dans les toilettes du parc de Belleville), personne dont vous avez fait la connaissance dans une mission précédente et qui a diverses propositions de job à vous faire.

32) Equilibrer la balance

Grimpez dans votre voiture et allez tout d'abord au magasin d'armes Ammu Nation pour acheter quelques grenades. Fouillez ensuite un peu la ville, localisez un bus et prenez-en le contrôle. Direction donc le point rose sur votre carte, et repérez la fenêtre éclairée. Localisez le garage situé sous cette fenêtre, et placez le bus devant pour en bloquer la sortie. Descendez ensuite du bus, allez chercher une voiture et placez-les à proximité pour préparer votre fuite. Puis équipez une grenade, et jetez-la au niveau de la fenêtre éclairée. La personne à l'intérieur de la chambre essaie alors de prendre la fuite à bord de son véhicule. Mais sa voiture se trouve dans le garage et la sortie du garage est bloquée, le voilà fait comme un rat. Savourez cet instant, sortez une seconde grenade et jetez-la sur le bus pour tout faire exploser et tuer le fuyard.
Mission accomplie, vous gagnez 30 000$ pour cette mission., grimpez à bord du véhicule mis en place auparavant et retournez voir Ray.

33) Pénurie d'armes

Mission courte mais sympathique puisque vous allez contrôler un char d'assaut ! Volez tout d'abord une voiture et dirigez-vous vers le point rose sur votre carte puis examinez les environs afin de repérer le char d'assaut. Restez à bord de votre véhicule et foncez sur la portière de ce char pour l'ouvrir. Descendez maintenant de votre voiture, et grimpez dans le char d'assaut, hop hop hop finie la rigolade. Attendez un peu et les Colombiens arrivent à bord de trois véhicules. Ciblez-les avec votre char d'assaut, et détruisez-les, mission accomplie, 10 000$ de plus dans votre cagnotte. Restez ensuite aux commandes du char d'assaut, et allez l'entreposer dans votre planque (conduisez calmement et ne tirez pas sinon les voitures de police vous tomberont dessus par dizaines et, bien que votre char d'assaut soit invincible, les missions n'auront plus aucun sens car la police ne vous lâchera pas d'une seconde). Volez ensuite une voiture classique et allez voir Ray pour qu'il vous donne une troisième mission à accomplir.

34) Preuves à prouver

Vous devez dans cette nouvelle mission récupérer des paquets contenant des photos compromettantes. Ces paquets sont au nombre de six et se trouvent dans une voiture dont l'emplacement est indiqué par un point sur la carte. Prenez une voiture, localisez le véhicule dans lequel se trouvent les paquets et foncez dedans jusqu'à ce qu'un paquet en tombe. Récupérez-le, et refaites la manipulation précédente cinq fois afin d'obtenir les six paquets. Attention toutefois à la police, n'hésitez pas à passer au garage entre chaque paquet ou à changer de véhicule pour brouiller les pistes et obtenir aisément les six paquets. Détruisez ensuite la voiture (sortez-en et tirez dessus) et mission accomplie, vous touchez 10 000$; retournez maintenant voir Ray.

35) Pêche au gros

Cette mission vous entraîne dans une course-poursuite à bateau. Volez une voiture et allez pour commencer récupérer un bateau de police (point sur la carte). Une fois à bord de la vedette direction le phare pour localiser votre cible, la course-poursuite est engagée. Tirez-lui dessus avec le bateau de police, tout en évitant les pièges qu'il place dans l'eau, afin de détruire son bateau et de le tuer, mission accomplie. Vous obtenez ainsi 15 000$ de plus, gagnez le rivage et volez une nouvelle voiture pour aller trouver de nouveau Ray et avoir une dernière mission à mener à bien.

36) Le marteau et l'enclume

L'objectif de cette mission est de bloquer une ambulance, et d'éliminer le malade. Volez un petit fourgon et localisez le point sur votre carte, il s'agit de l'ambulance. Dirigez-vous à son niveau et foncez dedans afin de la bloquer. Percutez le véhicule jusqu'à ce qu'un corps en tombe, et jetez quelques grenades pour l'achever (piègez des voitures chez 8-Ball et faites-les exploser si les grenades sont insuffisantes). Mission très courte, et 10 000$ à la clé. Prenez ensuite une autre

voiture, et quittez vite cet endroit, puis allez trouver Donald (lettre "D" sur la carte) afin travailler pour lui et d'avoir de nouvelles missions à accomplir.

37) Le libérateur

Donald vous demande dans cette première mission d'aller libérer un de ses amis. Direction tout d'abord le quartier Fort Staunton, et volez un Cartel. Direction maintenant l'endroit où est emprisonné l'ami de Donald (point rose sur la carte), et attendez devant la grille. Foncez au moment où la grille s'ouvre pour atteindre la cour, et écrasez tous vos ennemis sans aucune pitié. Puis descendez de votre véhicule, et fouillez tous les garages afin de trouver et de libérer l'ami de Donald. Ce dernier grimpe avec vous dans votre véhicule, vous allez devoir jouer les chauffeurs et l'emmener au nouveau point apparu sur la carte afin d'achever cette mission et de toucher 40 000$ tout de même ! Changez maintenant de voiture et allez voir Donald pour une seconde mission.

38) Hara-kiri Waka-shira

Vous allez devoir dans cette mission éliminer Kenji. Allez tout d'abord chercher un Cartel comme dans la mission précédente et direction les parkings (point rose sur votre carte). Dirigez-vous à l'avant dernier niveau du parking, éliminez Kenji en l'écrasant (repérez-le grâce à la flèche bleue au-dessus de lui) puis utilisez le tremplin situé au même niveau pour le détruire.
Sortez-en vite, avant qu'il n'explose, vous obtenez ainsi 30 000$ pour cette mission. Volez une autre voiture et retournez chez l'ami Donald.

39) Rien qu'une goutte dans l'océan

Mission assez délicate car vous n'avez que très peu de temps pour la mener à bien. Grimpez dans un véhicule rapide et allez au rivage pour grimper à bord d'un bateau (point sur la carte) et dirigez-vous à toute vitesse au niveau de l'avion (point jaune) pour récupérer les paquets qu'il va laisser tomber à l'eau. Restez donc toujours au même niveau que l'avion, et ramassez l'un après l' autre les paquets. Gagnez ensuite le rivage, et grimpez dans une voiture. Et là problème, vous êtes hautement recherché, grimpez vite dans une voiture rapide et retournez chez Donald. Garez votre voiture, descendez rapidement et placez-vous sur le cercle bleu afin de finir cette mission et d'obtenir 10 000$. Les missions suivantes vous sont données en partie dans la vallée de Shoreside.

La vallée de Shoreside

40) Vol au vent

Cette mission a pour objectif la récupération d'un paquet dans un aéroport. Vérifiez vos munitions de fusil car il y a du carnage qui se prépare, si vous n'en avez pas assez allez à Ammu Nation pour en récupérer. Direction donc l'aéroport (point sur la carte), éliminez tous les ennemis et entrez dans l'avion. Mauvaise surprise vous apprenez que le paquet ne se trouve plus dans l'avion. Sortez-en, approchez-vous de la camionnette en face et vous apprenez que le paquet se trouve sur un chantier dans l'île de Staunton. Prenez donc une voiture et direction le chantier (point sur la carte). Descendez de votre véhicule, éliminez les ennemis et entrez dans le chantier. Faites le ménage et empruntez l'ascenseur. Petite animation et vous récupérez le paquet, ressortez de cet endroit, grimpez dans le véhicule et apportez le paquet à Donald pour toucher 50 000$ et avoir une nouvelle mission.

41) Accorte escorte

Une mission de protection puisque vous allez devoir escorter un convoi. Prenez une voiture et filez à votre planque sur l'île afin de prendre les commandes de votre char d'assaut. Direction maintenant le convoi, point violet sur la carte et escortez-le. Inutile d'utiliser votre canon, foncez simplement sur les véhicules tentant de s'en prendre au convoi et vous les détruirez automatiquement (votre char est blindé donc aucun choc ne le détériore). Vous arrivez à un moment devant un tunnel que vous allez devoir traverser, accélérer et détruisez les camions ennemis à l'entrée afin de faciliter le passage. Une fois cette mission effectuée (et les 40 000$ de plus en poche), ramenez le char à votre garage, prenez

une voiture plus discrète et retournez voir Donald.

42) L'appât

Direction dans cette mission le garage dans lequel est rentré le convoi escorté dans la mission précédente. Grimpez à bord du camion et vous voilà recherché par la police. Il va vous falloir tenir afin de faire diversion, cachez-vous dans un endroit, et attendez que la police vienne pour changer de planque. Répétez cette simple opération jusqu'à ce que le temps soit écoulé pour achever la mission et obtenir 35 000$. Volez ensuite une nouvelle voiture, et allez chez Donald. Tout s'est bien passé, Donal est parti, allez maintenant voir Ray dans les toilettes du parc pour avoir d'autres missions.

43) L'homme à abattre

Voici une nouvelle et dernière mission donnée par Ray, une mission très simple. Vous devez tout d'abord vous rendre à l'aéroport, volez une voiture rapide et allez-y en passant par le tunnel (la police vous attend sur le pont vous n'aurez aucune chance de passer). Avancez ainsi jusqu'au point rose sur la carte, placez-vous sur le cercle bleu, petite vidéo et vous devez aller ouvrir le garage de Ray. Faites donc demi-tour sur l'île de Staunton, et prenez la direction du garage (point rose). Une fois arrivé à destination ce dernier s'ouvre, prenez les armes et la voiture, mission accomplie, vous recevez 20 000$. Retournez maintenant voir Azuka (attention elle se trouve maintenant sur le chantier) et elle vous donnera de nouvelles missions.

44) L'appât

L'objectif de cette mission est de conduire trois véhicules dans une embuscade. Ces 3 véhicules sont repérables par les points rouges sur la carte, approchez-vous d'un pour qu'il vous prenne en chasse et menez-le là où se trouve l'embuscade afin qu'il soit attaqué et éliminé par vos alliés. Répétez cette opération deux fois pour mener à bien la mission et gagner 35 000$. Retournez voir Azuka, elle vous confie une autre mission.

45) Café rapido

La mission est claire, huit minutes et neuf stands à détruire. Notez toutefois que le chronomètre ne se déclenche qu' une fois le premier détruit, utilisez de préférence un petit camion afin d'avoir plus de puissance. Le premier stand se trouve là où vous avez attiré les trois véhicules ennemis dans la mission précédente, le second au niveau de l'aéroport. Allez maintenant sur l'île de Staunton pour localiser cinq autres stands : un dans le parc, un autre vers 8-Ball, un près du casino à Kenji, et deux autres vers chez Donald. Direction maintenant la Portland pour détruire le dernier stand, ce dernier se situe au niveau de la maison du défunt Salvatore. Mission accomplie, voici 40 000$ de plus pour vous, et Azuka a de nouvelles missions, retournez donc la voir après avoir changé de véhicule.

46) S.A.M.

Attention, le temps pour effectuer la mission est limité. Grimpez dans un véhicule et direction le point rouge sur votre carte. Descendez de la voiture, prenez le bazooka et grimpez dans le bateau. Avancez au niveau du pont (nouveau point sur la carte), équipez alors votre bazooka et attendez. Détruisez ensuite l'avion qui décolle quelques secondes plus tard en tirant dessus avec le Bazooka, puis avancez dans sa direction, et ramassez les paquets.
Rejoignez maintenant la terre ferme, chippez un véhicule et retournez voir Azuka pour lui donner les paquets et obtenir 45 000$! Et là mauvaise surprise, vous apprenez dans une lettre que Maria a été kidnappée, et une rançon énorme vous est demandée.

47) L'échange

Dernier niveau de ce mode story, allez tout d'abord chez Catalina (point "C" sur votre carte). Sortez de votre véhicule et allez sur le cercle bleu, petite vidéo et vous voilà sans arme, les choses vont mal, très mal. Grimpez vite dans un véhicule et écrasez vos ennemis afin de retourner la situation à votre avantage et prenez leurs armes laissées sur le sol. C'est alors que Catalina s'enfuit en hélicoptère, prenez un autre véhicule et suivez l'hélicoptère en éliminant les divers ennemis tentant de bloquer votre progression et vous arrivez aux quais. Une fois à destination continuez à pied et éliminez les nouveaux gardes et vous arrivez vers Maria. Tuez les nouveaux ennemis, avancez et prenez le bazooka

puis tirez sur l'hélicoptère qui prend à nouveau la fuite pour le détruire.
Nouvelle vidéo, félicitations vous venez de terminer le mode story de Grand Theft Auto 3, il est temps de passer aux missions annexes.

Missions annexes

Volez un véhicule, et direction la cabine téléphonique près de chez Joey. Vous recevrez ainsi de nouvelles missions, missions données par Marty Chonks à l'autre bout du fil. Attention, vous devez vous rendre à la cabine en journée pour obtenir ces missions.

48) L'escroc

Première mission relativement simple, allez tout d'abord chercher la voiture dans l'entrepôt derrière la cabine (la grille s'ouvre à votre arrivée). Grimpez dedans et allez chercher le banquier (point sur la carte). Ce dernier grimpe dans votre véhicule, à vous de jouer le taxi et de le conduire à l'entrepôt où vous avez récupéré la voiture. Rendez-vous maintenant chez 8-Ball, placez-vous sur la cible bleue pour que la voiture aille à la casse. Objectif accompli, vous touchez 1000$. Volez une autre voiture, et retournez à la cabine téléphonique (toujours en journée) pour prendre connaissance d'une nouvelle mission.

49) Les braqueurs

Nouvelle mission taxi, grimpez dans la voiture de Marty (point rouge sur la carte) et allez à la rencontre des deux braqueurs (points verts) que vous devez conduire chez Chonks. Amenez-les à destination, puis dirigez-vous au garage afin de faire repeindre votre voiture. Rapportez ensuite la voiture à l'entrepôt, garez-la à l'endroit indiqué et hop 3000$ de plus. Volez une nouvelle voiture dans la rue voisine et retournez à la cabine téléphonique.

50) La femme

Mission assez cocasse puisque vous devez éliminer la femme de Marty Chonks. Grimpez donc la voiture de Marty et allez chercher sa femme à côté du magasin Ammu Nation (point sur la carte), puis conduisez-la à l'entrepôt de Marty. Petite vidéo, allez maintenant au bord de l'eau et descendez de votre voiture en la laissant face à la rive. Volez un petit camion et poussez la voiture de Marty pour la faire tomber dans l'eau et accomplir la mission, 2000$ de plus. Volez un véhicule plus rapide et retournez à la cabine pour vous faire confier une autre mission.

51) Son amant

Dernière mission de Marty et vous devez lui ramener l'amant de sa femme précédemment tuée. Grimpez à bord du véhicule sur le parking et allez le chercher (point sur la carte) puis conduisez-le de nouveau à l'entrepôt. Petite vidéo, les choses tournent mal et Marty se fait descendre. Mission toutefois accomplie, et 4000$ de plus pour vous.
Votre nouveau boss va être El burro. Partez à sa recherche : volez un véhicule et dirigez-vous dans les hauteurs de Hepburn. Approchez-vous de la cabine téléphonique signalée sur votre carte par un téléphone bleu pour faire sa connaissance et avoir de nouvelles missions à accomplir.

52) Tourisme

Une mission originale puisque l'on vous propose d'effectuer une course. Allez tout d'abord chercher une voiture rapide (une Banshee par exemple) et rendez-vous au point indiqué sur votre carte (point rose) pour effectuer cette course. Le parcours proposé est assez long mais sans aucune difficulté, vous allez traverser Portland et passer par 18 checkepoints. Une fois la course remportée vous obtenez 10 000$, changez de véhicule si nécessaire et retournez à la cabine.

53) De la glace, t'es refroidi

Volez un véhicule et rendez-vous au point rose pour trouver la mallette avec la bombe à l'intérieur. Repérez le nouveau point sur le carte, et allez-y pour trouver le camion à glace. Volez-le, et conduisez-le à la nouvelle destination (point sur

la carte). Stoppez-le au niveau du cercle bleu, puis faites sonner le camion afin de prévenir les alentours de votre arrivée. Descendez ensuite du camion et éloignez-vous en tout en faisant en sorte qu'il reste dans votre champ de vision. Patientez un peu et vos cibles s'approchent du camion, attendez qu'elles soient toutes à côté de ce dernier avant de faire explose la bombe contenue dans la mallette. Mission accomplie, 6000$ pour vous, piquez une voiture et retournez une nouvelle fois à la cabine.

54) Jugé par le feu

Mission assez excitante dans laquelle vous allez manipuler un lance-flammes. Grimpez dans votre véhicule et allez chercher le lance-flammes (son emplacement est indiqué sur la carte par un pistolet). Sortez de votre voiture une fois à destination, prenez le lance-flammes et équipez-le. Fouillez les alentours et tuez 25 membres de la Triade avec le lance-flammes, afin de réussir cette mission et d'empocher 10 000$. Changez ensuite de voiture pour brouiller les pistes de la police (hé oui, un lance-flammes ne passe pas inaperçu) et retournez à la cabine, El burro a une dernière mission pour vous.

55) Star du X

Mission amusante dans laquelle vous devez retrouver des livres pornographiques. Grimpez donc dans le véhicule voisin avec la flèche bleue au-dessus de lui et c'est parti. Mauvaise surprise, vous vous apercevez alors que vous disposez d'un temps limité pour retrouver les revues, accélèrez donc et prenez les revues (points sur la cartes) en allant le plus vite possible (notez que chaque revue récupérée augmente votre capital temps d'une seconde). Une fois les revues ramassées, éliminez la personne marquée d'une flèche bleue au-dessus de lui en lui roulant dessus et pour finir livrez les revues au magasin (nouveau point sur la carte). Objectif accompli, 20 000$ pour vous, il est temps d'aller trouver un nouveau boss.
Direction maintenant l'île de Staunton et plus précisement le quartier Campus Liberty. Localisez la nouvelle cabine téléphonique, c'est là que vous allez recevoir les nouvelles missions, décrochez et prenez connaissance de votre première tâche, opération que vous propose une nouvelle personne répondant au nom de King Courtney.

56) Les fous du volant

Une première mission simple qui est constituée d'une simple course. Récupérez tout d'abord une voiture rapide et rendez-vous sur la ligne de départ (point sur la carte), la course commence. Le but est simple, passez par un maximum de checkpoints. Notez qu'ils sont au nombre de 15, et que la course ne présente aucune difficulté sachant que vous n'avez qu'à passer par la moitié des checkpoints pour gagner. Essayez toutefois de passer par le plus de checkpoints possible car vous gagnez 1000$ par checkpoint franchi. Une fois la course gagnée reprenez une voiture classique et retournez à la cabine.

57) Tous à l'uzi

Une mission en deux étapes, notez au passage que vous êtes épaulé par deux collègues. Direction tout d'abord Portland, et plus particulièrement les hauteurs de Hepburn. Restez dans votre véhicule et tuez 10 Diablos comme l'a demandé King, mais restez dans votre voiture et écrasez-les, c'est beaucoup plus simple et efficace que d'utiliser l'uzi. Localisez ensuite le nouveau point sur la carte, rendez-vous y et déposez vos deux passagers pour finir la mission et obtenir 10 000$. Changez maintenant de voiture et rendez-vous à la cabine pour une troisième mission de King.

58) La valse des voitures

Une mission très simple dans laquelle vous devez apporter trois voitures en une endroit précis (garage repérable par le point rose sur votre carte). Vous trouverez une Sentinelle vers chez Salvatore, une Diablo dans les hauteurs de Hepburn et pour finir une Yakuza non loin de l'endroit où Azuka vous communiquez ses premières missions. Pensez à soigner votre conduite car les voitures doivent être en parfait état pour que la mission réussisse, et à vous les 10 000$. King a maintenant une dernière mission pour vous, allez le voir à l'endroit habituel.

59) A nous le royaume

Une dernière mission réalisable en un temps limité. Foncez tout d'abord à l'endroit indiqué sur votre carte, sortez de votre voiture et grimpez dans le nouveau véhicule. Petite vidéo, et vous tombez dans un piège, sortez donc du véhicule, éloignez-vous en et équipez votre bazooka (obtenu dans le mode story). Visez et tirez sur les camionnettes afin de les détruire, éliminez aussi les drogués qui foncent sur vous tout en restant à distance car ils portent sur eux des explosifs pour mener à bien cette mission et gagner 10 000$ supplémentaires.
Direction maintenant la vallée de Shoreside, dirigez-vous dans les jardins puis vers la cabine téléphonique pour faire connaissance avec D-ice, dernière personne qui vous proposera quelques missions annexes. Allez à votre planque et prenez le char d'assaut (récupéré en mode story) avant de faire la première mission.

60) Descente à l'uzi

Le but de cette mission est d'éliminer 20 nines, personnes de violet vêtues, en restant dans votre véhicule ; grimpez donc dans votre char d'assaut et la chasse commence. Explorez le quartier en écrasant les nines, tirant sur leurs voitures pour réussir cette mission dans le temps qui vous est imparti. Vous obtenez ainsi 10 000$, retournez à votre planque et laissez le char d'assaut. Volez une voiture et retournez à la cabine pour que D-ice vous confie une autre mission.

61) Buggy fait des ravages

Direction le point rose sut votre carte, et grimpez dans le fourgon pour contrôler à distance des petites voitures téléguidées. L'objectif est simple, vous devez utiliser ces voitures pour détruire trois fourgons blindés (repérables par les points rouges sur le radar). Il vous suffit simplement d'envoyer une voiture sur un fourgon pour le détruire automatiquement mais attention car vos petites voitures explosent à tout contact avec un autre véhicule, et vous n'avez que quatre voitures téléguidées alors soignez votre conduite.
Répétez l'opération pour détruire les trois fourgons, et vous obtenez 5000$. Retournez ensuite dans votre voiture et direction la cabine téléphonique pour une troisième mission.

62) Voiture piégée

Mission très simple dans laquelle vous apprenez que la voiture de D-ice a été piégée, vous devez aller faire désamorcer la bombe. Grimpez donc dans sa voiture et direction le garage (point indiqué sur l'écran) en vitesse pour faire désamorcer la bombe (passez par le tunnel pour vous rendre là où se situe le garage, c'est plus sûr). Ramenez ensuite la voiture là où vous l'avez prise, attention toutefois de ne pas l'abîmer sinon vous devrez passer au garage pour la faire réparer. Mission accomplie voici 20 000$ de plus pour vous, nouvelle mission.

63) La course aux lingots

Une mission qui paraît simple mais qui en réalité est beaucoup plus complexe. Il vous faut aller chercher des lingots d'or au point indiqué sur la carte, et les apporter dans le garage (point rouge). Le problème est que la police ne va pas vous lâcher une seconde dans cette mission et que votre véhicule est d'autant plus lourd que vous prenez de lingots. Faites donc trois ou quatre voyages pour déposer les trente lingots demandés dans le garage sans prendre de risque. 25 000$ de plus pour vous, retour maintenant à la cabine pour une dernière mission.

64) La rixe

Grimpez à bord de votre voiture et allez chercher le frère de D-ice (point sur la carte). Ce dernier grimpe dans votre voiture, amenez-le maintenant dans le parc (point rose sur la carte). Sortez ensuite de la voiture et équipez la batte de baseball (obtenue lors de la première mission du mode story). Vous êtes attaqués par de nombreux nines, essayez de les attirer par groupe de quatre ou cinq puis d'éliminer le groupe avec la batte. Répétez cette opération pour éliminer tous vos ennemis et vous obtenez 10 000$ (attention à ce que le frère de D-ice reste en vie), ça en est fini des missions annexes.

Missions bonus

65) Massacre de la mafia

Direction Portland et la maison de Toni. Empruntez la petite allée voisine et montez dans un fourgon bleu pour participer à un petit jeu, le but étant de détruire un maximum de voitures de la mafia en un temps limité. Guidez simplement les véhicules sur leurs voitures pour les faire exploser et toucher 1000$ à chaque voiture détruite.

66) La destruction des Diablos

Une mission similaire à la précédente, allez dans les hauteurs de Hepburn, près de la cabine téléphonique où El burro vous donnait des missions et entrez dans le fourgon bleu. Nouvelle petite mission dans laquelle vous contrôlez des voitures téléguidées afin de les faire exploser cette fois-ci sur les voitures des Diablos. Vous gagnez là aussi 1000$ par voiture détruite.

67) Rodéo de rumpo

Direction maintenant les jardins de Wichita dans la vallée de Shoreside. Grimpez dans le fourgon bleu et nouveau jeu similaire aux deux précédents. Détruisez le plus possible de camionnettes grises de rumpo dans le temps imparti pour gagner un maximum d'argent, 1000$ par camionnette détruite.

68) Calamité au casino

Dernière mission de ce type, allez au casino de Kenji et explorez les alentours pour trouver le dernier camion. Grimpez dedans et nouvelle mission avec les petites voitures téléguidées, vous devez maintenant détruire un maximum de Yakuza en un temps limité. 1000$ par voiture détruite.

69) Le terrain de jeu du Patriot

Dirigez-vous à bord de votre véhicule près du bâtiment Supa Save à Portland. Sortez de votre véhicule et grimpez dans l'espèce de 4x4 pour déclencher une mission. Cette mission est composée d'une course que vous allez devoir effectuer en un temps limité. Vous devez ainsi passer par une quinzaine de checkpoint (par chance chaque checkpoint franchi vous donne du temps en plus) afin de gagner et d'obtenir 30 000$. Cette mission n'est pas particulièrement difficile mais longue car le parcours est assez grand et il est préférable de connaître l'emplacement des checkpoints afin de ne pas perdre de temps.

70) Un tour dans le parc

Une mission similaire à celle effectuée précédemment, grimpez dans un véhicule et rendez-vous sur l'île de Staunton. Direction ensuite le parc de Belleville et grimpez dans le 4x4 pour déclencher la course. Vous devez cette fois aussi franchir des checkpoints en un temps limité afin de réussir la mission et de toucher 30 000$ supplémentaires.

71) Gaz à tous les étages

Nouvelle mission du même type, direction le parking à plusieurs niveaux de Newport, allez au rez-de-chaussée et volez le 4x4. Sortez ensuite du parking, descendez de la voiture et remontez dedans pour déclencher la mission. Objectif similaire à celui des deux missions précédentes, et 30 000$ à la clé.

72) Adhérence

Dernière mission du type, prenez une voiture et allez dans la vallée de Shoreside. Dirigez-vous dans le bosquet cedar et allez dans le parc pour trouver le 4x4. Montez dedans, et la mission commence. Cette course est incontestablement la plus difficile, le temps vraiment juste et les checkpoints limités. Pas de méthode particulière toutefois si ce n'est réessayer la mission plusieurs fois pour connaitre l'emplacement des checkpoints et perdre le moins de temps possible. Une fois la course finie vous obtenez encore 30 000$.

AUTRES PARTIES DE LA VILLE

L'île de Staunton

Terminez la dernière mission pour la Mafia (en coulant le bateau Cartel).

Shoreside Vale

Terminez la mission de Donald Love dans laquelle vous devez tuer Kenji des Yakuza.

ATTEINDRE LES 3 ÎLES

1ère méthode
Activez le code pour réduire la gravité puis aller prendre la Banshee dans la vitrine du concessionnaire à Portland. Rendez-vous maintenant au pont qui relie les îles, prenez votre élan et sautez.
2nde méthode
Activez le code pour avoir le tank. Placez la tourelle de tir en sens inverse et rendez-vous sur les ponts cassés. Accélérez tirez dès que vous serez proche des sections manquantes. Vous serez ainsi propulsé sur l'autre parti du pont.

LES AUTRES VÉHICULES

L'avion
Rendez-vous sur la piste de décollage de l'aéroport de Francis. Vous trouverez l'avion rouge dans un des hangars. Pour voler, accélérez en maintenant la flèche du bas, et au moment où des étincelles se forment au niveau de la queue, relâchez la touche directionnel bas pendant une demi-seconde. L'avion va décoller, et vous pourrez controler son vol avec la touche directionnelle bas en appuyant puis en relâchant pour qu'il reprenne de la hauteur.

Le bateau
Les bateaux se trouvent au port de Stauton. Avec celui de la police, vous pourrez tirer en appuyant sur .

Le train
Entrez dans les trains de la gare de Portland

Le métro
Entrez dans le métro dans les stations des villes.

GARER 4 VOITURES DANS LA PLANQUE DE STAUNTON

Garez 2 voitures l'une à côté de l'autre au fond du garage. Allez chercher la troisième, et placez-vous devant la porte qui ne s'ouvrira pas. Sortez de la voiture pour que la porte s'ouvre puis remontez rapidement et rentrez la voiture dans le garage. Faites de même avec la quatrième voiture.

VILLE TRANQUILLE

Faites apparaitre des tanks à chaque coin de rue pour bloquer la circulation. Seule la police sera capable de traverser ces barrages en cas de problèmes.

PICK-POCKET

Configurez le jeu en anglais dans le menu des options. Ainsi, en tabassant les gens dans la rue, vous pourrez leur voler de l'argent.

PLANER AVEC L'AVION

Vous pouvez atteindre l'île de Staunton avec l'avion. Pour cela, placez-vous en bout de piste dans la vallée de Shoreside. Mettez les gaz en gardant les ailes de l'avion toujours horizontale (Bas). Décollez à la fin de la piste et vous atterrirez à Staunton.

MODIFIER LA LUNE

Tirez sur la lune avec le fusil à lunettes pour modifier sa taille.

NOUVEAU TAXI

Si vous réussissez 100 missions de taxi vous pourrez obtenir un nouveau taxi.

GAGNER DES COCKTAILS MOLOTOV

Une fois que vous aurez volé la voiture chez le concessionnaire, rendez-vous chez 8-Ball. foncez dans l'ouverture du mur. Il y aura des buissons dissimulant l'entrée d'un tunnel. Quatre clochards s'abritent à l'intérieur. Frappez-les pour les assommer et leur prendre des cocktails Molotov.

VOITURES À VOLONTÉ

Lorsque vous aurez débloqué les trois parties de la ville, suivezle pont qui mène à la 3ème partie et allez toujours tout droit. Tournez à droite juste devant le chemin de terre au niveau du barrage et allez vers le garage avant le virage. Il y a une liste de voitures affichée à gauche. Remplissez la liste pour être autorisé à venir emprunter des voitures ici autant que vous le voudrez.
Vous trouverez le BF injection près du téléphone à Portland. La voiture ressemble à un Buggy.
Le Cabbie est un vieux modèle de taxi.
Plusieurs voitures (la Sentinelle, l'Infernus, la Manana...) se trouvent au parking de l'aéroport.

POT DE VIN À LA POLICE

En mode Police, obtenez 45 tués pour faire apparaitre un pot de vin à votre planque.

NOUVELLES VOITURES

Buggy
Terminez toutes les missions de la Mafia pour débloquer le Buggy. Ce véhicule sera garé dans le parking Diablo entre 19h et minuit.

Patriote blindé
Terminez la mission Marked Man du flic Ray sur Stanton Island pour qu'il vous remette les clés de sa planque. Vous y trouverez un lance-flammes, un lance-roquettes et plein d'argent. Il y a aussi un Patriote blindé à votre disposition.

Yardie Lobo
Roulez autour de votre planque à Staunton Island jusqu'à trouver une voiture rouge avec un toit blanc et des sièges panthère. C'est une voiture de gang, appelée Yardie Lobo. Une fois à l'intérieur, appuyez sur R3 et bougez le stick analogique dans toutes les directions pour la faire bouger. Appuyez sur L3 pour la surélever.

AUCUNE CIRCULATION

Créer une dizaine de tanks (voir le cheat code correspondant). Cela aura pour effet de stopper toute la circulation et de ne laisser que les voitures des missions et les quelques véhicules garés.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Entrez plusieurs fois le code "Toutes les armes" afin d'obtenir 9 999 munitions pour chaque arme. Lorsque vous rechargerez l'une d'elles, le compteur de munitions restera bloqués à 9 999.

LANCE-FLAMMES

En mode pompier, éteignez une vingtaine de feux sur chaque île (vous n'êtes pas obligé des les éteindre pendant la même mission) et vous obtiendrez le lance-flamme infini à votre planque.

ICÔNES DE SANTÉ ET D'ADRÉNALINE INFINIES

En mode ambulancier, sauvez une cinquantaine de personnes (vous n'êtes pas obligé de les sauver pendant la même mission) pour obtenir des icônes de santé à l'infinie à votre planque.

CHOISIR LA COULEUR DE SA VOITURE

Les garages permettent de faire repeindre votre voiture contre la somme de 1 000 Dolars. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez retourner immédiatement dans le garage pour changer de couleur gratuitement. Répétez cela autant de fois nécessaire jusqu'à obtenir le couleur souhaitée.

COURSE SECRÈTE SUR STAUNTON ISLAND

Rendez-vous au Super Saver Grocery Stor à Newport et entrez dans la voiture garée sur le parking pour débuter une mission secrète qui vous demandera de passer par des checkpoints.

ABATTRE UN DODO EN PLEIN VOL

Equipez-vous du lance-roquettes et allez sur le bord de mer derrière la casse de portland. Si vous patientez un peu, vous verre un avion dod arriver. Vous pourrez alors l'abatre à coups de roquettes.

TAXI-ASSASSIN

Avec un taxi, appuyez sur R3 jusqu'à ce qu'un membre de la mafia lève la main pour vous demander de vous arrêter. Prenez-le avec vous et déposez-le dans un quartier d'une bande rivale. Vous le verrez alors se faire massacrer par les voyous.

POT DE VIN À LA POLICE

Il faut faire 10 victimes pour avoir un pot de vin, il y en a 2 par ville soit 6 au total. Il n'y a pas besoin de les faire à la suite.

EXTRA BONUS JEUXVIDEO.COM

Mission spéciale, pour les meilleurs d'entre vous, proposée par la rédaction de JeuxVideo.com. Allez tout d'abord chercher le char d'assaut dans votre planque (vous devez avoir le char d'assaut si vous avez suivi notre guide du mode-story ; si vous ne l'avez pas, regardez nos cheats pour en faire apparaitre un) et amusez-vous en ville pour faire grimper votre indice de recherche à trois étoiles minimum. Vous êtes désormais suivi dans tous vos déplacements par un hélicoptère de la police. Le but de cette mission, si vous l'acceptez, est de détruire cet hélicoptère avec votre char d'assaut (en lui tirant dessus). Ce n'est pas facile, vraiment pas facile, mais notre rédaction a réussi l'exploit... alors pourquoi pas vous ! Bon courage !

BONUS À LA TROISIÈME PARTIE DE LA VILLE

Lorsque vous serez arrivé à la troisième partie de la ville, tournez à droite et montez la pente. Tournez immédiatement à gauche pour entrer dans le garage où vous pourrez vendre des voitures et gagner des bonus.

GARDER LA TENUE DE PRISONNIER

Pour que cette astuce fonctionne, vous aurez besoin d'une partie préalablement sauvegardée.
Commencez une nouvelle partie. Aprés la cinématique d'intro, quand vous serez face à la voiture, chargez votre sauvegarde. Vous vous retrouverez en tenue de prisonnier. si vous sauvergardez, vous conserverez cette tenue ainsi qu'un taux de délit augmenté.

" PÊCHE AU GROS" PLUS FACILE ET PLUS RAPIDE

Commencez par aller acheter un fusil de snipe à Ammu-Nation. Allez ensuite voir Ray qui vous demandera de tuer le traitre. Rendez-vous au phare comme indiqué. Quand votre cible vous verra, elle commencera à tourner autour de votre bateau, dirigez-vous vers la plage et quittez le Predator. Utilisez le snipe (6 ou 7 coups). Quand il quittera son bateau, ne vous approchez pas et finissez-le au snipe.

C'EST LA GUERRE !

Activer à la fois le code de bagarre générale et de piétons fous pour provoquer de gros affrontements dans les rues.

FUSIL À POMPE

Si vous parvenez à voler une voiture de police (pas une voiture garée !), vous vous retrouverez avec un fusil à pompe chargé de 5 cartouches.

EMPLACEMENT DES 100 PAQUETS

Cette section vous révèle l'emplacement des 100 paquets cachés dans le jeu. Ces paquets ont un double avantage : vous obtenez tout d'abord 1000$ dès que vous en ramassez, un et à chaque nouvelle dizaine de paquets ramassés vous gagnez une arme qui sera disponible chez vous.

Récapitulatif

1000$ par paquet trouvé
10 paquets trouvés : Pistolet
20 paquets trouvés : Uzi
30 paquets trouvés : Grenades
40 paquets trouvés : Fusil à pompe
50 paquets trouvés : Armure
60 paquets trouvés : Cocktails Molotov
70 paquets trouvés : Ak-47
80 paquets trouvés : Fusil sniper
90 paquets trouvés : M-16
100 paquets trouvés : Lance-roquettes et 1 000 000$

Voici maintenant l'emplacement des paquets :

Portland (33 paquets)

001) Sur une île au sud de Portland, volez un bateau et utilisez-le pour accèder à l'île.
002) Au sud-est de Portland, tout au bout des quais en allant à l'est.
003) Dans le quartier rouge, sur le toit du club de Luigi.
004) Dans le quartier rouge, sur le toit voisin de celui du club de Luigi.
005) Dans le quartier rouge, sur le toit de l'immeuble en face du club de Luigi.
006) Dans le quartier rouge, dans le magasin Rush Company, brisez la vitre pour entrer dans le magasin.
007) Dans Harwood, sur le toit de la station de radio.
008) Dans Harwood, au bout de la route au nord de la ville.
009) A l'intérieur des toilettes du métro de Chinatown.
010) A Chinatown, dans une rue située derrière le Road Peckin Duck.
011) Sur les toits de Chinatown.
012) Dans une petite rue en forme de L, dans Chinatown.
013) Sur le toit d'une station service à Saint Mark's (utilisez une voiture pour grimper dessus et ainsi atteindre le toit de la station).
014) Chez le concessionnaire à Saint Mark's, entrez dans le bâtiment en brisant la vitre.

015) Au sud de la station service de Saint Mark's, approchez-vous des bâtiments et fouillez les environs.
016) Dans une allée près du restaurant à Saint Mark's, passez par l'arche au nord et explorez les petits chemins.
017) Derrière l'immeuble en construction à Saint Mark's (grimpez pour l'atteindre car il est en hauteur).
018) A Saint Mark's, en montant le long d'une rampe dans un parking.
019) Situé dans le tunnel à côté du bâtiment où vous avez récupéré le paquet 14), dans Saint Mark's.
020) A l'intérieur du square dans les hauteurs de Hepburn, allez au milieu du parc pour le trouver.
021) A l'est du square visité en 20), regardez au niveau des arbres.
022) A l'ouest du square dans les hauteurs de Hepburn, derrière le grand bâtiment.
023) Sur la plate-forme derrière la maison de Salvatore sur la plage.
024) Sur la plage, en dessous de la maison de Salvatore.
025) Dans Trenton, sur le toit du siège de la société Sawmill.
026) A Trenton, derrière le magasin pour chiens.
027) En face du garage de Joey à Trenton, de l'autre côté de la grille.
028) Dans la cour située derrière le garage de Joey à Trenton.
029) A Trenton, sur le toit de Liberty Pharmaceuticals, sautez depuis les rails situés au-dessus pour l'atteindre.
030) A côté du siège de la société Sawmill à Trenton (au fond du parking).
031) Sur le toit de Supasave dans le quartier Vue de Portland.
032) Dans la cour de la grande usine de poissonnerie (volez un camion de la société afin de pénétrer dans la cour) au point Callahan.
033) Sur le toit des garages au port de Portland.

Ile de Staunton (36 paquets)

034) Au surplus de l'armée de Phil.
035) Juste à côté du Colisée, faites-en le tour pour le trouver.
036) Fouillez les alentours du Colisée, il se situe derrière des pancartes publicitaires.
037) Au niveau du stade.
038) Sous un petit pont en pierres situé dans le parc de Belleville.
039) Sur un terrain de basketball situé dans le parc de Belleville.
040) Derrière le poste de police de l'île.
041) A côté du musée, fouillez les alentours.
042) Le long de la route menant au poste de police (en partant du quartier de Newport).
043) Sur le toit du casino de Kenji.
044) Derrière la statue en forme d'étoile au sud de l'île.
045) Dans le parking du siège de la société Amco.
046) Sur le toit du siège de la société Amco.
047) Derrière l'église au sud de l'île Staunton.
048) Sur une petite passerelle en hauteur à côté de Love Media (près de l'église).
049) Sur le toit de l'hôpital, utilisez des véhicules pour grimper dessus.
050) Sur les quais au sud-ouest de l'île, tout au bout.
051) A l'étage de l'immeuble en construction sur le chantier.
052) Dans un coin au sous-sol de l'immeuble visité en 51).
053) Dans la cour du QG des Colombiens, volez un de leur camion pour y accèder.
054) A l'est du chantier, sur un petit pont.
055) Le long de la route menant au stade.
056) En direction du pont-levant menant à la vallée de Shoreside, sur la route.
057) Sur le toit d'un bâtiment à côté du pont-levant (menant à la vallée de Shoreside), allez sur le pont et utilisez le tremplin pour l'atteindre
058) Dans une petite rue près du pont Callahan.
099) Près du pont Callahan, juste au sud.
060) Dans une petite rue, à côté du siège de la société Amco.
061) A l'est du Campus.
062) Au point Bedford, dans un magasin, brisez la vitre, et grimpez à l'étage pour le trouver.
063) Au niveau d'une intersection, au même point qu'en 62), devant un container.
064) Au nord-est de l'église, dans le parking souterrain.

065) Derrière un immeuble situé au point Bedford.
066) Sur le toit d'un autre immeuble situé au même point que précédemment
067) Au niveau des rochers situés devant les quais au sud-ouest de l'île.
068) A côté de chez 8-Ball.
069) Dans le parking de Newport, allez au second étage.

Vallée de Shoreside (31 paquets)

070) Sur le toit du poste de police.
071) Derrière l'hôpital.
072) Dans l'aéroport, sous l'aile d'un avion situé dans un hangar
073) Sous un pont en bois situé dans les jardins Wishita.
074) Entre divers immeubles situés dans les jardins visités en 73), devant une porte.
075) Devant l'aéroport, descendez dans le métro et prenez-le.
076) Derrière les affiches à la sortie de la station de métro situées devant l'aéroport.
077) Sur la piste d'atterrissage des avions.
078) Tout au bout de la grande piste d'atterrissage visitée en 77).
079) Au niveau de l'héliport situé sur le côté ouest de l'aéroport.
080) Derrière la tour de contrôle située sur le côté est du barrage.
081) Derrière la tour de contrôle située sur le côté ouest du barrage.
082) Sur l'héliport situé en dessous du barrage.
083) Fouillez les alentours du barrage pour le trouver caché derrière des rochers.
084) Au bosquet Cédar, près d'une petite table.
085) Près de la tour de contrôle de l'aéroport, explorez les environs.
086) Dans le parking de l'aéroport.
087) A l'entrée d'un immeuble situé dans les jardins de Wishita.
088) Sur les toits, accessibles depuis un escalier en face.
089) Derrière votre planque dans la vallée de Shoreside.
090) Dans la Crique Pike, derrière un container de couleur bleu.
091) Sur un container rouge situé au même endroit que celui visité en 90).
092) Derrière le bâtiment de stockage dans la Crique.
093) A l'est de l'hôpital, dans la Crique.
094) Dans le bosquet, il est situé en hauteur, sur une passerelle.
095) A côté de l'usine d'emballage, fouillez les environs.
096) Aux alentours de l'hôtel Cartel.
097) Dans une maison voisine de l'hôtel.
098) Dans une autre maison similaire à celle visitée en 98).
099) Dans une dernière villa similaire aux précédentes (franchissez la haie en grimpant sur un véhicule).
100) Sous un avion situé dans l'aéroport.

VOITURES À VOLONTÉ 2

Rendez-vous au port de Portland et repérez 2 voitures et un camion sur le parking (Perennial, Kuruma et Mule). Trouvez une rue sur la gauche. Vous tomberez sur u garage bleu ou vous trouverez une autre liste de véhicules lourds (Dodo, Line Runner, Mr Woopee, Securicar) que vous pourrez ramener et utiliser à volonté.

RÉPARER SA VOITURE GRATUITEMENT

Lorsque vous conduisez et que votre véhicule est en sale état, faites le code pour regagner de l'énergie. Votre voiture sera comme neuve !

COMMANDITAIRES PRINCIPAUX

Pour jouer sous le commandement de l'un de ses commanditaires, suivez les instructions ci-dessous.

Luigi	Terminez la mission "Donne-moi Liberty".
Joey Leone	Terminez la mission "La mistérieuse Misty".
Tony Cipriani	Terminez la mission "Le chauffeur de Monsieur".
Don Salvatore Leone	Terminez la mission "La rencontre".
Asuka Kassen	Terminez la mission "Dernières volontés".
Kenji Kassen	Terminez la mission "Sayonara Salvatore".
Ray Machovski	Terminez la mission "Jour de paye".
Donald Love	Terminez la mission "Preuves à prouver".

GARAGE CACHÉ À PORTLAND

Allez sur les docks de Portland. Près de l'eau, vous trouverez une grue capble d'aimanter les véhicules de fonction (ambulances, voitures de police, tank, camions de pompier...). Emmenez chacune de ces voitures à cet endroit pour les garder sous le coude en cas de besoin.

MONTER SUR LE TOIT DU MÉTRO

Rendez-vous sur la troisième île. Entrez puis sortez de la première place, vous serez alors sur le toit du métro. Si vous voulez sortir, sautrez dans le bleu.

DES ÉTUDIANTES STUDIEUSES

Allez à l'université de l'ile de Staunton, et tuez une étudiante en vous débrouillant pour qu'elle tombe sur le dos. Rgardez ces feuilles de cours.

RÉTRÉCIR LA LUNE

Pour rétrécir la taille de la lune, prenez un fusil sniper, visez la lune et tirer dessus : vous verrez ainsi la lune diminuer ou augmenter.

TEMPS INFINI POUR LES MISSIONS DE POMPIER

Pour obtenir du temps infini aux missions de pompier, il faut d'abord faire une mission. Débrouillez-vous pour éteindre le feu à 0 seconde, juste avant que ne s'affiche "Mission échouée". Le timing doit être PARFAIT. Le temps aura disparu, mais vous continuerez la mission jusqu'à ce que vous sortiez de la voiture. Attention, vous devrez refaire la manip à chaque fois que vous voudrez du temps infini pour les missions de pompier.

Grandia II

© Ubisoft / Game Arts 2002

MODIFICATIONS DANS LE JEU

Terminez le jeu une fois, et rejouez une partie. De nouveaux objets apparaitront alors, dans de nombreux endroits.

Grandia III

© Square Enix / Game Arts

SKILL BOOKS ET MANA EGGS

A un certain stade du jeu, vous aurez la possibilité de trouver des boutiques vous permettant de tirer partie des Skill Books et des Mana Eggs autrement qu'en les équipant simplement sur vos personnages. Vous pourrez notamment combiner les Mana Eggs entre eux pour en créer de plus puissants, et extraire les magies et pouvoirs cachés dans les Mana Eggs et les Skill Books, moyennant une somme d'argent dérisoire. La plupart des magies et des compétences ne peuvent être obtenues que de cette façon.

Gravity Games : Bike Street, Vert, Dirt

© Midway 2002

CHEAT MODE

Entrez l'un de ces codes dans le menu des cheats

Master code

LOTACRAP

Stats au max

MAXSTATS

Tous les vélos

PIKARIDE

Stats Dennis McCoy's

DMCDMAN

Bobby Bones

BONEGUY

Bird Brains

FLYAWAY

Hotty Babe

BADGIRL

Angus Sigmund

SIGMAN

Ramp Granny

OLDLADY

DÉBLOQUER LES NIVEAUX

Entrez l'un de ces codes dans le menu des cheats

Niveau Train Depot

CHOOCHOO

Niveau Museum DistricT

ARTRIDER

Niveau Fuzzy's Yard

FUZYDIRT

Niveau Mount Magma

VOLCANO

Niveau Gravity Games Street

PAVEMENT

Niveau Gravity Games Vert

GGFLYER

Niveau Gravity Games Dirt

MUDPUDLE

SÉQUENCES VIDÉOS

Entrez l'un de ces codes dans le menu des cheats

Andre Ellison

ANDFMV

Dennis McCoy

DMCFMV

Jamie Bestwick

JAMFMV

Leigh Ramsdell

LEIFMV

Mat Berringer

MATFMV

Reuel Erikson

REUFMV

Fuzzy Hall'

FUZFMV

Gregory Horror Show

© Capcom 2003

+ D'INFOS FORUM

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu et sauvegardez pour accéder au mode difficile.

ECRAN TITRE DIFFÉRENT

Terminez le jeu et sauvegardez pour avoir un nouvel écran titre.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Perdu dans la forêt, votre chemin vous guide finalement vers un vieil hôtel tenu par un rat pour le moins très étrange. Gregory, c'est le nom du rat, vous conduit à votre chambre. Pendant la nuit, La Mort vient vous parler en rêves. Elle vous propose de vous faire sortir de l'hôtel à condition que vous lui fournissiez des âmes retenues prisonnières ici. C'est ce que nous allons faire ensemble avec cette solution. Notez qu'hormis les livres, je n'indiquerai pas tous les objets cachés dans le manoir. Fouillez tous les recoins en toquant un peu partout. Je ne vous signalerai pas non plus l'emplacement des herbes qui sont évidentes à trouver.

La 1ère Nuit : Pension Gregory

Neko Zombie

Pour l'instant, il n'y a rien dans votre chambre qui puisse retenir votre attention, mais vous entendez un cri dans la pièce adjacente. Sortez dans le couloir. Quelqu'un semble avoir très faim dans la chambre 102. En jetant un coup d'oeil par la serrure, vous apercevez un chat enfermé dans ce qui n'est pas une chambre mais une cellule. Elle veut vous parler, mais ne le fera qu'à condition que vous lui apportiez la clé de sa porte. Cette clé se trouve sur le comptoir dans le hall. Suivez ses indications pour vous y rendre. Vous ne pouvez pas vous tromper, c'est au bout du couloir à gauche (porte Lobby). Gregory est là et vous empêche de prendre la clé. Parlez-lui pour en apprendre plus sur le chat. Il s'apprête alors à partir faire sa ronde. Juste avant qu'il ne s'en aille, parlez-lui une seconde fois et il vous donnera un plan du rez-de-chaussée. Lorsque vous serez seul, prenez enfin la clé que vous êtes venu chercher. Retournez alors à la chambre du chat et ouvrez le cadenas. L'animal se présente. Elle se nomme Neko Zombie. Elle vous apprend que les pensionnaires de l'hôtel prévoient de vous retenir enfermé ici pour toujours et qu'ils ne vous donneront pas leurs âmes aussi facilement. Il vous faudra repérer leur point faible pour les avoir. Neko vous apprend (un peu tard) à regarder par les trous de serrures. Observez-la dans sa cellule. Elle dit avoir faim et qu'elle veut quelques chose de sucré, de pas trop froid et qui ferait office de dessert. Entrez lui parler de nouveau. A sa question, répondez "chocolat". Elle vous remet son âme. Vous pouvez alors la questionner à votre tour et en apprendre plus sur les âmes perdues, les pensionnaires et sur l'hôtel. Allez ensuite dormir pour donner l'âme de Neko à La Mort.

Catherine

A votre réveil, vous trouvez une lettre glissée sous votre oreiller. Il s'agit de Neko qui tient à vous parler de Catherine, la pensionnaire de la chambre 104. Posez toutes les questions que vous voulez à Neko puis sortez dans le couloir. Vous croiserez James, le petit-fils de Gregory, puis Gregory lui-même. Restez un peu dans le couloir. Cette fois, c'est Catherine qui sort et décide de s'enfuir afin que vous ne récupériez pas son âme. Vous êtes donc seul. Partez en reconnaissance dans l'hôtel. La plupart des portes du rez-de-chaussée sont fermées, et l'accès au sous-sol ou au premier étage n'est pas encore autorisé. Vous croiserez sûrement James dans vos pérégrinations. Il vous parlera de la peau de banane qu'il a mis par terre pour faire tomber Catherine (peau de banane ramassée un peu plus tôt par Gregory). Allez donc à la cuisine pour en trouver une autre. La cuisine se trouve près du hall d'entrée, derrière les grandes doubles portes. Dans la cuisine, prenez une peau de banane puis retournez dans la salle à manger. Observez le hall d'entrée par le trou de la serrure. Vous voyez Catherine retourner dans sa chambre et James parler de sa soif de sang... Sortez dans le hall puis dans le couloir qui mène à votre chambre. Déposez la peau de banane quelque part entre votre chambre et celle de Catherine puis allez frapper à sa porte pour la faire sortir. Au bout d'un moment, elle devrait glisser sur la peau. Profitez de ce moment pour récupérer son âme. Tout s'enchaîne à partir de cet instant. Neko vous explique pas mal de choses concernant votre état mental et comment le garder à un bon niveau (principalement avec des herbes, en dormant ou en lisant un bon livre, ce que vous pouvez faire dans votre chambre). Remettez la seconde âme à La Mort et apprêtez-vous à partir à la recherche de la troisième. A partir de maintenant, Catherine vous fera "mal" à chaque fois que vous la croiserez. Prenez donc soin de l'éviter soigneusement.

Judgment Boy

Dès votre sortie dans le couloir, vous verrez Judgment Boy. Il vous demande d'apporter un objet si vous avez un problème afin qu'il puisse vous juger. Pour le moment, entrez dans la chambre de Catherine. Vous pouvez prendre le livre coquin sous le matelas et donnez-le à Gregory. Il vous conseillera de chercher de plus saines lectures à la bibliothèque. Regardez parmi tous les livres pour trouver celui traitant de l'Auto-Estime. Profitez de ce que le chapitre soit court pour fouiller le plus de pièces possibles et dénicher un maximum de livres (voir la liste ci-dessous). Vous pouvez maintenant aller voir Judgment Boy dans sa chambre. Montrez-lui le livre d'Auto-Estime et répondez à sa question par "Essaie de m'arrêter". Il vous remettra alors sagement son âme. Ramassez-la, puis retournez dormir dans votre chambre pour confier l'âme à La Mort.

La 2ème Nuit : Au Bord de la Folie

Lost Doll

Rendez-vous dans l'entrée de l'hôtel avec en poche au moins 5 herbes. L'une des portes mène à un magasin de souvenirs. Echangez vos herbes contre une poupée. Montez alors à l'étage, dans la chambre 202. Prenez le plan de l'étage. Vous trouverez Lost Doll assise devant la chambre 206. Donnez-lui la poupée. Lorsqu'elle s'en ira jouer avec, entrez dans sa chambre et volez son âme sur le lit. Retournez vous coucher dans votre propre chambre

Mummy Papa & Mummy Dog

Vous vous réveillez en pleine forme. Prendre l'âme de Mummy Papa n'est pas difficile mais ça peut prendre du temps. Le truc est d'attendre la nuit pour qu'il s'endorme. A ce moment-là, entrez dans sa chambre et volez le flacon qui contient son âme. En attendant de pouvoir le faire, fouillez l'hôtel à la recherche d'objets cachés et de livres. Faites tout de même attention aux pensionnaires qui peuvent vous poursuivre. Je pense notamment à Catherine et à Lost Doll.

Cactus Gunman

L'âme de Cactus Gunman est très facile à prendre. Il vous suffit d'attendre que votre victime soit une pièce. Frappez à sa porte et courez vous cacher au détour d'un couloir. Effectuez cela trois fois et Cactus Gunman, dans sa grande couardise, s'enfuira en laissant son âme derrière lui. Prenez garde à ne pas vous faire voir des autres personnages. Après un bon dodo, d'autres âmes arrivent à l'hôtel.

La 3ème nuit : La vérité cachée

Hell's Chef

Le chef est en train de préparer une soupe à la cuisine. Je ne suis pas sûr qu'il apprécierait si quelqu'un venait toucher à son potage. Prenez 8 d'objets plus ou moins inutiles (des herbes vertes et des bandages par exemple) et rendez-vous à la cuisine. Le chef s'enfuira vous laissant tout le temps qu'il faut pour vider vos poches dans le bouillon. Lorsque ce sera fait, enfuyez-vous vite et placez-vous devant la porte de la remise (en haut à droite du rez-de-chaussée). Le chef fouillera tout l'hôtel à votre recherche. Dès qu'il vous verra, entrez dans la remise. Le courant d'air fera que la flamme sur la tête du chef s'éteindra laissant son âme à ses pieds. Prenez-la pour la rendre à La Mort pendant votre sommeil.

TV-Fish

TV-Fish est un personnage assez bizarre (tous le sont, c'est vrai...) dans la mesure où il n'a pas de chambre propre et se contente de naviguer dans l'hôtel. N'ayez pas peur de lui puisqu'il ne vous fera jamais de mal, au contraire, il aura plutôt tendance à vous fuir. Commencez par aller acheter des piles au magasin de l'entrée. Elles vous coûteront 5 étoiles. Passez par le jardin pour descendre à la cave. La cave est composée de trois niveaux. Vous trouverez la carte du premier juste devant vous en arrivant. En y jetant un coup d'oeil, notez les escaliers en bas à droite, ils vous ramènent directement dans le couloir de l'hôtel, au niveau de la grille fermée. Allez plutôt vers la gauche et entrez dans la chambre numéro 3. Fouillez-la pour découvrir une télécommande. Dans votre inventaire, utilisez les piles pour alimenter cette télécommande. Remontez au bar et donnez un coup sur le juke-box. TV-Fish fera son apparition. Visez-le avec la télécommande pour l'immobiliser et lui piquer son âme. Tout comme Judgment Boy, ce personnage ne vous fera pas de mal si vous le croisez de nouveau.

Roulette Boy

Descendez à la cave. Trouvez les escaliers vers la gauche et descendez encore d'un niveau. Suivez le couloir jusqu'à trouver le plan de cet étage. Repérez les escaliers pour vous enfoncer encore un peu sous l'hôtel. Suivez également le couloir. Vous passerez devant plusieurs tunnels de part et d'autres. Prenez le troisième couloir à droite afin de récupérer le plan. En vous aidant de la carte, prenez le dernier tunnel à gauche. Vous y trouverez un gros dé posé par terre. Notez qu'à chaque niveau du sous sol, il y a un interrupteur qui permet d'ouvrir une trappe pour accéder directement à l'étage inférieur. Si vous utilisez la trappe du troisième sous-sol, vous atterrirez dans le jardin. Cherchez maintenant Roulette Boy pour lui parler et lui proposer de jouer (équipez-vous du dé pour le faire). Il s'agit en fait d'un jeu de l'oie. Vous êtes opposé à Gregory, le premier arrivé au bout du parcours. Si c'est vous, vous remporterez l'âme de Roulette Boy.

La 4ème nuit : Où mène le chemin

My Son

Allez fouiller la remise. Vous trouverez un beau tournevis dans la boîte à outils bleue. Cet objet appartieny à My Son, si son père, Clockmaster, vous voit avec, il commencera à vous poursuivre. Il est préférable de choisir une heure tardive pour faire cela, afin de ne pas être dérangé par les autres pensionnaires. Le but est de distancer suffisamment votre poursuivant pour qu'il utilise son pouvoir de téléportation. A la troisième téléportation, il s'écroulera de fatigue au sol. Prenez le chronomètre doré qu'il portait sur lui. Cherchez maintenant My Son pour lui montrer lui aussi le tournevis. Il appellera alors on père qui ne pourra pas l'aider. My Son vous laissera alors prendre son âme.

Angel/Devil Dog

Un match de foot passe à la télé vers 18H. A cette heure précise, Angel Dog et Gregory la meilleure place sur le canapé du salon (lounge sur la carte, rez-de-chaussée). Pour éviter cette dispute, allez chercher le livre coquin dans la remise et attendez Gregory vers 17H55 devant la porte du salon. Donnez lui le livre et il s'en ira. Entrez au salon. Cela devrait faire fuir Angel Dog, mais n'ayez pas d'inquiétude, elle reviendra sitôt. Vous avez alors le temps de vous planquer

derrière le canapé (touche △ , comme pour les placards). Il vous suffira alors de récupérer le flacon contenant son âme sur la table et de l'apporter à La Mort.

Judgment Boy Gold

Pour recevoir l'âme de Judgment Boy Gold, il vous suffit d'aller lui parler au troisième sous-sol. Cinq questions vous seront posées, toutes en rapport avec les pensionnaires du l'hôtel. Répondez correctement et vous obtiendrez l'âme (Les questions changent à chaque partie). Remontez donner l'âme à La Mort. Notez qu'après avoir rendu cette âme, vous ne pourrez plus chercher les livres qu'il vous manque puisque toutes les portes de la maison seront fermées à l'exception de la porte d'entrée. C'est d'ailleurs là que vous devez aller pour vous échapper.

La 5ème nuit : La Grande Evasion

Gregory et sa mère
Lorsque vous essayerez de franchir les portes de la pension, vous serez rattrapé par la Mère de Gregory. Elle vous enfermera dans une nouvelle pièce de la bâtisse. Sortez de là et suivez le couloir jusqu'à la grande porte avec les crânes incrustés. Entrez et montez les escaliers. Passez encore une porte pour vous retrouver dans la salle abritant toutes les âmes capturées. Fouillez cette pièce pour trouver la Clé de l'Espoir. Il y a aussi beaucoup d'objets de soins à prendre ici. Redescendez à la grande porte et continuez tout droit. Tout au bout du couloir, déverrouillez la porte grâce à la clé que vous venez de trouver. Rendez-vous à l'entrée. La mère de Gregory est toujours dans le coin. Cette fois, vous ne pourrez pas échapper au combat. La vieille dame se téléportera plusieurs fois dans la pièce. Evitez-la en la fuyant dès qu'elle apparaît près de vous. Après trois ou quatre téléportations, elle reprendra son souffle. A ce moment-là, placez-vous devant la porte et attendez qu'elle lance une boule de feu. Evitez son tir et laissez la boule s'écraser contre la porte. Recommencez cela six fois pour détruire petit à petit la porte. Faites attention à votre ennemi qui est de plus en plus rapide et qui envoie de plus en plus de boules de feu au fur et à mesure que le combat avance. Sortez dès que vous le pourrez. Gregory tentera de vous retenir, mais il vous suffira de l'éviter et de courir vers la lumière pour vous échapper et regarder la séquence finale du jeu.

Livres

Le Lasso de mon Frère
1- Dans la chambre 203
2- Dans la chambre 203
3- Prenez le livre pendant que Gunman jardine (vers 9H du matin)

Je déteste la Fumée
1- Derrière le tableau de la salle à manger (à droite)
2- Dans le petit meuble de la chambre 201

Le guide du poison
1- Dans la bibliothèque
2- Dans la bibliothèque, après que Hell's Chef y soit passé pour écrire ses recettes

Gregory mis à nu
1- Dans la bibliothèque
2- Dans la bibliothèque
3- Dans l'armoire de la chambre de Gregory et de James

Seringue magazine
1- A l'infirmerie
2- Dans la bibliothèque
3- Dans le petit salon (face à l'infirmerie)

Retour à temps
1- Sur la table de la bibliothèque
2- Sur le comptoir du bar
3- Dans l'horloge de la remise (uniquement à partir de la 4ème nuit)

Hors du temps
1- Frappez le bureau de la chambre 103
2- Sur le bureau de la chambre 206
3- Dans la chambre 202

Moi et ma poupée
1- A échanger contre deux étoiles à la boutique
2- Dans le jardin
3- Dans la chambre 206
4- A échanger contre deux étoiles à la boutique

Difficile choix !
1- 2ème couloir à gauche du 3ème sous-sol
2- Dans le vestiaire du jacuzzi

Le Pistolero
1- A échanger contre deux étoiles à la boutique
2- A échanger contre deux étoiles à la boutique
3- A échanger contre deux étoiles à la boutique
4- A échanger contre deux étoiles à la boutique
5- A échanger contre deux étoiles à la boutique

Le Jour du Jugement
1- A échanger contre deux étoiles à la boutique
2- A échanger contre deux étoiles à la boutique
3- Posé sur la table de l'entrée
4- ?
5- Dans la chambre de Judgment Boy, après son entraînement avec Gold.

Malade mais Heureux
1- A échanger contre trois étoiles à la boutique
2- A échanger contre trois étoiles à la boutique

Photos Angeliques
1- A échanger contre cinq étoiles à la boutique
2- ?

Vie d'un poisson
1- Immobiliser TV-Fish avec la télécommande et le fouiller
2- Immobiliser TV-Fish avec la télécommande et le fouiller
3- Immobiliser TV-Fish avec la télécommande et le fouiller

Livre de la roulette
1- A gagner en jouant avec Roulette Boy
2- A gagner en jouant avec Roulette Boy
3- A gagner en jouant avec Roulette Boy
4- A gagner en jouant avec Roulette Boy

Livre de Neko
1- Nourrissez Neko

2- Nourrissez Neko

Horoscope sanglant

1- Dans la cuisine, après le passage de Catherine et James

2- ?

© Koei / Vanillaware 2007

MODE DE DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Mode Difficile
Terminez toutes les missions de l'aventure, plus les missions bonus en mode Normal.

Growlanser : Generations

© Working Designs

TOUS LES OBJETS (GROWLANSER 2)

Sur l'écran de la carte, faites : Haut, Droite, L2, L2, Bas, R2, R2, Haut, Bas, R2, L2, Droite, Gauche, , , .

GTC Africa

© Rage Software 2002

CHEAT MODE

Maintenez L1 + R2, relâchez, maintenez L2 + R1, relâchez puis faites rapidement Gauche, Droite et Start à l'écran principal.

Guilty Gear X

© Virgin Interactive / Sammy 2002

COMBATTANTS SUPPLÉMENTAIRES

Sur l'écran "Press Strat", appuyez sur Bas, Droite, Droite, Haut, Start. Vous aurez ainsi débloquer Testament et Dizzy dans tous les modes de jeu.

JOUER AVEC TESTAMENT

Teminez le mode arcade ou atteignez le niveau 20 du mode survival et battez Testament pour jouer avec lui.

JOUER AVEC DIZZY

Atteignez le niveau 30 du mode survival et battez Dizzy pour jouer avec lui.

MODE GUILTY GEAR

Atteignez le niveau 100 du mode survival et batte l'adversaire final pour débloquer le mode Guilty Gear.

Guilty Gear X2

© BigBen Interactive / Arc System Works 2003

VIDER L'ÉCRAN DE PAUSE

Appuyez sur Select pour enlever les ombres du menu Pause.

TENSION ILLIMITÉE

Lorsque vous choissisez votre personnage, passez-le en SP et appuyez sur Start.

COMBATTANTS EX

Battez un combattant EX en mode survival. Maintenez L2 en selectionnant ce personnage pour un match pour le contrôler en mode EX (sans effet sur Robo Ky, Kliff et Justice).

COMBATTANTS SP

Battez un combattant SP en mode survival. Maintenez L2 en selectionnant ce personnage pour un match pour le contrôler en mode SP.

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES CACHÉS

Se battre avec Robo Ky

Battez robo Ky au niveau 210 du Survival.

Se battre avec Kliff

Battez Kliff au niveau 220 du Survival.

Se battre avec Justice

Battez Justice au niveau 230 du Survival

CHOIX DU STAGE

En mode Versus ou Training, appuyez sur R2 lorsque vos choissisez votre adversaire.

Guilty Gear X2 Reload

© Zoo Digital / Sammy 2004

BONUS

Combattants EX

Battez un combattant EX en mode Survival puis maintenez L2 quand vous choisissez ce personnage pour l'avoir en version EX. Autrement, terminez 30 missions.

Combattants SP

Battez un combattant SP en mode Survival puis maintenez L1 quand vous choisissez ce personnage pour l'avoir en version EX. Autrement, terminez 80 missions.

Modes GGX et GGXX

Terminez 70 missions.

Jouer avec Kliff

Terminez 50 missions ou accumulez 72 heures de jeu.

Jouer avec Justice

Terminez 50 missions ou accumulez 72 heures de jeu.

Affronter les combattants d'or

Mettez en surbrillance les options Arcade ou M.O.M puis maintenez L1 quand vous les sélectionnez.

Affronter les combattants EX

Mettez en surbrillance les options Arcade ou M.O.M puis maintenez L2 quand vous les sélectionnez.

Affronter les combattants EX d'or

Mettez en surbrillance les options Arcade ou M.O.M puis maintenez L1 + L2 quand vous les sélectionnez.

Guilty Gear XX Core

© Sega / Arc System Works

BONUS

Personnages EX

Battez la version dark de chaque personnage en mode Survival pour les débloquer en version EX. Choisissez-les en appuyant sur Start lorsque vous êtes sur l'écran de sélection des personnages.

Guilty Gear Generations

Totalisez plus de 48 heures de jeu pour débloquer les personnages en version Guilty Gear Generations.

Artwork de fin EX

Terminez le mode Arcade avec un personnage EX pour débloquer son artwork de fin EX.

AFFRONTER DES PERSONNAGES EX ET GOLD EN MODE ARCADE

Personnages EX

Placez-vous sur le mode Arcade, maintenez L2 et appuyez sur ◎ .

Personnages Gold

Placez-vous sur le mode Arcade, maintenez L1 et appuyez sur ◎ .

JOUER AVEC DES PERSONNAGES GOLD OU SHADOW

1ère méthode

Accumulez plus de 48 heures de jeu.

2ème méthode

Personnages Gold
Allez sur l'écran de sélection des personnages, changez le mode sur Slash puis choisissez votre combattant avec Dust.

Personnages Shadow

Allez sur l'écran de sélection des personnages, changez le mode sur Reload puis choisissez votre combattant avec Dust.

Guilty Gear XX Core Plus

© PQube / Arc System Works 2010

PERSONNAGES CACHÉS

Justice

Terminer son mode Story.

Kliff

Terminer son mode Story.

AFFRONTER LES PERSONNAGES EX

Affronter les personnages EX en mode Arcade

Au menu principal, placez le curseur sur Arcade et maintenez le bouton Dust avant de lancer une partie.

Affronter les personnages EX en mode M.O.M

Au menu principal, placez le curseur sur M.O.M et maintenez le bouton Dust avant de lancer une partie.

COULEURS ALTERNATIVES

Personnages en version noire

Vous devez d'abord avoir accumulé plus de 48 heures de jeu ou bien terminé le mode Survival au niveau 1 000. Ensuite, choisissez la couleur Slash et sélectionnez votre personnage en appuyant sur la touche Dust.

Personnages en version or

Vous devez d'abord avoir accumulé plus de 48 heures de jeu ou bien terminé le mode Survival au niveau 1 000. Ensuite, choisissez la couleur Reload et sélectionnez votre personnage en appuyant sur la touche Dust.

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES EX

Terminez leurs scénarios en mode Story en complétant tous les embranchements, ou bien battez-le en mode Survival.

MODE GG

Réussir les 30 défis du mode Mission.

Guitar Hero

© RedOctane / Harmonix 2006

CHEAT CODES

Entrez ces codes assez rapidemment sur le menu principal. Un son confirmera la réussite de l'opération. Attention, le jeu ne peut pas être sauvegardé une fois que l'un des ces codes a été entré.

Code maître (tout débloquer)
Jaune, Orange, Bleu, Bleu, Orange, Jaune, Jaune

Le public a une tête de singe
Bleu, Orange, Jaune, Jaune, Jaune, Bleu, Orange

Le public a une tête de squelette
Orange, Jaune, Bleu, Bleu, Orange, Jaune, Bleu, Bleu

Guitare Air
Orange, Orange, Bleu, Jaune, Orange (version US)
Jaune, Jaune, Orange, Bleu, Jaune (version PAL)

Jauge Rock toujours verte
Jaune, Bleu, orange, orange, Bleu, Bleu, Jaune, orange

Débloquer Hero Guitar
Bleu, Orange, Jaune, Bleu, Bleu (version US)
Bleu, Jaune, Bleu, Orange, Bleu (version PAL)

Guitar Hero 5

© Activision / Neversoft 2009

CHEAT CODES

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

AutoKick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

Mode Focus

Jaune, Vert, Rouge, Vert, Jaune, Bleu, Vert (2)

Mode HUD libre

Vert, Rouge, Vert (2), Jaune, Vert (3)

Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

Personnages invisibles

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

Slide permanent

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Bleu, Jaune, Bleu

Tous les HOPO

Vert (2), Bleu, Vert (3), Jaune, Vert

Tous les personnages

Bleu (2), Vert (2), Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Contest Winner 1

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

Couleur flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

Couleur gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Hyper-vitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

Couleur étoile

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

INVITÉS SPÉCIAUX

Carlos Santana

Réussir le morceau "No One To Depend On (live)" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Johnny Cash

Réussir le morceau "Ring of Fire" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Kurt Cobain

Réussir le morceau "Smells Like Teen Spirit" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Matt Bellamy

Réussir le morceau "Plug in Baby" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Shirley Manson

Réussir le morceau "I'm Only Happy When It Rains" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Guitar Hero : Aerosmith

© Activision / Neversoft 2008

CHEATS

Entrez les codes suivants dans l'écran "Cheats" présent dans le menu "Options", en appuyant sur les frettes et en jouant les notes avec le médiator. Notez que les lettres V, R, J, B et O correspondent respectivement aux frettes verte, rouge, jaune, bleue et orange.

Débloquer toutes les chansons.

R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+B

Mode Air Guitar.

R+J, V+R, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+B, J+O

Mode Super Speed.

J+O, J+O, J+O, J+O, J+O, R+J, R+J, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+O, J+O

Pas d'échec.

V+R, B, V+R, V+J, B, V+J, R+J, O, R+J, V+J, J, V+J, V+R

Mode performance (pas d'affichage des notes).

V+R, V+R, R+O, R+B, V+R, V+R, R+O, R+B

Mode précision.

R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B, R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B

PERSONNAGES CACHÉS

Après avoir débloqué ces personnages, vous devez les acheter en mode Carrière.

DMC

Battez DMC sur le morceau "King of Rock".

Joe Perry

Battez-le dans un duel de guitare en mode Carrière.

CHANSONS À DÉBLOQUER

Une fois débloqués, ces morceaux sont accessibles dans la section "The Vault" qui apparaît lorsque vous appuyez sur la fret bleue depuis la liste des morceaux principaux.

Aerosmith : "Kings and Queens"

Terminez le mode Carrière.

Joe Perry : "Joe Perry Guitar Battle"

Battez Joe Perry dans un duel de guitare en mode Carrière.

GUITARES

Doubleneck

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Expert.

Get a Grip

Terminez le mode Carrière en Difficile.

Nine Lives (Daredevil)

Terminez le mode Carrière en Facile.

Permanent Vacation

Terminez le mode Carrière en Moyen.

Rock In A Hard Place (Zeitgeist)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Moyen.

Toys In The Attic (Rocking Horse)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Facile.

Walk This Way

Terminez le mode Carrière en Expert.

Guitar Hero : Metallica

© Activision / Neversoft 2009

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.

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

BRRVRVRJ	Couleur Gem
JJBRBVRR	Mode Performance
JRVRVRRB	Black Highway
JVRBBBBR	Auto Kick (basse auto)
RRBJVVVJ	Instruments "Air"
RRJRBRRB	Couleur Etoile
RRRBBVVJ	Drum permanent
RVVJBVJV	Fireball vocal
VBRJJRVV	Hyper Vitesse
VRJBBJRV	Costumes Metallica
VRJBRJBV	Ligne 6 débloquée (studio)
VRJJJBBV	Invisibilité
VRVBRRJB	Couleur Flamme
VVRRJRJB	Notes connectées

PERSONNAGES ET COSTUMES BONUS

Personnages

James Hetfield

Remporter 100 étoiles dans la carrière de chanteur.

James Hetfield (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de chanteur.

James Hetfield (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de chanteur.

King Diamond

Réussir le morceau "Evil" dans n'importe quelle carrière.

Kirk Hammett

Remporter 100 étoiles dans la carrière de guitariste.

Kirk Hammett (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de guitariste.

Kirk Hammett (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de guitariste.

Lars Ulrich

Remporter 100 étoiles dans la carrière de batteur.

Lars Ulrich (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de batteur.

Lars Ulrich (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de batteur.

Lemmy

Réussir le morceau "Ace of Spades" dans n'importe quelle carrière.

Robert Trujillo

Remporter 100 étoiles dans la carrière de bassiste.

Robert Trujillo (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de bassiste.

Robert Trujillo (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de bassiste.

Marcus Fretshreder

Remporter 55 étoiles dans la carrière de guitariste.

Matty Cannz

Remporter 55 étoiles dans la carrière de batteur.

Riki Lee

Remporter 55 étoiles dans la carrière de chanteur.

Shirley Crowley

Remporter 55 étoiles dans la carrière de bassiste.

Zack Harmon

Remporter 100 étoiles en tant que groupe.

Zack Harmon (Classic)

Remporter 150 étoiles en tant que groupe.

Zack Harmon (Zombie)

Remporter 200 étoiles en tant que groupe.

Instruments

Klown Bass

Remporter 45 étoiles en tant que bassiste.

Mean Green Bass

Remporter 25 étoiles en tant que bassiste.

Chansons (Wii et PS2 uniquement)

"Broken, Beat & Scarred"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

"Cyanide"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

"My Apocalypse"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

Guitar Hero : World Tour

© Activision Blizzard / Budcat 2008

CHEATS

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

Aaron Steele

Bleu, Rouge, Jaune (5), Vert

Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

Always Slide

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

AT&T BallPark

Jaune, Vert, Rouge (2), Vert, Bleu, Rouge, Jaune

Auto Kick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

Extra Line 6 Tones

Vert, Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu, Vert

Couleur Flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

Couleur Gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Hypervitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

Rockeur Invisible

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

Jonny Viper

Bleu, Rouge, Bleu (2), Jaune (3), Vert

Nick

Vert, Rouge, Bleu, Vert, Rouge, Bleu (2), Vert

Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

Rina

Bleu, Rouge, Vert (2), Jaune (3), Vert

Couleur Star

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

Débloque toutes les chansons

Bleu (2), Rouge, Vert (2), Bleu (2), Jaune

Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

PERSONNAGES CACHÉS

Une fois ces personnages débloqués, vous devez les acheter via le menu de sélection des personnages.

Billy Corgan

Jouer le morceau "Today" en mode Carrière (Band).

Hayley Williams

Jouer le morceau "Misery Business" en mode Carrière (Vocal).

Ozzy Osbourne

Jouer le morceau "Ozzfest gig" en mode Carrière (Vocal).

Rockubot

Terminer le mode Carrière (Drum).

Skeleton

Terminer le mode Carrière (Vocal).

Sting

Jouer le morceau "Demolition Man" en mode Carrière (Basse).

Ted Nugent

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

Travis Barker

Jouer le morceau "Dammit" en mode Carrière (Drum).

Zakk Wylde

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

DÉBLOQUER "PULL ME UNDER"

Terminer la carrière complète pour chaque instrument dans tous les niveaux de difficulté pour débloquer la chanson des crédits.

Guitar Hero Greatest Hits

© Activision 2009

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.
J = Jaune
B = Bleu
R = Rouge
V = Vert

Couleur étoile

V, R, V, J, V, B, J, R

Couleur Gem

R, R, R, B, B, B, J, V

Drum permanent

V, V, R, R, B, B, J, J

Fireball vocal

V, B, R, R, J, J, B, B

Hyper Vitesse

R, V, B, J, V, J, R, R

Instruments "Air"

J, R, B, V, J, R, R, R

Ligne 6 débloquée (studio)

V, R, J, B, R, J, B, V

Rocker invisible

B, R, R, R, R, J, B, V

Slide permanent

B, J, R, V, B, V, V, J

Guitar Hero II

© Activision / Harmonix 2006

CHEAT CODES (US)

Ces codes sont à entrer à l'écran titre.

J = Jaune
B = Bleu
O = Orange

"Air Guitar"

J, J, B, O, J, B

Foule modifiée (1)

B, O, J, O, J, O, B

Foule modifiée (2)

O, B, J, J, O, B, J, J

Tête enflammée

O, J, O, O, J, O, J, J

Tête de cheval

B, O, O, B, O, O, B, O, O, B

Hyper Vitesse

O, B, O, J, O, B, O, J

Mode Performance

J, J, B, J, J, O, J, J

CHEAT CODES (PAL)

Ces codes sont à entrer à l'écran titre.

J = Jaune
B = Bleu
O = Orange

R = Rouge

"Air Guitar"

B, J, O, B, J, J

Foule modifiée (1)

J, O, B, O, B, O, J

Foule modifiée (2)

J, J, B, O, J, J, B, O

Tête enflammée

J, J, O, J, O, O, J, O

Tête de cheval

B, O, O, B, O, O, B, O, O, B, O, O, B, O, O, B, O

Hyper Vitesse

J, O, B, O, J, O, B, O

Mode Performance

J, J, O, J, J, B, J, J

Toutes les chansons

B, J, O, R, O, J, B, J, B, J, B, J, B, J, B, J

MODE PRO FACE-OFF

Terminer le jeu en mode Normal ou plus. En mode Pro Face-off, les deux joueurs devront jouer toutes les notes.

GUITARES À DÉBLOQUER

Accomplissez les objectifs suivants pour débloquer les guitares secrètes dans le magasin :

Guitare poisson
Terminez le mode facile

Guitare cercueil
Terminez le mode medium

Guitare "Snaketapus"
Terminez le mode difficile

Guitare hache
Terminez le mode expert

Guitare USA
5 étoiles sur toutes les chansons en mode facile

Guitare Viking
5 étoiles sur toutes les chansons en mode medium

Guitare globe occulaire
5 étoiles sur toutes les chansons en mode difficile

Guitare "The Log"
5 étoiles sur toutes les chansons en mode expert

BASSES EN COOP

Voici comment débloquer des basses pour le mode coop.

Gibson SG
Terminez 10 chansons en mode coop

Gibson Grabber
Terminez 20 chansons en mode coop

Gibson Thunderbird
Terminez 30 chansons en mode coop

Gibson Les Paul avec la skin Cherry Sunburst Classic
Terminez 40 chansons en mode coop

Hofner Bass
Terminez toutes les chansons du mode coop

Lava Pearl Musicman Stingray
5 étoiles sur 10 des chansons du mode coop

Cream SG
5 étoiles sur 20 des chansons en mode coop

Natural Maple Gibson Grabber
4 étoiles sur toutes les chansons du mode coop

Natural Sunburst Gibson Thunderbird
5 étoiles sur toutes les chansons du mode coop

Guitar Hero III : Legends of Rock

© Activision / Neversoft 2007

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée. Lorsque deux touches sont entre parenthèses, ça signifie qu'elles doivent être actionnées en même temps en plus du mediator.

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

Hyper Vitesse

O, B, O, J, O, B, O, J
Appuyez sur le bouton vert lorsque le code est en surbrillance pour passer d'un niveau de difficulté à un autre.

Mode Performance

(RJ), (RB), (RO), (RB), (RJ), (VB), (RJ), (RB)

Mode Précision

(VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO), (VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO)

Tous les morceaux

(JO), (RB), (RO), (VB), (RJ), (JO), (RJ), (RB), (VJ), (VJ), (JB), (JB), (JO), (JO), (JB), J, R, (RJ), R, J, O

Air Guitar

(BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (VJ), (VJ), (RJ), (RJ)

PISTE BONUS : "THROUGH THE FIRE AND FLAMES"

Pour débloquer ce morceau, battez Lou dans le dernier duel. La nouvelle musique apparaîtra dans la liste des pistes bonus.

SLASH, LOU ET TOM MORELLO

Lou

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $15,000.

Slash

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

Tom Morello

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

ASTUCE POUR LES DÉFIS

Pour remporter facilement les défis qui vous opposent à des adversaires, il suffit de conserver tous les bonus obtenus durant le morceau pour les envoyer tous à la suite au dernier moment.

Guitar Hero Rocks the 80's

© Activision / RedOctane 2007

CHEAT CODES (US)

Ces codes sont à entrer à l'écran titre.

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

"Air Guitar"

J, B, J, O, B, B

Foule modifiée (1)

J, B, O, O, O, B, J

Foule modifiée (2)

B, B, O, J, B, B, O, J

Tête enflammée

J, O, J, O, J, O, B, O

Tête de cheval

B, O, O, B, J, B, O, O, B, J

Hyper Vitesse

J, B, O, O, B, J, J, O

Mode Performance

B, B, O, J, J, B, O, B

Tout débloquer

B, O, J, R, O, J, B, J, R, J, B, J, R, J, B, J

NOUVELLES GUITARES

Fish Guitar

Terminer le mode Easy.

Casket Guitar

Terminer le mode Medium.

Snaketapus Guitar

Terminer le mode Hard.

Axe Guitar

Terminer le mode Expert.

USA Guitar

Obtenir 5 étoiles sur tous les morceaux du mode Easy.

Viking Guitar

Obtenir 5 étoiles sur tous les morceaux du mode Medium.

Eyeball Guitar

Obtenir 5 étoiles sur tous les morceaux du mode Hard.

The LOG Guitar

Obtenir 5 étoiles sur tous les morceaux du mode Expert.

MODE PRO FACE-OFF

Terminez le jeu en difficulté Medium ou Hard.

Gumball 3000

© SCi / Climax 2002

CHEAT MODE

Débloquer toutes les voitures Gumball

L1,L1,Gauche,Start,Gauche,Start,R2,Start,R2

Débloquer tous les niveaux

Haut,Haut,Bas,Haut,Start,R1,Bas,L2,Start

Débloquer toutes les voiture challenge

Bas,Bas,Bas,L2,L2,Bas,Droite,R2,Start

Débloquer tous les modes de jeux.

Start,Start,Start,Gauche,Droite,Bas,Droite,L1,Bas,R2,R2

Dommages infinis

L2,L2,R1,R2,Start,Haut,Haut,Start

Temps illimité

Bas,Bas,Haut,Haut,L2,Haut,Haut,Start

Débloquer les niveaux de la police

Gauche,Gauche,Start,L2,Start,Haut,Haut,Start,L

Toutes les cartes SOG

Bas,Bas,Haut,R2,R2,L1,R2,R2,Bas,Start

Cheat sur l'IA

Gauche,Haut,Bas,Droite,Start,Start,L2,R2

Gun

© Activision / Neversoft 2005

VAINCRE REED

Vaincre Reed qui vous nargue du haut de son cheval n'est pas une mince affaire. Il ne lui faut en effet pas plus de quelques secondes pour abattre votre cheval, et le moindre temps mort lui permet de regagner de la vie. Toutefois, il existe une méthode toute bête pour le vaincre. Commencez par le faire venir près de l'embarcation en l'éperonnant à l'aide de votre cheval, puis, dès que Reed aura abattu votre monture, collez-vous contre la sienne et frappez-le au couteau sans interruption. Vous devriez avoir largement assez de flasques pour regagner de la vie lorsque vous jauge arrive dans le rouge, et Reed ne bougera même pas pour vous échapper.

VAINCRE DUTCHIE

Dutchie vous vise avec une mitrailleuse gatling depuis le train. Avant de vous en prendre à lui, mettez-vous à couvert derrière les rochers et descendez de cheval. De là, vous pourrez viser un à un les cavaliers avec le fusil. Ensuite, concentrez-vous sur les hommes positionnés sur le train en utilisant le tir éclair ou la visée du fusil. Lorsqu'il ne restera plus que Dutchie, prenez un cheval et foncez vers lui en lui tirant dessus à l'aide du tir éclair. De cette façon, vous aurez le temps de le cribler de balles pendant qu'il détruit votre cheval. Cherchez ensuite un autre cheval et répétez l'opération (tir éclair sans interruption + flasques) pour en venir à bout.

ARMES SPÉCIALES

Terminez toutes les missions du jeu pour débloquer le fusil explosif (Cannon Nock Gun) et le cheval blindé (Reverend Reed's Horse).

Gundam : Gihren's Greed : The Axis Menace

© Namco Bandai

FACTIONS

Flotte de Delaz

Terminer la mission "Earth Federation Forces".

Axe de Glemy

Terminer la mission "Haman Karns Axis".

Neo Zeon de Casval

Terminer la mission "Earth Federation Forces".

Neo Zeon de Char

Terminer la mission "Neo Zeon Of Casval".

AEUG de Quattro

Terminer la mission "Anti Earth United Government".

Titans de Scirocco

Terminer la mission "Titans".

Gundam : Journey To Jaburo

© Bandai

ZAKU DE GARMA

A la mission 2 du mode histoire, tirez sur cinq des Dopps qui tentent de détruire la base Blanche. Pour que ce soit plus facile, sautez sur la base et tirez d'en haut lorsque qu'ils volent vers vous. Une fois que ceci sera fait, avancez dans le niveau mais au lieu de voler vers un Dropp Rouge, Garma sera dans son son Zaku. Battez-le et terminez la mission pour débloquer son costume dans la gallerie. Si vous avez déjà tous les costumes Zeon dans le mode Tactics Battlemode already, alors terminez simplement ce niveau pour débloquer ce costume dans ce mode.

ZAKU 2 DE CHAR

Dans le mode Tactics Battle, battez Char's Z'Gok en mode difficile et en moins de 4 mn.

MODE TACTICS BATTLE

Terminez le jeu pour avoir accès au mode Tactics Battle sur le menu principal.

GunGrave

© Activision / Red Entertainment 2002

MORT ALTERNATIVE

Lorsque vous portez le coup fatal à un boss, appuyez sur △ pour qu'il meurt d'une manière différente

GunGrave O.D.

© Play It / Red Entertainment 2007

NOUVEAUX PERSONNAGES

Terminez le premier chapitre avec Beyond the Grave pour jouer avec Jyuji Kabane et Rocketbilly Redcadillac.

MODE KICK ASS

Terminer le jeu en mode Hard avec tous les personnages.

TOUT DÉBLOQUER

Terminer le jeu en mode Kick Ass.

NOUVELLES TENUES

Billy

Terminer le jeu avec les trois personnages dans n'importe quel niveau de difficulté.

Grave

Terminer le jeu avec les trois personnages dans n'importe quel niveau de difficulté.

Kabane

Terminer le jeu avec les trois personnages dans n'importe quel niveau de difficulté.

GunGriffon : Blaze

© Swing! Entertainement / Treasure 2001

ARMES SUPPLÉMENTAIRES

Définissez un pilote de sexe féminin, entrez le code **FEA MASTER!** en guise de nom, et prenez le Mexique comme pays. Vous commencez alors avec 12 bombes aériennes.

Guy Roux Manager 2002

© Ubisoft / Anco 2002

BONS JOUEURS À BON PRIX

Surveillez les joueurs évoluant dans les clubs d'Europe de l'Est, ils sont bons et pas chers. De plus ils vous seront souvent cédés à un prix inférieur à celui annoncé.

Half-Life

© Sierra / Valve 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivant sur l'écran des cheats.

Invincibilité

Gauche, ▢ , Haut, △ , Droite, ○ , Bas, ✕ .

Munition illimitée

Bas, ✕ , Gauche, ○ , Bas, ✕ , Gauche, ○ .

Mode ralenti

Droite, ▢ , Haut, △ , Droite, ▢ , Haut, △ .

Invisibilité

Gauche, ▢ , Droite, ○ , Gauche, ▢ , Droite, ○ .

Mode alien

Haut, △ , Haut, △ , Haut, △ , Haut, △ .

Gravité Xen

Haut, △ , Bas, ✕ , Haut, △ , Bas, ✕ .

NIVEAUX BONUS

A l'écran des triches, faites △ , ▢ , gauche, droite, ○ , ✕ , haut et bas. Allez ensuite à l'écran des options et choisissez "Extras" pour charger de nouveaux niveaux.

Happy Feet

© Midway / A2M 2006

VIDÉOS

Voici le nombre de médailles d'or à récupérer pour débloquer les vidéos correspondantes.

Out Of The Egg	1 médaille d'or
Mumble The Outsider	6 médailles d'or
Somebody To Love	12 médailles d'or
Amigo Racing	15 médailles d'or
Boogie Wonderland	21 médailles d'or
Driving Gloria Away	26 médailles d'or
The Zoo	31 médailles d'or
All Together Now	33 médailles d'or

Harry Potter : Coupe du Monde de Quidditch

© Electronic Arts 2003

STADE DE QUEERDDITCH

Pour obtenir le stade de Queerdditch, il vous faut gagner la coupe du monde une fois avec n'importe quelle équipe.

LE BALAI FIREBOLT

Pour débloquer le balai Firebolt, récoltez 50 cartes.

L'ÉCLAIR DE FEU

Pour débloquer l'éclair de feu, vous devez récolter 80 cartes.

Harry Potter à l'Ecole des Sorciers

© Electronic Arts / Warthog 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution ne décrit que la démarche générale dans le jeu et n'est pas exhaustive de tous les éléments présents dans le jeu. Vous trouverez sans mal ces objets en explorant à votre guise les coins et recoins de Poudlard.

Introduction

Tout commence quand Hagrid, vous amène chez votre Tante et Oncle, étant encore un jeune enfant. Vous serez convoqué dans une école de sorcellerie qui se prénomme Poudlard. Pour y effectuer vos études.

Tout d'abord, vous serez sur le Chemin de Traverse en compagnie de Hagrid. Vous ferez la connaissance du Professeur Quirell Professeur des Défenses contre les forces du mal. Et votre première mission est de choisir votre baguette au magasin de Ollivander, pour cela une fois dans le magasin. Vous verrez 3 vitrines et essayez les 3 baguettes, vous verrez le comportement de celle-ci et laquelle s'adapte le mieux à votre personnalité. Une fois la baguette choisie, il vous fera un petit rappel de ses ventes de baguettes (hors celle que vous venez de prendre et celle qui vous a servi à vous faire la cicatrice que vous portez. Il vous demandera d'aller récupérer un livre qui contient un sort. Pour cela collez-vous contre le mur de gauche et avancez à petits pas, récupérez les Dragées de Bertie Crochue qui pourront vous servir à la boutique de Fred et Georges une fois récupérées. En face de vous se trouvent des caisses, sautez dessus et récupérez les dragées, ensuite faîtes attention vous aurez des cordes avec des poids qui se balancent, attendez le bon moment pour franchir successivement les 2 passerelles. Ensuite prenez sur votre gauche et longez la corniche, puis continuez tout au bout pour atteindre le livre qui se trouve sur votre droite. Une fois atteint vous aurez un nouveau sortilège qui s'appelle Flipendo.

Une fois le sort appris, vous vous retrouverez dans une pièce, cassez les chaudrons et récupérez les dragées cela libèrera un interrupteur puis lancez un Flipendo dessus qui actionnera un passage. Rampez par le petit trou qui se trouve sur votre droite, arrivé au bout, vous aurez un coffre, ouvrez-le et prenez la carte de Felix Labeille. Ensuite revenez sur vos pas et ouvrez la porte qui se trouve sur votre droite. Vous devrez lancer un Flipendo sur les boucliers dans l'ordre, celui du haut, celui du milieu et celui du bas, le Folio Bruti sera à vous. Vous devrez lancer un Flipendo contre les Korrigans et les attraper pour les mettre dans leur caisse. Ensuite suivez Ollivander sur la porte de votre droite. Vous devrez lancer un Flipendo sur la structure qui tourne sur le bouclier pour que la structure monte et vous ouvre une porte. Vous obtiendrez un nouveau livre. Ensuite concentrez votre Flipendo sur le bouclier et une fois la puissance atteinte, jetez-le, cela déclenchera le mécanisme comme ça l'a fait auparavant et ensuite une porte se débloquera. Ollivander vous remettra la carte de Godric Gyffondor.
Et vous retrouverez Hagrid qui vous offrira une chouette qui se nomme Hedwige.

1er Jour

Vous irez prendre le Poudlard Express, une fois arrivé, vous passerez par le choix du Chapeau Magique et vous irez dans la maison de Gryffondor. Suivez Percy donc montez le grand escalier qui se trouve devant vous et allez sur votre droite. Ouvrez la porte et continuez à suivre Percy pour atteindre la salle commune de Gryffondor. Vous ferez la rencontre de Peeves un esprit frappeur. Une fois arrivé au 7e étage et la porte passée, prenez sur votre gauche et votre droite pour atteindre le portrait de la grosse dame. Une fois dans la salle commune, vous devrez aller voir Fred et Georges pour cela prenez la porte sur votre gauche. Faîtes attention Percy s'y trouve à l'intérieur, une fois le portrait atteint, dîtes le Mot de passe pour continuer. Une fois de l'autre côté Fred et Georges vous expliqueront ce qu'ils

vendent comme articles qui peuvent être sympa. Plongez la main dans le coffre qui se trouve devant vous pour voir ce que vous aurez. Une fois vos achats effectués, revenez dans la salle commune de Gryffondor. Votre journée est terminée.

2e Jour

Vous devrez vous rendre au cours de Potion de Rogue pour cela, suivez Ron. Retournez au grand escalier et descendez dans le hall d'entrée, une fois la porte passée, vous verrez le Professeur McGonagall qui vous présente la coupe des 4 maisons qui a pour but d'élire la meilleure maison. Suivez Ron pour aller au cours de Potion. Vous ferez la connaissance de la bande à Malefoy. Le Professeur Rogue vous donnera des ingrédients à rassembler comme de l'Asphodèle, du Dictame et de l'écorce de Sorbier. Le cours est terminé, Votre prochain cours est celui des Défenses contre les forces du mal avec le Professeur Quirell. Sortez du cachot et retournez au grand escalier. Pour aller au 3e étage. Une fois la porte franchie, prenez sur votre droite et ouvrez la porte où se trouve Hermione. Vous serez alors en compagnie du Professeur Quirell pour votre premier cours ou vous apprendrez le sortilège Lumos. Pour cela récupérez le livre sur votre droite ensuite allez au bout vous verrez des Korrigans, prenez la corniche sur votre gauche faîtes attention des blocs sortent du mur, une fois l'autre rive atteinte. Vous verrez un coffre, récupérez-le avec une Patacitrouille à l'intérieur ensuite lancez un Flipendo sur le Korrigan et jetez-le dans la caisse.

Récupérez le bouclier qui se trouve sur votre droite vous devrez les récupérer tous pour avoir la note maximale. Sautez sur l'autre rive qui vous sépare et passez la porte. Ensuite arrivé dans la salle, allez sur votre droite puis montez sur l'échelle et calibrez le cube sur le trou. Cela produira un mécanisme, descendez. Allez en face de celui-ci et faites la même opération qu'auparavant, un Perchoir sera à votre disposition appelez Hedwige. Ensuite descendez en bas, récupérez une patacitrouille dans un coffre et envoyez un Flipendo sur l'interrupteur, cela baissera le pont pour vous refaire monter. Ensuite vous verrez une succession de coffres, allez-y et récupérez les divers objets qui s'y trouvent. Après avoir obtenu le Miamihibou, donnez-le à Hedwige une échelle descendra, montez-y. Vous retrouvez dans une pièce, battez les 2 Korrigans et mettez-les dans leur cage, ensuite une porte sera ouverte récupérez les sortilèges Lumos. Lancez les sortilèges sur l'ensemble de la pièce pour voir les éventuels trous, sur votre droite se trouve une porte, allez-y, récupérez les Dragées et la patracitrouille ensuite vous aurez un coffre avec la carte de Dymphna Furmage. Revenez au point de départ et allez sur votre droite en faisant un Lumos vous aurez une porte en face de vous, ouvrez-la. Pour battre les fantômes, faites un Lumos. Ensuite ouvrez le coffre et lancez un Flipendo sur l'interrupteur. Cela vous ouvrira la porte sur votre gauche.

Ensuite allez à la porte qui est ouverte et vous voici en compagnie d'une gargouille, faites-lui un Lumos et elle laissera apparaître différentes plates-formes pour atteindre la hauteur qui se trouve sur votre droite, au passage allez à la porte sur votre gauche et récupérez le contenu du coffre et son bouclier. Une fois en haut, récupérez le bouclier et passez par la brèche. Allez sur votre gauche et faites un lumos sur le mur, poussez celui-ci et passez par la brèche sur votre gauche. Vous revoici dans la classe, votre cours est terminé et vous obtiendrez un A+ maintenant, direction le cours de Vol. Allez dans le parc de Poudlard et faites l'exercice du balai, à vrai dire seul vous êtes maître de votre destin, donc faites comme bon vous semble. Vous obtiendrez la meilleure note et ferez gagner des points à la maisons de Gryffondor (Si vous passez dans tous les cercles) . Ca sera au tour de Neville de faire du balai mais ça se passe malheureusement très mal. Malefoy volera le Rapeltout de Neville, vous devrez le poursuivre, collez-le pour que cette course s'arrête. Malefoy vous lancera un défi un duel de sorciers. Hagrid vous invitera à aller prendre un thé dans sa cabane. Suivez Ron pour s'y rendre, vous verrez les nouvelles par le biais de la Gazette du Sorcier et vous demanderez à Hagrid où peut-on trouver les ingrédients pour le cours de potion de Rogue. Il vous proposera d'aller jeter un coup d'oeil dans son jardin. Rentrez dans la maison qui se trouve sur votre gauche, une fois à l'intérieur, allez sur le mur de droite et faites un Lumos vous vous retrouvez dans le jardin.

Suivez le chemin pour arriver à un moment où vous devrez ramper, une fois dans la grotte allez tout droit et rampez encore une nouvelle fois. Vous vous retrouverez confronté à des Elfes, jetez-leur un Flipendo puis prenez-les et jetez-les dans le trou qui se trouve dans le tronc sur votre gauche.
Ca libérera une gargouille, faites un Lumos sur celle-ci. Ensuite suivez le chemin à travers les lumières qui se libèrent. Allez- et allez derrière la cascade vous trouverez une plante, prenez-la et vous devez à nouveau vous battre contre des Elfes, même principe, jetez-le dans le trou. Cela libèrera la 2e Porte à barreaux avec un coffre, vous trouverez une carte Morgane. Ensuite montez sur la plaque jaune qui vous permet de vous déplacer, et en face de vous se trouve un autre coffre, sautez sur l'autre berge, ensuite sautez à nouveau pour l'atteindre et récupérez la carte de Burdock Muldoon.

Ensuite revenez dans la maison et montez à l'étage. Sur votre droite, vous devrez ramper pour avoir une carte de sorciers célèbres qui est Merwyn le Malicieux. Ensuite retournez voir Ron. Votre journée est finie. Vous aurez droit à une cinématique montrant les points des 4 maisons, bien évidemment Gryffondor est en tête. Vous devrez rejoindre Malefoy pour le duel qu'il vous avez lancé, pour cela allez au 4e étage. Une fois à l'intérieur de la pièce allez droit devant, vous aurez une porte. Une fois passée, vous voici confrontez à la bande de Malefoy. Mais ceci est un piège, vous tomberez dans une impasse. Vous devrez aller chercher le livre Alohomora dans la bibliothèque au 2e étage. Pour cela rampez par la petite brèche qui se trouve et vous verrez le livre du sort en face de vous, récupérez-le. Puis revenez sur vos pas pour ouvrir la porte et retournez dans la salle commune de Gryffondor. Suivez Ron et Hermione, vous ferez la rencontre d'un chien à 3 têtes. Vous verrez Rogue qui inspecte les lieux. Retournez à la salle commune de Gryffondor après cette nuit agitée.

3e Jour

Descendez dans la salle commune de Gryffondor, et vous parlerez de la rencontre que vous avez faite hier contre le chien à 3 têtes. Direction le cours d'enchantements au 2e étage. Une fois à l'intérieur prenez la porte sur votre droite et d'après Hermione, le Professeur Flitwick va vous enseigner l'elasticus. Vous devrez aller chercher le livre contenant le sort elasticus. A peine commencé, récupérez sur votre gauche le Folio bruti, ensuite sur votre gauche vous aurez un crabe de feu qui vous jette des boules de feu. Jetez-lui un Flipendo pour le mettre hors d'usage, ensuite prenez sur votre droite et montez les escaliers en colimaçon, une fois en haut vous verrez le livre contenant le sort Elasticus, récupérez-le et équipez-vous en. Ensuite en face de celui-ci se trouve un chemin, allez-y montez le premier mur. Et faites un Elasticus sur l'emplacement réservé au sort cela formera un ressort, montez sur celui-ci et récupérez le bouclier au passage. Mettez le cube devant la brèche et rampez, vous vous retrouvez en la compagnie de Fantômes, fates leur des Lumos pour les tuer. Une fois battus, une trappe se libèrera, faites le sort Elasticus dessus et montez à l'étage supérieur.

Allez sur votre droite, et suivez le chemin, au passage récupérez une chocogrenouille et un fondant du chaudron. Faites un Elasticus sur la dalle et sautez, vous récupérez un bouclier du Défi et une carte de Mungo Bonham. Ensuite revenez sur vos pas et montez les escaliers sur votre droite, faites un elasticus pour atteindre la plate-forme puis un Flipendo pour que celle-ci tourne. Ensuite montez les escaliers et vous verrez une porte qui doit être débloquée avec le sort Alohomora, utilisez le sortilège et franchissez la porte. Une fois dans le couloir sur votre gauche se trouve un interrupteur, jetez un Flipendo mais faites attention, ça vous renverra une boulle de feu, cela laissera apparaître une caisse. Poussez celle-ci sur la gargouille d'en face et faite un Lumos. Cela laissera place à un passage, sur votre gauche se trouve un coffre avec la carte de Derwent Shimpling et un bouclier du défi. Ensuite allez sur votre droite et récupérez l'autre bouclier avec la carte de Mirabella Plunkett. Ensuite prenez la caisse et placez-la sur le socle, ça vous débloquera la porte, ressortez de là ensuite allez au milieu et jetez un Flipendo sur l'interrupteur. Celui-ci tournera sur votre gauche se trouve une porte allez-y. Vous vous retrouverez en la compagnie de Korrigans, jetez-les dans leur caisse ensuite montez sur la caisse de droite. Et jetez un Lumos sur la gargouille, ça laissera apparaître sur votre côté gauche un passage pour atteindre l'autre rive. Ensuite récupérez le bouclier du défi, et battez les 2 crabes de feu. Cela laisse une caisse, placez-la sur le socle pour que la porte se déverrouille.

Ensuite une fois sorti, faites un elasticus et montez consécutivement au dernier étage de cette partie. Allez sur votre droite et vous trouverez une pièce, faites un Lumos et cela laissera apparaître une plaque pour vous laisser passer, retournez sur votre gauche et vous verrez un conduit, allez-y. Vous aurez terminé le cours et vous obtiendrez un A +. Le cours est terminé vous devez réunir tous les ingrédients pour le cours de Rogue. Allez à la cabane de Hagrid pour réunir les derniers ingrédients. Vous aurez une cinématique pour en savoir un peu plus sur les chiens à 3 têtes mais vous en saurez rien car Hagrid ne dira rien, Allez dans le jardin pour cela, prenez la porte sur votre gauche. Une fois dans le jardin où se trouve la fontaine, allez à gauche dans la cabane et vous aurez une porte où vous devez utiliser le sortilège Alohomora. Une fois de l'autre côté récupérez le coffre qui se trouve du côté gauche avec un fondant du chaudron. Allez dans la serre et vous trouverez du Dictame. Ensuite des poulpiquets arrivent, vous devrez leur lancer un Flipendo pour en venir à bout. Ensuite revenez voir Ron, votre journée est terminée. Vous aurez un détail des points récoltés par les maisons. Gryffonor est encore en tête. Le soir venu, rejoignez Ron dans la salle commune et descendez dans la grande salle pour le banquet. La fête se déroule bien jusqu'au moment où un troll fait irruption dans les cachots. Vous devrez rejoindre Hermione pour faire fuir le Troll et la sauver. Suivez Ron et allez au 2e étage, allez dans les toilettes des filles pour aider Hermione. Rien de plus simple vous verrez les socles où se trouve un emplacement pour jeter un elasticus, jetez-le et le troll s'assommera (A vrai dire je sais pas comment il fait) et dès que sa jauge sera vide,

vous aurez fini ce périple. Ensuite vous partirez au passage vous verrez le professeur McGonagall qui vous sermonnera. Votre nuit est terminée.

4e Jour

Vous vous levez et vous commencez directement par le cours de Potions, allez au cachot. Mais Ron vous signale qu'il vous manque un ingrédient. Retournez à la fontaine dans le jardin de Hagrid et au sol vous verrez un socle pour lancer l'elasticus. Lancez-le et ensuite montez sur la passerelle du chemin. Suivez le chemin et vous arriverez à un conduit passez celui-ci, récupérez le livre et continuez votre chemin. Ensuite vous arriverez devant un grand arbre, allez sur votre gauche au fond passez les petits ponts. Puis ensuite battez-vous contre des petites bêtes, une fois tuées, passez cet obstacle. Et récupérez l'écorce de sorbier. Retournez au cachot le plus vite. Et il vous signalera qu'il faudra trouver 3 autres ingrédients pour une potion contre les poisons. Vous avez cours de botanique, direction les serres. Une fois arrivé à la serre, vous voici en compagnie du Professeur Chourave. Et vous apprendrez le sortilège le Cracbadabum. Passez par la brèche et allez chercher le livre du sortilège Cracbadabum. Vous devrez vous battre contre un Troll, pour cela envoyez un Elasticus sur le sort pour qu'il s'assomme quand il envoie un coup. Il fera tomber un tronc pour que vous puissez passer le ravin. Une fois celui-ci passé, jetez un Flipendo sur le tronc qui vous dégagera le passage, car celui-ci était obstrué par des champignons avec des épines. Ensuite continuez votre chemin et vous verrez au loin le livre.

Mais vous devrez vous battre contre des chiens-Fantômes, rien de plus simple, faites leur un Lumos assez proche et vous en viendrez vite à bout. Récupérez le livre, et ensuite équipez-vous en. Ensuite vous verrez un pont, coupez les liens, Celui-ci laissera au passage 2 gnomes. Lancez-les dans le trou et vous récupérez la carte de Gifford Ollerton. Montez tout en haut du pont et coupez les liens. Vous arriverez en bas d'un gouffre, Suivez le chemin jusqu'à ce que vous arriviez dans une forêt. Ensuite suivez le chemin qui se présente vous montez à l'arbre et suivez tout au long du parcours pour que vous arriviez à l'autre extrémité de l'arbre c'est-à-dire derrière celui-ci. Vous verrez en face de vous une passerelle, sautez. Envoyez le Korrigan dans sa cage. Récupérez les boucliers et ensuite vous verrez un champignon, jetez-lui un Flipendo et un Cracbadaboum pour le tuer. Vous pourrez passer par le conduit. Une fois au bout le cours sera terminé et vous obtiendrez un A+. Retournez voir vos amis. Votre journée est terminée. Un rappel des points sera effectué et Gryffondor sera en tête avec 125 points.

5e Jour

Noël est arrivé et Hermione vous signale qu'elle à fait de plus amples recherches sur la personne de Nicalos Flammel, vous devrez aller au 2e étage. Pour cela suivez Ron. Arrivez devant la Bibliothèque vous mettrez votre cap d'invisibilité. Allez dans la réserve et prenez le livre L'études des Récents progrès de la sorcellerie. Pour cela allez à la porte au fond à droite, passez celle-ci et allez tout au fond vous verrez un conduit, passez par celui-ci et vous vous retrouverez dans un couloir, allez sur votre droite. Vous arriverez dans la bibliothèque, prenez l'échelle et montez tout en haut de la pièce en passant par les échelles ou corniches. Ensuite vous arriverez devant une tapisserie, faites un Cracbadabum et vous vous retrouverez dans un couloir. Et allez au fond de celui-ci, vous serez en la compagnie de fantômes, battez-les. Vous verrez les socles Elasticus qui apparaissent et vous verrez un socle à qui vous devez envoyer un Flipendo, faites-le cela débloquera sur votre droite les étagères. Allez-y vous verrez un autre socle, jetez un Flipendo puis ça débloquera un mas, vous devrez lancer un Flipendo pour bloquer le mas qui vous débloquera sur votre gauche les étagères. Il y a un préfet, faites très attention. Montez sur l'échelle qui est sur votre gauche et allez à la gargouille qui se trouve en face de vous, jetez le sort Lumos et vous verrez des étagères qui se débloqueront sur le côté droit allez-y et montez vous aurez le livre. Revenez en arrière et repartez par le conduit qui se trouve sur votre gauche après être sorti de la salle. Allez sur votre gauche et reprenez l'autre conduit, et vous arriverez dans la bibliothèque. Rebroussez chemin et retournez à la Tour de Gryffondor. Mais Peeves vous prendra le lire, suivez-le. Il ira au 4e étage, continuez à le suivre pour récupérer coûte que coûte votre livre. Mais vous verrez un miroir qui a le don de voir vos parents. Le professeur Dumbledore vous expliquera ce qu'est le miroir du rised. Votre nuit est terminée.

6e Jour

Vous recevrez un balai au déjeuner qui vous a été offert par le Professeur McGonagall. Vous devrez aller au 2e étage pour aller au cours d'enchantements apprendre le sortilège Incendio. Une fois dans la salle vous devrez passer par le conduit. Récupérez le livre sur votre droite, ensuite vous arrivez sur une plate-forme ronde. Rien de plus simple, jetez

un Flipendo sur le socle qui est fait pour et vous aurez la passerelle qui rejoint la gargouille, jetez un Lumos sur celle-ci, accédez tout en haut de la plate-forme et allez à droite, vous trouverez un passage, Faites un Cracbadabum sur la tapisserie. Ensuite récupérez le paquet de cartes de sorciers célèbres. Au passage vous aurez récupéré des boucliers du défi. Revenez sur la plate-forme circulaire et prenez l'autre issue, vous arriverez dans une salle où se trouvent des statues qui jettent des flammes en continu, rien de plus simple jetez un Flipendo sur celui-ci et ça vous laissera le temps d'arriver sur l'autre berge. Une fois ceci effectué, mettez le Korrigan dans sa cage, ensuite les crabes de feu, jetez-les par-dessus bord. Et voici la porte qui est de nouveau accessible, revenez sur vos pas et récupérez le bouclier ensuite. Revenez dans la pièce centrale où se trouve le livre et jetez un Flipendo sur le premier socle, cela déverrouillera la première partie de la grille. Ensuite continuez à faire le tour et allez dans le couloir où se trouve une porte au sortilège Alohomora qui se trouve sur votre gauche.

Récupérez le coffre avec la carte de Xavier Rastrick. Ensuite allez sur votre droite, et montez consécutivement tout en haut de cette pièce en sautant par les elasticus. Une fois après avoir jeté le socle en bas, vous verrez un perchoir, appelez Hedwige et nourrissez-la. Ensuite redescendez, vous verrez l'apparition d'une échelle qui vous permettra de redescendre. Ensuite prenez le cube et mettez-le sur son emplacement, vous devrez jeter des crabes de feu dans un trou une fois ceci fait, vous verrez l'autre statue qui se relève pour vous laisser un socle où vous enverrez le sortilège Flipendo, la 2e grille s'abaissera il vous reste plus qu'une grille à baisser. Allez vers la dernière porte. Ensuite allez sur votre droite, vous retrouverez dans une pièce avec des plates-formes, chacune dispersée aux 4 coins de la pièce, allez sur les 4 coins et faites un Lumos vous pourrez alors ouvrir le mur, allez sur celui du fond à gauche et envoyez un Lumos sur la Gargouille, une fois ceci fait montez à l'étage supérieur. Et allez sur le petit pont au milieu jetez un Flipendo sur le socle en face de vous. Un cube tombera, placez-le sur l'emplacement prévu. Ensuite redescendez et battez les fantômes. Retournez dans la pièce et récupérez le livre après avoir fait descendre la 3e grille. Et vous voici en possession du sort Incendio. Ensuite réanimez la flamme bleue grâce au sort, et descendez les marches qui se seront formées. Récupérez les 2 boucliers au passage ensuite, suivez le chemin et fouillez les 4 coffres qu'il y a. Sur votre droite se trouve une porte et en face de vous un bouclier, récupérez-le et vous aurez un coffre avec la carte de Elfrida Clagg, Prenez la porte et vous devrez vous battre contre une Tentacula Veneuse. Commencez par lui couper ses 2 tentacules sur le côté et ensuite, jetez-lui un cracbadabum sur sa tête et envoyez-lui un Incendio, répétez ceci autant de fois pour que celle-ci soit hors d'usage. Après l'avoir battue, réanimez les flammes et passez par le conduit du milieu. Vous obtiendrez un A+.

Le cours est terminé. Allez dans la salle commune, Neville à un problème d'après un de vos amis. Malefoy se serait amusé à lui jeter un bloque jambes, Hermione s'occupera d'arranger ceci. Ensuite ils vous donneront la carte de Albus Dumbledore. Votre journée est terminée. Avec un petit rappel des points, Gryffonfor est en tête avec 165 points. Rejoignez la salle commune. Vous recevrez un Hibou, disant que Hagrid vous emmènera dans la forêt interdite, pour allez prendre en toute sécurité la rosée de Lune. Allez vers la cabane de Hagrid. Tout au long de votre escapade nocturne vous trouverez des préfets, faites attention une fois la cabane, suivez Hagrid. Dans la forêt interdite, vous n'avez qu'à le suivre. Allez au fond de la clairière, et vous devrez vous battre contre des loups, faites leur un Lumos jusqu'à ce qu'ils soient hors d'état de nuire. Ensuite passez par le conduit et allez récupérer la rosée de lune, repassez par l'autre conduit et rejoignez Hagrid. Votre nuit est terminée.
Pour cela il vous manquera 2 ingrédients, retournez dans le jardin près de la cabane de Hagrid et vous verrez un endroit avec une tapisserie qui faudra utiliser le sort Cracbadabum, utilisez-le et continuez l'aventure, récupérez les 2 livres que vous trouverez dans la grotte et allez sur le pont en suspension. Prenez sur votre directement et allez au fond à droite vous verrez une larve au sol, envoyez-lui plusieurs Flipendo jusqu'à ce qu'elle rejoigne le socle prévu, ensuite allez en dessous de celui-ci et tuez les monstres. Envoyez un Flipendo sur le mas qui tourne cela broiera la larve, récupérez-la.

Revenez dans le jardin et vous verrez une grille avec des statuettes, jetez le sort Incendio, cela ouvrira la grille, passez par le conduit et récupérez le livre. Reprenez l'autre conduit et, au passage récupérez les coffres que vous trouverez, sur votre droite vous trouverez une cabane, allez-y, placez les Korrigans qui s'y trouvent, ça vous débloquera une grille. Allez-y, vous vous battrez contre des elfes, jetez-les dans le trou ça vous débloquera une autre grille. Vous vous battrez contre une tentacula veneuse, vous en viendrez vite à bout, car quelquse missions avant vous avez déjà battu un monstre de cette envergure. Ensuite, allez en haut et jetez un Flipendo sur les bêtes qui produisent un spore de puffapods, récupére- le et allez directement au cachot de Rogue. Voici le cours terminé, vous avez un match de Quidditch contre Serpentard. Donc suivez Ron pour qu'il vous amène sur le terrain de Quidditch.

Match de Quidditch : Gryffondor vs Serpentard

Le but du jeu consiste à attraper le vif en évitant de subir trop de dommages de la part des cognards. Utilisez la touche X pour accélérer et suivez le vif d'or sans vous préoccuper des anneaux. Si vous restez près du vif d'or suffisamment longtemps, la jauge en bas de l'écran va se remplir, et vous pourrez alors vous emparer du vif d'or en appuyant sur la touche X au moment où la main de Harry touche le vif d'or sur la jauge en bas de l'écran.
Ps : Le Professeur Rogue émettra de sérieux doutes, car Hermione, Ron et Hagrid croieront qu'il pratique de la magie noire, alors qu'en fait c'est le professeur Quirell, mais ça n'influera pas sur votre victoire.

Suivez Hermione et Ron, allez à la salle des Professeur parlez à Dumbledore. Rogue vous dira que celui-ci n'est pas là. Votre journée est terminée.

7e Jour

Petit rappel, des points des maisons et Gryffondor est en tête avec 175 points. Vous aurez droit à une balade nocturne, allez dans la salle commune. Hermione vous en dira un peu plus sur Nicolas Flamel le fameux créateur de la pierre Philosophale. Pour cela vous devrez vous rendre au 3e étage et trouvez la trappe qui se trouve en dessous de Touffue (Chien à 3 têtes). Suivez Ron dans vos moindres déplacements, il vous mènera à bon port. Une fois arrivé dans la salle où se trouve Touffue, un sortilège faisant une musique douce, pour apaiser le chien à 3 têtes, vous passerez par une trappe qui vous conduira en bas, vous devrez libérer Ron d'un filet du diable, pour cela, vous devez faire les mêmes manipulations que contre une tentacula veneuse. Une fois battu, vous arriverez dans une pièce avec plus de 100 clés mais une suffira pour ouvrir la porte, prenez le balai, et suivez celle aux grosses ailes bleues, une fois attrapée, vous pourrez continuer l'aventure. Vous voici confrontez à un défi des échecs grandeur nature. A vrai dire chacun sa méthode, l'essentiel vous devrez arriver de l'autre côté pour finir cette aventure. Vous voici dans une pièce en la compagnie du Professeur Quirell qui cache sous son Ruban, le plus grand magicien au monde, le plus terrifiant, le plus morbide Voldemort.

Avant d'affronter ce terrible mage, vous devrez vous battre contre des chiens fantômes, pour cela faîtes leur un Lumos pour les tuer. Après les avoir tués, vous verrez dans le miroir en mettant dans votre poche la pierre philosophale. Cachez-vous derrière chaque pilier pour qu'il puisse les casser ensuite, placez-vous devant le miroir qui vous protègera de toutes ces attaques. Attendez qu'il vous jette son sort (Flammes rouges), puis vous le contrerez, attendez que le sort que vous venez de contrer devienne d'une couleur blanche, jetez-lui dessus. Après avoir répété cette action 4,5 fois. Voldemort et le Professeur Quirell se désintégreront. Voldemort prendra la fuite sous l'apparence d'un fantôme et il oubliera la pierre au passage. Vous voici dans le dortoir des garçons, descendez dans la salle commune. Le Professeur Dumbledore fera le décompte des points des Maisons et il remerciera les 3 courageux qui sont arrivés à battre Voldemort. Gryffondor finira en tête. Allez dans la grande salle, pour la remise des Coupes. Gryffondor aura 238 points alors que Serpentard finira 2e. Voici une nouvelle année qui s'achève. En route pour Harry Potter et la chambre des secrets.

Harry Potter et l'Ordre du Phénix

© Electronic Arts 2007

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Cette nouvelle mouture de la saga Harry Potter vous propose d'explorer Poudlard dans ses moindres recoins et la majeure partie de l'aventure consistera à recruter les membres de l'A.D. (Armée de Dumbledore). Pour ce faire, vous devrez mener à bien les diverses missions qui vous sont proposées et dont la difficulté sera quasi inexistante. Vous vous aiderez de la Carte du Maraudeur afin de retrouver les élèves et les différents lieux de Poudlard, en les selectionnant et en suivant les traces qui vous mèneront à eux. Outre le fait de compléter la trame principale, vous devrez accomplir lors de votre promenade toutes sortes de tâches rallongeant considérablement la durée de vie du jeu. Ainsi, lorsque par exemple vous verrez des objets détruits sur votre passage, il vous faudra les réparer en utilisant le sort prévu à cet effet. Vous pourrez également vous adonner à des parties de bavboules, d'échecs ou encore de batailles explosives lorsque vous rencontrerez des élèves en pleine partie. Des plaques de sorciers, des pièces d'échecs (en général cachées derrière les rideaux), des insignes et autres objets seront à découvrir sur votre parcours, et vous pourrez observer votre pourcentage de progression en vous rendant à tout moment dans le menu d'information sur le jeu. Cette solution vous aidera à mener à bien l'aventure principale, les mini-quêtes, puis également à obtenir le mot de passe de chacun des 12 portraits.

Les deux détraqueurs

Vous débutez l'aventure en combattant deux détraqueurs et il vous faut simplement effectuer les commandes affichées à l'écran pour les repousser. Vous avez bientôt droit à une cinématique.

Le Square Grimmaurd

Il s'agit d'un tutorial. C'est ici que vous apprendrez les contrôles et les bases du jeu. Le premier sort que vous apprendrez est Accio. Le second charme sera Repulso. Utilisez ensuite ce pouvoir pour déplacer les affaires vers l'autre côté de la pièce. Après une nouvelle séquence, vous vous retrouvez à la cuisine. Vous y apprendrez le sort Reparo. Après avoir réparé les assiettes, vous pouvez vous déplacer dans la cuisine en réparant tout le reste. Une fois que tout est remis à neuf, une nouvelle séquence va se déclencher. Vous allez enfin apprendre le Wingardium Leviosa auprès de Ron. Déplacez alors les vêtements dans la valise, puis une fois que vous aurez rangé tous ceux qui se trouvent dans cette pièce au même endroit, une cinématique va se déclencher.

Poudlard

Lorsque vous prenez le contrôle d'Harry, avancez tout droit et parlez à Fred et Georges. Entrez dans le château, tournez à droite et montez l'escalier. Vous rencontrerez tout en haut (7ème étage) le portrait d'une grosse dame qui vous demandera un mot de passe. Pour l'obtenir, il vous suffit de trouver un étudiant de Gryffondor dans les parages et le lui demander. Entrez alors dans la salle Commune de Gryffondor. Hermione va vous demander d'examiner le tableau d'affichage. Utilisez donc Repulso (ou Accio) pour retourner celui-ci, parlez à nouveau à Hermione, puis il vous faudra trouver Neville.

Notez que vous pouvez à tout moment retrouver la trace d'une personne ou d'un endroit en le sélectionnant dans la carte du Maraudeur et en suivant les traces de pas au sol.

Neville se trouve donc sur le pont, et il vous faut effrayer les Serpentards l'entourant avec votre baguette magique.

Parlez-lui et rejoignez la tour pour suivre votre cours sur la Défense Contre les Forces du Mal, en haut des escaliers tournants.

Une fois que vous aurez retrouvé Fred et Georges, viendra votre premier duel contre un Serpentard. Utilisez alors les deux sorts que viennent de vous apprendre Fred et Georges pour en venir à bout facilement.

Blibliothèque

Suite à quelques séquences, il vous faudra rejoindre la bibliothèque. Ouvrez votre carte, et sélectionnez la bibliothèque pour faire apparaître les traces de pas à suivre. Celle-ci se trouve au deuxième étage et vous pouvez passer à travers un portrait pour la rejoindre. Une fois dans la bibliothèque, le livre que vous recherchez se trouve sur l'étagère du dessus. Pour l'obtenir, il vous faut utiliser Wingadium Leviosa sur la table et la placer au bas de l'étagère. Toutefois, lorsque vous monterez sur celle-ci pour atteindre le livre, celui-ci s'envolera vers une autre étagère. Répétez l'opération pour tenter de l'attraper, puis vous pourrez finalement vous en emparer lorsqu'il se trouvera sur la table centrale. Il ne s'agit pas du bon livre ! Il vous faut donc suivre les empreintes de pas (grâce à votre carte) jusqu'aux toilettes de Mimi Geignarde, pour finalement y apprendre le sort Incendio. Éclairez ensuite toutes les torches de la pièce, puis après diverses séquences vous devrez à nouveau trouver Neville (facilement, toujours grâce à la carte). Celui-ci est au niveau des serres, et vous devrez lui donner un coup de main en utilisant Incendio sur les plantes qui obstruent le passage. En le suivant, vous vous retrouvez dans la Salle sur Demande, puis après lui avoir appris le sort Protego, vous allez devoir maintenant former l'Armée de Dumbledore. L'objectif est de prévenir tous les membres afin de les rassembler à cet endroit.

Salle sur Demande

Vous êtes pour l'instant 4 membres sur 28. Voici comment trouver les autres (facilement en ouvrant la liste des personnages et en suivant les traces) et réussir à les convoquer :

- Dean Thomas :

Il est situé dans la Cour de la Métamorphose. Vous devrez alors trouver 5 gargouilles parlantes.

L'une se trouvera dans les escaliers menant au cours sur la Défense Contre les Forces du Mal. Une deuxième sera située dans la Cour de la Métamorphose même, à proximité de l'arbre.

Une troisième, quant à elle, se trouvera en haut des escaliers de la Cour Pavée, après avoir réparé ces derniers et être allé au bout du balcon. Notez que vous pourrez réparer d'autres gargouilles pour découvrir quelques symboles cachés de Poudlard.

La quatrième gargouille est placée sur une des extrémités du Viaduc.
Vous trouverez la dernière gargouille au quatrième étage, en montant les escaliers situés à gauche du portrait. Vous la trouverez derrière la première porte de gauche, au bout du balcon.

Une fois les cinq gargouilles retrouvées, retournez voir Dean et il se rendra à la Salle sur Demande.

- Hannah Abott :

Elle se trouve tout en bas des escaliers. Elle acceptera de rejoindre la Salle sur Demande à condition que vous trouviez le passage secret vers cette même pièce, afin qu'elle ne se fasse pas repérer par Ombrage. Vous le trouverez en haut des escaliers, situés face à Hannah. Il s'agit d'un tableau qui vous donnera un mot de passe à aller répéter à la jeune fille. Celle-ci ira ensuite rejoindre la Salle sur Demande.

- Ginny Weasley :

Vous la trouverez dans la Salle Commune de Gryffondor. Elle vous demande de récupérer le venin de Doxy. Dirigez-vous alors dans le dortoir des garçons pour prendre dans votre valise (au sol, entre deux lits) votre cape

d'invisibilité, puis rendez-vous maintenant dans la classe de la Défense Contre les Forces du Mal. Il y a là deux élèves qui gardent l'entrée de la porte du bureau d'Ombrage. Cassez donc les deux pots pour les distraire et vous glisser ainsi dans le bureau, en haut des escaliers. Restez discret en vous rendant dans la petite pièce du fond à droite, puis Hermione s'emparera de la bouteille de venin. Repartez dans la salle principale de Griffondor après avoir reposé votre cape au dortoir et Ginny se rendra ensuite à la Salle sur Demande. Rejoignez-la à cet endroit pour lui apprendre le sort Reducto.

- Angelina Johnson :

Celle-ci se trouve dans la salle des trophées, accessible via la Grande Salle, en passant par la porte cachée derrière le siège de Dumbledore. Effectuez sur celui-ci un Wingardium Leviosa pour le déplacer, puis descendez les escaliers que vous trouvez derrière cette porte. Vous devrez alors replacer les trophées dorés sur les socles dorés, puis faire de même avec les trophées argentés, à placer bien sûr sur les socles argentés. Il vous restera ensuite à effectuer un Reparo sur les vitrines, pour qu'Angelina rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Cho Chang :

Celle-ci sera dans la volière, qui se trouve au nord-ouest de la carte. Vous devrez aider Cho à attraper un hibou. A chaque fois que vous vous approcherez de lui, celui-ci volera de plus en plus haut dans la pièce. Vous devrez parfois longer des rebords (et en réparer un) pour essayer de l'atteindre. Vers la fin de la poursuite, l'oiseau va gagner les hauteurs de la volière, et il vous faudra réparer les piliers puis grimper le long de ceux-ci pour finalement l'attraper après être redescendu du troisième. Après vous avoir remercié, Cho rejoindra les autres recrues.

- Colin Crivey :

Vous le trouverez dans la Cour pavée. L'objectif est de récupérer son appareil photo. Faites donc léviter un banc et placez-le juste derrière l'endroit où se tient Colin, à gauche de là où il y a un rebord caché par des plantes. Faites donc cramer celles-ci avec Incendio pour poursuivre jusqu'au premier tuyau. Une fois en haut, de celui-ci, il vous faudra longer le rebord de gauche pour atteindre un autre tuyau vous menant au rebord supérieur et réparer la partie de tuyau brisée pour poursuivre dans la direction de l'appareil. Après avoir réparé et longé le rebord situé plus haut, vous atteindrez l'appareil photo. Faites-le léviter jusqu'à Colin, puis redescendez via le long tuyau de gauche. Il faudra le rejoindre à la Salle sur Demande pour lui apprendre à lancer un Petrifictus Totalus.

- Fred, Georges et Lee Jordan :

Ils se trouvent dans le hangar à bateaux situé au bout du chemin partant de la Cour Pavée. Après leur avoir parlé, montez à l'échelle puis soulevez les couvertures des bateaux avec un Wingardium Leviosa. Faites ensuite léviter les boîtes que vous envoie Georges pour les placer dans les trois parties de chaque barque. Une fois ceci fait, recouvrez-les puis redescendez. Après vous avoir offert une boîte sur laquelle utiliser Incendio, les 3 compères iront rejoindre la Salle sur Demande.

- Ernie MacMillan :

Il est situé près de la hutte de Hagrid. Il vous demandera de lui trouver 5 molly et une mandragore. Vous récupérerez ainsi un molly à proximité, dans le champ de citrouilles, puis quatre autres en remontant la pente, jusqu'à la place entourée de rochers qui fait face à l'entrée du Pont Couvert. Quant à la mandragore, elle se trouvera dans la Serre de Botanique et vous pourrez la récupérer au bout, sur la table, après avoir utilisé un cache oreilles qui se trouve accroché au mur adjacent. Retournez ensuite voir Ernie pour qu'il rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Padma et Parvati Patil :

Vous les trouverez au deuxième étage, en passant la porte qui se trouve après le Pont de Pierre. Elles vont vous demander de les retrouver en dehors de la Salle de Divination qui se trouve au septième étage, en haut de l'escalier tournant. Vous n'avez qu'à leur parler et elles rejoindront ensuite les autres recrues.

- Luna Lovegood :

Elle vous demande d'amener la boule de viande en haut de la montée, dans le demi-cercle de pierres. Utilisez Wingardium Leviosa pour la monter petit à petit en la calant contre les rochers pour éviter qu'elle ne redescende tout en bas (bon courage…). Une fois que vous la placez au sommet, un sombral descendra se nourrir et Luna rejoindra la Salle sur Demande.

- Michael Corner, Terry boot, Anthony Goldstein :

Trouvez-les puis parlez-leur simplement.

- Zacharias Smith :

Une fois que vous le rejoignez dans la bibliothèque, il vous faudra l'aider à faire ses devoirs. Il vous demande tout d'abord de trouver le « monstrueux livre des monstres », qui sera posé en face d'une étagère de la deuxième pièce de la bibliothèque. Ramenez-le lui, puis il vous demandera alors de lui apporter une potion située dans l'infirmerie. Rendez-vous y pour vous en emparer et la lui apporter. Avant de rejoindre les autres recrues, il aura une dernière requête : il souhaite avoir la date de la mort de Nick Quasi-Sans-Tête. Celui-ci apparaît alors juste à côté de vous. Parlez une dernière fois à Zacharias pour lui donner cette date et il gagnera la Salle sur Demande. Trouvez-le ensuite dans cette salle pour lui apprendre Rictusempra.

- Susan Bones :

Une fois que vous l'avez trouvée, débarrassez-vous des deux gêneurs en utilisant vos sorts de combats, puis Susan, une fois libre, rejoindra les autres élèves.

Une fois les 28 membres recrutés, retournez à la Salle sur Demande pour parler à Cho et lui apprendre le Levicorpus.

Le Rêve d'Harry

Suite à la cinématique, rejoignez McGonagall tout de suite derrière le portrait, puis elle vous demande d'aller parler à Dumbledore. Trouvez-le grâce à votre carte, puis suite à une nouvelle séquence, vous allez suivre un cours d'Occlumencie. Pour chasser Rogue, bougez le stick droit rapidement et plusieurs fois dans la direction opposée à celle de sa baguette, afin de la ramener au centre.

Noël au Square Grimmaurd

Montez la première série de marches pour trouver Ginny derrière la porte de gauche. Elle a besoin que vous l'aidiez à trouver des objets que Kreattur a cachés dans la pièce. Commencez donc par effectuer un Accio sur le portrait accroché au mur du fond pour trouver un premier objet. Le second objet sera le livre posé sur la petite commode d'à côté. Regardez ensuite le petit meuble qui est situé entre les fenêtres et les chandeliers pour le déplacer et trouver ainsi une boîte à musique. Observez ensuite la petite bibliothèque pleine de livres située encore plus à droite afin de compléter cette tâche que vous a demandée Ginny. Allez maintenant dans la pièce située à côté des marches qui donnent à l'étage encore au-dessus pour parler à Sirius. Il vous dira être à la recherche de Kreattur. Redescendez dans la cuisine pour parler à Arthur Weasley qui vous dira de retourner voir Sirius ! Suite à la séquence, vous revoici à Poudlard.

Retour à Poudlard

Il vous faut bientôt rejoindre Rogue pour une nouvelle séance d'Occlumancie en suivant les traces, puis suite à celle-ci, Hermione vous demandera de rejoindre la Salle sur Demande. Après avoir appris le sort Spero Patronum aux élèves, vous serez attaqué par des Serpentards accompagnés d'Ombrage, et perdrez obligatoirement le combat. Suite aux séquences où vous voyez Ombrage prendre la place de Dumbledore, vous devez vous rendre à la cabane d'Hagrid. Une fois là-bas, vous serez à nouveau attaqué par des Serpentards. Utilisez Protego et Expelliarmus contre vos ennemis, puis la fin du duel enclenchera une nouvelle cinématique. Vous devez maintenant retrouver les membres de

l'A.D. une fois de plus. Aidez-vous bien sûr de la carte du Maraudeur pour les repérer :

- Colin Crivey :

Il se trouve à l'entrée de la volière. Vous devrez brûler la plante avec un Incendio, puis grimper le long de la tour tout en haut du poteau vertical. Longez alors le rebord de gauche, puis descendez le long de ce nouveau poteau vertical. Vous atteignez un rebord qui vous permettra d'atteindre la fenêtre de la volière sur la gauche et de rentrer à l'intérieur de celle-ci. Colin va ensuite vous envoyer des boîtes à placer grâce à Wingardium Leviosa dans les emplacements marqués par des croix rouges. Vous aurez deux croix rouges au rez-de-chaussée, deux autres au premier étage, ainsi qu'une dernière située un demi étage plus haut. Une fois les cinq boîtes placées, gagnez les hauteurs de la tour, empruntez la porte, puis réparez le rebord pour sortir par la fenêtre. Il ne vous reste plus qu'à descendre le long des différentes colonnes que vous atteindrez en longeant les rebords, puis vous en avez terminé avec la tâche de Colin.

- Luna Lovegood (premier marécage) :

Les traces vous amènent à la Cour de la Tour. Après la séquence où Luna vous explique qu'il vous faut vous occuper des marécages de Fred et Georges, repérez l'endroit où est située la petite croix rouge légèrement à gauche de l'arbre, dans le coin de la cour. Avec Wingardium Leviosa, posez donc le banc de gauche sur celle-ci afin d'atteindre le rebord supérieur et de pouvoir vous retrouver sur le toit. Dirigez-vous ensuite sur la gauche en réparant le trou, puis arrivé à la tourelle, effectuez un Reducto contre le mur de celle-ci afin de le détruire et révéler le marécage. Faites-le ensuite léviter jusqu'en bas, pour redescendre et le placer sur la grande croix (si cela n'a pas déjà été fait par vos collègues). Il ne vous reste plus qu'à lancer un Incendio ou un Reducto sur le marécage pour le déployer.

- Ginny Weasley (deuxième marécage) :

Elle se trouvera dans la Cour de Métamorphose. Vous devrez vous approcher de l'arbre que vous montre la caméra et faire léviter le marécage, tandis que des Serpentards apparaîtront pour vous en empêcher. Suite au combat, placez le marécage sur la grosse croix rouge au centre de la cour puis effectuez un Reducto ou un Incendio sur celui-ci.

- Le troisième marécage :

Pour le trouver, rendez-vous à la Cour Pavée, où il vous faudra monter les marches du fond pour courir le long du balcon et trouver dans le coin un poteau à réparer. Grimpez donc le long de celui-ci jusqu'à atteindre un premier rebord sur votre gauche. Longez dans cette direction jusqu'à atteindre un nouveau poteau vertical au bout du second rebord. Une fois tout en haut du poteau, vous pourrez marcher à côté des remparts et trouver le marécage un peu plus loin. Utilisez Wingardium Leviosa pour le faire descendre tout en bas, puis rejoignez-le à votre tour, afin de le positionner sur la croix rouge et pour appliquer Incendio ou Reducto dessus.

- Padma et Parvati Patil :

Elles vous demandent de saboter le haut-parleur d'à côté. Empilez donc les deux bancs l'un sur l'autre afin de pouvoir atteindre celui-ci. Versez la potion dessus, puis regardez ensuite où se trouvent les soeurs Patil sur votre carte afin de les rejoindre et saboter le haut-parleur suivant, et ainsi de suite, toujours en vous aidant des bancs. Il y aura en tout 6 haut-parleurs à détruire.

- Dean Thomas :

Il va lancer l'idée de détraquer l'horloge. Utilisez donc Wingardium Leviosa sur les 3ème, 4ème et 5ème rouages en partant du bas, puis positionnez-les sur le côté gauche. Montez ensuite les escaliers latéraux pour aller récupérer les trois rouages de rechange et les envoyer à Dean. Redescendez vers lui, puis placez ces engrenages sur les trois axes du côté droit (les deux moyens à gauche et à droite, puis le gros au milieu).

Il vous faut maintenant rejoindre Rogue pour un nouveau cours d'Occlumancie. Suite au cours, trouvez Fred et Georges.

- Fred et Georges :

Après les avoir rejoints, vous contrôlez un des deux frères et vous devez déclencher l'ouverture du marécage avec Incendio ou Reducto. Va s'ensuivre une séquence où les deux frangins seront sur leur balai et vous devrez utiliser Incendio sur les différentes boîtes réparties dans les escaliers et la salle de classe.

Trouver Sirius et combattre Voldemort

Lorsque vous reprenez le contrôle d'Harry après les cinématiques, rendez-vous au Cromlech (cercle de rochers) pour engager un combat contre la Brigade Inquisitoriale. Utilisez essentiellement Protego et Expelliarmus. Une nouvelle cinématique va alors s'enclencher. Lorsque vous contrôlerez Sirius, vous perdrez le combat contre vos deux ennemis (même s'il est possible de gagner après un long combat, la séquence sera la même).
Vous contrôlerez ensuite Dumbledore dans un face-à-face avec Voldemort. Utilisez les sorts Stupéfix et Expelliarmus, puis protégez-vous avec Protego. Lorsqu'il réapparaîtra au centre de la pièce, il absorbera une quantité d'énergie (dont vos attaques) qu'il finira par vous renvoyer. C'est là que vous devrez utiliser Protego pour lui renvoyer son attaque, puis répéter l'opération une fois ou deux afin de passer à la phase finale du combat. Il vous enverra des chaises à la figure. Utilisez Protego pour les contrer et envoyez-lui un maximum d'Expelliarmus. Vous contrôlez finalement Harry et devez vaincre Voldemort de la même manière que dans vos cours d'Occlumancie. Suite à votre victoire, observez la séquence et il vous restera une dernière petite quête et d'autres tâches annexes.

Trouver les affaires de Luna

Une fois que vous la rejoignez dans le Hall d'entrée, elle vous demande de l'aider à retrouver ses affaires. Voici où elles se trouvent :
- Dans la cour d'où vous venez, en balayant un des tas de feuilles à l'aide du balai que vous trouvez non loin des deux élèves qui jouent.
- A l'entrée du Viaduc, sur l'étagère de droite.
- Dans la Bibliothèque, sur la première grande table.
- Dans la Cour de la Tour, au centre.
- Dans la Grande Salle, sur la table de gauche lorsque vous entrez.

Retournez ensuite voir Luna pour lui remettre ses affaires.

Mini-quête du Professeur Rogue

Allez trouver le livre demandé dans la réserve de la bibliothèque, tout au fond. Au bout à gauche de la salle, vous trouvez un livre seul posé sur l'étagère. C'est le bon. Retournez voir Rogue pour compléter cette mini-quête.

Mini-quête du Professeur Flitwick

Retrouvez Flitwick puis rendez-vous dans la Grande Salle pour trouver la fille qui a le livre que vous recherchez, puis rapportez votre dissertation à Flitwick.

Mini-quête du Professeur Chourave

Après avoir parlé au professeur, trouvez Neville dans la Salle sur Demande et il vous indiquera où trouver le livre qui vous aidera à disserter. Il se trouve dans le dortoir des garçons. Retournez ensuite voir Chourave.

Mini-quête du Professeur McGonagall

Elle vous demande d'aller trouver les élèves qui se sont cachés au niveau de la Classe de Divination. Une fois que vous les avez trouvés, retournez lui parler.

Le portrait du joueur de Quidditch

Rendez-vous dans la Salle Commune de Gryffondor pour entendre quelqu'un vous appeler. Il s'agit du joueur de

Quidditch qui se trouve dans le portrait accroché en haut à droite de la cheminée. Pour pouvoir lui parler, placez la table sous le tableau et montez dessus. Il vous dit qu'il a en sa possession un vif d'or qui vous appartient, mais qu'il a perdu le sien dans un des portraits. Adressez-vous alors au portrait situé à gauche de la porte menant au dortoir, juste derrière vous.

Obtenir les mots de passe des 12 portraits

- Le portrait de la Bibliothèque :

Vous le trouverez sur votre droite, en entrant dans la Bibliothèque. Il vous demande de lui donner les gros titres de la Gazette du Sorcier. Pour la trouver, rendez-vous dans la Grande Salle, puis placez-vous sur le podium, devant la longue table, face aux élèves. Effectuez un Repulso, puis un Wingardium Leviosa pour voir voler des oiseaux. L'un d'eux laissera tomber au sol le journal à ramasser. Une fois qu'Harry a lu les nouvelles, retournez parler au portrait de la Bibliothèque pour obtenir son mot de passe.

- Le portrait de la grosse dame :

Voir le premier paragraphe du chapitre «Poudlard».

- Le portrait à proximité de la Serre de Botanique :

Parlez-lui et il vous demandera de cacher le tableau de l'oeil en face de lui. Effectuez un Reparo sur les deux armures de chaque côté de celui-ci et une banderole de Gryffondor s'abaissera. Le portrait vous donnera ensuite son mot de passe.

- Le portrait des escaliers du 3ème étage :

Il s'agit d'une femme qui se trouve dans le coin, et qui vous demande de lui faire parvenir de la nourriture par le biais du tableau de l'homme et son chien situé un peu plus bas, comme vous le montre la caméra. Allez donc lui parler et il vous déclarera qu'il enverra de la nourriture à la jeune femme. Retournez voir celle-ci pour obtenir finalement le mot de passe.

- Le portrait à l'entrée du Viaduc :

Il ne vous révélera son mot de passe qu'une fois que vous aurez chassé les deux étudiants qui se trouvent dans la pièce. Pour ce faire, pointez simplement votre baguette dans leur direction et vous les verrez s'enfuir par la grande porte. Vous pouvez obtenir maintenant le fameux mot de passe.

- Le portrait de l'astronome :

Voir le paragraphe «Hannah Abott» dans le chapitre de la «Salle sur Demande».

- Le portrait de l'homme et son chien :

Il est situé au 1er étage dans la salle des escaliers. C'est celui qui vous aide à obtenir le mot de passe du portrait de la femme affamée au 3ème étage. Pour obtenir son mot de passe cette fois, demandez à un élève de Poufsouffle, parmi les nombreux qui traînent dans les environs.

- Le portrait du professeur Fronsac :

Il est situé au 2ème étage de la salle des escaliers. Il vous demande de trouver un élève de Serdaigle pour lui demander la réponse à sa question. Vous trouverez des élèves de Serdaigle facilement dans les environs. Retournez donner la réponse à Fronsac.

- Le portrait des escaliers du 4ème étage :

Pour obtenir son mot de passe, il vous demande de trouver «l'homme à trois têtes». Celui-ci se trouve au 7ème étage, dans le couloir qui mène à la Salle sur Demande. Il n'a pas trois têtes mais s'imagine en avoir trois. Donc pas d'inquiétude, vous avez trouvé le bon. Il vous dit d'aller trouver le portrait de Fronsac. Celui-ci se trouve au 2ème étage. C'est celui qui vous ouvre l'accès à la Bibliothèque. Il vous dira d'aller rejoindre la bergère, sur le palier du 2ème étage. Passez donc par le portrait de Fronsac, puis allez à droite et prenez la première à gauche. Vous trouverez au bas des marches le fameux tableau de la bergère (légèrement surélevé). Parlez-lui et elle vous dira d'aller demander au portrait de l'Entrée du Viaduc, celui qui vous avait demandé de chasser les élèves pour qu'il vous révèle son mot de passe. Il vous dira enfin d'aller trouver l'homme et son chien pour qu'il vous révèle finalement le mot de passe du portrait du 4ème. Retournez face à celui-ci pour énoncer le mot de passe et révéler le passage.

- Le portrait qui a oublié son mot de passe :

Vous le trouverez dans le couloir en arc de cercle du 3ème étage. Il n'a pas entendu son mot de passe depuis 50 ans et il vous recommande de trouver quelqu'un qui est ici depuis tout ce temps. Rendez-vous donc aux toilettes de Mimi Geignarde pour lui demander le mot de passe et revenez le dire au portrait.

- Le portrait de l'homme à trois têtes :

Vous le trouverez dans le couloir du 7ème étage et il vous demande de trouver son «autre lui». Il se situe dans un couloir du 4ème étage (après avoir pris les escaliers à gauche du portrait menant à la bibliothèque, et franchi la porte au bout du couloir) et vous pourrez lui parler après avoir nettoyé les toiles d'araignées qui le cachent grâce à Incendio. Il vous donnera le mot de passe.

- Le portrait de Serpentard :

Allez le trouver au bout du Couloir des Cachots pour que la femme vous refuse l'accès, vous suggérant d'aller demander le mot de passe à un élève de Serpentard. Bien entendu, aucun de ces élèves ne vous le donnera. Il vous faudra donc aller enfiler votre cape d'invisibilité dans le dortoir des garçons et rejoindre à nouveau ce Couloir des Cachots pour surprendre des élèves en train d'emprunter le passage. Remontez au dortoir poser votre cape et retournez enfin devant le portrait de Serpentard pour utiliser le mot de passe.

SALLE DES RÉCOMPENSES

Trophée des personnages

Rencontrez les 58 personnages de Poudlard.

Trophée de Défense contre les Forces du Mal

Lancez tous les sorts défensifs dans les six duels.

Trophée des fantômes

Trouvez les quatre fantômes.

Trophée de la nature

Trouvez toutes les empreintes d'animaux.

Harry Potter et la Chambre des Secrets

© Electronic Arts / Eurocom 2002

DES DRAGÉES EN PAGAILLE

Dès lors que vous recevrez votre balai volant, vous pourrez l'enfourcher pour visiter Poudlard dans les airs. Vous verrez des anneaux de couleurs. Traversez-les et vous gagnerez des dragées surprises.

DUEL DE SORCIERS

Pour remporter un duel de sorcier, essayez cette méthode. Lorsque votre adversaire vous lance un Flipendo, répondez lui rapidement avec un Ectoplamsus. Renvoyez ensuite le Flipendo avec Expelliarmus. le sorcier sera pris dans le premier sort et n'aura pas le temps de parer le Flipendo.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Arrivé au Terrier, frappez la fiole dès lors que vous prenez les commandes de Harry. Récupérez les dragées dans la poubelle puis rejoignez Ron et ses frères dans la grange où de drôles de créatures ont investi les lieux. Faites tomber les gnomes occupés à faire les marioles sur les poutres puis ouvrez les deux coffres afin de récolter vos premières cartes de sorciers et sorcières célèbres. Passez à présent dans la cour où il va vous falloir livrer duel avec une machine à laver ensorcelée. Durant l'affrontement, restez focalisé sur la machine en maintenant la touche de lock puis lancez-lui un flipendo à chaque fois qu'elle ouvrira sa portière. Répétez l'opération 3 fois consécutives puis passez dans le jardin des Weasley. Là bas, on vous proposera de vous livrer au dégnomage de jardin. Vous devez en effet débarrasser le terrain de tous les gnomes parasites des lieux. Pour y parvenir, immobilisez-les à l'aide de vos sortilèges puis ramassez-les en appuyant sur la touche action. Positionnez-vous ensuite au niveau de la barrière séparant la clairière du jardin puis appuyez de nouveau sur la touche action pour commencer à faire tourner Harry sur lui-même afin qu'il prenne le maximum d'élan pour le lancer.

Il ne vous reste plus qu'à relâcher la créature une fois la flèche au sol devenue verte. Tentez de battre le score de Fred (200) afin d'obtenir une carte de sorcier. Pour cela, visez au plus loin mais également en direction des cibles. Trouvez le coffre dans les environs puis sélectionnez " finir journée " dans l'inventaire lorsque vous n'aurez plus rien d'autre à faire.

Les premiers voyages par cheminée ne réussissent pas trop au jeune sorcier et celui-ci se débouche dans un endroit très peu fréquentable. Tout d'abord, prenez garde à ne pas marcher trop vite près de l'espèce de main posée sur un grimoire car elle n'hésiterait pas le moins du monde à vous frapper si tel était le cas. Fouillez ensuite les placards pour y trouver quelques items puis ouvrez les grosses portes métalliques. Il vous est également possible d'observer votre premier point de sauvegarde, symbolisé par un livre flottant enveloppé d'aura mystique. Ne lésinez pas sur le nombre de sauvegardes et effectuez-en dès que l'occasion se présente. Une fois la courte scène passée, prenez le livre pour apprendre un nouveau sort. Les différents sorts que vous apprendrez au cours de l'aventure se déclenchent suivant les touches avec lesquelles vous les assignez.

Il vous faut donc passer par votre inventaire afin de placer les nouveaux sortilèges sur l'une des commandes de la manette avant de pouvoir vous en servir. Notez également que 3 sortilèges maximums sont assignables en même temps. Poursuivez dans les couloirs jusqu'au cul de sac privé de lumière. Effectuez un sortilège lumos pour vous apercevoir qu'il existe une ouverture secrète dans le mur puis empruntez le passage. Ouvrez le coffre, puis descendez les escaliers. Vous trouverez alors une petite créature juchée sur une étagère. Faites le ménage en brisant jarre et porcelaine puis neutralisez la bestiole. Grimpez sur l'étagère et saisissez la créature pour la remettre en cage. Montez ensuite sur sa petite prison et accédez grâce à celle-ci sur la plate-forme plus haute. Partez par la droite pour y trouver un coffre puis reprenez par la gauche jusqu'au perchoir d'Hedwige, votre fidèle chouette. Donnez-lui la friandise pour volatile puis gagnez l'étage supérieur à l'aide de l'échelle dénichée par votre animal. En haut, récupérez le contenu du coffre puis avancez prudemment jusqu'au bout de la pièce car son plancher se dérobera à plusieurs endroits. Rampez par l'ouverture à ras de terre puis sortez du bâtiment. Passez par derrière les marches pour y fouiller une poubelle contenant plusieurs dragées puis frôlez les murs afin de passer le mont d'ordures et de débris. Vous arriverez alors vers une porte malheureusement fermée. Déplacez la caisse à sa gauche et enclenchez l'interrupteur mural.

Ceci aura pour effet d'ouvrir la grille plus loin dans la ruelle. Revenez donc sur vos pas puis pénétrez dans la pièce nouvellement accessible. Ouvrez le coffre que vous y trouverez et actionnez l'interrupteur présent. Repartez vers la porte précédente pour enfin, parvenir jusqu'au Chemin de Traverse. Marchez dans les rues de Traverse jusqu'à trouver Ginny et sa mère. Partez ensuite dans la boutique Fleuy & Bott pour débuter vos achats scolaires par l'acquisition d'un bouquin. Allez ensuite dans la taverne du Chaudron Baveur et passez directement à droite de la salle. Avancez vers l'objet en sur-brillance et vous chuterez alors sous une trappe. Dans les souterrains de la cave, avancez tout en déjouant les quelques pièges qui vous sont proposés.
Arrivez à une salle pourvue d'une échelle, longez le mur à gauche jusqu'à la prochaine surface où il vous faudra pousser une caisse jusqu'au sol, plus bas. Descendez à votre tour puis poussez la caisse afin de vous en servir pour atteindre le mur du fond. Finissez en effectuant un lumos dans l'obscurité pour déceler un passage. Remontez et récupérez en toute sécurité le ruban de Ginny grâce au verrouillage de la trappe. Sortez du bâtiment puis détruisez un maximum de petits tonneaux afin de récupérer quelques mornilles.

Foncez ensuite jusqu'à Pirouette et Baddin, brisez la cible à l'intérieur et servez-vous dans les coffres. Récupérez la plume et achetez quelques boules puantes avant de repartir pour la Ménagerie Magique. Une fois là bas, pénétrez dans le magasin malgré les recommandations de l'homme. A ce point de l'aventure, vous serez confronté à votre première phase d'infiltration. Lors de ces phases de jeu, votre but sera de parcourir une certaine distance sans être vu par les protagonistes gardant la salle. Il vous faudra alors soit attirer leur attention à l'aide d'un quelconque objet (ballon, boule puante...) ou sortilège, soit se faire le plus discret possible en évitant de courir et en longeant les murs le plus possible. Pour cette première donc, patientez jusqu'à ce que le gérant s'éloigne de l'interrupteur puis partez l'actionner. Gagnez ensuite tout aussi discrètement la porte du fond. Vous débouchez dans une toute petite pièce où vous récupérerez le contenu d'un coffre ainsi que la balance de Ginny. Ressortez et aller voir cette dernière afin de lui rendre la totalité de ses affaires. Suivez ensuite la compagnie jusqu'à Fleury & Bott. Avec toutes ces émotions, vous n'avez pas vu l'heure passer et avez loupé le Poudlard Express. Partez acheter une fiole chez l'apothicaire puis rejoignez Ron devant le Chaudron Baveur.

L'escapade en voiture jusqu'au collège vous précipite en plein centre de la forêt interdite et plus précisément prés du saule cogneur. Descendez par les racines de l'immensité puis cherchez le chemin montant, longeant les falaises, plus à gauche. Poursuivez le long des butes en esquivant les coups du saule cogneur jusqu'à passer de l'autre coté du grand arbre. Explosez les champis, puis enfoncez-vous dans l'ouverture au saule. Dégagez la zone des créatures puis visez celle en haut des branchages pour libérer un passage. Récupérez le coffre au bout du chemin puis revenez sur vos pas pour grimper un peu plus haut grâce à la souche venant de tomber. Appelez Edwige et poursuivez jusqu'à la prochaine issue au saule. Vous vous retrouvez alors face à face avec le sol cogneur. Celui-ci retient Ron et il vous faudra le maîtriser pour pouvoir libérer votre ami. La méthode à adopter pour le vaincre est cependant relativement simple. L'ennemi tentera de vous étourdir en frappant des poings à terre. Pour esquiver, tenez-vous dans le coin opposé à sa branche attaquante.

Au moment où vous apercevrez une lumière bleue dans une de ses branches, tirez un flipendo. Visez ensuite du même sortilège l'oeil du saule cogneur (les tirs se dirigent automatiquement vers la cible lorsque vous orientez le bout de votre baguette dans la bonne direction). Répétez 3 fois l'opération pour calmer le végétal et lui faire lâcher le pauvre Ron. De retour au château, suivez Ron jusqu'au repère des Gryffondors puis passez dans la salle indiquée par votre ami pour

retrouver les frères jumeaux Fred et George. Ceux-ci se trouvent derrière un tableau, pour y accéder cachez-vous grâce aux panneaux et observez le trajet effectué par le préfet surveillant les lieux. Une fois parvenu jusqu'à la salle secrète, vous accédez à un véritable mini-marché. Ce centre restera en fait le point de rationnement pour vos échanges d'objets contre les dragées que vous récolterez un peu partout dans le jeu. Revenez-y souvent pour faire le plein d'éléments aussi utiles qu'agréables. Il est conseillé de commencer par acquérir la bourse, celle-ci augmentant la somme de dragées possible à transporter par deux. Une fois vos achats terminés, ressortez puis sélectionnez " fin de la journée " dans l'inventaire. Ou encore partez à la découverte des lieux pour vous familiariser avec le château.

Jour 1

Au réveil, descendez jusqu'au hall, puis sortez au dehors. Parlez à Neville et participez aux différents challenges qu'il vous propose. Battez les scores dans ses mini-jeux pour gagner des cartes de sorciers supplémentaires. Revenez le voir le plus souvent possible pour participer à de nouveaux défis. Partez ensuite vers les terrains d'entraînements pour une toute première séance de Quidditch, le sport international des sorciers. Passez à travers le plus de cercles possible pour obtenir la meilleure note possible et ainsi faire grimper les points attribués à votre équipe en fin de journée (en effet, chaque jour un certain nombre de points est attribué aux 4 unions du collège Poudlard pour déterminer qu'elle équipe sera sacrée vainqueur de la coupe des quatre maisons à la fin de l'année scolaire). En sortant, parlez de nouveau à Neville pour débuter un nouveau jeu.

Nuit 1

Gagnez les dortoirs et vous tomberez sur Hermione. Celle-ci vous informe que Londubat s'est à nouveau fourré dans un mauvais pas et qu'il vous faut une fois de plus l'aider à s'en sortir. Partez pour la bibliothèque au deuxième étage en prenant garde d'éviter les livres enchantés. Pénétrez dans l'annexe et faites-vous le plus discret possible pour passer jusqu'à la porte en bout salle sans vous faire repérer par les surveillants. Une fois dans la bibliothèque, restez à l'étage et trouvez le livre dont fait référence votre rappel-tout. Gagnez le rez-de-chaussée et sortez dans le parc de Poudlard. Prenez à droite pour vous diriger vers la serre botanique et pénétrez dans le bâtiment difficile à atteindre à cause des oeufs empoisonnés. Faites-les rétrécir à l'aide d'un flipendo puis jetez-les au loin pour pouvoir pénétrer à l'intérieur de l'enceinte. Dans le bâtiment, prenez le livre pour apprendre le sortilège de découpe. Ressortez en sectionnant vos ennemis et retournez à la salle commune. Malheureusement, vos petites escapades nocturnes sont découvertes par les professeurs et vous êtes mené au bureau du principal Dumbledore. Celui-ci très compréhensif, vous laisse retourner au dortoir. Sauvez Neville, et récupérez la carte dans le coffre ou votre ami était enfermé. Mettez ensuite fin à cette longue journée en allant vous coucher.

Jour 2

Au matin, un tumulte de cours s'annonce dès lors que vous pénétrez dans votre salle commune. Descendez jusqu'au troisième étage pour débuter les cours de défense contre les forces du mal. Lockhart, le professeur de cette discipline, vous envoie chercher un livre de sortilège derrière un tableau. Arrivé dans la salle, enclenchez d'un flipendo l'interrupteur de droite. Le mur libérera alors plusieurs boules mystiques qu'ils vous faudra anéantir les unes après les autres en les frappant lorsque celles-ci cesseront d'être protégées par leur aura rose. Montez ensuite grâce au rebord nouvellement créé puis effectuez un sort de découpe sur le drapeau pour pouvoir accéder à la porte de derrière. Vous débouchez dans une salle où d'énormes boulets suspendus au plafond seront à faire tomber à l'aide du sortilège de découpe. Montez le long du chemin en colimaçon en éliminant la présence des boulets au fur et à mesure de l'ascension. En haut, vous trouverez une porte qu'il vous faudra emprunter. Dans cette nouvelle pièce, découpez les deux cordages puis passez entre les deux faux pour atteindre une autre ouverture. Au dehors, marchez jusqu'aux statues cracheuses de flammes tout en esquivant les tortues. Il vous faudra alors monter le long d'un chemin en esquivant les jets de flammes projetées par les engins.

Pour cela lancez leur un flipendo lorsque leur projection se trouve être au plus court, puis profitez de l'effet obtenu pour grimper rapidement. Agissez de la sorte pour toutes les statues rencontrées, et gagnez la porte suivante. Faites tomber le dernier boulet et le livre sera vôtre. Un ennemi impressionnant par son envergure viendra alors vous chercher des noises à ce moment précis. Une belle occasion pour vous d'utiliser votre nouveau sort. Sélectionnez-le dans l'inventaire puis renvoyez ses attaques de feu grâce à votre nouveau bouclier (maintenez la touche adéquate enfoncée puis relâchez afin de lui retourner ses flammes). Ressortez pour revenir en salle de classe. Vous devez à présent vous battre

en duel avec Malefoy. Vous devez utiliser la même technique que pour le boss précédent à la différence qu'il vous est ici possible d'utiliser vos flipendo. Une technique efficace pour sortir victorieux des duels consiste à lancer 2, 3 flipendo d'affilée puis d'éviter les attaques de l'adversaire en restant en permanence en mouvement. L'ennemi ne sera alors plus trop ou donner de la tête et sombrera vite sous le poids des sortilèges. Après avoir fouillé un peu partout, ressortez vers le grand escalier et prenez direction le terrain de Quidditch pour une séance d'entraînement. Après cela, vous pourrez à loisir visiter les environs du château à dos de votre Nimbus 2000. Mettez ensuite fin à la journée.

Nuit 2

Gagnez la salle commune des Gryffondors et trouvez Hermione pour discuter avec elle. Cette dernière vous demandera alors un service, il vous faudra lui ramener un livre parlant sur Poudlard et son histoire afin d'en apprendre plus sur la chambre des secrets. Partez alors pour le deuxième étage où vous vous rendrez dans l'annexe de la bibliothèque. De là, évitez les préfets de garde et pénétrez par la porte que vous n'avez encore jamais empruntée. De nouveau, vous voilà soumis à la traversée d'une salle sous étroite surveillance. Voilà quelques conseils pour passer sans être vu. Commencez par jouer de la caméra pour vous rendre compte de la ronde effectuée par le premier élève. Patientez jusqu'à que celui-ci daigne contourner l'étagère de droite par le haut puis contournez la bibliothèque coté mur. Coupez ensuite directement à droite en progressant rapidement afin de parvenir à ne pas être repéré par le deuxième préfet. Remontez ensuite vers le haut vous poster juste derrière l'étagère de livres. Laissez-passer le dernier garde puis foncez jusqu'en fond de salle où vous trouverez l'entrée pour la réserve magique. Arrivé dans la nouvelle salle, ne vous jetez pas inutilement sur les coffres mais gardez-les pour plus tard au cas où vous effectueriez de mauvaises chutes, car ceux-ci renferment uniquement des items de survie. Prenez dans un premier temps l'échelle bien en évidence pour atterrir sur le haut de la plate-forme. Il vous faudra, dans cette salle, monter sur plusieurs étages jusqu'à atteindre la prochaine porte en hauteur. Pour cela, frôlez les murs des étagères en évitant tout particulièrement les va-et-vient des livres enchantés.

Observez bien leurs déplacements avant de prendre la moindre décision concernant les déplacements afin de prendre le moins de risques possibles. Plus vous grimpez dans les hauteurs, moins il vous est conseillé de chuter. La méthode la plus apte à vous faire passer ces quelques embûches sans entrave consiste tout simplement à attendre que les livres s'envolent au loin avant d'anticiper tout mouvement. Une fois avoir franchi le passage menant à la pièce suivante, faites le plein d'énergie en farfouillant un peu partout. Reprenez ensuite le chemin des braves en pénétrant par l'issue en bout de salle. Commencez par éliminer les livres qui vous attaquent, puis passez à droite pour récupérer le Miamhibou dans un des coffres. Prenez ensuite vers la gauche et gagnez le bord extrême de la salle. Vous y trouverez un perchoir. Appelez Edwige et donnez-lui la friandise pour que celui-ci vous donne un coup de main, ou plutôt de patte :-). Prenez de nouveau la direction s'orientant vers la droite et prenez l'échelle que votre fidèle animal vient de débloquer. Prenez les coffres en frôlant les murs si vous avez besoin d'une recharge d'énergie, sinon sautez de bibliothèques en bibliothèques jusqu'aux deux coffres suivants. Découpez le drap à distance à l'aide d'un sortilège de découpe, puis gagnez d'un saut la plate-forme. Poursuivez ensuite jusqu'au livre tant convoité. Redescendez à terre en vous laissant chuter ou en utilisant l'échelle à présent bien loin.

Continuez alors par la porte se trouvant en face de celle par où vous êtes arrivé. Descendez les escaliers par la gauche et vous rencontrerez un ennemi. Une étagère de la bibliothèque se rebelle et vous provoque en duel. Le seul moyen de la vaincre étant de l'assommer de plusieurs sortilèges à la suite, bombardez la touche associée au flipendo pour en finir au plus vite avec la créature. Prenez toutefois garde à ne pas vous laissez avoir par ses jets de bons gros bouquins et autres dictionnaires. Trouvez ensuite la caisse en milieu de salle et faites la glisser jusque derrière la première étagère. Il vous sera alors possible d'arpenter celle-ci et de poursuivre de meubles en meubles jusqu'au livre qui vous délivrera le secret d'un nouveau sort. Entre chaque saut, prenez garde aux passages des spectres et éliminez les livres ensorcelés afin de pouvoir passer. Retournez dans la pièce précédente et trouvez la porte recouverte d'ectoplasme, cette substance verte et visqueuse. Enlevez la matière repoussante pour pouvoir y pénétrer. Traversez le couloir et vous déboucherez sur une salle aux multiples entrées bouchée par l'ectoplasme. Aménagez le passage grâce à vos sorts puis pénétrez dans chacun d'eux pour y trouver des interrupteurs. Prenez garde aux spectres qui vous attaqueront sans remords durant l'opération. Une fois avoir trouvé tous les interrupteurs, une porte se déverrouillera d'elle même. Avancez vers elle pour sortir et vous tomberez alors sur un Serpentar qui vous provoquera en duel. Utilisez la technique évoquée lors du duel précédent pour en finir au plus vite. Toutefois, approchez-vous un tantinet plus près de la limite verte pour faciliter encore plus les choses.
Après avoir triomphé, prenez la porte et traversez la pièce jusqu'à la suivante. Aidez-vous de la caisse pour grimper des

deux côtés de la salle et trouvez les deux interrupteurs qui vous ouvriront la prochaine issue. Finissez-en avec toutes ces émotions en rampant par le trou et regagnez la salle commune pour faire part de vos découvertes aux autres.

Jour 3

Partez pour le premier étage où il vous faut assister à vos premiers cours de la journée. Comme toujours, le professeur du cours vous lancera un défi qui débouchera sur l'apprentissage d'un sortilège supplémentaire. Commencez par sauter sur la plate-forme d'en face et descendez le long des escaliers. Enclenchez les deux interrupteurs (à gauche et à droite) derrière les issues bouchées par l'ectoplasme puis enfoncez-vous dans les égouts en empruntant la porte centrale. Tout au long de la zone que vous allez traverser, prenez garde aux spectres qui se montreront des plus agressifs. Poursuivez et faites de nouveau sombrer la substance verdâtre bouchant l'entrée de la cavité. Engouffrez-vous dans la pénombre puis éclairez les lieux à l'aide du sortilège de lumos. Prenez le contenu du coffre et approchez votre baguette étincelante du mur pour déceler quelques particularités. La paroi possède en effet un bloc qu'il vous est possible de pousser. Effectuez la manipulation et servez-vous du bloc pour escalader jusqu'en haut du plateau central. Vous allez alors devoir jouer aux Indiana Jones en herbe en vous livrant de nouveau à quelques acrobaties. En longeant les murs de la salle, il vous faudra sauter de passerelles en passerelles pour parvenir à la porte suivante. Faites attention aux spectres qui ne vous lâchent décidément plus, et pensez à ne pas trop vous coller aux murs lors des sauts pour ne pas trop perdre en longueur.

Vous trouverez rapidement le livre délivrant le sort du niveau, servez-vous en par la suite pour changer les pierres en oiseaux (comme à l'intérieur de la salle suivante). Vous reviendrez bientôt au point de départ il vous faudra de nouveau jouer de votre nouveau sort pour débloquer l'entrée vous permettant de poursuivre. Poussez l'interrupteur et une grille apparaîtra reliant les deux passerelles. Postez-vous sur celles-ci pour débuter l'affrontement contre le boss de zone. C'est à nouveau une gargouille qu'il vous faudra affronter alors pensez bien à utiliser les techniques précédentes qui à ce point de l'aventure doivent largement avoir fait leurs preuves. Méfiez-vous tout de même de ses tirs croisés qui vous forceront à vous mouvoir pour les réceptionner. Changez la pierre qui apparaît lors de la destruction de la bête en oiseau pour débloquer un passage vers la classe. Partez à présent pour les terrains du stade de Quidditch afin de disputer un match contre l'équipe de Poufsouffle. Suivez les cercles d'or tracés par le vif d'or pour gagner en accélération. Enclenchez dès que possible le turbo et tentez de capturer le curieux objet ailé avant l'attrapeur de l'équipe adverse.

Nuit 3

Commencez par descendre jusqu'à la salle commune puis partez pour les toilettes des filles au deuxième étage. Hermione vous propose un stratagème pour en apprendre plus sur l'héritier de Serpentar et vous aide à prendre l'apparence de Goyle en concoctant une potion. Utilisez le grand escalier pour atteindre le hall d'entrée du château. De là, dirigez-vous vers les cachots. Vous tomberez alors sur toute une troupe de Serpentar mais rappelez-vous, vous n'avez rien à craindre, vous êtes des leur à présent. Prenez le contenu du coffre puis allez voir Malefoy qui traîne en fond de salle. Les effets de la magie s'estompant, revenez sur vos pas discrètement pour éviter les préfets. Retournez au second étage pour rendre compte de vos aventures à votre camarade de classe.

Jour 4

Gagnez le deuxième étage afin d'assister aux cours du professeur Flitwick. Au commencement de l'épreuve, laissez-vous chuter au niveau inférieur. Partez défier les deux statues des lieux présentes dans la salle qui suit. Changez les pierres résultant du combat pour débloquer la porte plus haut. Empruntez celle-ci vous découvrirez alors la salle contenant le livre du dernier sortilège. Patientez jusqu'à ce que la flamme s'éteigne puis récupérez le précieux ouvrage. Grâce au sort d'incendio que vous venez d'apprendre, visez toutes les bornes contournant le centre de la salle et sortez rapidement par l'ouverture que vous offre la grille. Vous voilà de nouveau dans la salle de départ. Activez les deux poteaux marqués d'une flamme puis détruisez les murets entre les statuettes de cochons. Vous aurez alors accès à deux cavités de chaque coté de la pièce. A l'intérieur se trouvent deux interrupteurs dans chacune d'entre elles. Il vous faudra en fait jouer avec ceux-ci pour faire en sorte qu'un des côtés de la salle soit libéré des flammes (celles-ci gagnant alors le côté opposé).

Grâce à ce roulement stratégique de positionnement des flammes, vous serez à même de pouvoir accéder aux deux

autres interrupteurs situés sur la dalle en hauteur. Lorsque vous aurez banni les flammes d'un des côtés, enflammez les statues représentant les cochons puis lancez leur un flipendo afin de les orienter vers le haut. Hâtez-vous ensuite de monter grâce aux marches et ainsi pouvoir vous servir des plates-formes soulevées par les flammes pour parvenir jusqu'à la dalle auparavant trop haute. Il ne vous reste plus qu'à repéter l'opération à l'autre extrémité pour ainsi débloquer la porte et pouvoir retourner en cours. Sortez ensuite du château et partez pour le stadium dans le but de disputer votre second match de la saison. Opérez comme la fois précédente pour remporter l'affrontement.

Nuit 4

Allez aux dehors du château et dirigez-vous vers la forêt interdite pour bavarder avec Hagrid. Après la scène, ramassez la grosse clef puis empruntez la porte située juste derrière la cabane du géant. Suivez les araignées dans la forêt afin d'exploiter la piste décrite par votre ami. Esquivez-les en progressant et éliminez les plus gênantes d'entre elles avec un incendio. Pour vous débarrasser des toiles, utilisez également le sort de feu. Trouvez la toile au sol et brûlez-la pour vous engouffrer dans l'ouverture. Vous ferez alors connaissance d'Aragog, une énorme arachnide, anciennement liée à Hagrid. Vous devrez alors lui échapper. Prenez direction la route qu'il vous reste à emprunter puis montez le long de la falaise en brûlant chaque extrémité de l'énorme toile pour faire chuter Aragog. La moquerie envers l'araignée vous conduira à l'affrontement. Evitez les ondes de chocs qu'elle vous balance ainsi que ses rejetons puis attendez qu'elle se mette à bomber le torse pour lui affliger un sort d'incendio. Pensez aux recharges d'énergie suspendues à des filets de toile puis mettez en échec votre ennemi, plus impressionnant que dangereux.

Jour 5

Vous débutez la journée par le dernier match de Quidditch de la saison qui vous oppose aux redoutables Serpentars. Si vous gagnez cette confrontation et que vous avez concrétisé les deux dernières vous serez alors sacré champion de la saison. Mais les choses ne seront pas aussi simples que ça. Malefoy, l'attrapeur de l'équipe adversaire se trouve être un opposant des plus coriaces et dure sera la lutte pour l'obtention du vif d'or. Essayez de vous presser un maximum pour rattraper l'objet qui vous apportera à coup sûr la victoire et esquivez du mieux que vous pouvez cognards et rivaux. Après le match, vous pouvez déjà en finir avec cette journée.

Nuit 5

Une fois être passé par la commune, descendez jusqu'au deuxième étage pour de nouveau investir les toilettes des filles. Hermione, grâce à un flot de déductions tiré des lectures d'oeuvres du château et autres subtilités d'esprit, parvient à résoudre l'énigme de la chambre des secrets. Avis à tous ceux qui désirent aller voir le film mais qui ne l'ont pas encore vu, zappez ce passage car il est l'heure des explications ! La voix que seul Harry pouvait entendre, n'était autre que celle d'un Basilic, sorte d'anaconda magique. Les autres ne pouvaient identifier la voix car ils ne savaient tout simplement pas parler fourchlang. Les paroles menaçantes s'élevaient de toutes parts dans le château car le serpent se déplaçait à l'intérieur des tuyaux enfouis sous les murs. L'entrée principale des conduits, vous l'aurez deviné, se trouve en plein dans les toilettes pour filles.

Vous voilà fin près pour l'expédition finale. Après la glissade dans les conduits, avancez jusqu'au mur du fond. Après quelques paroles dans la langue reptilienne une issue s'ouvre alors. Tom Jedusor vous explique alors le pourquoi du comment et vous envoie la bête. Le basilic s'amène donc pour passer des paroles aux actes (vous aurez suffisamment entendu cette phrase tout au long du jeu : "Viens, viens... que je te déchire, que je t'écorche" je vous laisse donc deviner les intentions du reptile). Vos sortilèges ne peuvent rien contre cet ennemi spécial et il vous faudra trouver un autre moyen pour l'atteindre. Comme on est pas vaches et que ce que vous lisez en ce moment reste tout de même une soluce on va tout de même vous filer un coup de main. Regardez attentivement autour de vous et vous remarquerez sûrement un objet brillant. Ramassez cet objet qui n'est autre qu'une épée dotée d'une énorme puissance magique et qui vous servira à terrasser votre adversaire. Une fois l'arme bien en main, commencez par esquiver les jets d'acide de l'animal. Approchez-vous ensuite de sa tête et celui-ci ouvrira grand la gueule. C'est à ce moment-là qu'il vous faudra user de l'épée. Répétez l'opération plusieurs fois pour venir à bout du Basilic. Durant l'affrontement, prenez garde à l'éboulement du plafond et n'oubliez pas qu'il vous est possible de refaire le plein d'énergie grâce aux items dissimulés un peu partout dans la zone.

Voilà, l'année scolaire est déjà terminée et le retour chez les Dursleys s'annonce comme éprouvant et extrêmement

ennuyeux. Néanmoins il vous reste la possibilité de fouiller le château avant d'assister à la cérémonie dans la grande salle. Poudlard recèle de secrets et dissimule de nombreux coffres. Partez sans attendre en quête des cartes de sorciers et sorcières célèbres si vous en voulez encore plus !

LES POCHES PLEINES DE DRAGÉES

Montez au 7ème étage de Poudlard. A l'entrée de la tour des Gryffondor, vous verrez un vase posé à côté du portrait de la grosse Dame. Si vous tirez dessus, vous ferez apparaître 3 dragées surprises. Eloignez-vous du vase puis revenez-y. Il contiendra de nouveau 3 dragées. En répétant cette technique plusieurs fois, vous obtiendrez rapidement un bon stock de dragées. De quoi aller faire les courses chez les jumeaux.

CARTES DE SORCIERS DANS LES AIRS

Sortez dans les jardins du château et enfourchez votre Nimbus. Cherchez les torches sur les tours et dans les cours. Lancez rapidement des incendio sur elle pour les allumer. Elles doivent être enflammés en même temps pour faire apparaître un coffre qui contient une cate de sorcier.

30 POINTS DE MOINS POUR SERPENTAR

Lorsque vous avez l'apparence de Goyle, durant la troisième nuit, rendez-vous dans l'annexe de la bibliothèqe et faites vous remarquer. Serpentar perdra 30 points.

NIMBUS 2000

Le Nimbus 2000 vous sera remis si vous terminez l'entraînement avec une note au moins égale à B.

LE PLEIN DE DRAGÉES

Lorsque vous aurez la clé du placard aux objets confisqués entrez à l'interieur et commencez à ouvrir les coffres. Dans l'un d'eux vous trouverez une grande bourse à dragées, sauvegardez, éteignez la console puis rallumez-la. Retournez dans le placard aux objets confisquées approchez-vous du coffre ou vous aviez trouvez précédemment la bourse et celle-ci se remplira automatiquement.

EMPLACEMENT DES 100 CARTES

Le Terrier

Dans la grange vous trouverez deux coffres, à l'intérieur l'un contient la carte 3 (Elfrida Clagg) puis la carte 1 (Merlin).

Maintenant aller dans le jardin, prenez un gnome et lancez le en battant le record de Fred, vous obtiendrez alors la carte 8 (Derwent Shimpling) vous trouverez aussi un coffre dans lequel vous découvrirez la carte 59 (Gregory le Hautain). Dans le grenier, ouvrez le coffre pour découvrir la carte 98 (Dympha Furmage). en sortant du grenier a gauche juste en bas des escaliers vous verrez un bouton caché, activé le pour qu'une grille s'ouvre et vous récupérerez la carte 5 (Gulliver Pokeby)

Vous êtes maintenant dans le chemin de traverse. Au chaudron baveur, vous trouverez dans la cave en entrant dans le tonneau sans toile d'araignée vous récupérez la carte 27 (Mirabella Plunkett). En allant récupérer un des objets pour Genny à la ménagerie magique vous trouverez la carte 28 (Tilly Toke). Aller maintenant chez Pirouette et Badin, pile en entrant de le magasin aller directement sur la gauche et utilisez Lumos pour avoir la carte 32(Brigitte Wenlock).

Après l'atterrissage sur le saule cogneur, passez sur le tronc d'un arbre qui est tombé vous aurez alors la carte 4 (Grogan Stump), revenez. Avancez, vous verrez deux champignons, collez vous au mur et vous arriverez devant le coffre qui contient la carte 6 (Glanmore Peakes).
Une fois arrivé en haut, juste avant d'affronter le boss vous verrez une plateforme. Sautez dessus et vous trouverez la carte 7 (Hesper Starkev) dans un coffre.

Poudlard

Vous êtes maintenant à Poudlard. Un récapitulatif des cartes que vous aurez par étage:

Premier étage

Dans les couloirs, ouvrez la première porte à droite, continuez et vous trouverez un coffre accessible avec le sort Cracbadabum dedans se trouve la carte 96 (Hengist de Wooderfolt)

Dans la classe 1A. Près du bureau du professeur, vous aurez la carte 91 (wilifrid Elphick), puis utilisez le sort Alohmora pour avoir la carte 87 (Thadée Thurkell) dans cet même salle.

Dans la salle 1E, près du bureau du professeur, utilisez le sort Ectoplasmus pour la carte 84 (Roland tonneau).

Juste a droite de la porte d'entrée, utilisez le sort Incendio pour avoir la carte 77 (Norvel Twonk).

Deuxième étage

Dans les couloirs, la deuxième porte à gauche, continuez à suivre le couloir au pied de l'escalier vous trouverez le coffre avec la carte 92 (Xavier Rastrick). Dans les toilettes de filles, vers la droite, vous trouverez la carte 13 (Andros l'invincible). Allez dans les toilettes de gauche maintenant, utilisez le sort ectoplasmus pour libérer le coffre qui contient la carte 40 (Godric Gryffondor)
Dans la salle du professeur Flitwick, derrière son tableau il y'a la carte 44 (Devlin Corneblance). derrière les bancs de droite utilisez le sort Incendio vous aurez la carte 42 (Crispin Cronk) et sur derrière ceux de gauche, utilisez Alhomora pour avoir la carte 90 (Sacharissa Tugwood).

Au second étage il y'a aussi la bibliothèque. En entrant dedans, prenez les escaliers à droite en haut vous trouverez dans une pièce la carte 10 (Burdock Muldoon) vous aurez besoin du sort Ectoplasmus pour ouvrir la porte et dans l'autre pièce vous aurez besoin du sort Avifors pour obtenir la carte 9 (Guhilda de Gorsemor). Revenez à l'entrée puis prenez les escaliers de gauche cette fois. Utilisez le sort Cracbadabum pour débloque une pièce ou se trouve la carte

11 (Herpo le Fou). Prenez ensuite la deuxième porte à gauche des escaliers. Vous aurez besoin du sort Incendio pour débloquer la pièce, dedans se trouve la carte 12 Merwyn le Malicieux). Continuez vous trouverez un coffre contenant la carte 74 (Montague Knightley) utilisez le sort Cracbadabum pour déverrouiller le coffre.

Troisième étage

Dans les couloirs, juste avant la pente qui mène au second, vous verrez une salle à gauche entrez et vous verrez la carte 98 (Dympha Furmage).

Aller dans la classe 3C, allez au fond de la classe, près de l'escalier, lancez le sort Ectoplasmus pour débloquer le coffre vous obtiendrez alors la carte 93 (Heathcote Barbary), maintenant retournez à l'entrée de la salle, juste à droite lancer le sort Alhomora pour ouvrir le coffre et obtenir ainsi la carte 95 (Yardley Platt).
Maintenant vous trouverez la carte 57 (Glifford Ollerton).

Juste à droite su bureau de dumbledore, dans la salle plus exactement, il y a un coffre avec la carte 73 (Mopsus)

Quatrième étage

Dans le couloir, allez dans la salle sur la droite. Utilisez le sort Incendio puis le sort ectoplasmus, vous obtiendrez la carte 82 (Rowena Serdaigle) puis la carte 99 (Daisy Dodderidge).

Dans la salle principale, devant l'entrée allez à droite passez sous la bibliothèque. Prenez la porte de gauche juste avant l'escalier qui mène au second étage. Prenez la carte 43 (Cyprin Youdle)

Cinquième étage

Aller dans la salle de classe 7A, dedans vous trouverez un coffre contenant la carte 88 (Celestina Moldubec). aller vers le bureau du professeur, utilisez le sort Alohomora pour obtenir la carte 79 (Oswald Beamish).

Sixième étage

Allez dans la pièce de gauche, utilisez le sort Ectoplasmus pour débloquer un coffre, vous obtiendrez ainsi la carte 71 (Reine Maëva) Puis utilisez un sort Cracbadabum sur le coffre près du bureau pour avoir la carte 70 (Léopoldine Smethwyck).

Maintenant allez dans la salle d'en face, vous trouverez sur le mur de gauche la carte 31 (Balfour Blane) Puis juste à coté du bureau, utilisez le sort Cracbadabum poru avoir la carte 83 (Rodrique Plumpton)

Septième étage

Juste avant d'entrée dans la tour des Gryffondor, à gauche, passez sous la bilbiothèque. Allez jusqu'au bout du couloir, prenez à droite, puis encore à droite. Lancez le sort Incendio sur le coffre et vous voila en possession de la carte 100 (Albus Dumbledore).

Jeux de Neville

En faisant les jeux de Neville, vous obtiendrez des cartes supplémentaires :

Trempette de Gnome --> carte 18 (Ullric le Follingue)
Lancer de Gnome --> carte 15 (Paracèse)
Lancer de Gnome une deuxième fois --> carte 16 (Cliodna)
Lancer de Gnome une troisième fois --> carte 17 (Morgane)
Lancer de Gnome une quatrième fois --> carte 19 (Norbert Dragonneau)
Lancer de Gnome une cinquième fois --> carte 20 (Gwendoline la Fantasque)

La course --> carte 22 (Circé)
La course une deuxième fois --> carte 24 (Adalbert Lasornette)
La course une troisième fois --> carte 25 (Perpetua fancourt)
La course une quatrième fois--> carte 26 (Almerick Sawbridge)
La course une cinquième fois --> carte 27 (Mirabella plunkett)
La course une sixième fois --> carte 30 (Artemesia Lufkin)
La course une septième fois --> carte 31 (Balfour Blane)
La course une huitième fois --> carte 33 (Beaumont Marjoribanks)
La course une neuvième fois --> carte 34 (Donaghan Tremlett)
La course une dixième fois --> carte 35 (Bowman Wright)
La course une onzième fois --> carte 84 (Roland Tonneau)
La course une douzième fois --> carte 37 (Cassandra Vablatsky)
La course une treizième fois --> carte 38 (Chauncey Oldridge)
La course une quatorzième fois --> carte 39 (Gwenog Jones)
La course une quinzième fois --> carte 40 Carlotta Pinkstone)

Objets trouvés

Les objets trouvés permettent eux aussi d'avoir des cartes.

La caisse des fioles --> carte 35 (Dunbar Oglethorpe)
Le badge du mérite --> carte 46 (Miranda Fauconette)
Le télescope --> carte 48 (Salazar Serpentard)
Le crapaud de Neville --> carte 49 (elladora Kettridge)
La balance -->carte 50 (Musidora Barkwith)
La chapeau de sorcier --> carte 51 (ethelered Toujourprêt)
Les gants en peau de dragon --> carte 52 (Félix Labeille)
Le livre Vadrouille --> carte 54 (Gaspard Shingleton)
Le livre Vacances --> carte 55 (Honouria Nutcombe)
La tarentule géante --> carte 56 (Gédéon Miette)

Magasin de Fred et George

carte 85 (Blenheim Stalk)
carte 47 (Edgar Strougler)
carte 59 (Gregory le Hautain)
carte 80 (Beatrice Bloxam)
carte 32 (Brigitte Wenlock)
carte 69 (Bertie Crochue)
carte 29 (Archibald Alderton)
carte 97 (Alberic Grunnion)
carte 60 (Lavergne de Montmorency)
carte 13 (Androis L'invincible)
carte 72 (Helga Poufsoufle)
carte 21 (Lord Stoddard Withers)
carte 58 (Glover Hipworth)

Echanges de cartes

Premier étage

Près de la porte à droite, échange la carte 36 (Jocelyn Wadcock) contre la carte 84 (Roland tonneau).

Le garçon blond juste à coté échange la carte 23 (Glennda Chittock) contre la carte 27 (Mirabella Plunkett).
En face de la salle de classe de gauche un garcon échangé la carte 2 (Cornelius Agrippa) contre la carte 59 (Gregory le Hautain).

Quatrième étage

Une fille brune devant l'entrée échange la carte 75 (Mungo Bonham) contre la carte 13 (Andros l'Invincible). Une autre fille brune, échange la carte 78 (Orsino Thruston) contre la carte 98 (Dympha Furmage). Un garcon échange la carte 61 (Havelock Sweeting) contre la carte 77 (Norvel Twonk).

Septième étage

Devant la tour de Gryffondor, une fille se trouve près de la porte vérouillé, elle échange la carte 81 (Quong Po) contre la carte 43 (Cyprin Youdle).
Parlez à la fille qui se trouve à coté. Elle vous échange la carte 94 (Merton Graves) contre la carte 31 (Balfour Blane).

Dernières cartes

Voici les dernières cartes qui se trouvent un peu partout dans Poudlard.

Près du Stade de Quidditch, juste avant le pont. Utilisez le sort Incendio pour débloquer le coffre contenant la carte 53 (Greta Grandamour).
Dans la foêt sombre, après la deuxième toile d'araignée, vous obtiendrez dans un coffre la carte 66 (Flavius Belby).
Dans la salle commune de gryffondor, lancez un Cracbadabum sur le rideau et vous obtiendrez la carte 65 (Gondoline Oliphant)
Dans la serre de botanique. Avant de rentrer dans la serre, à droite, ouvrez le coffre pour avoir la carte 14 (Fulbert Latrouille).
Au repaire D'Aragog. Juste après l'avoir rencontré, allez à gauche vous verrez un coffre dedans se trouve la carte 62 (Ignatia Wildsmith). Un passage, il vous faut suatez, montez sur la gauche et vous obtiendrez la carte 63 (Hermann wintringham). Juste après avoir longer le mur qui mène en haut de la toile d'Aragog, la se trouve un coffre avec la carte 64 (Jocunda skyes).
Dans le cachot des Serpentard. Quand vous êtes Goyle, dans la grande pièce se trouve un coffre avec la carte 86 (Dorcas bienaimée) dedans, puis un autre coffre la carte 43 (Cyrpien Youdle).
Au grand escalier, tout en bas utilisez le sort Incendio pour avoir la carte 68 (Kirley Duke), puis entre les deux meubles utilisez le sort Ectoplasmus pour avoir la carte 67 (Justus Pilliwickle).
Dans le hall d'entrée. Sous le grand escalier, allez à gauche. Utilisez Incendio pour débloquer le coffre qui contient la carte 89 (Alberta Toothill).
Dans la salle ou vous pouvez vous connectez avec la Game Boy advance, utilisez le sort Alohomora pour avoir la carte 76 (Myron Wagtail).

Pour finir, une fois que vous aurez obtenu les 100 cartes du jeu, allez parler à Dumbledore pour avoir la carte 101 (Harry Potter).

Harry Potter et la Coupe de Feu

© Electronic Arts 2005

CONSEILS

Dragée où es-tu ?

Même si cela n'est pas mentionné à chaque passage, pensez à bien fouiller chaque élément du décor de chaque niveau. En effet, en usant de sorts basiques, vous pouvez déloger de nombreuses dragées dans toutes sortes d'éléments. Vous pouvez ensuite échanger ses dragées contre des cartes augmentant vos capacités.

Evolution des personnages

Il est primordial de s'essayer à tous les personnages au cours de l'aventure. Sans cela, et si vous persister à prendre constamment le même individu, les autres ne pourront pas progresser (en gagnant des dragées pour les échanger plus tard contre des cartes) et se retrouveront bien faibles dans les derniers niveaux de jeu.

Réaliser des sorts parfaits

Pour réaliser des sorts parfaits à tout va, faites des mouvements circulaires avec le joystick analogique gauche lorsque vous vous essayez à un sortilège.

Cartes et stratégie

L'utilisation des cartes n'est pas à prendre à la légère... N'oubliez donc pas avant chaque niveau d'assigner les plus puissantes d'entres elles à vos personnages. La puissance de leurs sorts se verra alors augmenter, tout comme leur endurance. D'autres cartes permettent de bénéficier d'avantages certains contre une créature précise (au choix suivant les cartes en votre possession). N'hésitez pas à les activer si le niveau dans lequel vous vous apprêtez à plonger en fourmille !

Boucliers : mode d'emploi

Les boucliers peuvent être considérés comme une sorte de monnaie d'échange. On en trouve dans tous les niveaux, et ils permettent de progresser au fil de l'aventure. Ainsi, pour passer d'un tableau à l'autre, un certain nombre de boucliers vous sera demandé. Irrémédiablement, il vous faudra alors retourner fouiller les précédents niveaux de jeu lorsque l'aventure touchera à sa fin. Reportez-vous alors aux différents paragraphes à l'intérieur des titres pour trouver votre bonheur. Notez également qu'il est possible de remporter d'autres boucliers en remplissant les tâches secondaires comme trouver les mini-boucliers mais encore diverses autres statues...

SOLUTION COMPLÈTE

LA COUPE DU MONDE DE QUIDDITCH

Dans la confusion qui règne sur les lieux, partez vers la droite en ramassant les dragées surprises de Bertie Crochue. Très rapidement d'affreuses bestioles vous attaqueront, ce ne sont que des Fangieux. Une parfaite occasion pour vous de vous essayer aux sortilèges ! Débarrassez-vous des gêneurs et poursuivez vers l'inconnu. Le père de Ron viendra alors vous filer un coup de main. Suivez ses conseils et soulevez la pierre en utilisant le sortilège Wingardium Leviosa. Poursuivez jusqu'à ce que vous ayez passé la deuxième roche et frayez-vous un chemin parmi les arbre abattus en décalant les troncs à l'aide du sort précédemment cité (vous devez également maintenir une direction simultanément). Juste avant le pont, une horde de créatures viendra tenter de croquer nos 3 amis. Luttez vaillamment et reprenez la route lorsque toute présence ennemie aura été repoussée. Arrivé devant l'amas de rochers empêchant toute progression, lancez un sort combiné (dès que l'on parlera de sort combiné dans cette solution, cela impliquera un sort simultané des 3 personnages) de type Wingardium Leviosa. La fin des ennuis est proche ! Il ne vous reste plus qu'à filer jusqu'au portoloin sur le prochain pont pour terminer ce premier niveau.

DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL

Premier cours

En suivant les conseils de votre professeur, commencez par frapper le sceau de sortilèges de base histoire de gagner quelques Dragées. Filez ensuite emprunter la porte du fond. Dans la salle qui suit, plusieurs Fangieux vous sont envoyés. Mettez-leur une bonne raclée à grande dose de magie puis frappez les coffres des décors alentours afin de faire le plein de dragées avant de passer la deuxième porte. Le défi suivant est des plus simples. En maintenant la touche du sort Accio, passez à proximité des pylônes de pierre pour attirer vers vous les nombreuses récompenses. Enfin, approchez du livre de sorts pour finir.

Deuxième cours

Après avoir vidé la salle de départ des nombreuses dragées dissimulées dans les éléments du décor, passez la première porte pour vous frotter à la nouvelle épreuve qui débute. Eteignez le feu grâce au sort prescrit à l'écran et avancez jusqu'à la pièce suivante. Là-bas, luttez contre les salamandres en usant de sorts d'élément d'eau sans retenue. Récupérez les récompenses et gagnez l'extérieur en empruntant l'issue suivante. Suivez ensuite le chemin imposé par le niveau jusqu'à ce que vous arriviez devant un petit pont-levis. Eteignez alors les points en flammes et tuez les salamandres avant d'attirer le pont vers vous afin de pouvoir poursuivre grâce à celui-ci. Une dernière épreuve vous attend plus haut. Maîtrisez les dernières Salamandres puis foncez récupérer le premier des 3 Boucliers.

EXTERIEURS DE POUDLARD

Bouclier principal

Au commencement, commencez par visiter la cour en contrebas puis prenez le chemin des escaliers en colimaçon. Progressez continuellement jusqu'à atteindre le sommet du donjon. Des gargouilles viendront vous gêner dans votre quête. Prenez garde aux fléchettes qu'elles envoient et unissez vos forces pour en venir à bout plus facilement. Le second petit bouclier passé (il n'est pas nécessaire de trouver toutes ses versions réduites pour pouvoir y accéder), éteignez le feu qui l'entoure pour pouvoir vous en saisir.

Le bouclier de la tour

Rechargez une partie et avancez jusqu'à la cour aux lézards brûlants. Lorsque que vous sortez victorieux de la bataille, vous remarquerez qu'une grille s'ouvre d'elle-même. Derrière celle-ci, un long pilier retient dangereusement la stabilité

d'une tour. Envoyez-y donc un chaudron pour faire effondrer l'édifice. Il ne vous reste plus qu'à fouiller les décombres et récupérer la récompense !

L'escalier de blocs

Rechargez une partie et avancez jusqu'aux 3 blocs. En vous dirigeant vers la gauche, vous remarquerez que les remparts du mur sont comme fissurés, vous laissant alors une chance de passer. Commencez par déplacer l'un des gros blocs contre le muret, puis placez-en un deuxième par-dessus. Positionnez ensuite le troisième bloc devant les deux premiers et grimpez grâce à l'escalier que vous venez de créer. En poursuivant par la droite, vous mettrez alors la main sur un nouveau bouclier.

La fontaine et le bouclier

Lorsque vous aurez appris le sortilège faisant pousser les plantes (voir Botanique), rendez-vous sur le chemin de droite à partir de la sauvegarde (au lieu de descendre vers les chaudrons). Soulevez les caillasses bloquant le chemin puis tournez sur la gauche dès que possible. Soulevez le bloc de pierre pour ainsi l'adosser contre le muret légèrement plus loin, puis escaladez la paroi pour gagner la nouvelle cour. Un imposant bassin se dresse alors sous vos yeux. Faites pousser les nénuphars baignant dans son eau pour vous frayer un chemin jusqu'à la fontaine et ainsi atteindre le bouclier, juste derrière.

Escalade pour bouclier

Reprenez exactement le même chemin que précédemment, mais contournez cette fois-ci le bassin pour aller ouvrir la grille du fond. A proximité de l'arbre se trouve un bloc. Déplacez celui-ci sur l'estrade de gauche afin de pouvoir grimper sur la haute plate-forme. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la grille et à placer le second bloc pour atteindre un nouveau bouclier dans l'alcôve de droite.

Bloc et décombres

Descendez parmi les murs qu'il vous est possible de briser à l'aide des chaudrons. Cassez dans un premier temps celui de gauche puis montez sur la première plate-forme grillagée. D'ici, et avec l'aide de vos petits camarades, vous pouvez faire tomber le bloc de pierre de son balcon. Faites-le, puis poursuivez votre petite entreprise de destruction massive de manière à pouvoir déplacer le bloc juste devant l'estrade où se tient un bouclier. Il ne vous reste plus qu'à monter sur le bloc pour l'atteindre.

FORET INTERDITE

Bouclier principal

Dans la foret, avancez le long du sentier et faites connaissance avec les nouvelles créatures qui gardent ces lieux. Pour vous débarrasser des plantes vomissantes, il vous faut les catapulter. Pour cela, usez du sortilège Wingardium Leviosa et relâchez la pression exercée sur la touche associée à ce sort pour pouvoir catapulter la créature au loin. Lorsque vous tombez sur les barrières jaunâtres, catapultez vos ennemis dans celles-ci pour briser le sortilège qui vous empêche de progresser. Arrivé sur la petite place avec un tronc d'arbre mort à son centre, juste après l'arrivé des Salamandres géantes, hissez-vous sur le terre-plein de droite pour faire connaissance avec le dragon. Echappez à ses jets de flammes et marchez le long des berges en hauteur pour éviter toute gêne. Lorsque les flammes vous barreront à nouveau la route, usez de votre sort à base d'eau pour pouvoir poursuivre. Lors de votre deuxième altercation avec la bête ailée, tuez les salamandres qu'elle vous envoie puis allez ouvrir le portail pour ainsi continuer vers les marches menant plus en hauteur. Un premier bouclier récompensera vos efforts !

Scroutt toujours !

La deuxième phase de recherche vous amène jusqu'à la confrontation avec un Scroutt. Visez son arrière train pour pouvoir lui infliger de gros dégâts. La bestiole terrassée, prenez le bouclier apparaissant au centre des lieux pour en finir

avec cette pagaille.

Un bouclier un tantinet trop haut...

Retournez dans le même niveau et, au tout début, vous remarquerez qu'un bouclier plane au-dessus du sol. Pour l'atteindre, il vous faut avancer jusqu'au bloc de pierre non loin, et le tracter avec vos magies afin de pouvoir vous en servir pour accéder à celui-ci.

Scroutt, le retour !

Lorsque vous maîtriserez complètement le sortilège des plantes (voir Botanique), revenez sur la place où vous aviez jadis vaincu le Scroutt à pétard. En suivant les plantes grimpantes à l'arrière plan, on peut s'apercevoir qu'elles montent jusqu'à une sorte de terre-plein. Faites germer les bourgeons pour pouvoir y accéder. Plus haut un deuxième scroutt version améliorée vous attend. Tuez-le pour remporter un nouveau bouclier.

C'est le printemps

Toujours grâce à votre sortilège de plantes, prenez le chemin de la tour et partez en repérage. En restant bien attentif, vous remarquerez un bouclier en hauteur. Des bourgeons non loin vous permettront alors de vous hisser jusqu'à celui-ci.

TACHE DU TOURNOI 1 : LE DRAGON

La première épreuve vous propose de tester vos talents de pilote de manche à balais. Lancé à pleine vitesse, vous devez échapper aux griffes d'un dragon aux élans peu amicaux. Passez dans les cercles oranges pour récupérer quelques dragées et ne loupez pas les bleus qui vous permettront d'accélérer pour ainsi échapper aux flammes et gagner de précieuses secondes. Suivant votre temps de parcours, vous dégotterez le bouclier de bronze, d'or ou d'argent. Mais le nombre de dragées récoltées rentre également en compte. Ainsi, pour espérer obtenir tous les boucliers, comptez environ 250 dragées récupérées et un temps approximatif de 2min20. S'il vous est toutefois trop difficile d'obtenir le temps record, allez débloquer d'autres boucliers dans les précédents niveaux.

SALLE DE BAIN DES PREFETS

Bouclier principal

Après la bourde malencontreuse de notre ami Ron, déplacez les chaudrons bouillonnants sur le mur fissuré afin vous ménager un passage à travers la paroi fêlée (usez du sort Wingardium Leviosa). Passez par la faille et avancez jusqu'au premier tuyau qu'il vous faudra briser à l'aide d'un nouveau chaudron. En vous faisant aider d'un de vos collègues, faites basculer la passerelle vers vous pour poursuivre. Récupérez les dragées ainsi que le petit bouclier avant de revenir à l'avant du pont. Là-bas, brisez la tuyauterie toujours grâce aux chaudrons et poursuivez vers la droite. Très rapidement, montez le premier bloc montant vers le haut et hissez-vous sur la passerelle de gauche (les espèces de cascades vous empêchent tout accès pour le moment). Plus haut, déplacez le tuyau d'où provient l'écoulement des eaux puis redescendez pour poursuivre là où vous étiez jadis bloqué. Sur la prochaine plate-forme, déplacez à nouveau les robinets géants et brisez la tuyauterie en contrebas du premier chaudron pour ensuite rebrousser chemin et retrouver la bonne voie. A ce moment précis du niveau, de nombreuses créatures viendront ralentir votre progression. Ne vous éparpillez pas et venez à bout de ces nombreux monstres en équipe. Arrivé vers l'œuf, tentez de l'attirer vers vous à l'aide de vos talents de magicien. Malheureusement, celui-ci remonte dans la tuyauterie. Retournez alors dans la salle de bain des préfets (autrement dit à votre point de départ) afin de mettre la main sur l'œuf (et par la même occasion sur le premier bouclier).

Le bouclier de facilité

En relançant une partie dans le même niveau vous débutez dans un pentacle de sauvegarde. Marchez vers le pont descendant et suivez les coursives jusqu'au prochain bouclier sur la passerelle.

Troisième bouclier

Rechargez une partie et reprenez le même chemin que précédemment. Lorsque vous apercevrez un des boucliers coincés vers l'eau, approchez-vous du premier chaudron vert et balancez-le par-dessus la rampe de manière à ce qu'il aille s'exploser sur les tuyaux en contrebas. Revenez ensuite sur vos pas et descendez les escaliers pour trouver le gros bloc de pierre. Déplacez-le alors sur le ponton de bois, puis jusqu'au rempart placé devant le bouclier pour pouvoir ainsi escalader et récupérer l'objet convoité.

BOTANIQUE

4 boucliers sont nécessaires pour débloquer le niveau suivant. Votre but principal est ici de récupérer de la branchiflore de manière à être fin près pour la seconde tâche du tournoi.

Bouclier principal

Descendez les marches du château en direction des serres et tournez à gauche dès que possible. En demandant l'aide d'un de vos deux petits camarades, déplacez la grande grille de manière à pouvoir poursuivre. Il ne vous reste plus qu'à gagner la petite cour afin de récupérer le grimoire qui vous apprendra un nouveau sortilège. Rebroussez chemin jusqu'à l'extrême Est de la zone et délogez les rochers bloquant le passage vers l'escalier. Lancez deux fois votre nouveau sort pour poursuivre puis avancez jusqu'à gagner l'intérieur de la serre. Une grosse abeille viendra alors rouler des mécaniques devant nos trois sorciers, et plusieurs de ses copines ne devraient pas tarder à la rejoindre. Ouvrez les gros bulbes à nectar pour les attirer ou laissez vos amis s'occuper d'elles pour de votre coté, continuer à progresser. Faites grossir les nénuphars et allez abaisser le premier pont sur la gauche. Envoyez ensuite les plantes s'écraser dans le poison visible au loin, puis empruntez le passage à l'ouest pour ressortir de la serre. De nouveau à l'extérieur, ouvrez le grand portail et sortez vos baguettes car deux énormes bestioles vous attendent derrière les grilles. Tuez la première et fuyez lorsque la seconde se libèrera d'elle-même (les courageux peuvent également livrer bataille mais cela ne sert pas vraiment à grand-chose). Poursuivez donc par les marches de gauche et gagnez au plus vite la serre suivante. Commencez à monter les escaliers en colimaçon tout en vous aidant des germes de fleur, et luttez avec ferveur lorsque la reine des bestioles ramènera sa fraise. Plus haut, balancez des chaudrons sur la structure au plafond jusqu'à ce que celle-ci daigne céder. Redescendez alors en vous frayant un chemin parmi les ennemis, et arrivé en bas, éteignez le feu pour récupérer le premier bouclier.

La grotte au bouclier

Lorsque vous rechargez la partie, vous débutez devant la grille qui renfermait les deux monstres. Bouchez l'entrée d'où s'arrivent toutes les bêtes ailées, puis déplacez le gros bloc de pierre jusqu'en haut du premier palier des marches de gauche. Grimpez sur l'objet puis faites germer les bourgeons à gauche. Avancez alors jusque dans la cavité pour mettre la main sur le second bouclier.

Le bouclier du bassin

De retour dans ce même niveau de jeu, passez sous l'arche près du bloc de pierre. Vous arrivez alors dans une pièce dotée d'un bassin au centre. Partez dans un premier temps sur l'un des côtés, et ouvrez l'une des grosses fleurs afin d'attirer la faune ailleurs que sur votre tête. Revenez ensuite aux abords du bassin et faites s'ouvrir les nénuphars afin de vous frayer un chemin jusqu'à la troisième récompense.

Des ponts, des passerelles... et un bouclier à la clef !

En route pour votre quatrième bouclier, reprenez la première route que vous aviez empruntée, c'est-à-dire celle menant à la dernière serre. Dès que vous atteignez les passerelles surélevées, abaissez le pont en face de votre plate-forme à grand renfort de magie. Poursuivez par la gauche afin d'aller abaisser les deux prochains pontons, puis revenez vers le centre pour continuer en passant sous la serre. Un nouveau pont juste derrière, attend que vous vous mettiez au travail. La besogne durement remplie, ressortez pour cette fois-ci continuer un peu plus à droite. Longez alors les passerelles jusqu'à vous retrouver au dos du dernier pont à abaisser. Il ne vous reste plus qu'à refaire le même chemin en sens inverse pour pouvoir empruntez le dernier passage que vous venez de vous-même de vous créer. Celui-ci mène

heureusement tout droit vers le dernier des boucliers.

Au pied de la dernière serre

En vous rendant jusqu'au terrain hébergeant la dernière serre, il vous sera possible d'apercevoir un bouclier derrière une barrière de champignons empoisonnés. Tuez les Fangieux puis utilisez la plante pour la propulser sur les champignons afin de les faire disparaître. Ceci étant, vous pourrez alors aller "cueillir" ce nouveau bouclier.

TACHE DU TOURNOI 2 : LE LAC

Pas moins de 11 boucliers sont nécessaires pour pouvoir poursuivre l'aventure. Comme lors de la première tâche, vous êtes chronométré et votre temps ainsi que vos performances décideront des médailles obtenues à l'issue de l'épreuve. Maintenez la touche d'accélération enfoncée et raflez le plus de dragées possible. Lors de vos rencontres avec les Strangulots, veillez à toujours bien rester en mouvement et à bombarder la touche de sorts pour faire le ménage. 3 boucliers sont à récupérer dans ce niveau même. Pour ce qui est des manquants, vous allez devoir retournez dans les niveaux précédents afin d'en trouver. Reportez-vous donc aux différents paragraphes pour être bien sûr ne pas être passé à coté de quelque chose.

TACHE DU TOURNOI 3 : LE LABYRINTHE

La première partie de la tâche démarre de manière assez soft. Lancé dans un labyrinthe constitué de grands buissons, il vous faut retrouver la coupe placée au centre du parcours. Partez en direction de la gauche, et progressez en vous aidant des tracés de dragées. La deuxième partie du niveau nous fait revivre la scène où les arbres tentent de se refermer sur le jeune sorcier. Foncez donc droit devant vous et évitez les obstacles des cotés pour ne pas vous faire rattraper par les mauvaises herbes. Dès que vous vous serez sorti de ce mauvais pas, il vous faudra voler au secours de Digorry, pris dans la "toile végétale". Lors de la troisième et dernière partie, vous devez combattre seul deux énormes Scroutts lanceurs de flammes. Mais la tâche n'est pas aussi difficile qu'il n'y paraît. Attendez qu'ils se précipitent sur vous à toute allure et esquivez-les pour qu'ils se cognent et s'assomment alors contre les buissons (oui je sais ce n'est pas vraiment logique ;)). C'est à ce moment là qu'il vous faudra les attaquer en leur jetant un maximum de sorts d'attaques dans le dos (ou sur le derrière pour les poètes ;)). Maîtrisez les deux monstres, et la coupe est à vous !

VOLDEMORT

Face au seigneur de la mort, vous commencez votre duel en luttant contre quelques maigres squelettes que ce dernier vous envoie. Utilisez vos sorts d'attaques de base ou bien balancez les au loin pour en finir rapidement avec eux. Vos talents dûment prouvés, Voldemort vous envoie un rayon magique et vos deux pouvoirs sont alors comme emmêlés l'un dans l'autre. Débattez-vous au mieux, et tentez de diriger le faisceau sur les squelettes afin qu'ils ne puissent vous encercler. Lorsque vous aurez résisté suffisamment de temps, une lourde statue planant au-dessus de votre tête viendra compliquer la tâche. En effet, en plus de lutter contre la puissance de votre adversaire, il vous faudra aussi veiller à ce que la lourde masse ne vienne pas s'abattre sur votre front. Essayez donc tant bien que mal de rester constamment en mouvement lors de cette phase. Lorsqu'il n'y aura plus de revenant pour vous embêter, il vous faudra trouver un moyen de briser la statue. Une fois de plus, utilisez le rayon magique qui relie votre baguette à celle de l'ennemi et faites passer le centre du rayon (l'endroit qui est le plus concentré en magie) à plusieurs reprises sur l'effigie de pierre pour la briser. Vous n'avez plus qu'à vous poser comme spectateur pour la suite, c'est fini !

BONUS

20 points pour Griffondor
Complétez les séries de cartes Beast, Vampire, Giant, Goblin.

Bonus d'endurance pour Harry
Complétez les séries de cartes Wizard et Quidditch.

Bonus d'endurance pour Hermione
Complétez les séries de cartes Witch et Hag.

Bonus d'endurance pour Ron
Complétez les séries de cartes Dragon et Classical Beast.

Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2009

RÉCOMPENSES DES ÉCUSSONS

3 Ecussons	Duels 2 joueurs (Drago & Luna)
8 Ecussons	Plus d'énergie dans les duels
14 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (zone d'entraînement)
21 Ecussons	Bombabouses débloquées
29 Ecussons	Duels 2 joueurs (Crabbe & Goyle)
38 Ecussons	Meilleur score au Quidditch
48 Ecussons	Chaudrons explosifs débloqués
59 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (transfiguration)
71 Ecussons	Encore plus d'énergie dans les duels
84 Ecussons	Duels 2 joueurs (Ginny & Hermione)
98 Ecussons	Filtre d'amour accessible au club de potions
113 Ecussons	Arène duels 2 joueurs (cour pavée)
129 Ecussons	Plus de mini-écussons
150 Ecussons	Duels 2 joueurs (Severus Rogue)

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après avoir été promu capitaine de votre équipe, vous allez apprendre les commandes de base. Prenez le balai de Ron et apprenez à l'utiliser pour voler. Passez entre les étoiles flottantes dans les airs pour gagner du temps. Essayez de ne pas les rater mais si c'est le cas vous ne recommencerez pas dès le début, il s'agit évidemment d'un apprentissage.

A la fin de cette première leçon, allez voir Ron et Hermione pour les aider. Lancez le sort Wingardium Leviosa pour projeter les chaudrons dans le marais. Suivez les indications qui s'affichent à droite de l'écran et faites flotter les chaudrons avant de les lancer l'un après l'autre dans l'eau.

Après la cinématique, suivez Luna jusqu'au château. Prenez les écussons de Poudlard qui se trouvent en chemin. Apprenez ensuite à libérer les minis écussons qui se trouvent dans les objets brillants, comme les statues, les lampadaires et autres objets. Récupérez suffisamment de mini écussons pour obtenir des écussons de Poudlard. Continuez votre route et repérez les objets entourés par une aura, ils contiennent des mini écussons. Récupérez alors ces mini écussons et continuez vers le château de Poudlard.

Secteur 1 débloqué

Après la cinématique vous vous retrouvez dans le château de Poudlard. Appelez Nick quasi sans tête pour qu'il vous montre le chemin vers la salle des potions. Appelez-le à chaque fois que vous voulez retrouver votre chemin dans le château. Suivez Nick dans les escaliers et ramassez les écussons et les mini-écussons qui se trouvent en chemin.

Sortez dans la cour et apprenez à sprinter. Une fois devant la porte marquée par un écusson, lancez un objet pour faire tomber le premier. Ramassez-le et continuez votre chemin.

Entrez dans la salle des potions et suivez les indications qui s'affichent pour réaliser votre première potion. Sélectionnez la bouteille rose et versez le liquide dans le chaudron jusqu'à obtenir une couleur jaune, ajoutez ensuite l'ingrédient du récipient marron pour obtenir la couleur mauve. Dissipez ensuite la fumée en suivant les indications qui s'affichent. Préparez ensuite la potion avant la fin du temps imparti. Mélangez les ingrédients selon l'ordre établi pour obtenir les couleurs désirées et réussir.

Passez ensuite à la deuxième potion. Commencez par chauffer la potion trois fois. Ensuite vous passerez à la création des autres potions. Vous devrez alterner entre l'ajout de potion et le chauffage du chaudron. Chauffez et mélangez la potion tout en vérifiant la couleur du liquide à chaque fois. Après la fin du cours, retrouvez Ron à l'extérieur.

Allez maintenant à la grande salle en passant derrière le portrait accroché au mur. Descendez les escaliers et demandez à Nick de vous ouvrir la porte. Entrez et parlez au capitaine du club de duel. Appliquez ensuite le Stupéfix sur Ron trois fois. Esquivez ensuite ses attaques et lancez-lui trois Expelliarmus pour le désarmer. Vous aurez ensuite un vrai duel qui se déroule sur trois manches. Lancez plusieurs Stupéfix tout en esquivant les ripostes de Ron. Lancez-lui un Expelliarmus et lorsqu'il est à terre tirez-lui des Stupéfix. Continuez avec cette tactique pour gagner les manches et le duel. Rejoignez ensuite Ron à l'extérieur.

Vous devez rejoindre le bureau de Dumbledore pour votre premier cours particulier. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin et vous amène jusqu'à la statue. Prononcez le mot de passe pour pouvoir rejoindre Dumbledore.

Secteur 2 débloqué

Après la cinématique, vous devez rejoindre le terrain de Quidditch avec Katie. Quand la herse portail se referme, utilisez le sort Reparo pour réparer le levier. Kate ouvrira la porte et vous continuerez ensemble vers le terrain. Battez Goyle dans le duel en lui assénant plusieurs Expelliarmus. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain. Une fois à bord de votre balai, vous allez devoir passer entre les étoiles et essayer de ne pas en rater une. Si c'est le cas, vous perdrez un temps précieux et vous risquez de recommencer l'épreuve. Après la cinématique, allez voir Ginny à l'entrée des vestiaires du terrain de Quidditch.

Secteur 3 débloqué

Vous devez maintenant vous rendre aux serres de botanique pour retrouver le club de potions. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Entrez dans la serre et choisissez un test pour adhérer à ce club. Vous devez préparer la potion Volubilis. Mélangez les ingrédients et chauffez le chaudron comme indiqué pour réussir la potion avant la fin du temps imparti. Vous allez ensuite faire la potion de Ginny. Vous allez apprendre à secouer les bouteilles d'ingrédients avant de les utiliser. Revenez ensuite voir Grinny qui se trouve au terrain de Quidditch. A la sortie des serres, Crabble vous affronte dans un duel. Evitez ses séries de triple Stupéfix et lancez les vôtres. Lancez aussi des Expelliarmus pour le mettre à terre. Continuez à l'attaquer jusqu'à en venir à bout.

Vous allez ensuite faire une démonstration de Protego en suivant les indications qui s'affichent. Lancez le sort juste avant l'impact du tir ennemi pour créer un bouclier protecteur. Vous allez ensuite renforcer votre sort Stupéfix en suivant les indications qui s'affichent. Cette attaque est puissante mais nécessite plus de temps pour être accomplie et vous pouvez être exposé aux tirs ennemis. Donc choisissez bien le timing de l'exécution.

Après la cinématique rejoignez le terrain de Quidditch. En chemin, vous croiserez un membre des Serpentard qui vous affronte en duel. Ses attaques sont très rapides. Esquivez alors rapidement tout en ripostant en même temps avec des Stupéfix. Lacez un Expelliarmus quand il est touché par un Stupéfix et lorsqu'il est au sol, continuez vos attaques de Stupéfix. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain.

Avant de commencer le match, vous allez effectuer un échauffement. Vous devez comme d'habitude passer à travers

les étoiles flottantes. Le parcours est rapide et vous devez diriger rapidement Harry pour ne pas rater les étoiles (surtout pendant les virages). Evitez les nombreux obstacles qui se trouvent sur votre chemin dans la deuxième partie du parcours. Après l'entrainement, vous passez au match. Le principe est le même mais vous n'êtes pas seul sur le terrain ; vous affrontez l'équipe des Serpentards. Ils vous gêneront pendant la course et ils vont essayer de vous pousser loin des étoiles. Poussez-les hors de votre chemin et évitez aussi les obstacles.

Après la cinématique, appelez Nick pour qu'il vous conduise jusqu'à Luna. Apprenez ensuite le sort Incendio pour lancer du feu sur la caisse des feux d'artifice. Montez ensuite les marches et enflammez les caisses indiquées par Luna. Amenez ensuite cette dernière à la fête qui se déroule au bureau du professeur Slughorn.

Secteur 4 débloqué

Suivez Luna et ramassez les écussons et les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, vous allez apprendre à mélanger une nouvelle potion. Après cet apprentissage, vous devez préparer une potion en utilisant les ingrédients et en suivant les indications qui s'affichent à l'écran. Après la cinématique, suivez Rogue et Drago dans les couloirs du château.

Après la cinématique, affrontez la sorcière Bellatrix dans un duel qui se déroule sur deux manches. Esquivez tout en lançant des Stupéfix et utilisez le Stupéfix renforcé suivi d'un Expelliarmus. Pendant que l'ennemi est à terre, lancez-lui des Stupéfix pour l'affaiblir davantage. Quand la sorcière tente de se relever, lancez un autre Expelliarmus pour la remettre à terre. Continuez avec cette tactique pour la neutraliser durant les deux manches du duel. Vous affronterez ensuite le loup garou. Il est très rapide et esquive vos tirs avec facilité. Utilisez donc le Stupéfix renforcé pour essayer de le toucher. Lorsqu'il est touché, enchainez directement avec un Expelliarmus pour le mettre à terre. Quand il est à genoux et s'apprête à se relever, lancez-lui un autre Expelliarmus pour le toucher avant qu'il ne trouve le temps d'esquiver ou de riposter. Répétez ces actions jusqu'à le battre et sauver Grinn.

Une fois dans le château, vous devez vous rendre au septième étage pour découvrir ce que manigance Drago. Passez par le nouveau raccourci qui se trouve à gauche ensuite appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Suivez-le jusqu'au couloir du septième étage. Vous ne retrouvez pas Drago mais vous tombez nez à nez avec Ron.

Après la conversation, allez rejoindre Hermione dans la salle des potions. Parlez-lui ensuite préparez la potion mystère. Vous devez aller ensuite au bureau de Dumbledore. Avant d'atteindre le bureau, vous trouverez une fillette qui s'est fait voler son Boulurlard. Allez voir le membre de la Serpentard qui a pris l'objet de la fillette et affrontez-le en duel. Il n'est pas très coriace et quelques Stupéfix suivis d'un ou deux Expelliarmus suffiront à le mettre KO. Reprenez votre route et allez dans le bureau de Dumbledore.

Secteur 5 débloqué

Après la cinématique, suivez Hermione jusqu'à la cour de métamorphose. Parlez au professeur ensuite apprenez à jeter le sort Levicorpus. Appliquez ensuite ce sort dans le duel qui suit. Quand votre adversaire est suspendu, lancez vos Stupéfix pour l'affaiblir. Gagnez les deux manches du duel en utilisant votre nouveau sort. Allez ensuite au terrain de Quidditch et essayez encore fois d'attraper le vif d'or. La seule difficulté de cet entrainement réside dans le passage entre les anneaux bloqués par des obstacles. Foncez alors dans le tas pour défoncer les obstacles et traverser.

Après l'entrainement, suivez Ron jusqu'à la salle des potions. En chemin, un Serpentard vous défie et vous devez l'affronter en duel. Battez-le facilement en utilisant le Levicorpus et le Stupéfix. Reprenez ensuite votre route jusqu'à l'escalier. En bas, se trouve Lavande. Allez lui parler ensuite utilisez Wingardium Leviosa pour faire léviter son sac. Attrapez ensuite ses livres en déplaçant le sac vers ces livres. Une fois le travail accompli, reprenez votre chemin jusqu'à la salle de potions. Préparez la nouvelle potion avant la fin du temps imparti pour clore le chapitre.

Secteur 6 débloqué

Allez voir Ron qui se trouve à l'extérieur de la salle. Appelez ensuite Nick pour qu'il vous indique le chemin vers la tour d'astronomie. En cours de route, vous serez pris dans le piège des Serpentards. Affrontez les deux ennemis et utilisez les étagères pour vous mettre à l'abri de leurs tirs. Utilisez le Levicorpus pour suspendre vos ennemis dans les airs pendant que vous tirez des Stupéfix. Vous les battrez mais vous vous ferez quand même attraper et enfermer par les Serpentards.

Ramassez le levier et lancez-le contre la porte. Quand il se brise, ramassez-le et passez-le entre les grilles de la porte. Utilisez ensuite Reparo pour le réparer et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte et passer. Vous pouvez faire la même chose à l'écusson qui se trouve au fond de la salle. Brisez-le ensuite sortez-le à travers les grilles et réparez-le pour le garder.

Vous allez maintenant incarner Ron. Suivez Harry jusqu'au bureau de Slughorn. Vous pouvez sprinter pour aller plus vite et vous pouvez aussi récolter les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, préparez la potion pour sauver Ron.

Après la cinématique, rejoignez le terrain de Quidditch pour disputer le match contre Poufsouffle. Comme d'habitude, appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Echauffez-vous avant la partie en passant à travers les étoiles. Passez ensuite au match.

Pour le match, et comme pendant le dernier entrainement, la poursuite passe par la forêt. Faites attention donc aux arbres et aux autres concurrent qui vont vous essayer de vous gêner.

Après le match, allez à la recherche de Katie Bell qui se trouve dans la grande salle. Appelez Nick pour qu'il vous indique le chemin le plus court. Après la conversation avec Katie, allez à droite pour parler à Drago. Quand vous vous approcherez de lui, il se sauvera en courant. Poursuivez-le alors et sprintez pour ne pas le perdre de vue. Une fois dans les toilettes, vous aurez droit à un duel avec Drago. Utilisez l'Expelliarmus suivi de quelques Stupéfix quand Drago est à terre. Utilisez aussi le Levicorpus et enchainez avec des Stupéfix pour battre votre adversaire plus rapidement.

Après la cinématique et après que Harry aie bu la potion de chance, rendez-vous aux serres de botanique. En chemin, deux Serpentards tentent de vous arrêter. Avec la potion de chance, aucun tir ne vous touchera. Utilisez alors le Stupéfix renforcé pour abréger les deux combats. Harry va reprendre sa route jusqu'au professeur Slughorn. Préparez une autre potion pour votre professeur.

Après les séries de cinématique successives, vous devez rejoindre Dumbledore pour lui remettre le souvenir de Slughorn. Appelez Nick et suivez-le. En chemin, vous aurez un duel à faire. Battez votre adversaire et continuez votre route.

Après la cinématique, vous incarnez Ginny. Entrainez-vous puis passez au match contre Serdaigle.

Après la cinématique, allez au club de potions pour préparer la potion Wiggenweld. Appelez Nick pour qu'il vous amène aux serres de botanique. Choisissez la potion en consultant le tableau et préparez-la. Allez ensuite voir Dumbledore qui se trouve dans la tour d'astronomie. Nick prouvera son utilité en vous montrant le chemin.

Après la cinématique, parlez à Dumbledore quand vous vous sentirez prêt, sinon entrainez-vous encore dans les clubs. Parlez alors à Dumbeldore pour partir à la recherche de l'Horcruxe. Défendez votre professeur en repoussant dans l'eau les cadavres qui essayent de vous atteindre. Utilisez le Stupéfix pour le faire. Repérez toujours les cadavres les plus rapides et repoussez-les en premier. Résistez pendant les trois manches pour revenir ensuite à la tour d'astronomie.

Après la cinématique, vous allez affronter le Mangemort dans la bibliothèque. Utilisez les étagères de la bibliothèque comme abris. Utilisez les Expelliarmus et les Levicorpus contre votre ennemi pour qu'il batte en retraite.

Vous l'affronterez une deuxième fois dans le couloir. Vous pouvez vous abriter un peu derrière les piliers mais pas pour longtemps. Attaquez sans relâche pour le battre une fois pour toutes.

Vous affronterez ensuite le loup garou Fenrir Greyback. Utilisez les statues comme abri et essayez de piéger votre

ennemi entre deux statues pour qu'il n'ait pas l'espace nécessaire pour esquiver vos tirs. Enchainez alors les Expelliarmus et les Stupéfix quand il est à terre. Continuez vos charges jusqu'à le battre.

Votre dernier combat vous opposera à Bellatrix. Esquivez ses attaques renforcées et profitez du moment qu'elle passe à charger ses attaques pour lui lancer des Expelliarmus suivis de Stupéfix.
Utilisez aussi les Levicorpus contre votre ennemi. Lancez des Stupéfix et Stupéfix renforcés à chaque fois que Bellatrix est immobilisée. Continuez de l'attaquer de cette manière jusqu'à la battre et jusqu'à l'arrivée de Rogue. Ce dernier vous dévoilera l'identité du prince de sang-mêlé, vous bloquera et s'enfuira. Votre aventure s'achève ici... pour le moment.

DÉBLOQUER L'ARÈNE DES PORTES DU CHATEAU

Entrer le code suivant dans le menu des récompenses pour débloquer l'arène des portes du château pour les duels deux joueurs :

Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, START.

TOUT DÉBLOQUER

Allez dans le menu des récompenses (badges et crédits) et faites : **Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Bas et Gauche** pour débloquer tout le contenu du jeu.

Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban

© Electronic Arts 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution ne décrit que la démarche générale dans le jeu et n'est pas exhaustive de tous les éléments présents dans le jeu. Vous trouverez sans mal ces objets en explorant à votre guise les coins et recoins de Poudlard.

Poudlard Express

Vous devez retrouver Croûtard, qui s'est enfui de la poche de Ron. Vous partez donc à l'aventure dans le Poudlard Express accompagné de Harry. Vous serez alors dans le compartiment où sont entreposées les valises et votre premier combat aura lieu contre le Monstrueux Livre des Monstres. Vous ne disposez que du sort Flipendo. En lui jetant plusieurs sortilèges Flipendo, vous aurez vite mis hors d'état de nuire ce livre. Ron vous attend devant une porte, mais qui est bloquée par une grosse mallette, appuyez sur la touche action et déplacez cette mallette pour franchir le compartiment. Et vous voici confronté à la bande de Malefoy qui détient le rat de Ron, accompagné de Harry et Hermione vous devrez les affronter. Commencez par immobiliser Goyle et Grabe, une fois immobilisés après leur avoir jeté quelques Flipendo, c'est au tour de Malefoy qui vous défie. Vous n'aurez pas grand mal en lui jetant plusieurs Flipendo, vous pouvez aussi esquiver ces sortilèges qui seront d'une grande utilité et qui feront plus de dégâts. Une cinématique montre que le train s'arrête net et que Harry est pris d'un malaise.

Partie avec Ron

Vous devrez échapper des mains d'un Détraqueur qui vous poursuit dans le compartiment. Vous devrez soutenir Harry, en le portant tout au long et en franchissant 2 compartiments successivement. A un moment donné un Détraqueur essayera d'absorber votre âme, avec le joystick analogique gauche bougez-le dans tous les sens pour y échapper, une fois arrivé au bout du 2e compartiment.

Le Professeur Lupin vous viendra en aide en jetant des sorts aux 2 Détraqueurs. Une cinématique fera son apparition et montra Harry qui ne se souvient de rien, le Professeur Lupin leur expliquera quels étaient ces monstres étranges et vous fera don d'un livre, contenant de plus amples explications sur ces monstres.

Dortoirs des Garçons

Vous voici désormais à Poudlard, auparavant le Professeur Lupin vous aura donné un livre qui est le Folio Bruti. Ron décide de voir ce qu'est le Folio Bruti et vous demandera de lui montrer. Une fois cela fait, vous verrez qu'il manque des pages, vous devrez les retrouver pour avoir de plus amples informations tout au long du jeu sur certaines bêtes.
Faîtes un petit tour dans la chambre et lancez quelques Flipendo, sur les Chaudrons vous obtiendrez des Dragées de Bertie Crochue. Ouvrez la porte du Dortoir et partez à la recherche D'Hermione pour lui montrer le livre, descendez les escaliers en colimaçon et allez dans la salle commune de Gryffondor. Une fois à l'intérieur Hermione vous dit qu'elle n'a pas le temps et qu'elle est submergée de devoirs par contre elle vous donne un conseil qui aurait pu éviter de perdre du temps contre le combat de Malefoy, vous auriez dû lui jeter un Expelliarmus. Allez dans le couloir et au fond vous aurez une ouverture. Une fois dans le couloir, Ron vous indique de lui jeter un Flipendo et celui-ci vous contrera par Expelliarmus. Maintenant ça sera à votre tour équipé votre baguette de ce sort, Ron vous enverra un Flipendo puis vous devrez le contrer par un Expelliarmus. Ron vous proposera d'aller voir Fred et Georges. Passez la porte qui se trouve en face de vous et vous arrivez dans le couloir du 7e étage, continuez tout droit. Ouvrez la porte et vous serez

dans le Grand escalier, prenez sur votre droite et ouvrez la porte qui vous amène au 6e étage et à l'étude des Runes. Un combat pour mesurer vos qualités d'Expelliarmus, vous affronterez un livre ensorcelé par Peeves rien de plus simple, contrez ces attaques par un Expelliarmus et vous en viendrez à bout rapidement, continuez vers la porte qui se trouve au fond à gauche pour aller voir Fred et Georges. Mais celle-ci est bloquée par une caisse, jetez-lui un Flipendo pour augmenter votre capacité. Une fois franchie, pour arriver dans le couloir de Glanmore Peakes. Sur votre droite se trouve une bibliothèque avec 3 livres ensorcelés, jetez-leur un Flipendo et allez sur votre droite pour ouvrir l'autre porte. Une fois arrivé vous verrez les jumeaux Weasley qui vous attendent et qui vous confient qu'une carte du Maraudeur est cachée dans la pièce, celle-ci aurait les capacités de dévoiler tous les passages secrets de Poudlard et où se trouve chaque personne à un moment précis dans l'enceinte du collège. Harry montrera à Ron que le mur qui se trouve derrière les jumeaux paraît suspect.

Partie avec Ron

Appuyez sur la touche action pour ouvrir le passage secret et vous voici dans un couloir, vous arriverez devant une porte, une fois franchie vous verrez un obélisque et la carte du maraudeur se trouve tout en haut. Allez sur votre gauche vous trouverez une porte une fois franchie vous arrivez dans une grande pièce et le sol se dérobe une fois que vous essayez d'avancer.

Partie avec Harry

Reprenez-le et courez droit devant, où se trouve le sol restant, Harry sautera automatiquement, prenez les dragées et ouvrez le coffre, vous aurez droit à une page du livre, sautez sur l'autre partie et récupérez le bouclier qui vous fera gagner des points pour votre maison, celui-ci vous rajoutera 10 points pour Gryffondor. En face de vous se trouve un interrupteur, appuyez dessus et vous verrez le parquet qui commence à se renouveler sur votre gauche, vous avez une petite corniche allez y , puis récupérez les dragées et appuyez sur l'interrupteur il ne vous en manque plus qu'un, il se trouve sur votre droite sautez, puis récupérez les dragées et appuyez sur celui-ci. Cela ouvrira la porte qui se trouve derrière Ron et l'apparition de petits monstres qui essayeront de nuire à Ron, tuez-les à coup de Flipendo ou esquivez-les à coup de Expelliarmus. Allez tout au fond de la porte et appuyez sur action, le mur basculera, en face de vous se trouve un escalier avec une porte, franchissez-la et vous vous trouverez dans une pièce. Au centre se trouve une malle, portez-la avec Ron et vous verrez un rayon qui atteint un autre miroir. Prenez la malle et collez-la contre le mur, puis une fois collée grimpez sur celle-ci et atteignez la corniche du dessus, sur votre gauche se trouve un coffre ouvrez-le et vous obtiendrez la carte d'une sorcière Leopoldine Smethwyck, récuperez les dragées puis allez au miroir qui se trouve en face de vous, orientez-le vers la boule de cristal qui se trouve en face de celui-ci, cela déclenchera un mouvement et cela ouvrira une porte et plusieurs murs vous aideront à atteindre celle-ci.
Une fois en haut prenez Ron, amenez-le avec vous et montez l'escalier pour franchir la porte. Au passage Gryffondor aura 20 points. Une fois dans la pièce vous devrez reconstruire un Puzzle. Au milieu de la salle se trouve une roue, lancez un Flipendo pour faire tourner celle-ci et un mur s'abaissera laissant une corde. Harry peut monter à la corde, montez et vous vous trouverez sur une passerelle avec de nouvelles bestioles combattez-les et récupérez les dragées de Bertie crochue. Descendez la corde et reprenez Ron.

Partie avec Ron

Allez vers le mur qui se trouve devant la corde et appuyez sur la touche action, celui-ci s'ouvrira et ouvrez le coffre qui se trouve à l'intérieur. Vous y trouverez des Dragées de Bertie Crochue. Ouvrez l'autre mur sur votre droite celui ne contient rien, puis sur votre droite se trouve un autre mur et prenez Harry tout en alternant entre Harry et Ron et récupérez la carte qui se trouve à l'intérieur du coffre.

Partie avec Harry

Remontez à la corde et allez tout au fond de la passerelle une fois en haut descendez l'autre corde et récupérez les dragées qui se trouvent autour du bloc, allez vers le bouclier, un mur vous séparera entre Ron et vous. Allez tout en

haut de l'escalier, franchissez la porte et vous serez dans une grande salle, sur votre droite se trouvent des Dragées, récupérez-les. Ouvrez le coffre et vous trouverez un Miamhibou. A ce moment là, un livre ensorcelé fait son apparition, contrez ces attaques avec un Expelliarmus vous n'aurez aucun mal pour le mettre hors service. Montez sur l'estrade qui se trouve en face de vous et servez-vous de votre Miamhibou pour contrôler Hedwige. Une fois le contrôle de Hedwige va vers l'ouverture qui se trouve sur votre gauche pour prendre la carte du maraudeur. Hedwige vous la ramènera, vous voici en possession de la carte du maraudeur. Vous verrez sur votre écran en haut à gauche une carte montrant où vous vous trouvez. Prenez le bouclier qui se trouve à côté d'un portrait, Gryffondor aura 40 points, passez cette porte et faîtes attention de ne pas vous faire repérer. Passez sur votre gauche en longeant le mur pour espérer ne pas vous faire prendre. Une fois arrivé, vous verrez une autre armure qui garde le couloir, sur votre gauche se trouve un interrupteur qui ouvre la porte, actionnez-le et revenez sur vos pas. Puis passez cette fois ci du côté droit pour passer cette pièce. Une fois passée, récupérez le bouclier, Gryffondor aura 50 points à ce moment là. Restez dans l'ombre pour ne pas vous faire prendre. Sur votre gauche vous aurez une armure, faîtes attention de pas vous faire prendre, restez dans l'ombre et attendez le bon moment pour aller ouvrir le coffre vous aurez droit à une dragée. Puis allez sur votre droite et là encore une armure surveille, faîtes attention de ne pas vous faire prendre. Longez le mur tout en restant dans l'ombre et le tour est jouer, allez tout au fond à gauche, une autre armure surveille. Attendez que les champs de vision soient à l'opposé et mettez-vous dans le trou, puis attendez une nouvelle fois que celle-ci soit de l'autre côté et allez en face, vous serez dans une petite pièce où se trouvent 2 coffres avec des dragées, prenez-les et allez sur la porte en revenant sur vos pas. Vous arriverez dans une pièce sur votre droite au loin vous aurez une personne qui surveille et devant vous une autre armure qui surveille, redoublez de vigilance. Ensuite allez droit devant et attendez que la vision de celui-ci soit à l'opposé et foncez tout droit, cela devient plus compliqué par la suite sur votre droite se trouve une armure,attendez que celle-ci et la vision soient à l'opposé et longez le mur vite. Puis passez l'autre armure derrière elle, ils n'y verront que du feu. Ensuite en face de vous se trouve une armure et tout à gauche le Professeur Rogue qui fait des va-et-vient, allez derrière l'armure et longez le mur, attendez que Rogue ait le dos tourné et allez à la porte, franchissez-la. Vous serez dans le couloir de Glanmore Peakes et vous voilà en compagnie des jumeaux et de Ron. Votre journée s'achève ici.

Premier jour de L'année.

Une cinématique fera son apparition montrant Ron et Harry appelant Hermione pour leur premier cours de l'année, celui des Défenses contre les Forces du Mal dirigé par le professeur Lupin.

Partie avec Hermione

Vous voici dans le dortoir des filles, ouvrez la malle qui se trouve à proximité de Hermione et vous y découvrirez dans une partie du livre, une autre page. Sortez du dortoir et descendez les escaliers pour aller dans la salle commune de Gryffondor pour retrouver Ron et Harry. Allez dans le couloir de droite et descendez les escaliers, vous vous trouverez dans une grande salle avec une porte qui se trouve en face de vous, allez-y. Vous serez dans le couloir du 7e étage alors que vous devez vous rendre au 3e étage. Allez au grand escalier et descendez successivement les escaliers pour atteindre le 3e étages. Une fois la porte franchie vous arriverez dans une pièce où se trouvent des élèves, allez- y traversez-la et allez au fond, à gauche se trouve une porte. Vous arriverez chez Gunhilda de Gorrsemoor. Et en face de vous se trouve la salle, franchissez la porte et vous serez au cours. Le professeur Lupin vous donne comme mission à vous trois de lui ramener le livre du Glacius. Suivez le chemin qui mène à un moment donné à un mur, celui-ci laissera place à une grande pièce avec des petits monstres, faites-leur des Flipendo ou des Expelliarmus pour en venir à bout. Alternez entre Ron, Harry et Hermione pour en venir à bout. En face de vous se trouve un chaudron, prenez-le à trois pour le déplacer et posez-le sur la cible. Les grilles s'abaisseront et vous pourrez continuer l'aventure. Suivez tout le temps le même chemin, vous rencontrerez toujours des monstres faciles à combattre. Vous arriverez alors dans un endroit lugubre vous devrez faire jouer la lumière avec des miroirs tout en atteignant un endroit précis. Sur votre droite directement vous trouvez un bouton, appuyez dessus cela laissera apparaître une lumière montrant que le dernier miroir doit être orienté pour continuer la suite de l'aventure. Allez tout au fond à droite, montez la paroi et allez diriger le miroir vers l'autre miroir qui se trouve sur votre droite. Une fois dirigé, reprenez le contrôle de Harry.

Partie avec Harry

Allez où se trouve le miroir que vous avez dirigé avec Hermione, et sur votre droite se trouve un petit peu d'espace suffisant pour que vous puissez passer, allez y puis dirigez l'autre miroir vers l'autre, celui qui se trouve en face de vous. Sautzr l'autre ravin et dirigez l'autre miroir vers la droite et celui-ci ouvrira une autre porte. Récupérez le bouclier et Gryffondor possède maintenant 60 points. Allez tout droit, vous vous trouvez dans un endroit plutôt sombre et froid, allez vers la roue et lancez plusieurs Flipendo pour faire monter le rocher ! Une fois monté, vous devrez sauter successivement sur chaque rocher pour atteindre l'autre roue, pareil que l'autre roue faîtes, des Flipendo pour l'actionner, puis allez vers l'endroit qui est éclairé, suivez-le, vous arriverez à une autre roue sur votre droite, actionnez-la. Redescendez en bas où se trouve Hermione et Ron. Au centre de la pièce se trouve une porte à moitié ouverte, allez-y suivez le chemin puis vous arriverez à une porte, franchissez-la. Vous arriverez dans une pièce, le principe est simple, sur votre gauche au fond vous trouverez un coffre ouvrez-le et prenez le contenu. Ensuite prenez la caisse et amenez-la au fond à droite à côté d'une étagère, une fois bien placée, montez dessus successivement pour atteindre l'interrupteur qui se trouve en face de vous. Prenez Ron, et allez chercher la caisse que Harry à laissée dans un coin, une fois pris place sur une dalle au sol. Ensuite placez-vous sur une dalle et prenez Hermione pour qu'elle fasse de même. Une fois appuyé sur l'interrupteur, allez sur votre droite vous avez un coffre et récupérez la page d'un livre !
Auparavant des escaliers se seront formés puis récupérez le bouclier ce qui fera 70 points à Gryffondor. Et un livre ensorcelé fera son apparition, tuez-le sans craintes à coup de sorts d'Expelliarmus. La carte du Maraudeur vous indique que derrière le mur il y a autre chose.

Partie avec Ron

Une fois de l'autre côté vous aurez des monstres bleus à battre qui sont plutôt simples en 2 coups de Flipendo, ils sont morts, suivez le chemin par la suite, allez à la roue et jetez un Flipendo sur celle-ci, elle cassera net laissant échapper quelques petits monstres bleus faciles à battre, allez vous engouffrer par le trou qui est ouvert.

Partie avec Hermione

Personne ne pouvant se faufiler par la brèche qui s'est produite, Hermione devra jouer les acrobates (On n'est pas au cirque ^_^) pour passer. Prenez le couloir, puis allez sur votre gauche. Vous arriverez dans une pièce, poussez le bloc de glace qui se trouve au milieu et amenez-le à gauche du gros bloc qui gêne la progression, montez sur celui-ci pour déplacer les autres blocz. Une fois les 2 autres blocz déplacés, redescendez en bas et amenez le bloc tout en suivant le marquage au sol ! Montez sur celui-ci et sur votre gauche vous aurez un coffre, ouvrez-le puis vous y trouverez une carte de sorciers célèbres se prénommant Morgane. Ensuite allez à droite et vous arriverez à un moment donné dans un endroit où au centre se trouve un hibou en glace tenant le livre Glacius. Descendez la falaise et allez le chercher. Une cinématique fera son apparition, la glace qui se trouvait auparavant s'est changée en lave, utilisez le sortilège du Glacius pour la glacer et pour rejoindre la petite corniche pour regagner la terre ferme.
Continuez sur votre gauche, vous trouverez un coffre contenant la carte Ignatia Wildsmith. Combattez les torches qui vous attaquent avec le sortilège Glacius. Ensuite allez vers la pièce qui se trouve sur le sol, vous trouverez une flaque d'eau, glacez-la ça vous servira comme cube pour vous aider à la pousser pour actionner l'interrupteur une fois le parcours fait, appuyez sur l'interrupteur, celui-ci actionné vous ouvrira des escaliers, au fond à droite vous trouverez un coffre avec une page du livre prenez-la et montez les escaliers puis sur votre gauche 1 coffre avec une chocogrenouille s'y trouve. Ensuite revenez sur vos pas et allez à droite. Une ouverture s'y trouve, vous devrez glacer la lave en glace rien de plus simple, faites le sortilège Glacius, récupérez le bouclier et Gryffondor aura 90 points. Descendez la falaise au plus vite pour aller aider Ron et Harry. A battre plusieurs monstres faciles, faites leur le sortilège Glacius, Ron et Harry leur jetteront des Flipendo pour les tuer. Une fois ceci effectué une sortie sera ouverte. Allez-y sans craintes. Suivez le chemin et vous arriverez dans une pièce auparavant. Une fois arrivé, vous devrez vous battre contre une chaudière en furie.
BOSS : Une chaudière en furie.
Rien de plus simple celle-ci étant composée de feu, vous devrez utiliser le glacius pour arriver à bout de celui-la, Dès qu'il vous jette sa premier torche, mettez-vous devant la flamme et jetez un Glacius celle-ci deviendra gelée. Ron et Harry l'achèveront en jetant un Flipendo. Ensuite attendez qu'il vous jette sa 2e torche et faîtes la même manipulation que la première. Ensuite une fois ces 2 torches hors d'usage, il vous suffira d'attendre qu'il ouvre sa chaudière pour lui faire plusieurs Glacius et enfin vous aurez tué ce boss.

Maintenant allez tout droit à l'ouverture qui vient de se produire. Prenez le bouclier et Gryffondor aura 100 points maintenant, continuez toujours tout droit pour arriver aux des escaliers. Votre mission est terminée et vous recevrez 50 points de plus à Gryffondor ce qui fait 150 points.

Partie avec Harry

Vous devez vous rendre au cours de Potions du Professeur Rogue. Sortez de la salle du professeur Lupin et direction le cachot. Retournez au Grand escalier, direction le rez-de-chaussée puis le Hall d'entrée. Ensuite suivez le même chemin une fois arrivé à un escalier tournez sur votre gauche puis une fois descendu allez sur votre droite et allez au couloir des cachots. Une fois franchi descendez les escaliers en colimaçon et franchissez de nouveau la porte, une fois arrivé prenez la première porte à gauche et vous serez dans la salle des potions, vous voici dans le cachot de Rogue. Une cinématique montrera que Ron a cassé une bouteille contenant un produit toxique et vous serez pris d'un malaise.

Partie avec Ron

Vous devez traîner Harry devant le professeur Rogue. Il vous ordonnera de prendre les 2 fioles qui se trouvent devant sa table. Vous devrez boire la Potion Wiggenweld qui revitalise une personne, approchez de Harry et administrez-lui. Rogue vous dira que le cours est terminé et vous donnera à faire une potion pour le prochains cours. Votre journée est enfin terminée.

Sauver Neville de la Goule.

Petit récapitulatif par le Professeur Dumbledore vous êtes en tête avec 150 points Gryffondor pour la coupe des 4 maisons. Votre mission après cette cinématique est de libérer Neville qui s'est fait enfermer par la bande à Malefoy dans le 5e étage où une goule a été libérée. Harry et Ron partent à sa rescousse. Prenez le grand escalier et allez au 5e étage. Une fois dedans vous êtes confronté à la bande de Malefoy, vous n'aurez pas de mal pour les mettre hors d'état de nuire à coup de Flipendo ou d'Expelliarmus. Prenez le bouclier et Gryffondor aura 160 points. Ouvrez la porte, sur votre droite vous trouverez un coffre avec une page du livre manquante. Puis continuez tout droit, franchissez l'autre porte et vous arriverez dans une pièce avec différents objets, sur votre droite vous avez un coffre avec de nouveau une page manquante, prenez-la et allez sur votre gauche en revenant sur vos pas, vous aurez affaire à des objets Moldus ensorcelés, avec votre ami Ron, jetez-leur des Flipendo pour en venir vite à bout. Une fois franchie vous voici en la compagnie d'une goule.

Partie avec Ron

Tout au long de chaque mur vous avez des livres, fouillez et vous trouverez divers objets qui pourront vous servir. Ensuite allez devant la porte à barreaux et sur votre droite se trouve une boîte, allez-y dessus et vous serez éjecté par un clown à ressort, tout en haut vous serez alors attaqués par des jouets. Battez-les et au passage récupérez le bouclier ce qui fera 170 points à Gryffondor. Franchissez la porte, puis la 2e, une fois franchie, fouillez un peu et vous verrez un grimoire ouvrez-le et vous aurez obtenu le sortilège Lumos, après occupez-vous des pitiponks qui vous jettent des boules de feu. Pour en venir à bout, faites un Lumos près d'eux, les voir apparaître et leur jeter un Flipendo. Une fois arrivés à bout de ces monstres, allez diriger le miroir pour qu'il atteigne l'orifice qui se trouve au-dessus de la porte, cela ouvrira la porte puis allez récupérer le bouclier qui s'y trouve, 180 points pour Gryffondor. Allez tout droit et sur votre droite vous avez un coffre, avec une chocogrenouille qui revitalisera votre vie puis franchissez la porte. Vous devez vous battre contre des jouets, une fois franchie récupérez le bouclier Gryffondor aura 190 points. Franchissez la porte, arrivés dans un autre couloir, franchissez une autre porte puis, vous trouverez sur un balcon et sur votre gauche une autre porte, franchissez-la et vous voici contre un robot que vous devrez battre. La technique sera d'attendre qu'il ouvre son ventre et jetez- lui un Flipendo. Une fois à bout de celui-ci vous aurez un train qui déraillera avec une boule de cristal et un bouclier, récupérez celui-ci et vous aurez 200 points pour Gryffondor. Alors jetez le sortilège de Lumos sur la boule de cristal qui illuminera l'orifice qui se trouve en face de celui-ci. Il ouvrira une porte, descendez pour aller éblouir la goule, enfermez-le où la porte s'est ouverte, celle-ci s'abaissera, maintenant retournez à la salle de Gryffondor. Mais au moment de rentrer la grosse dame ne s'y trouve plus, le chevalier du Catogan la remplacera

d'après Peeves ça serait Sirius Black qui l'aurait fait partir en pleurant et elle se trouverait au 4e étage. Votre journée est terminée ainsi que votre mission.

Buck

Vous êtes en route pour votre premier cours des soins aux créatures magiques qui se déroule avec Hagrid. Il se déroulera en plein air dans le Parc de Poudlard.

Partie avec Hermione

Allez directement dans le Hall d'entrée pour rejoindre le Parc de Poudlard. Une fois au milieu des colonnes, descendez la colline direction sur votre droite et vous verrez Hagrid dehors.
Vous aurez droit à une cinématique, montrant un hippogriffe se prénommant Buck.
Faîtes le premier pas et inclinez-vous devant Buck, normalement il s'inclinera lui aussi, et vous pourrez monter sur son dos. Votre mission est de voler pour que Buck attrape les 20 chauves-souris une fois ceci fait vous obtiendrez un A+.
Vous verrez une notre cinématique montrant Malefoy essayant de monter sur le dos de Buck mais celui-ci fut blessé par Buck.

Méfaits

Ce fut à Harry de se rendre sur le Terrain de Quidditch, mais quelque chose n'allait pas, les Détracqueurs avaient envahi le terrain, Harry tomba de son balai et se retrouva à l'infirmerie en mauvaise posture.

Partie avec Harry

Suivez Ron dans les cachots, rien de plus simple, sortez de l'infirmerie, puis aller au rez-de-chaussée et direction le sous-sol. Mais quelque chose ne va pas, Ron se fait attaquer par Peeves, votre mission est de battre Peeves et de libérer Ron. Lancez-lui des Flipendo dès qu'il ouvre les bras ou contrez-le avec des Expelliarmus. Prenez la porte sur votre droite et allez-y, vous vous trouverez en salle d'étude. Et allez tout au fond à droite et vous trouverez une porte menant au grand escalier. Descendez les escaliers pour aller aux cachots. Une fois dans le couloir des cachots, faîtes attention les armures ont un champs de vision violet, une fois que celles-ci vous ont repére, la partie sera finie. Allez tout au fond du couloir des cachots. Et vous verrez quand fait Ron n'était que Melefoy qui avait pris du Polynectar mais heureusement Ron avait suivi Peeves pour entendre ce que disait celui-ci. Une fois votre carte du Maraudeur vous verrez qu'il y a un passage secret, prenez Ron et ouvrez-le ensuite, reprenez Harry pour la suite. Vous devrez vous battre contre des monstres qui jettent des sorts pour repousser des trucs qui sentent mauvais (Chaporouges), une fois venu à bout grâce avec des Flipendo continuez votre chemin. Une fois descendu le muret, vous verrez une ouverture allez-y, puis sur votre droite il y a un couloir, allez tout au bout et sur votre gauche vous trouverez 2 coffres dans un des deux se trouve la carte du sorcier Sir Herbert Varney et dans le 2e un Miamhibou. A côté des coffres se trouve un perchoir appelé Hedwige et nourrissez-le. Vous devrez aller chercher Hermione. Refaites le chemin qu'ont fait Harry et Ron mais dans le sens inverse. Une fois arrivé tout en haut, Hermione aura été prévenue et viendra avec vous, vous verrez une porte à barreaux, portez- la avec Harry et Ron et prenez Hermione pour qu'elle passe dessous.

Partie avec Hermione

Vous voici de l'autre côté et des boules de feu vont tout faire pour vous empêcher de progresser, rien de plus simple, prenez le sort Glacius et gelez-les. Après avoir pris le premier pont, tournez à droite et prenez le 2e. Vous serez confronté à des chaporouges vous jetant des bombaousses, visez-les et jetez-leur un Flipendo pour en venir à bout. Glacez l'eau qui s'écoule de la tête en pierre et faîtes ceci ainsi de suite pour atteindre chaque niveau où se trouvent les chapeaux rouges pour les tuer, une fois tout en haut allez, à gauche sur le pont, des chaporouges arrivent et le détruiront, une fois de l'autre côté descendez le muret et allez tout droit, cassez la caisse à coup de Flipendo ce qui vous gêne pour continuer votre progression, ceci fait, continuez toujours tout droit pour arriver à un livre qui vous donnera le sort Reparo, une fois obtenu, revenez en sens inverse en réparant les 2 caisses puis le pont. Ensuite

revenez au point de départ et réparez le pont qui était cassé, glacez les 2 boules de feu, et vous voici en la compagnie de pitiponks sans lumos vous ne pouvez rien faire, récupérez la page manquante qui se trouve dans le coffre au fond à droite puis, retournez auprès de Harry et Ron et vous verrez une caisse cassée à côté de l'interrupteur, réparez-la et poussez l'interrupteur, la porte s'ouvrira et laissera Ron et Harry libre.

Partie avec Ron

Prenez Ron et prenez successivement les 2 ponts vous verrez de Pitiponks, faites leur un Lumos et un Flipendo pour les tuer. Le passage menant aux escaliers sera libre, vous pouvez continuer tranquillement, prenez sur votre gauche et vous verrez un chaporouge, faîtes-lui des Flipendo et vous aurez pas de mal pour le tuer, continuez à monter les escaliers puis tournez à gauche et vous verrez une porte. Vous serez dans une pièce qui ressemble à une bibliothèque avec des armures qui regardent dans tous les sens. En face de vous, vous aurez un coffre allez-y, vous obtiendrez une page du livre manquante. Alternez entre Harry, Ron et Hermione pour cette phase !

Prenez Hermione pour allez réparer la caisse qui se trouve sur votre droite et vous pourrez ainsi récupérer des potions qui revitalisent la vie. Ensuite prenez Harry et montez sur la caisse, faîtes attention un préfet circule donc vigilance de ne pas vous faire prendre, rejoignez la porte et vous voici enfin sortis de ce pétrin. Vous vous retrouvez dans le couloir des cachots et avec les armures qui observent du regard, faites attention tout en jouant avec les ombres pour atteindre la porte à l'extrémité du couloir.
Puis retournez dans le Hall d'entrée tout ceci étant effectué. Une cinématique fera son apparition disant qu'il vous manque un ingrédient mais Ron vous fera dire le contraire en montrant à Hermione que vous avez l'ingrédient manquant. Votre mission est terminée ainsi que votre journée.

Le carpe Retractum

L'hiver fait son apparition mais la fête est gâchée par le cours de Rogue, vous devrez partir à la recherche des ingrédients manquants.

Partie avec Harry

Direction la cabane d'Hagrid, donc vous prenez le grand escalier puis vous allez dans le Hall d'entrée et vous allez dans le parc de Poudlard dans la cabane d'Hagrid. Il vous expliquera comment attraper les Carapaces de Chizpurlfles, descendez en bas de la colline vous verrez une lumière jaune - rouge qui indique un endroit, allez-y vous verrez des plantes carnivores et les Carapaces de Chizpurlfles, faîtes un Lumos avec Ron pour les attirer près des plantes, celles-ci vous donneront les carapaces une fois mangées, répétez ceci pour les 3 carapaces. Une fois fait, prenez Buck et allez près de l'étang vous verrez une autre lumière, allez-y et vous verrez des petits Dards de Billywigs, Buck les attrapera sans mal et il vous reste plus qu'à trouver des graines de feu, allez du côté de la serre c'est-àdire en regardant de la cabane de Hagrid tout au nord, vous verrez également une lumière jaune - rouge, ça sera ici que vous trouverez les graines de feu. Utilisez le Glacius de Hermione pour les éteindre et maintenant direction le cachot de Rogue, revenez sur vos pas pour aller dans le Hall d'entrée. A l'extérieur de Poudlard vous trouverez des cartes comme celle de la Licorne. Ensuite allez au cachot de Rogue. Il vous donnera d'autres ingrédients à trouver pour son prochain cours, direction votre premier cours d'enchantements. Allez au 2e étage pour votre cours d'enchantements. Chez le Professeur Flitwick, votre mission est de récupérer le livre Carpe Retractum.

Partie avec Hermione

Vous voici de l'autre côté dans une pièce où des torches avancent, faites leur un Glacius, vous aurez 4 torches à éliminer, ensuite la porte vient de se débloquer allez-y et récupérez le bouclier, Gryffondor aura 210 points, ensuite vous vous retrouverez dans une pièce avec 3 portes, avec des anneaux en feu, prenez le glacius et glacez-les, ensuite placez Harry (Vous trouvez pas qu'il ressemble à Elvis ?). Devant un anneau, Ron et Hermione aussi, cela produira un mécanisme et la plaque ronde descendra au passage, vous vous battrez contre des Chaporouges. Une fois arrivé en bas, vous aurez une porte, utilisez Harry et Ron pour la soulever, pour qu'Hermione puisse continuer l'aventure. Donc

allez tout droit et vous verrez un lac, faites Glacius, puis allez de l'autre côté récupérer le bouclier ce qui fera 220 points pour Gryffondor, ensuite ouvrez le coffre, vous trouverez une autre page manquante du livre et appuyez sur l'interrupteur, la porte s'ouvrira, Harry et Ron pourront vous rejoindre. Mais pas de l'autre côté de la berge, donc allez à la porte où le bouclier se trouvait, franchissez-la et allez récupérer les 2 fioles vertes, vous aurez un chaporouge, battez-le. Faites attention à la morsure de Poulpiquet. Elles sont empoisonnées donc il vous faudra un antidote en cas de problème. Une fois battu, allez au fond du couloir à droite vous aurez une porte, passez-la. Et vous vous trouverez dans une salle avec plusieurs caisses avec des Poulpiquets, détruisez les caisses puis tuez les poulpiquets, ensuite allez sur votre droite vous trouverez un interrupteur, actionnez-le un rayon de lumière sera ainsi actionné. Suivez-le et vous verrez que vous devrez orienter un miroir faites ceci pour poursuivre l'aventure. Ensuite en dessous de la statue qui ressemble à un monstre vous avez de l'eau, gelez-la et amenez-la sur la dalle qui permet d'ouvrir la porte. Récupérez le bouclier, Gryffondor aura 230 points, vous aurez 2 chaporouges, tuez-les. Puis allez au bout du couloir et sur votre gauche vous aurez une porte, allez-y. Droit devant, vous avez une roue, réparez-la et ensuite cela actionnera un bloc de béton, allez y ensuite et allez au milieu de la plate-forme où se trouve un gros mas, contournez le, vous aurez un interrupteur et un coffre contenant la carte Edgar Stroulger, actionnez l'interrupteur. Et les ponts se reconstruiront par magie.
Ensuite prenez Harry un certain temps et montez à la corde, longez la corniche puis appuyez sur l'interrupteur, cela ouvrira la porte du bas mais Harry sera bloqué, il vous demande de le sortir de là.

Partie avec Ron

Une fois la porte ouverte allez tout droit, vous aurez un coffre avec une carte de Rodrigue Plumpton, ensuite allez sur votre gauche et vous avez un pont, réparez le avec Hermione et reprenez Ron , au passage tuez les chaporouges. Ensuite montez les escalier et allez tout au fond du couloir vous avez une porte sur votre gauche puis vous avez 2 Pitiponks à tuer, une fois tués, l'eau coulera à flots par les têtes ! Prenez Hermione un court instant et glacez l'eau pour que Ron aille derrière la boule pour faire un lumos, celle-ci enverra de l'énergie vers un miroir, envoyez Hermione pour orienter le miroir vers votre droite, ensuite un bloc de glace avec une boule sera sur le sol, gelez-le, ensuite avec Ron poussez le devant l'œil qui se trouve devant les 2 têtes qui jettent de l'eau, mettez Hermione sur une case en retrait et jetez-lui le bloc dessus, il s'arrêtera pile poil où il faut, faites un Lumos et des escaliers en bois apparaîtront allez chercher le bouclier qui se trouve devant une porte Gryffondor à 240 points. Ensuite vous retrouverez dans un couloir avec des pitiponks tuez les, et la porte s'ouvrira sur votre droite. Vous vous retrouverez où vous étiez avant de reprendre le cours du jeu avec Ron. Sur votre droite en sortant vous avez un coffre avec une carte de Glanmore Peakes, et sur votre gauche l'interrupteur qui libérera Harry.

Partie avec Harry

Donc montez tout en haut de ce dédale de ponts en bois, une fois en haut, vous aurez le choix pour sauter sur un bloc de béton avec 2 cordes, allez y montez à la première et allez à droite de la corniche actionnez la roue. Ensuite redescendez et vous avez une porte juste en face de vous, sautez la et suivez le chemin jusqu'à la prochaine porte, puis vous vous retrouverez face à des escaliers en pierre en colimaçon montez-les et vous voici en possession du livre du Carpe Retractum. Vous aurez 4 chaporouges à tuer, faites le sans craintes puis servez vous du sort retactum pour étirer le pont puis pour vous faire sortir de cette plate-forme vous avez une statuette d'une gargouille visez bien et vous serez attiré de l'autre côté la porte sera alors ouverte et allez y sans craintes. Ensuite revenez au pont qui nécessité l'usage du sort de Retractum une fois le pont en place reprenez l'aventure avec les 3 personnages. Ensuite revenez sur vos pas, et utilisez le retractum sur la petite grille qui se trouve sur le côté gauche. Envoyez Hermione puis allez sur votre droite, activez l'interrupteur une fois ceci fait allez sur votre gauche à la porte. Vous aurez une petite armée de chaporouges à abattre ce qui ira plutôt rapidement à coup de Flipendo à vous trois. Allez au fond du couloir et récupérez le bouclier, Gryffondor aura 250 points. Une fois la porte franchie sur votre droite vous devrez vous battre contre un boss.

BOSS : Un chevalier tout en fer
Pour en venir à bout facilement voici comment faire, le chevalier dispose de crochets, prenez Harry et utilisez le sort Retractum, une fois à l'arrêt le chevalier aura les crochets immobiles donc envoyez le sort et tirez vers vous, ça libérera une petite bête et jetez lui des Flipendo, et faites ainsi de suite pour tous ses monstres et le boss sera enfin tué. C'est ce

que tout le monde croyait mais nouveau rebondissement après avoir tué ces petites bestioles, il prendra les épés aux alentours et sera encore plus redoutable. Rien de plus simple, dès qu'il s'arrêtera jetez-lui le sort Retractum et arrachez-lui la tête. Les grilles devant la porte s'enlèveront et vous pourrez continuer.

Le cours sera terminé et le Professeur Flitwick vous donnera 50 points de plus ce qui fait 300 points à Gryffondor, votre Mission et votre journée sont terminées.
Le professeur Dumbledore fera les comptes du tournoi entre les 4 maisons et Gryffondor est en tête.

Le patronus

Vous devez rejoindre le professeur Lupin dans la salle d'histoire de la magie au 4e étage.
Allez-y en la compagnie de Ron et Hermione.

Partie avec Harry

Direction le grand escalier et le 4e étage. Une fois dans la pièce allez sur votre gauche vous avez une porte, une fois passée vous vous retrouvez dans une autre pièce plus grande, vous avez le choix soit d'aller à droite ou à gauche, prenez sur votre droite, et allez à la porte vous serez à la salle d'histoire de la magie. Une fois dedans le Professeur Lupin vous expliquera que vous devriez aller chercher le livre contenant le sort du Patronus pour obtenir ce sortilège. Donc vous verrez un genre de poussoir, poussez-le jusqu'à son encoche, ça laissera apparaître une gargouille tenant une lance, vous lancerez un retractum pour atteindre l'autre rive. Faites la même manipulation pour l'autre socle et ça vous ouvrira la porte. Une fois de l'autre côté c'est au timing, je ne peux vous expliquer comment faire mais soyez rapide quand vous lancerez un retractum sur votre gargouille. Vous aurez l'apparition d'un Détraqueur quand il absorbe votre âme, appuyez sur le Joystick analogique gauche pour vous en libérer. Vous devrez activer aux 4 coins les socles pour aborder ce passage de l'aventure contre le détraqueur. Une fois passé vous verrez une gargouille allez y au centre puis, vous aurez le sortilège Patronus. Vous devrez vous battre contre un Détracqueur ce qui sera plutôt facile grâce à votre nouveau sortilège. Une fois votre nouveau sort récupéré, vous devez aller au 3e étage pour ouvrir la statue de Gunhilda de Gorsemoor et se faufiler à l'intérieur. Donc retour dans le grand escalier, au passage récupérez une carte du Calamar Géant. Avant d'arriver au grand escalier faites attention de pas vous faire prendre quand le Professeur Lupin parlera à Rogue, près de la cheminée vous pourrez trouver la carte de Amarillio Lestoat. Revenez dans la salle de Lupin et vous trouverez une porte avec une légère ouverture, envoyez Hermione qui ira chercher le nouveau sort Draconifors, une fois récupéré, retournez dans la pièce où Rogue et Lupin discutent et allez vers la tapisserie qui se trouve sur votre gauche en rentrant dans la pièce, faites le sort du Draconifors , la tapisserie brûlera et vous pourrez passer tranquillement. Vous voici dans un passage secret du 2e étage, ensuite allez sur votre droite vous aurez un couloir qui descend, récupérez le coffre sur votre gauche qui contient une carte d'un Troll des montages. Continuez vous aurez une porte qui vous emmène dans la salle d'enchantements, récupérez le coffre sur votre droite qui contient une page du livre, ensuite allez tout au fond et prenez Hermione pour qu'elle lance un Draconifors sur la statue et la tapisserie brûlera laissant place à la porte. Une fois dedans vous avez un préfet sur votre droite qui tourne attendez qu'il ait le dos tourné et allez à la porte qui se trouve devant vous, ça vous amènera au grand escalier, une fois ici remontez au 3e étage et allez dans la salle de défense contre les forces du mal, ouvrez la statue pour qu'on se faufile dedans. Une fois à l'intérieur faites attention un préfet tourne et des armures surveillent, c'est une question de timing, faites tout pour arriver au bout, sans vous faire attraper. Au passage récupérez la carte de Korrigan. Vous voici enfin dans le couloir, allez sur votre gauche puis faites attention, des armures surveillent, une fois passé ceci en bas ça se complique, allez y comme vous le sentez mais sans vous faire prendre une fois au bout, allez à gauche et vous verrez la statue, Harry lancera un sort et celle-ci vous laissera la place pour aller à Pré au Lard.
Vous pourrez remarquer que Goyle vous a vu, mais sans grande importance, continuez l'aventure sur votre droite vous avez un coffre ouvrez le et vous aurez une chocogrenouille. Ensuite vous devrez, vous battre contre la bande de Malefoy vous en viendrez vite à bout, et vous verrez le buisson sur votre droite où les Fées que vous devez attraper sont allées. Une statue d'un Dragon est cassée réparez la et faites un Draconfiors, cela brûlera le buisson et les Fée seront sorties, envoyez leur un Flipendo et glacez les, vous pourrez les récupérer ainsi. Ensuite vous devrez vous battre contre des Détracqueurs, 3 au total, faites leur des Pratonus pour en venir à bout, ensuite vous reviendrez à Poudlard remontez dans la salle commune de Gryffondor et votre mission sera terminée. Pour cela passez sur votre gauche et montez en haut des escaliers, brûlez la tapisserie puis vous retrouverez dans la réserve, récupérez le coffre contenant la carte de Babayaga.

Prenez la porte, vous arriverez dans le couloir sur votre droite vous avez un coffre avec la carte de Arboresprit. Sautez de la corniche et allez au fond à droite, faites attention vous arrivez dans la pièce où il y a le préfet, passez sans vous faire prendre.

Partie avec Ron

Et allez à la porte au fond à droite ensuite remontez au 7e étage, mais vous devrez passer par l'aile nord c'est-à-dire la porte sur votre gauche ensuite vous devrez avoir des Bombaousses pour distraire le Troll qui surveille, pour cela récupérez les Bombaousses dans la bibliothèque grâce à Ron. Vous aurez 5 trolls à passer ça ira plus vite en les distrayant et en leur jetant les bombaousses, au passage récupérez une carte de Billywig ensuite retournez à la salle commune, votre mission et journée sont terminées.

Sombre Victoire

Petite cinématique montrant que vous devez chercher les derniers ingrédients manquant car le cours de Rogue arrive à grand pas.

Partie avec Harry

Sortez du Dortoir des garçons et allez à la cabane de Hagrid. Montez sur le dos de Buck et allez au nord Est du château vous verrez un rayon de jaune - rouge de couleur, allez y, vous trouverez les Hippocampes volants, grâce au retractum vous pêcherez facilement vos Hippocampes une fois ceci fait, allez du côté de la cours intérieure, vous trouverez des libellules, utilisez la statue qui est un Dragon, pour brûler les libellules et récupérez-les ensuite, retournez près de la cabane de Hagrid. Et vous apercevrez un arbre avec des Poulpiquets, prenez le sort Retractum et tirez les coquilles qui s'y trouvent une fois les 3 prises, allez au cachot de Rogue. Il vous expliquera que cette potion sert à tenir pour les semaines à venir, elle nous donnera plus d'énergie. Ensuite Harry expliquera qu'il ira au Terrain de Quidditch.
Mais Malefoy a préparé un mauvais coup et a ensorcelé les balles et remplacé la vraie caisse, allez les chercher dans la cours en face du clocher.

Partie avec Hermione

Pour cela sortez du cachot et allez dans le hall d'entrée, une fois sortis, vous la verrez en face de vous, le seul moyen de l'atteindre étant de voler. Donc prenez Buck pour y accéder et allez à l'enclos de Buck, servez-vous en pour voler jusqu'au clocher. Une fois arrivés vous verrez un chronomètre faites vite. A côté d'une colonne vous verrez de l'eau, glacez-la et montez sur celle-ci. Jetez du feu sur le Dragon qui brûlera la corde, récupérez la caisse puis allez au stade de Quidditch. Vous arriverez juste à temps pour montrer au professeur Dumbledore les preuves, une fois ceci fait il annulera le sortilège lancé. Gryffondor gagnera la coupe et le match.
Hagrid annoncera l'exécution de Buck, Ron, Harry et Hermione sont très peinés. Votre mission et votre journée sont terminées.

Spero Patronum !

Harry proposera à Hermione et Ron d'aller voir Hagrid pour lui tenir compagnie avant l'exécution de Buck.

Partie avec Harry

Donc sortez de la salle commune et vous devrez vous rendre, par l'aile Nord pour sortir, prenez Ron pour faire le chemin tout en utilisant des Bombaousses pour faire fuir les Trolls. Une fois le couloir du 7e étage rejoint, descendez jusqu'au Parc de Poudlard sans encombre.

Vous assisterez à l'exécution de Buck, c'est triste. Puis Ron aperçoit Croûtard, il essayera de l'attraper mais celui-ci fut

attaqué par un Loup qui le traîne dans le saule cogneur. Harry et Hermione partent à la recherche de Ron, dans le saule cogneur. Suivez le chemin jusqu'à un moment vous soyez confronté à des chaporouges assez nombreux mais vous en viendrez vite à bout. Une fois battus, allez au bout du couloir puis à gauche vous trouverez une porte. Vous vous battrez contre des Salamandres, glacez-les et jetez-leur un Flipendo, ensuite utilisez le Retractum pour ramener le pont-levis et tuez les salamandres de l'autre côté. Puis allez à la porte, descendez le couloir et allez sur la gauche pour ouvrir l'autre porte. Vous vous battrez contre des Poulpiquets, faites attention à leur morsure. Passez la porte vous vous battrez à nouveau contre des chaporouges ce qui est plutôt simple, envoyez Hermione dans le trou pour qu'elle répare la caisse et pour que vous puissiez continuer l'aventure. Ensuite dirigez-vous vers les chaporouges, soulevez la caisse et amenez-la devant l'interrupteur, une fois l'interrupteur déclenché celle-ci vous amènera dans la cabane hurlante , avec Sirius Black et Le Professeur lupin mais celui-ci veut la peau de Petit Pettigrow qui a trahi la famille de Harry. Vous devrez protéger Sirius des Détracqueurs, vous devrez amener Sirius sur un autre chemin et pour cela vous devrez le protéger des Détracqueurs en leur envoyant un Patronus. Ensuite Sirius sera amené au 7e étage de la tour Ouest, malgré les explications à Dumbledore il n'y peut rien, vous remonterez dans le temps et vous sauverez Buck et Sirius, pour cela vous devrez sauver Sirius des Détracqueurs en leur lançant un puissant Patronus. Vous devrez aller chercher Sirius grâce à Buck avant que Macnair le Boureau, donne Sirius aux Détracqueurs, votre temps est compté, faites vite pour aller à la Tour. Une fois arrivé, Buck partira avec Sirius, votre mission est terminée.

Dernier jour de L'année

Le professeur Dumbledore vous indique que s'il vous reste à faire des choses c'est le moment ou jamais, pour les faire. Vous pourrez alors à ce moment là explorer Poudlard et ses moindres recoins pour finir le jeu avec toutes les cartes des sorciers célèbres. Pour partir sereinement en vacances. Gyrffondor remportera la coupe des Quatre Maisons ainsi que le Championnat de Quidditch vous venez de finir le jeu, en un clin d'œil !! Attendons avec impatience le 4e opus de la saga. Harry Potter et la Coupe de feu.

Ci-dessous vous trouverez tous les emplacements des Cartes de sorciers célèbres.

Harpies

1 Morgan Fay Glacius Défie
2 La Reine Maeve Le Couloir de Cachot souterrain
3 Ignatia Wildsmith Glacius Défie
4 Beatrix Bloxham La Salle de classe d´Arts Sombre
5 Gunhilda de Gorsemoor
Bonus L´Endurance d´Hermione montera

Magiciens

1 Merlin La Salle de classe de Charmes
2 Glanmore des Sommets Carpe Retractum Défie
3 Herpo le Crasseux Le 4ème/7ème Plancher (étage) le Passage Caché
4 Edgar Stroulger Carpe Retractum Défie
5 Albus Dumbledore
Bonus L´Endurance d´Harry montera

Vampires

1 Dame Carmilla Sanguina Gryffindor Cheminée (Glacius)
2 Amarillo Lestoat 4ème Cheminée de Plancher(étage) (Glacius)
3 Monsieur Herbert Varney Reparo Défie
4 Blodwyn Bludd 4ème Couloir de Plancher(étage) (Lumos Duo)
5 Count Vlad Drakul
Bonus 20 Points de Maison

Lutins

1 Eargit le Laid Fred et le Magasin de George (100 Haricots)
2 Alguff le Terrible Glanmore Couloir de Sommets (Glacius)
3 Ug l´Illisible Fred et le Magasin de George (Glacius)
4 Urg le Malpropre Fred et le Magasin de George (Reparo)
5 Gringott
Bonus 20 Points de Maison

Sorcières

1 Babayaga La 3ème Pièce de Magasin (dépôt) de Plancher (étage) (Draconifors)
2 Melodora Grymm Glanmore atteint un niveau maximal le Couloir (Snufflifors)
3 Leticia Somnelons Le 4ème Secteur d´Étude de Plancher (étage) (Snufflifors)
4 La Vieille Mère Hubbard Fred et le Magasin de George (le Panneau (jury) Caché)
5 Cordelia Misericordia
Bonus L´Endurance d´Hermione montera

Géants

1 Son le Sanguinaire Glanmore Couloir de Sommets (Panneau(jury) Caché)
2 Cyclope Fred et le Magasin de George (100 Haricots)
3 Goliath Glanmore Couloir de Sommets (Reparo)
4 Morholt 3ème Passage de Secret de Plancher (étage) (Retractum)
5 Hengist de Barnton Supérieur
Bonus 20 Points de Maison

Dragons

1 Le gallois Commun Vert 5 Pue les Pots de Boulette
2 Hebridean Noir 10 Puent des Pots de Boulette
3 Le hongrois Horntail 15 Pue des Pots de Boulette
4 Le roumain Longhorn 20 Pue des Pots de Boulette
5 Le norvégien Ridgeback
Bonus L´Endurance de Ron montera

Bêtes

1 Importation 3ème/2ème Passage de Secret de Plancher(étage) (Draconifors)
2 Doxy 2ème/4ème Passage de Secret de Plancher(étage) (Draconifors)
3 Bowtruckle 3ème Passage de Secret de Plancher(étage) (Draconifors)
4 Billywig 7ème Aile de Nord de Plancher(étage)
5 Gnome
Bonus 20 Points de Maison

Bêtes Antiques

1 Le Calmar Géant Le 4ème Couloir de Plancher(étage)
2 Manticore Le Dortoir du Garçon
3 La Licorne Dans des raisons (terres) vers le hangar à bateaux (l´Escalier)
4 La Montagne Chantonne Glacius Défient
5 Phoenix
Bonus L´Endurance de Ron montera

Quidditch

1 Cyprian Youdle Le Tronc(coffre) de Dortoir de Garçon (Harry)
2 Jocelind Wadcock 6ème Couloir de Plancher(étage)
3 Leopoldina Smethwyck Défi de Carte de Maraudeurs
4 Roderick Plumpton Fred et le Magasin de George (Ron)
5 Barberus Bragge
Bonus L´Endurance d´Harry montera

REPOUSSER LES DÉTRAQUEURS

Pour repousser les détraqueurs à la fin du jeu, le mieux est de concentrer ses premiers tirs pour envoyer de fortes charges sur les détraqueurs du milieu en tirant toujours en direction de Sirius et Harry, donc au centre et toujours dans la même direction. De cette manière, il y a aura rapidement un espace au centre où tu pourras envoyer ton patronus jusqu'à Sirius et Harry sans percuter d'autres détraqueurs qui ne présentent pas de danger immédiat. N'oublie pas que tu peux diriger ton patronus et slalomer légèrement entre les détraqueurs. Une fois l'espace central dégagé, il suffit de frapper le plus possible les détraqueurs qui s'approchent trop près de Harry et Sirius pour les protéger.

Harvest Moon : A Wonderful Life

© 505 Games / Marvelous Interactive 2005

POULE PAS CHER

Pour avoir une poule pas cher, rendez-vous chez Ronald (au food shop) et achetez un oeuf à 50$. Retournez ensuite à votre ferme et placez l'oeuf dans l'incubateur. Quelques jours après, un poussin sortira de l'oeuf. Placez l'animal dans le gazon afin qu'il se nourrisse. Les jours de pluie, donnez lui de la nourriture pour poule. Tous les jours, votre poule pondra un oeuf que vous pourrez revendre pour 50$.

Hasbro : Best of des Jeux en Famille

© Electronic Arts 2008

RÉCOMPENSES

Essayez de remporter un maximum d'épreuves sur toutes les variantes de jeu pour obtenir des éléments décoratifs pour votre pièce perso.

Haunting Ground

© Capcom 2005

LES QUATRE FINS

A : Fortes Fortuna Juvat
Faites tomber le chandelier sur Debilitas et quittez le château avec Hewie.
B : Ignis Aurum Probat
N'utilisez pas le chandelier pour vaincre Debilitas.
C : Dona Nobis Pacem
Faites tomber le chandelier sur Debilitas puis allez chercher la clé dans la salle de bain et quittez le château par la porte principale.
D : Tu Fui, Ego Eris
Soyez odieux avec Hewie (frappez-le, gavez-le d'oignons, refermez les portes sur lui) et vous verrez la 4ème fin en allant sur la colline au sud de la forêt.

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer :
-le mode Difficile
-l'option "Secret Room"
-des costumes
-des vidéos
-des artworks
-des mini-jeux

LES COSTUMES

Tenue sexy (+ fouet)	Terminez le jeu avec la fin A ou B.
Tenue de Cowboy (+ flingue)	Terminez le jeu avec la fin A.
Costume de grenouille	Terminez le jeu avec la fin C.
Nouveau chien	Terminez le jeu une fois.
Costume pour Hewie	Terminez le jeu en mode Difficile.
Autres costumes pour les ennemis	Jouez en mode Difficile.

LE RÔLE DE HEWIE

Outre rapporter certains objets inaccessibles pour Fiona, le chien Hewie peut se servir de son flair pour la guider afin de passer certains pièges. C'est le cas des dalles piégées dans le vieux manoir et du pont invisible. Vous n'avez qu'à le faire passer devant et suivre ses pas pour trouver le bon chemin.

VAINCRE DEBILITAS

Lors de votre affrontement avec Debilitas, placez-vous devant les deux poulies qui retiennent les cordes du chandelier pour que Debilitas les détruise involontairement en fonçant sur vous.

VAINCRE DANIELLA

Ordonnez à Hewie d'attaquer constamment Daniella pendant que vous déplacez les blocs. Vous devez pouvez chaque blos sur leurs emplacements respectifs afin de faire passer la lumière qui détruira votre ennemie.

LES SALLES JUMELLES

Pour sortir indemne des salles jumelles, vous ne devez examinez que trois objets précis : les mannequins, la pièce d'échecs et l'horloge.

LA SALLE DE TORTURE

Pour récupérer la clé détenue par la momie, vous devez actionner les dalles de couleur deux par deux grâce à l'aide d'Hewie dans l'ordre suivant :

Rouge et Bleue
Rouge et Jaune
Vert et Bleu
Vert et Jaune

LA MANDRAGORE

Vous avez besoin de la mandragore blanche pour que le squelette vous laisse passer dans la crypte du cimetière. Elle se trouve dans la serre, derrière la porte de Venus dans la salle des trois têtes de dragon. La démarche consiste à faire sentir le parfum de Hebe à Hewie pour qu'il vous indique l'emplacement de la mandragore blanche. Vous ne pourrez récupérer ce parfum qu'en allant parler avec Daniella dans la salle où elle est assise à son bureau derrière l'enclos grillagé, en passant par le second carrousel.

LE GOLEM DE LA CRYPTE

Dans la crypte du manoir, vous devez utiliser la machine pour fabriquer un certain nombre de plaques à insérer sur le golem, de manière à ce qu'il détruise tous les foyers. Les plaques à créer sont : RRR, RRRR, RRL et RRLRR.

VAINCRE RICCARDO

Commencez par casser tous les murets à coups de pieds avant de poser la pièce du pont. Ensuite, ordonnez à Hewie de grimper dans la tour en choissant le bon trou dans lequel vous le faites passer, puis attirez Riccardo devant le muret détruit et ordonnez à Hewie de lui sauter dessus pour le faire tomber dans le vide. Attention, la technique ne fonctionne qu'à un endroit précis et devant un seul muret.

VAINCRE LORENZO (VIEUX)

Dans un premier temps, donnez trois coups de pieds sur le générateur pour que Fiona comprenne comment faire fonctionner le tapis roulant et que Lorenzo entre dans la salle. Ensuite, attirez-le sur le tapis roulant et immobilisez-le dessus grâce à Hewie, avant de mettre en marche le broyeur en frappant le générateur.

VAINCRE LORENZO (JEUNE)

Commandez à Hewie de s'occuper de Lorenzo de manière à ce qu'il s'arrête devant l'un des deux ventilateurs. Ensuite, c'est à vous de calculer le bon timing pour actionner la dalle qui fait souffler le ventilateur au moment où Lorenzo passe dessus. Il mourra après avoir été touché un certain nombre de fois.

Haven : Call of the King

© Midway / Traveller's Tales 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SANTÉ MAXIMALE

Au cours du jeu, faites : R2, L2, R1, ○ , △ , L2, ✕ , □

RENOUVELLEMENT DU BOUCLIER

Au cours du jeu, faites : L1, L2, □ , △ , ✕ , △ , puis maintenez simultanément enfoncés les boutons L1, L2, R1 et R2. Votre bouclier se regénérera alors progressivement.

Headhunter

© Sega / Amuze 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Entraînement

1er test
Il suffit d'ouvrir la porte au bout du couloir.

2nd test
Tuez l'ennemi et sortez par la porte verte.

3ème test
Tirez sur les ennemis lorsqu'ils sont verts puis sortez.

4ème test
Visez le premier baril pour le faire exploser, puis sur le second pour tuer l'ennemi qui tourne autour.

5ème test
Longez le mur gauche pour franchir le trou. Placez-vous ensuite du côté droit et tirez sur l'ennemi dans le couloir.

6ème test
Vous ne pouvez pas tuer l'ennemi au bout du couloir. Vous devez vous accroupir et rouler derrière les caisses pour rejoindre le couloir au fond à gauche. Placez-vous dans la zone verte pour terminer l'épreuve. Si le garde vous repère, restez accroupi un instant pour qu'il vous oublie.

L'évasion

Jack est sur une table d'expérience. Une fois libéré de ses liens, il s'empare d'une arme sur un garde et se retrouve dans un couloir. Plusieurs gardes vous attendent. Vous avez le choix de les ignorer et de courir vers la sortie où de vous en occuper un par un. Pour cette dernière solution, cachez-vous derrière des caisses pour les quatre premiers, puis placez-vous à l'angle du mur pour abattre les deux suivants. Dans les deux cas, dépêchez-vous car du gaz commence à envahir les lieux et vous fait perdre de l'énergie progressivement. Jack s'écroule dans la rue... Il se réveille 3 jours plus tard sur un lit d'hôpital ne sachant plus qui il est, ni ce qu'il lui est arrivé. Angela Stern lui rend visite et l'engage pour qu'il retrouve l'assassin de son père.

Chez Stern

Commencez par jeter un œil aux deux documents sur le bar près d'Angela. Regardez aussi le manuel et le diplôme sur la table ainsi que celui accroché au dessus de la cheminée. Admirez la grand photo à gauche de la porte . Angela vous remet alors la clé de l'ascenseur mais avant de l'utiliser, allez dans la salle de gym (à gauche dans le couloir) et récupérez de l'adrénaline sur le banc. Passez maintenant par l'ascenseur (porte grillagée en face de la salle de gym). Angela arrive et vous conduit au garage où une superbe moto vous attend. En route vers LEILA.

Fortune Hill

Prenez à droite en sortant de la propriété Stern et suivez la route jusqu'au poste de contrôle que vous passerez sans problème.

North District

Les épreuves de moto consistent à accumuler un certain nombre de points pour accéder aux zones suivantes. Pour cela vous devez rouler (vite) sans rentrer dans le décor. Ici vous devez atteindre 250 points. Lorsque ce sera fait, rendez-vous à LEILA. Pour y aller, suivez la flèche orange et arrêtez-vous sur le point jaune qui clignote sur la carte.

LEILA

Après la petite discussion avec Redwood, allez parler à la secrétaire et asseyez-vous dans le fauteuil pour passer votre permis C.

Epreuve C-1
Vous devez passer par les cinq points de contrôle en moins de 20 secondes pour battre le record. Négociez bien les virages et tout ira bien.

Epreuve C-2
Vous ne devez pas vous faire repérer par les gardes. Attendez qu'ils soient de dos pour les éliminer un à un. Vous pouvez également attirer leur attention en lançant des balles leurres, mais cela n'est pas conseillé. De toute façon, si vous voulez aller vite, seul le premier garde est à éliminer. Tous les autres sont à éviter.

Epreuve C-3
Vous devez abattre quatre gardes. Cachez-vous derrière les caisses pour vous protéger. Le mieux de se placer juste à côté de la sortie pour gagner du temps et canarder les ennemis en face.

Epreuve C-4
Eliminez les gardes dans le premier couloir (discrètement ou comme un sauvage) puis les trois autres dans la pièce suivante.
Voilà ! Vous avez votre Permis C ! C'était pas si difficile, hein ? Avant de continuer, examinez les rapports que vous transmet Hawke puis récupérez votre matériel dans le casier C.

North District

Cette fois, vous devez obtenir 500 points. Lorsque vous les aurez, rendez-vous à la station service de Wolfpack. C'est l'endroit qui clignote devant une palissade en pleine rue (l'autre point représente le QG de Wolfpack).

Station service de Wolfpack

Passez sur le côté gauche de la station service et occupez-vous du voyou qui fait les cents pas. Ramassez aussi l'adrénaline posée sur des caisses. Continuez votre visite pour tomber sur deux bandits qui s'entraînent aux tirs. Réglez-leurs leur compte puis tuez celui un peu plus loin. Voilà, le ménage a été fait. Vous pouvez tranquillement inspecter les lieux. Il y a une batterie et une grenade à prendre (à côté du stand de tir). Vous trouverez deux autres grenades par terre dont une derrière une caisse. Entrez dans le magasin. Il y a encore une grenade à prendre. Passez derrière la caisse et empruntez la porte avec l'écriteau rouge. Un type bricole. Passez derrière lui pour lui briser la nuque et ne vous gênez pas pour prendre les médicaments qui traînent sur la table et la grenade cachée dans le coin opposé de la pièce. Faites descendre le monte-charges en appuyant sur le panneau de contrôle. Vous remarquez qu'un câble électrique rend l'âme à cause d'une surcharge... La grue ne fonctionne pas non plus car il manque une batterie. Ca tombe bien, vous en avez justement une sur vous ! Placez-la dans l'emplacement approprié. Le moteur dégage le chemin et vous pouvez aller récupérer un jeton de lavage en bas des escaliers. Pas la peine d'essayer d'ouvrir le placard, il est fermé à double tour. Il ne vous reste plus qu'à revenir dehors. Deux types sont postés devant la station. Une fois débarrassé d'eux, allez utiliser le jeton sur le distributeur à gauche de la station. Une porte s'ouvre derrière vous. Retournez-vous pour tuer le type au fond puis affrontez celui qui arrive en renfort. Il y a une grenade au fond. Passez par la porte. Remarquez le panneau électrique, il faudra y revenir très bientôt. Prenez la clé sur la table, déverrouillez la porte et allez ouvrir le placard dans l'autre salle (celle où vous avez placé la batterie). Pensez à bouger le moteur ! Vous récupérez un câble électrique qu'il faut utiliser dans le panneau électrique de tout à l'heure. Le monte-charges se baisse complètement laissant apparaître un extincteur. Allez le prendre et éteignez les flammes qui

brûlent la voiture dehors. Attention ! Un malfrat rôde tout près ! Dans la voiture, en plus du corps calciné d'un indic, vous trouvez un levier qui vous est très utile pour ouvrir la porte des toilettes sur le côté de la station. Là, vous découvrirez la dépouille mutilée du second informateur ainsi qu'un passe Amco.

North District

Allez jusqu'au QG de Greywolf.

QG de Greywolf

Commencez par vous occuper du garde sur la droite puis ramassez la grenade. Il y a un placard électrique fermé avec un cadenas et deux portes à codes magnétiques. Utilisez la carte Amco pour ouvrir celle de droite et entrez dans le QG. Deux gardes sont postés dans cette grande salle. Si vous faites du bruit, un troisième arrivera. Tuez tout le monde et emparez-vous du talkie-walkie, de la clé du cadenas et de la mine de proximité qui traîne dans un coin. Il y a également de l'adrénaline. Sortez et déverrouillez le panneau électrique. Positionnez l'interrupteur sur ON pour alimenter l'ascenseur. Revenez à l'intérieur et montez au 2ème étage. Une chance, personne n'est là ! Prenez les médicaments. Vous remarquez une poinçonneuse mais elle ne vous sert à rien pour l'instant. Montez au 3ème. Traversez tout le couloir pour écouter la conversation derrière la porte. Au passage, il y a une grenade qui vous attend dans un coin. Dans la salle qui fait face au bureau de Greywolf, vous trouverez un rapport d'interrogatoire et une seringue de sérum de vérité. Faites attention, car dès que vous sortirez de la pièce, un garde surgira dans le couloir. Abattez-le avant qu'il ne vous tue. Vous pourrez récupérer une mine en fouillant les toilettes dans le couloir. Continuez par la pièce d'où est apparu le garde. Il y a une grenade à prendre. Vous tombez ensuite dans un couloir gardé par deux malfrats. Neutralisez-les et fouillez les nouvelles pièces auxquelles vous avez accès. Ramassez tout ce que vous pouvez (adrénaline, médicaments, mine). Tirez la caisse contre le mur pour découvrir le code (1993). Dans une autre salle, vous verrez une clé en hauteur sur une étagère. Utilisez la caisse pour l'attraper et allez ouvrir le casier de Ralph Johnson pour récupérer un emblème cassé. Lorsque Greywolf vous contacte par radio, répondez que l'ascenseur fonctionne normalement. Revenez dans le premier couloir et éliminez les deux gardes de Greywolf. Préparez-vous maintenant à livrer votre premier combat “difficile”. Allez vers le bureau de Greywolf et ouvrez la porte avec le code (1993). Pour tuer Bruce, il n'y a pas de secret. Faites des roulades pour éviter ses balles et tires sur lui autant que possible. Dans le casier, vous trouverez l'emblème de Wolfpack ainsi qu'un document très intéressant. Appuyez sur le bouton rouge sur la table pour ouvrir la porte. Eliminez le voyou dans le couloir et descendez d'un étage. Examinez l'emblème cassé. Par symétrie, vous pouvez déduire le bon code. Placez l'emblème Wolfpack sur la poinçonneuse et entrez le code :

```
X00X
XXXX
0XX0
X00X
```

Remontez dans le bureau de Greywolf et utilisez l'emblème pour accéder au toit. Voici enfin venu le moment de vous occuper de Greywolf. La meilleure technique est de le poursuivre sans relâche, tout en le canardant. Il y a des médicaments à récupérer s'il le faut. Allez ensuite dans l'entrepôt pour prendre d'autres médicaments et une grenade puis sortez.

LEILA

Asseyez-vous sur le fauteuil pour commencer le permis B.

Epreuve B-1
L'épreuve de moto ne pose aucun problème majeur à condition de bien freiner avant les virages. Pensez aussi à mettre plein gaz dans la dernière ligne droite.

Epreuve B-2
Lancez un leurre devant le premier garde pour qu'il aille voir puis passez derrière-lui et courez briser la nuque du second. Au bout du couloir, profitez que les deux gardes soient de dos pour courir à la sortie sans qu'ils ne vous voient.

Epreuve B-3
Aucune difficulté ici non plus. Tuez simplement les six gardes de l'autre côté. Ce n'est même pas la peine de vous protéger si vous les tuez dès qu'ils apparaissent.

Epreuve B-4
Tirez la caisse puis visez le baril tout à gauche et passez par la porte. Munissez-vous du Régulator et courez face au premier ennemi pour lui mettre une décharge dans le ventre. Faites de même avec les deux autres. Tirez à bout portant pour être plus efficaces. Passez par la porte et éliminez les quatre derniers gardes comme précédemment.
Vous avez le permis B. Récupérez votre nouveau matériel et sortez.

North District

Obtenez 800 points de technique puis allez chez Angela Stern. Elle a été kidnappée. Bien entendu, vous décidez de la retrouver. Sortez de la propriété en prenant cette fois à gauche vers les quartiers sud.

South District

Rejoignez simplement les égouts.

Egouts et système de sécurité

Suivez le chemin en ramassant une mine de proximité et en tuant les deux gardes cagoulés. Continuez par l'échelle. Angela vous contacte et vous fait savoir qu'elle se trouve enfermée dans un ascenseur coincée entre deux étages. Occupez-vous des quatre gardes de ce sous-sol (le Régulator se révèle très efficace) et ramassez une grenade et une mine de proximité. Continuez à l'étage supérieur. Tout parait bien calme ici. Ramassez les cartouches par terre et avancez. Lorsque vous passez devant la voiture noire, son alarme se déclenche et éveille la curiosité des deux gardes plus loin. Neutralisez-les à coup de Régulator. Avant de monter encore d'un étage par les escaliers, il y a une grenade à prendre dans un coin du parking. Au premier étage vous trouverez de l'adrénaline et des cartouches. Passez par le couloir qui mène à la salle de maintenance et écoutez la conversation qui s'y tient. Revenez sur vos pas et allez tuer le garde dans la nouvelle salle. Prenez la mine de proximité, la carte de contrôle de sécurité et le document. Le système de sécurité ne peut être désactivé pour l'instant alors redescendez au sous-sol mais n'allez pas dans le parking. Prenez plutôt sur votre gauche la porte marquée Basement. Tirez immédiatement pour tuer le bandit devant vous et allez récupérer les médicaments aux toilettes. Méfiez-vous car trois autres gars rôdent dans les parages. Lorsqu'ils ne seront plus en état de nuire, tirez la caisse et descendez dans les égouts. Tuez le garde et insérez la carte de contrôle dans le panneau électrique. Remontez jusqu'au premier étage pour désactiver le système de sécurité. Faites attention tout de même aux deux ennemis qui se baladent dans le coin. Vous avez maintenant accès à la zone commerciale du centre. Ne vous gênez pas pour aller y faire un tour (porte Staff Only).

Le centre commercial de Palmera

Trois gardes sont là mais plus pourront arriver si vous n'êtes pas assez discret. Cachez-vous derrière le premier pilier et suivez le garde qui passe devant vous. Brisez-lui la nuque. Continuez vers cette direction et vous trouverez le second qui fait les cents pas. Neutralisez-le en douceur. Enfin, le dernier se trouve derrière les escalators. Entrez dans le magasin de CD (Record) pour y abattre un ennemi mais surtout pour y récupérer des médicaments derrière le comptoir. Sortez et montez au balcon. Vous trouverez encore des médicaments et des balles de Neurostunner. Redescendez. Dans un coin, il y a un ascenseur bloqué par un chariot. Tirez le chariot et montez au 2ème étage. Placez-vous au coin du couloir puis abattez d'une balle dans le dos le premier garde. Attendez que l'autre fasse demi-tour pour lui briser la nuque. Entrez dans la salle vitrée où une mine de proximité et une grenade resonator vous attendent sagement. Revenez dans le couloir. Le signal indique qu'Angela est juste à côté. Elle est enfermée dans l'ascenseur. Allez l'ouvrir. Malheureusement, Jack a besoin d'une corde pour la secourir. La lance à incendie juste à droite fera l'affaire. Ca y est ! Angela est sauvée mais elle ne reste pas bien longtemps avec vous et part de son côté. A la suite d'une explosion, les escaliers s'effondrent et vous voilà obligé de repasser par le centre commercial pour atteindre les égouts. L'une des portes du couloir vous y conduit directement. Les unités de l'ACN ont envahit les lieux et vous obligent à ne plus vous servir que du Neurostunner. Vous pouvez vous amuser à neutraliser tout ce joli monde mais ce n'est pas nécessaire. Rejoignez la porte Staff Only et continuez par la cage d'escaliers puis par le sous-sol (Basement). Avant d'accéder aux

égouts, vous devrez vous occuper du membre de l'ACN qui patrouille. Dans les égouts, trouvez le nouveau passage (avec le grillage cassé) et suivez ce couloir. Pensez à vous équiper d'une meilleure arme pour venir à bout des trois ennemis dans cette zone puis sortez par l'échelle pour atteindre la banque.

La banque Millenium

A votre arrivée, vous remarquez des médicaments par terre, en face de vous. Prenez-les puis allez discrètement briser la nuque de l'homme dans la salle ouverte. Tuez aussi les deux autres gardes à travers les vitres puis intéressez-vous à l'ordinateur. Appuyez sur le bouton pour ouvrir une porte et revenez sur vos pas pour y entrer. Ramassez l'adrénaline et allez chercher la mine de proximité et des cartouches dans la salle de gauche. Appuyez maintenant sur le bouton de la salle de l'unité centrale. Ramirez arrive et vous envoie ses charmantes petites araignées. Elles arrivent sur vous par vague de trois. Tirez deux fois sur les deux premières pour les détruire puis une seule fois sur la troisième. Approchez-vous en et appuyez sur le bouton. Vous en avez maintenant le contrôle. Visez la porte, appuyez sur le bouton pour la faire courir puis très vite de nouveau sur le même pour la faire sauter et s'écraser contre la vitre. En répétant plusieurs fois cette manœuvre, la porte vitrée cèdera et vous pourrez arrêter Ramirez qui refusera bien entendu de coopérer. Injectez-lui une bonne dose de sérum de vérité pour lui faire cracher le morceau. Les codes de sécurité de l'ordinateur sont aléatoires. Impossible donc de vous les donner ici. Si vous n'y arrivez pas de tête, munissez-vous d'un papier et d'un crayon et notez les séquences. Rendez-vous ensuite aux bureaux de LEILA pour passer le permis A.

LEILA

Vous apprenez qu'un mandat d'arrêt a été lancé contre vous mais comme vous ne pouvez rien faire pour l'instant, installez-vous confortablement sur le fauteuil pour passer le permis A.

Epreuve A-1
Cette épreuve de moto est bien plus difficile que celles des permis précédents. Il y a 9 points de passages obligatoires avant de rejoindre la sortie. Voici dans quel ordre les prendre. Dès le départ, ne vous occupez pas du point de contrôle qui vous fait face mais tournez à gauche en coupant largement le virage pour gagner du temps. Continuez dans cette direction pour passer par 2 checkpoints et tournez à droite au bout de la rue et de nouveau à droite au prochain point de passage. Profitez de la longue ligne droite pour prendre de la vitesse et passer par les deux checkpoints dans cette avenue. Freinez assez brusquement au bout, déportez-vous sur la gauche et longez le grillage. Faites un virage en tête d'épingle tout en passant par le point de contrôle puis repartez par l'avenue parallèle en dessous. Passez par les deux derniers checkpoints et tournez à droite au second pour foncer vers la sortie.

Epreuve A-2
Pour ce test, vous n'avez normalement pas besoin de balles leurres. Courez et montez les escaliers à gauche puis brisez la nuque du garde. Redescendez et faites de même avec celui dans le petit renfoncement. Accroupissez-vous et placez-vous à peu près sur la troisième marche des escaliers du fond de façon à ce que le garde ne vous voit pas. Lorsqu'il sera de dos, courez le neutraliser. Redescendez en quatrième vitesse pour éliminer le quatrième et dernier garde. Courez vers la sortie au bout du couloir. Si vous êtes assez rapide, vous battrez facilement le record de Hank Redwood.

Epreuve A-3
Les 4 premiers gardes sont de dos. Vous pouvez donc leur briser la nuque assez facilement (pour gagner du temps, vous pouvez aussi briser la nuque des 3 premiers et tirer de loin sur le quatrième). Passez dans la salle suivante. Descendez les escaliers, munissez-vous de Régulator et abattez les trois ennemis. Continuez. Pour finir l'épreuve, vous devez battre encore 4 gardes. Si vous touchez la lumière rouge, l'alerte sera donnée. Allez-y au Régulator pour gagner du temps puis sortez.
Récupérez votre décodeur et votre mitraillette dans le casier A puis sortez.

North District

Obtenez 1300 points de technique avant de vous rendre une seconde fois au QG de Wolfpack.

QG de Wolfpack

Comme le fait si bien remarquer Jack, le QG est occupé par les forces de l'ACN ce qui vous oblige à utiliser le Neurostunner. Allez d'abord neutraliser le garde derrière le container à votre droite. Si vous en avez besoin, il y a des cartouches à prendre sur une caisse. Dirigez-vous vers la porte de droite (celle que vous n'avez pas pu ouvrir lors de votre première visite) et utilisez le décodeur. Tirez le levier pour descendre l'échelle et montez sur le toit. Deux gardes patrouillent en haut. Eliminez-les puis récupérez les cartouches dans le petit entrepôt. Descendez ensuite dans la salle de réunion. Manque de chance, il n'y a plus d'électricité et votre carte ne peut ouvrir la salle des archives pour l'instant. Vous devez donc tenter d'atteindre le second étage pour le rétablir, mais je le rappelle, les lieux grouillent de patrouilles de l'ACN. Ne sortez pas du bureau trop rapidement car des gardes sont dans le couloir. Placez-vous dans l'ouverture de la porte et neutralisez le garde qui est de dos dans la pièce en face. Lorsque celui dans le couloir ne pourra pas vous voir, allez vous occuper de lui et foncez dans le gros ascenseur. Ouvrez la grille et sautez à l'étage du dessous. Sortez de la cage de l'ascenseur avant que celui-ci ne s'effondre. Tournez à droite. Il y a une caisse dans la pénombre, vous devez la tirer et l'amener dans la pièce juste à côté pour atteindre le panneau électrique surélevé. Tirez le levier pour rétablir le courant. Il n'y a pas grand chose de plus à faire à cet étage, alors avant que les deux gardes qui y sont ne vous repèrent, entrez dans la pièce à gauche de l'ascenseur. Appuyez sur le bouton et descendez par l'échelle. Neutralisez les deux gardes de l'ACN et utilisez le petit ascenseur pour remonter au 3ème étage. Il se peut qu'il reste des gardes à cet étage si vous ne les avez pas tué auparavant. Foncez à la salle des archives qui vous pouvez maintenant ouvrir. Ramassez la carte des bombes, le crochet et le document.

Les bombes

Chaque bombe se trouve dans des égouts indiqués sur la carte. Voici pour chacune leur localisation et le nombre de gardes. Pour les désamorcer, vous devez simplement reproduire les séquences de touches à l'aide de votre manette en respectant le temps imparti pour chaque séquence.

La 1ère bombe
Elle se trouve dans le North District.
Il n'y a qu'un garde.
Désamorçage : 3 séquences de 3 touches.

La 2nde bombe
Cette bombe se trouve dans le South District.
Un seul garde aussi. Prenez le passage de droite pour trouver la mallette.
Désamorçage : 3 séquences de 4 touches.

La 3ème bombe
Restez dans le South District pour celle-là.
Un seul garde à tuer. Dans les égouts, ne suivez pas la flèche jaune car vous vous retrouveriez bloqué. Faites tout le tour par la gauche avant d'atteindre la mallette.
Désamorçage : 3 séquences de 5 touches.

La 4ème bombe
Retour dans le North District.
Vous ne pourrez pas accéder directement à la zone indiquée. Vous devez faire un petit détour pour entrer dans la bonne rue. Deux gardes vous attendent dans les égouts. Vous pouvez tuer l'un d'eux grâce au baril à ses côtés.
Désamorçage : 3 séquences de 6 touches.

La 5ème bombe
Restez dans le North District.
Les égouts sont gardés par deux types que vous devrez absolument descendre avant de désamorcer la bombe. Le parcours est assez alambiqué, mais suivez la flèche jaune pour trouver la mallette.
Désamorçage : 3 séquences de 7 touches.

La 6ème bombe

Allez dans les égouts à côté des bureaux de LEILA dans le North District.
Deux types vous attendent. Tuez-les et foncez vers la mallette.
Désamorçage : 3 séquences de 8 touches.
Voilà, vous avez désamorcé toutes les bombes mais Redwood arrive derrière-vous et vous arrête. Direction : la prison d'Aquadome !

Aquadome

Vous devez vous battre contre un ennemi très puissant mais pas très difficile à battre. Sur l'arène, il y a cinq disques d'énergie. Lorsque vous vous tenez sur l'un d'eux, il se charge et libère de l'électricité. La technique consiste donc à attirer l'ennemi vers ces disques et de l'électrocuter. A chaque fois que vous lui ferez perdre de la vie, un ennemi supplémentaire arrivera et vous devrez le tuer au pistolet. A peu près à la moitié du combat, ce sont deux ennemis qui arriveront à chaque fois. Ne restez pas trop longtemps sur les disques pour ne pas vous électrocuter vous-même. Avec de la patience, vous viendrez à bout de ce gladiateur et pourrez vous enfuir avec Greywolf.

Les docks

Vous dirigez Angela. Tuez les deux gardes et utilisez le levier pour ouvrir le portail. Brisez la nuque du garde de dos puis tirez sur le baril du fond pour éliminer son collègue. Allez chercher une grenade resonator tout à droite puis revenez sur vos pas et tuez le garde sur le quai. Au bout du quai, vous trouverez une grenade resonator à gauche et de l'adrénaline à droite. Traversez le pont métallique à droite. Neutralisez les trois nouveaux gardes et ramassez la grenade resonator. Cherchez l'entrepôt 12 et entrez à l'intérieur. Ecoutez la discussion puis tuez les deux hommes. Récupérez la clé de chargement dans le bureau et les médicaments dans la grande salle. Vous pouvez maintenant sortir et vous diriger vers la zone de chargement (c'est le grillage derrière l'entrepôt 12). Tuez les deux gardes et ouvrez les portails. Angela se cache dans un container pour embarquer sur la Dame de Cœur.

La Dame de Cœur

Angela doit trouver Jack très vite ! Trouvez la porte qui mène à l'intérieur et tuez tous les gardes qui s'interposeront. Tirez sur l'ennemi à côté des machines. Un verrouillage magnétique vous empêche d'ouvrir l'écoutille. Poursuivez donc votre chemin par la porte plus loin qui mène aux escaliers. Montez d'un étage et tournez à gauche pour trouver un document et une grenade dans la cabine. La machine est pour l'instant inutile. Partez explorer le reste de ce pont. Tuez le garde. Dans la cabine du capitaine, vous trouverez le carnet du capitaine, le produit chimique Bêta, un magnétophone, des médicaments. Dans les douches, c'est un flacon d'adrénaline qui vous attend. Revenez aux escaliers et montez encore d'un étage. Evitez de marcher dans la lumière blanche pour ne pas donner l'alerte. Entrez dans le réfectoire et tuez tous les gardes qui s'y trouvent (environs 5 ou 6). En fouillant les lieux, vous trouverez une grenade resonator, de l'adrénaline, un document et le produit chimique Alpha. Dès que vous mettrez la main sur le produit chimique, de nouveaux gardes apparaîtront. Mais ne vous en faites pas, vous n'aurez pas à les battre. Ouvrez la porte à côté du placard où se trouvait le produit, allez vite récupérer la mine de proximité et descendez les escaliers pour revenir au 2ème pont. Ouvrez la porte à gauche (c'est un raccourci pour plus tard). Vous pouvez remarquer sur la carte le signal de Jack qui clignote. Sa cellule est gardée par deux individus. Débarrassez-vous d'eux puis montez le voir. Il vous remet son crochet. Montez ensuite au 4ème pont. Dans la cabine de droite, il y a une grenade resonator. Entrez dans le poste de commande (porte de gauche) et écoutez les deux hommes parler avant de les abattre. Ramassez le journal de bord et appuyez sur le bouton rouge. Un panneau se dérobe laissant apparaître une porte que vous ouvrirez grâce au crochet de Jack. A l'intérieur, vous trouverez un disque d'exploitation, le produit chimique gamma ainsi qu'une grenade resonator. Redescendez au second et allez vers la machine. Insérez les trois produits chimiques pour fabriquer une bombe. Pour cela, vous devez reproduire la couleur de référence en mélangeant les trois autres. Lorsque vous aurez la bombe, dirigez vous dans la pièce à côté de la cellule et faites exploser le mur fissuré. Jack est libre. Vous reprenez son contrôle.

Descendez d'un étage. Tuez le garde et demandez à Angela d'ouvrir l'écoutille. Descendez de nouveau. Brisez la nuque du garde qui passe tout prés puis allez récupérer des munitions de mitraillettes dans la cabine à gauche du couloir. Eliminez les trois gardes dans ce grand entrepôt, ramassez les cartouches au centre puis montez à l'une des échelles. Mettez-vous aux commandes de la grue pour la déplacer. Redescendez et tuez les 3 ennemis (d'autres arriveront si vous faites du bruit). Entrez dans la chambre froide (Cold Storage). Il y a des médicaments au fond à gauche. Appuyez

sur le bouton pour faire sortir un compartiment assez sanglant. Le capitaine est en effet suspendu à un crochet de boucher. Prenez-lui sa carte d'identité. Revenez dans le grand entrepôt et montez à l'échelle qui vous tend les bras en face de vous. Utilisez la carte d'identité du capitaine puis le magnétophone avec sa voix pour ouvrir la porte. Entrez dans le nouvel entrepôt et descendez pour tuer les deux gardes. Pénétrez dans la zone du milieu. Un membre de l'ACN vous informe de ce qu'il se passe avec Biotech. En plus de la clé que vous lui emprunterez, vous pourrez prendre dans cette zone des cartouches et des médicaments. Il y a aussi le corps sans vie de Greywolf. Revenez dans le premier entrepôt, descendez par l'échelle pour abattre les trois types et empruntez le passage avec les spots rouges. Utilisez la carte de l'ACN pour passer la porte. Avancez prudemment car un autre garde vous attend un peu plus loin. Lorsqu'il sera hors d'état de nuire, ramassez les cartouches de mitraillettes. Continuez par les escaliers puis par le monte-charges. Un hélicoptère arrive avec Ramirez avec son bord. Il n'est pas content et vous le fait savoir ! Commencez par vous cacher derrière les grosses caisses puis envoyez des grenades pour casser les lampes. Lorsque ce sera fait, allez le canarder normalement avec la mitraillette ou le Régulator en évitant tout de même ses grenades. Après une séquence pour le moins explosive, vous voilà de retour sur la terre ferme. Vous découvrez que Don Fulci n'est autre qu'Alan Sharpe !

North District

Tentez de récupérer vos points de technique si vous en avez perdu puis rendez-vous aux bureaux de LEILA.

LEILA

Comme d'habitude, installez-vous dans le fauteuil pour passer un nouveau permis.

Epreuve AAA-1
Suivez la route sur laquelle vous êtes pour passer par les 3 premiers checkpoints. Puis tournez à la droite pour valider un point de passage dans un virage. Continuez et tournez à la prochaine à droite. Poursuivez dans cette direction pour passer par le cinquième pont de contrôle. Tournez à droite puis de suite à gauche et foncez vers le dernier checkpoint où vous devrez tourner à droite pour rejoindre la sortie.

Epreuve AAA-2
Quatre gardes sont à éliminer ici. Commencez par vous plaquer contre le mur et attendez le premier. Passez dans son dos et brisez-lui la nuque. Attendez que les trois autres se regroupent au centre puis qu'ils s'écartent pour traverser et aller tuer celui en face. Tournez à gauche et occupez-vous de celui de dos. Il n'en reste plus qu'un que vous pourrez avoir facilement. Rejoignez la sortie.

Epreuve AAA-3
Aucun conseil particulier pour cette épreuve. Tirez sans relâche, c'est tout !

Epreuve AAA-4
Tuez les 4 gardes dans la première salle (2 en haut et 2 en bas) puis montez et passez dans la salle suivante. Munissez-vous du Régulator. Placez-vous au balcon et tirez sur les 4 pauvres cibles en bas. Descendez et continuez par la porte. Tuez les 4 derniers gardes (2 en bas et 2 en haut). Rejoignez rapidement la sortie.

Vous êtes maintenant en possession du permis AAA et si vous avez battu tous les records, vous êtes repassé devant Redwood au classement des chasseurs de primes. Ouvrez le casier AAA pour récupérer votre équipement.

North District

Même si cela n'est pas obligatoire, vous devez cette fois empocher 9999 points de technique. Si vous tenez à les avoir, je vous conseille la grande avenue qui part de l'entrée de Fortune Hill et qui s'étend jusqu'aux laboratoires Biotech (point lumineux sur la carte). La circulation n'est pas excessive et le compteur de points monte assez rapidement.

Laboratoires Biotech

Filez vers l'entrée puis tournez à gauche. Slalomez entre les camions garés, vous trouverez une plate-forme en

contrebas où vous pourrez vous arrêter. Vous rencontrez Hank Redwood dans les égouts. Il vous provoque en duel. Pour le battre, vous devez appuyer rapidement sur les touches qui apparaissent à l'écran. Pour vous aider, les voici : Gauche, Droite, L, A.

Redwood est mort, vous pouvez continuer par les escaliers. Ramassez les chargeurs de mitraillettes dans le couloir et grimpez à l'échelle. Tuez les deux gardes de l'ACN et pénétrez dans les locaux. Hawke vous contacte et vous prévient qu'il se trouve au premier sous-sol. Le hall d'entrée des laboratoire est plutôt luxueux. Notez le nom de la statue : Eve. Ramassez la mine de proximité sur le fauteuil puis montez par les escaliers. Il va falloir faire vite maintenant pour ne pas vous faire repérer. Entrez dans la première pièce et courez tuer le garde à gauche avec le Régulator. Prenez la grenade resonator et les médicaments puis revenez sur le balcon. Entrez cette fois dans la seconde pièce et tuez les deux types. Récupérez la clé de la réception ainsi que des cartouches. Revenez dans le hall. Utilisez la clé que vous venez de trouver pour ouvrir la pièce derrière la réception. Déclenchez l'alarme pour faire sortir deux gardes de l'ascenseur (tuez-les) puis descendez au premier sous-sol. Equipez-vous des lunettes infra-rouges pour détecter les lasers. Passez sous le premier faisceau normalement, puis accroupissez-vous pour tous les autres. Retirez les lunettes et restez baissé pour passer sous le nez des trois gardes dans la salle de contrôle. Allez leur rendre visite pour les refroidir. Désactivez l'alarme et prenez la grenade sur la table. Passez par la porte de droite pour atterrir dans les vestiaires et récupérer de l'adrénaline et des roquettes pour les lance-roquettes. Passez ensuite par la porte que vous avez désactivé. Foncez dans la première porte à droite avant que les gardes ne vous voient. Ramassez des cartouches et des balles de mitraillettes. Avant de revenir dans la grande salle, jetez un œil avisé sur le plan. Faites en sorte de tomber directement dans le dos du garde pour lui briser la nuque. Longez le mur de droite jusqu'à l'autre ennemi (normalement, il ne devrait pas vous repérer) et abattez-le de la même manière. Entrez dans la seconde salle à droite. Examinez la peinture du griffon pour trouver une clé en or en forme de serpent. Sur la cheminée, c'est une clé en bronze en forme de serpent qui vous attend. Deux tableaux dissimulent des mécanismes secrets que vous ne pouvez résoudre pour l'instant. Lisez les documents sur le bureaux puis ouvrez le passage dans la bibliothèque à votre gauche. Descendez les escaliers en colimaçon à droite pour prendre la troisième clé en forme de serpent (celle-ci est en argent), une mine de proximité, une grenade resonator, des cartouches, des balles de mitraillettes et des recharges pour le Neurostunner. Remontez et ouvrez la porte à l'aide des trois clés en forme de serpent que vous détenez. Après la longue cinématique où vous apprenez enfin qui a tué Stern, vous prenez le contrôle d'Angela.

Angela

Alan Sharpe est mort, vous ne pouvez rien pour lui. Sortez. Faites bien attention à ne jamais toucher les lumières rouges pour ne pas déclencher l'alerte. Dirigez-vous vers le département « Chip Research ». Grâce au crochet que Jack vous avez remis dans le bateau, vous pouvez crocheter le cadenas et récupérer une mine de proximité. Allez maintenant au département de recherche génétique. Prenez la solution saline et lisez le document. Revenez au centre du complexe et faites exploser le système de sécurité avec une mine de proximité. Tuez les deux gardes qui arrivent puis allez rejoindre Jack en passant par l'Amphithéâtre. Vous décidez de fabriquer un antidote pour soigner le pauvre Jack. Montez l'une des rampes et allez dans le bureau de Zweiberg (celui avec les deux tableaux secrets). Crochetez le tiroir sur le bureau pour faire sortir un panneau de contrôle. Zoomez sur le cœur de Eve et notez les symboles tels que vous les voyez. Allez les reproduire sur le mécanisme du tableau de gauche. Vous obtenez la clé Eve. Descendez dans le passage secret de la bibliothèque et déverrouillez la porte à l'aide de la clé. Utilisez le petit ascenseur puis tuez les deux gardes dans le couloir. Continuez par la porte de gauche, ramassez les médicaments. Avancez un peu, Adam se réveille...

Combat contre Adam

Il n'est pas très difficile à battre mais demande beaucoup de patience car le combat est long. La technique qui consiste à lui tirer dessus sans arrêt n'est pas très payante, mieux vaut l'avoir par la ruse. Allez activer l'ordinateur central puis les deux petites consoles de chaque côté de la pièce.
Vous remarquez qu'à chaque coin se trouvent des tuyaux de gaz. Placez-vous à quelques mètres de l'un d'eux et attirez Adam. Tirez sur lui plusieurs fois dessus pour l'immobiliser puis changez de cible et tirez sur le tuyau. Fuyez immédiatement pour éviter que le monstre ne vous rattrape puis recommencez plusieurs fois l'opération. Au bout d'un moment, il sera à bout de force et vous pourrez récupérer un échantillon de son ADN pour le vaccin. Trafiquez les deux consoles pour pouvoir sortir de la pièce puis revenez à la machine pour fabriquer l'antidote (elle se trouve dans le département de recherche génétique). Ne perdez pas de temps et allez l'administrer à Jack.

Jack

Jack est de nouveau valide. Montez dans le bureau de Zweiberg. Passez par la porte aux trois serpents. Allumez l'ordinateur et lisez les deux documents. Equipez-vous des lunettes infra-rouges et placez-vous au centre de la pièce pour lire le code du second tableau. Entrez ce code derrière le tableau du bureau pour recevoir la clé Adam. Sortez du bureau et utilisez la clé pour désactiver les lasers à droite. Entrez et tuez les deux gardes. Ramassez l'adrénaline et les cartouches avant de descendre par l'ascenseur. Pendant la descente, tirez sur les barils pour tuer le maximum de gardes. Passez par le chemin de droite. Entrez dans la nouvelle salle et tuez les trois gardes qui s'y trouvent. Utilisez le panneau de contrôle de la grue. Revenez vers l'ascenseur et suivez le container. Il vous servira de protection face aux nombreux tirs ennemis (utilisez de l'adrénaline pour aller plus vite). Entrez dans la salle au fond. Utilisez l'ordinateur central. Vous devez enfin rejoindre Angela dans l'Amphithéâtre. Tuez les deux gardes restant sur le chemin. Et préparez-vous pour l'affrontement final.

Combat final contre Adam
Adam revient pour vous embêter et cette fois, il est bien plus fort. Le combat se divise en deux parties. Dans la première, Adam reste au centre de la pièce et vous tire dessus à l'aide de son canon. Une fois sur trois, il tir un laser que vous pourrez éviter en vous planquant derrière un pilier. Les deux autres tirs sont de grosses décharges que vous éviterez facilement. Visez Adam et envoyez sur lui toutes vos roquettes puis continuez à la mitraillette pour détruire son armure. Passez ensuite au Régulator pour lui faire perdre encore un peu d'énergie puis reprenez la mitraillette (plusieurs caisses vous permettent de faire le plein de munitions avec cette arme). Adam finira par s'écrouler, mais ce n'est pas la fin. Il se relève et commence à vous poursuivre. Cependant, il n'a plus son canon dévastateur. Munissez-vous de votre petit Stimulator automatique (c'est la seule arme qui fonctionne ici). Ralentissez-le avec quelques balles puis courez vous emparer du canon de l'autre côté de la pièce. Ramassez-le (le canon est lourd, Jack aura du mal à le soulever), visez Adam et pulvérisez ce monstre.

Et voilà ! C'est déjà la fin du jeu. Vous pouvez admirer la cinématique finale.

Note
Sauvegardez votre performance car si vous avez battu tous les records lors des permis et si vous avez obtenu le maximum de points de technique dans les phases de moto, vous pourrez ouvrir le dernier casier dans les bureaux de LEILA lors de votre prochaine partie. Ce casier contient des armes normalement interdites au début du jeu.

MODE DÉBUG (VERSION PAL)

Maintenez R1 + et faites Start pendant la partie.

MODE EXPERT

Après avoir terminé le jeu pour la première fois, sauvegardez juste après les crédits. Répondez oui à la question posée pour recommencer la partie. Sauvegardez. Votre partie est en mode expert.

HEADHUNTER V2

Terminer le jeu pour débloquer une nouvelle option Headhunter V2 qui permet de refaire l'aventure avec quelques variantes et une difficulté accrue.

Headhunter : Redemption

© Sega / Amuze 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Vous commencez le jeu avec une femme, leeza X. Commencez par vous diriger au fond à gauche, il y a des lunettes, prenez-les et ensuite, allez vous entraîner au tir puis allez récupérer la trousse de secours au fond à gauche. Allez au bureau et placez la main sur la borne bleue. Vous aurez des informations sur vous et sur le headhunter. Après ça, vous serez en mission avec le headhunter.

Dépôt d'armes Stern

Commencez par analyser la salle et ensuite montez les escaliers à gauche. Tirez sur les mines et entrez dans la pièce. Prenez les balles et placez votre main sur la borne bleue. Après la borne, des hommes viendront vous attaquer. Allez dans la porte qui vient de s'ouvrir et au bout du couloir il y aura trois hommes. Continuez votre route et plus loin vous arriverez dans un entrepôt où vous devrez tuer les gardes par surprise. Allez au fond à gauche et tirez sur le baril pas loin de la grille. Le carton explosera avec et l'échelle sera disponible. En bas, après la porte il y aura un ennemi à gauche. Allez ensuite dans la porte un peu plus loin à droite pour vous connecter dans le système. L'alarme va retentir, allez éliminer les soldats qui arrivent. Remontez ensuite à la surface et après avoir éliminé les hommes, passez par la porte qui s'est déverrouillée. Passez par la porte de gauche et au bout, tuez tous les hommes se trouvant dehors. Dirigez-vous vers la droite, montez sur les caisses et passez derrière le grillage. Montez ensuite sur celle de gauche et pénétrez dans le bâtiment. Tuez le garde et récupérez la cellule d'énergie ainsi que la mitraillette. Sortez et placez la cellule d'énergie sur la borne derrière tous les véhicules. Rentrez dans le bâtiment et passez par le trou qui vient de se former. En bas, récupérez la carte d'identité du chercheur et connectez-vous à la borne. Sortez et allez à la porte avec le laser, le code est sur la carte d'identité (5573). Vous allez entrer dans un silo à missile, et vous devrez tuer les hommes. Après les avoir tués, vous affronterez votre premier boss. Pour le tuer, mettez-vous de l'adrénaline et attaquez-le avec la mitraillette.

Chemin de Below

Placez-vous sur la plate-forme et faites-la descendre. Quand elle s'arrêtera, descendez de la plaque et allez dans le couloir de gauche. Tuez les deux ennemis et ouvrez la porte. Vous allez vous retrouver dans une salle immense, allez à droite et pour activer le tableau, vous devez mettre en surbrillance les lettres A, B, D, et E. Des hommes vont vous attaquer par le pont, tuez-les puis allez vers la porte à gauche. Traversez toutes les pièces en éliminant les soldats jusqu'à être arrivé devant des flammes. Faites demi-tour et détruisez le baril, il vous ouvrira un passage pour régler la cadence des flammes. Passez le pont et allez à droite, il y a un mur effrité, vous devez le démolir avec le lampadaire du dessus. Visez le pied où l'électricité sort et le mur s'effondrera. Prenez le dernier modèle, fermez la vanne et passez par le passage que vous venez de vous faire. Un peu plus loin dans le couloir trois hommes vous attaqueront et un peu plus loin, vous arriverez devant une échelle, attention, ne la descendez pas à toute vitesse, des jets de flammes sortent à côté. Une fois en bas, vous perdrez votre carte, traversez le pont par le côté et entrez dans la porte un peu plus loin. Prenez la médecine et la valve sur le container en haut à droite. Ressortez ensuite et allez vers la gauche. Il y a une petite corniche, vous devez vous coller au mur et longer le mur tout le long pour arriver à la valve. Placez la valve et faites tourner pour que les caisses montent et vous laissent le passage. Revenez par la corniche et après les caisses, plusieurs hommes vous attaqueront. Continuez de descendre les étages en éliminant les soldats qui se mettent sur votre chemin. Plus loin vous arriverez à une porte avec une vanne sur le côté. A droite se trouve une caisse suspendue, tirez sur le grappin et vous pourrez récupérer de l'adrénaline et des balles de mitraillettes derrière. Ouvrez la valve et montez les escaliers. En haut, tirez sur le grappin de la caisse et elle vous libèrera un passage. En bas, il y aura une

grande trousse et un point de contrôle. (Conseil : faites d'abord le point de contrôle, enregistrez et ensuite prenez la médecine. Quand vous mourrez, vous reprendrez la partie avec toute votre barre de vie donc vous économiserez une médecine) pour ouvrir la grille vous devez balayer les cadenas blancs du côté de l'échelle et les détruire avec n'importe quelle arme. Pendant la descente de l'échelle, faites attention il y a des grosses flammes. Une fois tout en bas, planquez-vous derrière les caisses et un homme va faire exploser la porte ainsi que les mines. Flinguez-le et dirigez-vous vers la gauche vers le tableau digital. Vous devez mettre en surbrillance les lettres B, C, D, E. Le pont est bloqué à cause des objets en l'air. Placez-vous sur le pont et balayez en haut à droite, la fin de la grue et visez la plaque jaune et noire. Il y a des boulons à détruire pour que tout tombe. Allez ensuite réactiver le tableau et traversez le pont en éliminant les deux hommes qui arrivent. Une fois dans la porte vous recevrez un coup de téléphone de jack. Après ça, traversez les couloirs en éliminant tous les hommes qui passent et à la fin prenez la porte. Vous arriverez dans une pièce avec à droite, un homme et à gauche, encore un. Eliminez-les et récupérez la médecine sur les containers à gauche. Montez ensuite sur les containers de droite, et sautez sur l'étage. Passez ensuite derrière les caisses en vous hissant. Désactivez la porte blindée et franchissez la porte.

Energie et recyclage

Vous vous trouvez dans un long couloir avec des hommes à l'intérieur. Tuez-les et au fond se trouve une grosse trousse de secours. Descendez ensuite les escaliers, vous allez arriver dans une pièce toxique, courez et prenez la première porte à gauche que vous verrez. Au bout du couloir vous prendrez contact avec Jack. Après cette discussion, tuez les hommes et partez vers la droite. Après la porte, faites attention il y a un garde avec une mitraillette en haut des escaliers. A la fin du couloir du haut, tuez l'homme devant les machines. Récupérez ce qui se trouve dans la pièce. Activez la borne et sortez devant le générateur. Montez les escaliers à gauche et prenez la première porte. Il y aura un circuit à l'intérieur, ressortez et allez l'insérer dans le gros générateur au milieu de la cour. Une fois activée, remontez les escaliers et en haut, un homme avec une mitraillette vous attaquera. Entrez ensuite dans la porte et éliminez l'homme puis entrez dans l'ascenseur. Vous êtes dans l'étage du dépôt, vous devez aller dans le bâtiment des commandes. En bas, allez vers la droite et tuez tous les hommes du couloir. Allez dans la pièce du milieu, au fond vous pourrez récupérer un pistolet électrique. Ressortez et allez détruire le baril, il vous donnera accès à une salle avec une boîte à fusibles. Tirez une décharge avec votre pistolet à cartouche. La porte avec le bouclier s'ouvrira. Descendez et tuez tous les hommes qui arriveront. Entrez dans la salle de droite et activez le générateur. Activez ensuite la borne puis détruisez une vitre de l'autre côté et allez récupérer la batterie. Retournez au générateur et vous pourrez rentrer un voltage. La combinaison et 10, 20, -30, 80 et 50 la porte derrière la vitre à droite s'activera. Une fois dans la salle, vous prendrez contact avec Jack et ensuite allez récupérer la carte et allez activer la borne. Vous récupérerez le logiciel de décryptage et une alarme retentira. Quatre hommes vont venir par en haut et deux par la suite en bas. Une fois que vous les aurez tués, prenez l'ascenseur et remontez. En haut, un soldat vous attaquera, et quand vous prendrez l'échelle, c'est une dizaine d'hommes qui vous attaqueront. Maintenant vous avez besoin du niveau 1. Commencez la phase de décryptage. Mettez en surbrillance la 4ème lignes. Vous aurez un autre décryptage, remplissez la ligne du bas. Le troisième, faites une diagonale. Allez ensuite ouvrir la porte se trouvant à côté du générateur au milieu de la cour. Allez ensuite à droite de la cour et prenez la porte, dans la salle il y a une porte de niveau1, elle donne accès à un ascenseur. Une fois en bas, vous devez prendre les explosifs. Remontez à la surface, vous devez détruire les générateurs. Quand vous sortez du bâtiment, prenez à droite, descendez l'échelle et allez détruire le 1er générateur. Remontez et dirigez-vous vers les escaliers au fond à droite. Montez et détruisez le premier ventilateur. Prenez les explosifs dedans et allez détruire celui de droite. A l'intérieur se trouve le générateur. Le troisième, allez devant les escaliers, et avec le pistolet électrique, tirez une décharge sur l'aimant qui retient les blocs. L'aimant se décollera et les caisses vous donneront accès au ventilateur. Détruisez-le et à l'intérieur détruisez le générateur. Ressortez et dirigez-vous ensuite vers la porte de gauche (là où vous avez reçu votre premier explosif.) Vous pourrez à présent passer dans le couloir. Après la porte vous devrez tuer deux gardes, et vous devrez prendre les escaliers au bout du couloir à droite. Commencez par vous diriger vers les bornes à droite et à gauche, activez-les. Prenez la porte à droite et récupérez le jack-hammer. Faites-vous le chemin que vous voulez grâce au plan à côté des bornes et prenez toutes les portes possibles. (En premier, les deux à droite de la pièce.) Lorsque vous voudrez entrer dans la porte de gauche, vous devez commencer par libérer la porte 1 et ensuite activer la borne à côté de cette porte. Montez ensuite sur les caisses et allez à la porte. Activez la borne bleue, elle alimentera toutes les portes. Prenez la porte que vous venez d'alimenter, il y aura une grande médecine et un point de contrôle. Allez ensuite dans l'autre porte, la salle des réacteurs, descendez les escaliers et tuez les hommes qui vous attendent. En bas dans le couloir, il y aura six hommes au total qui viendront sur vous. Au bout du couloir, prenez la porte et là, vous arriverez devant un champ de protection plutôt impressionnant. Pour passer, il faut de la synchronisation. Passez exactement quand les éclairs disparaissent.

Prenez ensuite la porte et vous arriverez dans la salle. Tuez d'abord les deux gardes et allez activer la borne sur la colonne centrale. Avec les manches, faites monter les blocs en pompant. Une fois que le premier générateur sera activé, quatre gardes vous attaqueront, le deuxième pareil et au troisième, une cinématique arrivera. Allez prendre la porte qui vient de s'activer, dans le couloir, tuez tous les hommes qui arrivent (une dizaine en tout.) Au bout du couloir, prenez l'ascenseur et en haut, prenez les munitions. Ressortez et dirigez-vous vers l'extérieur. Vous allez encore affronter un homme qui possède un lance-rocket.

Tunnels vers la Z.I

Traversez le couloir et une fois dans la salle, tuez les trois hommes. Montez les escaliers et allez à la porte en haut, puis prenez la clé d'accès niveau 2. Pour décrypter la clé, ouvrez-la et remplissez la première colonne de droite, le deuxième, vous devez refaire la même forme dans le sens qui vient et le troisième, vous devez placer un cube dans l'angle en bas à gauche, un sur la deuxième colonne du bas et celui du haut en deuxième position. Allez ensuite ouvrir la porte en bas des escaliers. Une fois au bout de ce tunnel, défoncez le cadenas et après la porte, tuez les petites araignées. Ouvrez ensuite la porte grâce à la valve et placez un explosif sur le mur pour qu'il explose. Dehors, tuez tous les hommes et atteignez le sol en bas. A côté de la partie avec un petit remontant, à gauche se trouve un mur cassable. (Sur la carte on le voit un peu.) Placez des explosifs et quand vous ferez tout exploser, des araignées vont vous sauter dessus. Ce passage vous donnera ensuite accès au tunnel des containers. Traversez tout le tunnel en évitant de vous faire toucher par les lasers et au bout, tuez toutes les araignées. Prenez ensuite le plastic explosif et placez-le sur le mur de droite. (Avec la carte on peut voir le mur qu'il faut viser.) Le mur vous donnera accès à une salle avec un nouveau boss. Esquivez ses balles, et forcez-le à tirer. Quand il recharge, videz les balles que vous pouvez. Une fois tué, récupérez le fusible et implantez-le dans le poteau. Vous devez l'enlever quand à gauche, un espace se fera entre la porte et les wagons. Quand l'espace est fait, allez de l'autre côté et montez grâce aux caisses. En haut, activez la borne, retournez ensuite en bas et faites pareil pour le wagon à droite. Vous pourrez monter dans le trou.

Manufacturing

Descendez en bas et tuez tous les hommes. Placez votre fusible dans l'ascenseur et descendez au fourreau. Il y a un homme avec un fusil à pompe, je vous conseille de le prendre par surprise, après la porte du couloir où se trouve l'homme, prenez l'échelle et récupérez le fusible en haut. Retournez ensuite à l'étage en récupérant votre premier fusible. Placez-en un sur la chaîne de montage et l'autre à la porte blindée. Grâce au bloc de la chaîne, passez les lasers et au bout de cette chaîne, prenez la porte. Vous entendrez des hommes et par la suite vous devrez tous les tuer. Dirigez-vous ensuite à gauche, et activez la borne, elle activera une porte en haut. Prenez pour commencer la porte blindée, et au bout, récupérez l'antitoxine. Allez ensuite à la porte qui s'est désactivée et prenez l'antitoxine pour éviter de perdre trop de vie dans ce couloir. Une fois à la fin, prenez la dernière porte et tuez l'homme qui possède le fusil à pompe en premier. Activez ensuite la borne rouge et placez en surbrillance les lettres A, C, D, E. ressortez, tuez l'homme dans le couloir toxique et ensuite en haut reprenez la porte blindée. Les ascenseurs seront activés, prenez l'ascenseur et montez au F2, tuez tous les hommes et grimpez à l'échelle pour récupérer les armes et la médecine. Allez ensuite faire descendre un pont avec une borne sur le contour de l'ascenseur. Prenez la porte et traversez le couloir rempli de toxines en tuant les ennemis. Au fond, récupérez le fusible et placez-le sur la porte fusible, l'air s'arrêtera et vous pourrez récupérer le fusible et passer tranquillement dans le couloir. Retournez dans la salle de l'ascenseur et allez dans l'autre passerelle. Dans ce couloir, pas de gaz mais deux tourelles assez dangereuses. Planquez-vous et détruisez-les, au bout du couloir, récupérez la ceinture et les mini-explosifs. Retournez à l'étage F1 et placez votre fusible dans la porte A, entrez, tuez tout le monde et allez au fond puis prenez l'échelle. En haut se trouve une borne à activer. Vous devez aller chercher un plan. Pour cela, allez vers les escaliers à gauche de la pièce et montez ceux qui vous mèneront à une porte. A l'intérieur se trouve une carte, vous devez l'insérer dans la machine de droite. Dirigez-vous vers la borne du haut à présent active, et vous devez tracer une pièce. Placez ces coordonnées dans l'ordre et vous obtiendrez une première pièce. D6 C6 C7 B7 B8 D8 D9 F9 F5 H5 H4 G4 G3 G3 F1 D1. Allez à présent dans l'ascenseur et prenez la porte B, dedans, tuez tous les hommes et récupérez le produit chimique A et le plan 1. Montez ensuite par les escaliers et en haut vous devrez traverser les jets de flammes. Passez par la petite corniche à droite et rejoignez la passerelle à gauche. Tuez l'homme et descendez les escaliers, puis plus loin récupérez le deuxième élément chimique. Allez insérer les deux dans la machine un peu avant les jets de flammes. Récupérez l'objet. Retournez dans la salle A et activez le plan 1 puis rentrez ces coordonnées dans l'ordre. D8 D6 E6 E5 H5 H2 C2 C3 B3 B8, vous récupérez une arme. Vous en avait fini avec cette pièce, allez à présent dans la pièce C, tuez tous les hommes et dirigez-vous au fond de la pièce, activez la borne marron et passez dans le passage qui vient de se faire.

Activez la borne et allez dans le passage que vous avez ouvert. Allez activer ensuite la borne deux, elle vous donnera accès à une salle de commandes. Récupérez l'unité de navigation et allez l'implanter dans la machine en haut à droite. Allez ensuite sur la machine un peu avant par les escaliers de gauche et entrez la fréquence grâce aux lettres. Activez les lettres A B D G et faites suivant et activez les lettres A B C D E et G. Le dernier chiffre, vous devrez activer les lettres B E F C, ces combinaisons vous donneront la fréquence 204, vous obtiendrez alors le dernier élément. Dirigez-vous vers la chaîne de montage (là où vous avez tué les deux gardes oranges qui parlaient). En entrant dans la pièce, trois hommes avec des mitraillettes vous attaqueront, allez ensuite aux commandes de droite.

Activez la borne. Le missile se construira et vous devrez aller le chercher dans la zone du fourreau B1 et allez examiner le missile, il y aura inscrit un code pendant le balayage, allez placer le fusible dans la porte et inscrivez le code dans la borne. Prenez la porte qui ne possède pas le niveau 3 et au bout du couloir, tuez l'homme en vous cachant derrière le poteau. Allez ensuite dans la prochaine salle et récupérez la sécurité niveau 3.
Pour la déverrouiller, placez quatre cubes sur la quatrième ligne de gauche à droite, le prochain, faites une diagonale de haut droit à bas gauche et faites la diagonale qui la colle à gauche et pour le dernier, faites un L avec 3 cases à droite de haut en bas et 4 de droite à gauche, là où vous vous êtes arrêté verticalement. Allez à présent dans la porte de niveau 3, tuez l'homme et allez dans la prochaine salle. Vous devez inscrire dans la borne à droite une tension. Placez en surbrillance 20, 20, -30, 40 et 100. Le chaudron se lèvera, et vous pourrez atteindre le balcon pour activer le pont. Récupérez le fusible et allez l'implanter dans la porte fusible sur le balcon à droite. Allez ensuite faire tourner le pont et prenez la porte. Après le couloir vous allez arriver en face de Che. Un combat rude se prépare. Pour la tuer, tournez très souvent autour d'elle en faisant des roulades, et quelquefois, elle s'attardera un peu plus à se retourner, (c'est presque de la chance.) Et vous devrez lui cribler le dos de balles (le fusil à pompe est très efficace.) Ça ne sera pas facile.

Ground level

Vous reprenez le jeu avec Jack, cette fois-ci, traversez la rue et descendez l'échelle au fond. Vous allez vous faire attaquer par quatre hommes et un peu plus loin, cinq vous attaqueront. Montez à l'échelle au fond à droite et allez au point de contrôle. Après la grille, deux hommes vous attaqueront puis un peu plus loin encore deux. (A croire que jack n'est pas aimé.) Allez descendre l'échelle et prenez à droite, il y aura trois hommes qui vous attaqueront. Plus loin encore deux, et le dernier se trouvera derrière vous quand vous approcherez de l'échelle pour monter. Une fois en haut, détruisez les cadenas de la porte plus loin, puis vous allez arriver dans une cour. Vous allez être attaqué par énormément de soldats par la droite et la gauche. Quand vous les aurez tués, allez dans un passage à gauche, il y a le volant de valve pour ouvrir la porte.

Tunnels vers divertissement

Vous allez reprendre le jeu avec leeza X à la lunette d'un fusil de précision, et vous devrez détruire tous les ticks qui sortent du sol. (Ce n'est pas évident surtout avec une maniabilité si pauvre). Après ça, descendez avec leeza X par l'échelle de gauche et rejoignez la porte au fond. Faites attention, il y a toujours des ticks. Je vous conseille de courir à la porte et de tuer tous ceux qui vous courent après. (Vous prendrez une assez grande avance pour pouvoir les tuer.) Une fois à la porte, descendez par l'échelle et traversez le tunnel, vous allez avoir affaire à de grosses araignées, mais elles ne sont pas trop méchantes. Plus loin, quelques ticks vous attaqueront, encore un peu plus loin il y aura trois aracknoids. Vous serez alors dans un grand couloir, prenez le grand passage. Au bout de ce passage à droite, se trouvera une tourelle, attention. Quand vous l'aurez tué, passez par ce passage. Traversez tous les couloirs, vous ne pourrez pas vous perdre. Plus loin il y aura une petite grille à franchir, et juste après un mur à détruire avec du plastic. (Si vous n'en possédez pas, cherchez il y en a dans les égouts.) Après ce mur, sauvegardez au point de contrôle et en bas il y aura cinq grosses araignées puis une fois que vous les aurez tuées, il y en aura trois qui apparaîtront par un mur. Après les avoir tuées, allez dans le trou qu'elles ont fait et actionnez la valve. Placez-vous ensuite devant l'échelle et brisez le cadenas. Montez et dirigez-vous vers la porte. Traversez le tunnel, et plus loin, vous arriverez devant une porte puis à gauche des fumées toxiques, et à droite au fond, une porte blindée. Prenez la porte blindée et vous parlerez avec un homme. Vous vous retrouverez à un étage en dessous, et vous devrez prendre le couloir sans grille. Au début il y aura une arachnid et par la suite, 15 ticks. Continuez et traversez le tunnel jusqu'à être face à une tourelle. Détruisez-la et allez ouvrir la valve à droite, elle ouvrira une porte. Prenez-la et vous vous retrouverez dans le même couloir d'avant votre rencontre avec l'homme. Reprenez la même porte blindée au fond et cette fois, vous devrez vous coller à la barrière, et tirer avec le pistolet électrique sur les relais avec le point rouge au centre. Le pont se remettra en

place et vous pourrez alors passer. Dans la prochaine pièce, montez les escaliers à droite et activez la porte, vous pourrez sortir.

Divertissement

Commencez par vous diriger vers les escaliers, descendez-les et plaquez-vous le dos contre le mur avec la grille. Regardez avec Iris le mur d'en face et vous apercevrez un mur qui peut être détruit. Placez un plastic et détruisez avec une décharge électrique la porte fusible. Dirigez-vous ensuite vers la porte qui vient de se déverrouiller. Une fois dedans, prenez les informations dans la borne et allez au fond du couloir tout doucement. Il y a six hommes qui gardent la porte. Essayez de prendre les bleus foncés par surprise (avec des grenades, c'est pas mal). Une fois que vous les aurez tous tués, cassez le porte fusible avec le pistolet électrique, ça activera les lasers, évitez-les et rejoignez la porte. Traversez les couloirs et vous arriverez un peu plus loin face à une porte de saloon. Enregistrez avant d'entrer grâce à la borne de droite. Une fois dedans, des cow-boys vous attaqueront, tuez les tous et allez au fond à droite, montez l'étage et en haut, longez le balcon pour descendre en bas. Un shérif vous attaquera, il n'est pas difficile juste un peu résistant. Allez au fond, il y aura une machine à sous. Vous devrez faire une ligne de trois étoiles bleues entourées d'un rond bleu pour désactiver les lasers de la porte. Traversez ensuite la porte et vous arriverez dans une salle rose avec quatre hommes à l'intérieur. Tuez-les et prenez la porte. Vous pourrez sauvegarder et traverser la prochaine porte. Il y a une petite cinématique et à la fin vous n'avez guère le choix vous devrez prendre la porte blindée à droite. Au bout, vous rencontrerez un homme, il est assez dangereux mais un peu bête. Planquez-vous derrière les caisses, visez-le et tuez-le. Il a une forte résistance donc je vous conseille de prendre des armes puissantes si vous voulez en finir vite. Il vous donnera la clé de niveau 4 et vous devrez la déverrouiller pour continuer. La première étape, vous devez faire un L avec la petite barre sur le côté vertical à droite. Le deuxième, vous devez faire le deuxième dessin mais, inversé. Pour vous aider, il doit y avoir 4 carrés de 4 carreaux dans le coin en bas à gauche. Le troisième, faites deux lignes complètes sur la 3ème et la 4ème ligne et vous aurez le niveau 4. Allez ensuite dans la porte blindée, et tuez tous les hommes. Allez au fond de la pièce et prenez encore la porte, cette fois vous devrez traverser les trois lasers vous allez arriver dans une pièce de station télé, tuez tous les hommes et ensuite allez aux bornes au fond pour activer la deuxième borne de gauche et la deuxième à droite. La première vous ouvrira une porte avec des objets dans une ancienne pièce, et la deuxième vous fera descendre une échelle pour monter à l'étage. Prenez les escaliers et allez à la porte du fond. Au bout vous serez dans la salle de communication, et après la salle de sécurité. Au fond, vous devrez inscrire trois même signes dans l'ordinateur. Retournez dans le couloir après les escaliers et prenez la porte de droite. Avec la machine à sous, faites trois étoiles roses. Entrez et récupérez la vision améliorée au centre. Retournez dans le couloir sud, dans la remise accessoire C, et à côté de la porte avec des lasers à gauche se trouve un mur destructible. Détruisez-le et défoncez la boîte à fusibles, visible en vue améliorée. Une porte s'ouvrira et vous donnera accès à une machine à sous. Vous devrez faire une ligne d'étoiles roses. Allez ensuite à la remise et vous pourrez entrer dans la nouvelle porte débloquée. Vous allez arriver plus loin dans une salle avec six tableaux. Chaque tableau comporte un côté nuit et un côté jour. Placez-vous face à la fenêtre et regardez les carreaux. Vous voyez sur la colonne de droite un soleil en haut, et deux nuits ensuite et sur la colonne de gauche une nuit, un soleil, une nuit. Faites la même combinaison pour les tableaux. La statue bougera et vous donnera l'accès au code de niveau 5. Allez ensuite dans la remise d'accessoire et prenez la porte où le niveau de sécurité comporte des lasers invisibles. Placez-vous en monde de vue améliorée et vous pourrez à présent voir les lasers et les éviter. Vous vous retrouverez au début du niveau. Descendez les marches et prenez la visée Iris avec la vue améliorée. Visez la conduite d'aération et vous verrez le porte fusible. La porte de niveau 5 est maintenant disponible, pour avoir le niveau 5 vous devrez : remplir la dernière ligne en bas et la dernière colonne à droite. Le deuxième, vous devez tout décaler d'un cran vers la droite. Le dernier pas très facile, vous devez remplir la dernière ligne du bas et la 3eme. Entrez ensuite dans la pièce et faites attention aux deux tourelles.
Prenez ensuite la porte, il y aura une porte à gauche, allez-y, vous ressortirez avec les codes. Retournez dans la salle de commande, tuez les hommes qui vous barrent la route. Retournez dans la salle toute rose où vous avez récupéré la vue améliorée. Vous allez affronter le chef du groupe, il se déplace super vite, mais à des moments il se décuple. Ses doubles servent de bouclier, le vrai se trouve derrière eux. Esquivez les doubles assez vite car ce n'est pas très long et tirez sur le vrai. Il est assez résistant, essayez de prendre des armes puissantes comme le jack hammer.

Qg de stern corporation

Vous reprenez la partie avec Jack, dans un couloir rempli de soldat. Quand vous les aurez tué, allez dans l'ascenseur et montez. Vous allez vous retrouver dans un bureau, vous devrez prendre la porte qui donne accès aux escaliers.

Grimpez tout en haut, vous devrez tuer Hank. Il n'est pas très fort.

Les studios labyrinthe

Vous revoilà avec leeza X, sortez de votre cellule et allez dans les deux autres pour récupérer le logiciel iris et une trousse de pharmacie. (Vous possédez le fusil à pompe dans votre inventaire.) Descendez les marches à gauche, et allez dans la porte blindée. Traversez cette pièce et vous arriverez dans un labyrinthe. L'entrée est à gauche, prenez tous les passages non protégés par les faisceaux bleus. (On les voit dès que l'on s'en rapproche.) Dépêchez-vous car les baguettes ne restent pas très longtemps. Après ce labyrinthe, vous pourrez sauvegarder et après ce couloir, il y aura encore un défi. Vous devez passer sur les angles en évitant les lasers et les plaques rouges fluorescentes pour ouvrir la porte. La prochaine salle va être plus difficile. Vous devrez tuer tous les hommes pour que tous les blocs de la salle descendent. Activez l'interrupteur et une araignée énorme vous attaquera. Vous devez attendre qu'elle vous fonce dessus et quand elle a les crochets plantés dans le sol, placez-vous derrière elle et vous pourrez la tuer.

Réseau de métro abandonné.

Vous reprenez le jeu avec jack, traversez le couloir et descendez l'échelle à droite. Faites attention aux jets de flammes. Allez sur la voie ferrée, et passez à droite. Tuez toutes les bestioles qui arrivent et récupérez à droite une valve et au fond à gauche la cellule. Avec la valve, ouvrez la porte en acier et prenez le fil électrique, puis allez placer la cellule. Détruisez le cadenas puis insérez-la, vous pourrez alors insérer le fil dans le métro et y rentrer. Traversez le wagon et en bas, tuez tous les ticks et brisez le mur de droite (vous pouvez le voir avec la vue iris ou sur la carte.) Rentrez dans le passage et allez briser le cadenas. Prenez le pistolet électrique et tirez un coup sur le relais, la porte s'ouvrira temporairement, dépêchez-vous. Descendez l'échelle en évitant les jets de flammes et en bas, traversez les couloirs avec les lasers. Le troisième couloir vous réservera quelques petits ennuis. Pour commencer, vous devez trouver une valve, à droite il y a un mur que vous pourrez briser avec du plastic. Faites-le exploser et prenez la valve à l'intérieur. Placez ensuite la valve et montez les piliers. Commencez à traverser mais attention les piliers se baissent petit à petit, il ne faut pas traîner par là. Après ce passage, vous pourrez sauvegarder et vous devrez ensuite descendre l'échelle à droite en faisant comme d'habitude, attention aux jets de flammes (ça devient une habitude) en bas, tuez les araignées et plus loin il y aura deux tourelles au plafond. Allez donner un coup de pistolet électrique sur le relais thermique au fond du couloir. Vous devez en neutraliser quatre mais un seul est visible. Placez-vous en vue améliorée et regardez sur le petit mur en haut à gauche, (en bas de ce mur se trouve une petite grille) il y a un relais. Un autre se trouve sur les bouches d'aération proche de la porte. Et le dernier se trouve en haut à droite de la porte dans l'angle. La porte s'ouvre et elle vous donnera accès à une échelle.

Research & exécution

Traversez le couloir et tuez les deux hommes. Montez les escaliers et ouvrez la porte. Traversez la pièce et tuez les deux hommes. Prenez la porte au centre et récupérez le mémo à l'intérieur. Ressortez et allez prendre l'ascenseur de droite. Tuez tous les hommes se trouvant dans la prochaine pièce et dirigez-vous vers la droite. Il y a une porte qui vous amènera dans une pièce avec un nouveau robot. Vous récupérez également dans cette salle le code de niveau 6 et la ceinture fonctionnelle de niveau 3. Pour avoir le code niveau 6, vous devez faire pour la première séquence : trois carreaux tout en bas à droite collés contre le côté droit. Et un carreau sur le côté gauche en 4ème ligne. La deuxième séquence, placez deux carreaux sur la première colonne en partant du haut. Remplissez sur la ligne 1 le carreau 2, 3 et 5 et sur la deuxième ligne le 4ème carreau. Troisième séquence, placez trois carreaux sur la première colonne en partant du haut et deux sur la deuxième colonne. Retournez dans le couloir où se trouve la porte de niveau 6. Tuez les deux tourelles et plus loin les trois hommes. Prenez l'ascenseur niveau 6. En bas, tuez les deux hommes et vous arriverez dans une pièce que vous connaissez déjà. Tuez tous les hommes et prenez la porte à droite. Tuez les deux hommes et prenez le compresseur. Ressortez et prenez la porte du côté gauche à présent. Vous retrouverez une femme morte. Dans la même salle, placez-vous à gauche, et regardez en haut il y aura une grille retenue par deux cadenas. Brisez-les et montez. Vous ressortirez dans un couloir et vous devrez tuer les trois hommes. Prenez la porte dans le couloir du milieu. Vous ressortirez et vous devrez prendre la porte de droite. Vous reviendrez dans les bâtiments où vous avez trouvé Leeza. Tuez les hommes et prenez la porte du bas. Traversez le nuage toxique et récupérez le détonateur à distance dans la prochaine salle. Retournez dans le carrefour principal et placez un plastique sur chaque borne électrique. Placez-vous devant la porte avec des lasers et servez-vous du détonateur à distance pour faire exploser les bornes. Entrez, activez la borne de droite et allez récupérer le mémo B. Dirigez-vous ensuite dans la partie

gauche du bâtiment dans la porte du milieu. Vous devrez insérer les deux mémos de chaque côté. Prenez l'ascenseur et en bas, tuez les hommes. Et prenez la porte à droite. Vous allez arriver plus loin devant le chef de la colonne. Pour le tuer, vous devez vous armer du pistolet électrique et d'une arme puissante comme le fusil à pompes. Avec le pistolet électrique, tirez sur les bornes qui activent le bouclier du chef. Quand son bouclier est parti, vous devrez vous mettre en vision améliorée et vous verrez le chef en train d'agoniser, vous pourrez alors le tuer. Quand vous l'aurez tué, activez la borne et retournez dans le couloir. (Attention vous allez affronter beaucoup d'inconnus dans la pièce de la prison.) Prenez la nouvelle porte disponible.

Liberty

Traversez le couloir à l'aide du prisonnier et au bout, vous entrez dans une salle où il vous laissera tomber. Vous devez réaliser un test QI pour pouvoir continuer. Placez-vous sur la borne jaune et faites minimum 130 points. Il y aura deux grosses araignées qui viendront vous attaquer, et une fois tuées, elles vous donneront un transmetteur neural. Allez placer les deux sur la porte et traversez ce couloir d'inconnu. Au bout, tuez toutes les araignées et prenez la porte avec la commande rouge. Une araignée en sortira, et vous allez ensuite vous embarquer dans un très long tunnel d'inconnu. Tuez les tous et traversez tous les couloirs. Vous arriverez au fond, retrouvez leeza. Vous aurez ensuite la version reconfigurée d'iris, et vous pourrez désactiver liberty. Prenez l'autre porte, vous serez dans la pièce du haut, allez dans la chambre présidentielle récupérez le neutralisateur. Allez le placer en bas où vous avez trouvé leeza. Prenez l'ascenseur et en bas, tuez les araignées et allez vers la salle du co-processeur. Descendez dans l'ascenseur et traversez le couloir d'inconnu. Vous allez arriver dans une salle avec une centrifugeuse au centre et un inconnu supérieur à l'autre. Pour le tuer, vous devez passer derrière lui avec le pistolet électrique et lui décharger son bouclier régénérant. Ensuite balancez-lui toutes vos balles. (Le pistolet et la mitraillette sont les plus efficaces.) Au bout d'un certain temps, il ira se recharger, vous devez avec le pistolet électrique, désactiver le régénérateur au-dessus. Continuez cette action jusqu'à ce qu'il meurt.

Liberty (2)

Vous êtes à présent avec leeza, traversez le couloir d'inconnu, et prenez l'ascenseur. En bas approchez-vous de la porte en face et courez sur le petit banc. Attendez que le laser ait fini son trajet allez-retour et la porte à droite vous sera accessible. Traversez le couloir en mode de vue améliorée. Au bout, vous arriverez dans une pièce avec des tourelles, détruisez-les. Traversez la prochaine salle d'inconnu puis la salle protégée par des lasers. Vous allez ensuite arriver dans une salle bleue avec des arachninds. Montez sur le premier banc et tuez tous les arachninds pour que la porte à droite se déverrouille. Vous allez ensuite arriver dans une pièce avec des grosses araignées. Tuez-les et récupérez les transmetteurs neuraux. Placez-les sur les deux trous et allez dans la porte. Vous allez arriver plus loin dans l'antichambre. Vous devez vous placer en vision améliorée pour voir sur le panneau en haut des carrés gris. Marchez sur les carreaux gris que vous voyez. La porte s'ouvrira et vous pourrez accéder au coeur. Pour le battre, placez-vous derrière les piliers, tirez avec des balles sur les panneaux de protection. Quand les quatre seront brisés, prenez le pistolet électrique et désactivez le générateur. Allez sur n'importe quel pilier et faites une séquence. Faites cette action pour les quatre piliers et vous aurez fini ce jeu.

Heatseeker

© Codemasters / IR Gurus 2007

AVION TOP SECRET

Pour débloquer cet avion ainsi que l'arsenal The Big One, vous devez terminer la dernière mission (Final Count Down) en remplissant les objectifs optionnels Pilot et Ace.

Hello Kitty Roller Rescue

© Empire Interactive / Typhoon Games 2005

NOUVELLE VIDÉO

A la fin du jeu, lorsque vous voudrez acheter des cinématiques, sachez qu'il en existe une "secrète" que vous ne pourrez débloquer qu'en perdant contre le boss de fin. Vous n'aurez ensuite plus qu'à l'acquérir pour 200 pièces.

BONUS

Cheerleader costume A : complétez tous les cheerleaders du Messy Park.
Cheerleader costume B : après avoir eu le Cheerleader costume A, battez tous les cheerleaders du Messy Park.
Ecrans de chargement différents : réglez la date du système sur un jour du mois de novembre.
Ecran titre différent : réglez la date du système sur un jour du mois de novembre.
Davantage de costumes de marin : terminez le jeu en étant classé "S".

Herdy Gerdy

© Eidos Interactive / Core Design 2002

LES CLOCHETTES

Trouvez les 100 clochettes d'un niveau et allez les échanger au fermier contre une grosse cloche. Vous aurez ainsi accés à des extraits de making of.

CHEAT MODE

A l'écran titre faites L2, L1, L2, L1, haut, R1, R2, R1, R2, bas et Select. L'écran disparaîtra petit à petit. Appuyez alors sur Start pour débloquer des options de triche dans le menu principal. Alternativement, à l'écran titre faites L1, L2, L1, L2, bas, R2, R1, R2, R1, haut et Select.

Heroes of the Pacific

© Codemasters / IR Gurus 2005

CHEAT CODES

Tous ces codes doivent être entrés sur le menu principal. Attention ! Ces cheats annulent la sauvegarde automatique !

Menu des cheats
L1, R2, L2, R3, R1, L3

Débloquer tous les avions
, R2, L1, L2, Gauche (sur la croix directionelle), Haut (sur la croix directionelle)

Débloquer les avions japonais
Haut (sur le stick de droite), Bas (sur le stick de droite), Gauche (sur le stick de droite), R2, L1, Droite (sur le stick de droite). Un message va apparaître. Après avoir terminé la première mission, vous aurez accès à l'A6M ZERO dans le hangar.

Améliorer tous les avions
L1, Gauche (sur le stick de droite), R2, Droite (sur le stick de droite), Droite (sur la croix directionelle), Bas (sur la croix directionelle)

Héros de la Ligue des Justiciers

© Eidos Interactive / Snowblind Studios 2006

BONUS À DÉBLOQUER

Des héros et costumes se débloquent au fil de l'aventure lorsque vous avez trouvé un certain nombre de boucliers "Justice League of America".

Héros

Aquaman : 27 boucliers
Green Arrow : 76 boucliers
Green Lantern (Hal Jordan) : 84 boucliers
Green Lantern (Kyle Rayner) : 55 boucliers
Hawkgirl: 70 boucliers
Huntress : 53 boucliers

Costumes

Batman (classique bleu): 59 boucliers
Batman (infiltration): 74 boucliers
Flash (Jay Garrick): 21 boucliers
Flash (Walter West): 48 boucliers
Green Lantern (retro): 23 boucliers
Green Lantern (bold): 30 boucliers
Martian Manhunter (moderne): 29 boucliers
Martian Manhunter (vrai): 15 boucliers
Superman (noir): 32 boucliers
Superman (Terre 2): 65 boucliers
Superman (Kandor): 91 boucliers
Wonder Woman (biker): 61 boucliers
Wonder Woman (toga): 44 boucliers
Zatanna (classique bleu): 25 boucliers
Zatanna (Crisis): 38 boucliers

BONUS DE FIN

Lorsque vous aurez terminé le jeu, vous pourrez recommencer l'aventure en ayant vos stats et tous les items que vous aurez débloqué, ainsi qu'un nouveau background pour le menu principal représentant les personnages du jeu.

CHEAT CODES

Appuyez sur Start pour mettre la pause et faites l'une des manipulations suivantes :

Tout débloquer
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites : Bas, Gauche, Haut, Droite.

Invincibilité
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut.

Superpouvoirs illimités
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche.

Abilities au maximum
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites Droite, Bas, Droite, Bas.

35 random boosts
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites Gauche, Droite, Gauche, Droite.

20 boucliers
Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites Haut, Haut, Bas, Bas.

Hidden Invasion

© Swing! Entertainement / Toka 2001

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations à l'écran du titre. Vous entendrez un son si fonctionne correctement.

Mode facile

Appuyez rapidement sur Haut, Bas, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut

Mode grosses têtes

Appuyez rapidement sur Gauche, Gauche, Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas

Mode Oogie Boogie

Tourner 4 fois le stick gauche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Hitman 2 : Silent Assassin

© Eidos Interactive / IO Interactive 2002

NOUVELLES ARMES

Obtenir le silencieux pour le ballers gun

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin".

Obtenir le Fusil à canon scié

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin" deux fois.

Obtenir le M4

Finissez les missions de ST Petersbourg en "Assassin invisible" puis terminez la mission à l'ambassade.

CHEAT CODES

Entrez ces codes pendant le jeu.

Choix du niveau
R2, L2, Haut, Bas, □ , Triangle, ○

Sauter un niveau
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , L3, ○ , ✕ , ○ , ✕

God mode
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , R2, L2, R1, L1

Santé maximale
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , Haut, Bas

Toutes les armes
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , Haut, □ , ✕

Ralenti
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , Haut, L2

Tirs mortels
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , R1, R1

Autoriser les coups de poings
R2, L2, Haut, Bas, ✕ , Haut, Haut

Gravité
R2, L2, Haut, Bas, ⊗ , L2, L2

Mode agrapheuse
R2, L2, Haut, Bas, ⊗ , L1, L1

Mode bombe
R2, L2, Haut, Bas, ⊗ , Haut, L1

Mode megaforce
R2, L2, Haut, Bas, ⊗ , R2, R2

ASSASSIN INVISIBLE

Pour obteni le niveau "Assassin invisible", Activer le code pour passer les niveaux dès le début d'un stage.

AVOIR UNE ARME DIFFÉRENTE DANS CHAQUE MAIN

Assurez-vous d'avoir trois armes différentes dans l'inventaire dont les Ballers. Lâchez toutes ces armes et ramassez celle que vous voulez tenir dans la main gauche. Prenez ensuite les Ballers puis l'arme que vous voulez à droite. Notez que vous ne pourrez pas recharger l'arme de gauche mais que celle de droite aura un chargeur illimité.

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques conseils

Si vous suivez les conseils de cette solution, vous devriez finir la plupart des missions avec un classement Assassin Silencieux (au pire Professionnel). Mais il existe un grand nombre de possibilité pour finir Hitman 2, on peut en compter environ 3 par missions. Libre à vous de chercher les autres chemins qui vous mèneront à votre cible. Voici de plus quelques conseils d'ordre général.

- Éviter les morts inutiles
Si vous éprouvez des difficultés à rester parfaitement furtif, sacrifiez votre classement et tuez un garde pour vous emparer de son uniforme, vous pourrez alors évoluer plus tranquillement, mais on vous comptera un mort de plus. L'essence de Hitman, est bien d'infiltrer, de tuer sa cible et de sortir. Aussi, évitez de vous en prendre à d'autres, et surtout aux civils si vous ne voulez pas finir une mission avec un rank de Simplet.

- Ne pas éveiller les soupçons.
Ne courez pas, à moins d'être sûr que personne ne vous verra ou ne vous entendra, vos ennemis ouvriront le feu s'ils vous voient en train de gambader dans leur pattes, déguisement ou pas. De plus, porter un costume ou un uniforme ne vous met pas totalement hors de danger, alors ne vous collez pas trop aux autres personnages. S'il arrive que votre indicateur de suspicion passe dans le rouge lorsque vous croisez un garde, poursuivez votre route, ne courez pas, ne vous retournez pas et surtout, ne sortez pas votre arme, à moins que le garde ne commence à manifester ses doutes d'une manière plus véhémente. Sinon, marchez et il vous oubliera. Un autre facteur de suspicion chez les ennemis, les

allers et venues suspectes. Si vous cherchez votre chemin, évitez de passer et de repasser trop souvent sous leur nez. Bien évidement, pensez à vous servir du mode furtif pour passer dans le dos d'un garde et n'oubliez pas que le sol peut être plus ou moins bruyant en fonction de la matière. Vous disposez d'un outil formidable pour éviter les mauvaises rencontres, votre carte qui vous renseignera sur les rondes des gardes et même sur leur angle de vue, abusez-en et vous pourrez passer entre les mailles.

- Petit point sur les armes.
On peut classer les armes de Hitman 2 en 3 groupes simples : les armes de poings, les armes blanches et les armes lourdes (mitrailleuses, fusils de snipe et fusil simples).

Les armes de poings
Les armes de poings sont toutes assez similaires mais il en est deux qui se distinguent du lot, le pistolet SD et les ballers SD. Oubliez les autres qui ne disposent pas d'un silencieux. Ces deux armes seront probablement les plus utilisées. Le pistolet SD .9 mm en particulier, qui est aussi discret qu'efficace. Le cas des Ballers est un peu spécial. Il s'agit d'armes très puissantes et peu bruyantes en SD, mais leur défaut est de projeter leur victime assez loin, ce qui peut nuire grandement à votre discrétion si le corps arrive au beau milieu d'une zone fréquentée. Aussi, je vous conseille de les utiliser essentiellement pour éliminer plusieurs cibles ou une seule isolée.

Les armes blanches (close combat)
Dans cette catégorie, le roi est le poignard et la reine, la corde de piano. Parfaitement silencieuse, cette dernière sera votre meilleure amie. Les autres ustensiles de cette catégorie sont assez anecdotiques (couteau de boucher, scalpel, hache, club de golf etc) et leur côté très fun ne compensera pas leur manque de discrétion. A placer dans cette section, l'anesthésique qui saura se montrer utile, mais attention, les victimes ne resteront dans les vapes que très peu de temps.

Les armes lourdes
Gros défaut de ces engins, ils sont impossibles à dissimuler et sont de plus beaucoup trop bruyants. Les seuls qui vous serviront réellement sont les fusils de snipe, et pour des missions bien précises. Les autres, comme les SMG, ne sont que des éléments de déguisement ou de collection avec lesquels on évitera de faire feu (tel que le fusil à canon scié) sauf en cas de nécessité. En poussant fort, on fera entrer l'arbalète dans cette catégorie, efficace comme arme de snipe très silencieuse, son encombrement en fait toutefois plus un handicap qu'un atout. Elle ne s'avèrera utile que dans une seule mission (8 - Devant les portes)
Un dernier mot sur les armes, sachez que vous pouvez les utiliser pour assommer un adversaire si vous êtes suffisament proche de lui.

Tutorial - Le sanctuaire de Gontranno

Allez parler au Père. Rejoignez l'escalier et franchissez la porte. Dans la cour, prenez la porte sur la droite, puis celle de gauche. Ne montez pas l'escalier il y a une porte sur la droite, le confessionnal se trouve ici. Écoutez la confession de Code 47.
Après la cinématique, retournez dans la cour de l'église pour prendre le fameux paquet. Code 74 est de retour. Retournez maintenant à l'abri de jardin. Suivez le tutorial, lorsque vous serez paré, revenez à l'abri de jardin.

I - Anathème

Descendez de la colline. Le long du mur, près des arbres, au coin, il y a une porte, allez vous placer sur la droite, un garde va sortir faire sa petite affaire, faites la lui à votre façon. Planquez son corps et prenez ses vêtements avant de franchir la porte vous-même. Sur la gauche se trouve le garage, entrez et prenez le fusil. Pensez à le ranger ensuite. Notez que l'on peut s'enfuir avec la voiture. ressortez et longez la maison vers le Nord, vous atteindrez une porte pour franchir le mur. Montez l'échelle à gauche. Traversez le toit. Le bureau du don est derrière la porte. Surveillez la carte pour contrôler la présence de gardes. Tuez le don et prenez les clés qu'il porte. Un garde ventripotent a sur lui des clés de voiture, il ne devrait pas manquer de s'en prendre à vous. Une fois refroidis, il n'aura plus besoin de ses clefs. Si des gardes se pointent, tuez-les et tirez-vous. Redescendez du toit et revenez de l'autre côté du mur. Sans courir, dirigez-vous vers un escalier qui mène à la cave (après celui qui conduit aux cuisines, là où se trouve un garde.) Descendez, prenez la porte pour constater la disparition du Père Vittorio. Retournez au garage et fuyez avec la voiture.

Si vous n'avez pas pris les clés, filez vers les hauteurs du début.

II - Saint-Pétersbourg

Partez sur la droite pour trouver le casier. Récupérez votre matériel dans le casier 137. Évitez les passants qui risquent d'appeler les soldats s'ils vous voient vous promener un fusil à la main. Retournez vous et longez les rails de droite. Allez prendre l'escalier (indiqué sur la carte) du côté Ouest. Avancez dans le couloir, montez l'escalator. Vous devez entrer dans la salle sur la gauche, au bas de l'escalier. Contrôlez la présence des gardes sur la carte en premier lieu. Passez la porte, puis la seconde. Crochetez la serrure et entrez dans les égouts. A l'embranchement, partez sur la droite, franchissez la passerelle, et revenez sur la gauche pour repartir ensuite dans le chemin de droite,un peu plus loin se trouve une sortie. Montez, mais avant de pointer le bout de votre nez à la surface, vérifiez que la voie est libre. Près du camion vous trouverez un uniforme, mettez-le et retournez dans les égouts. Vous devez maintenant rejoindre la sortie qui se trouve au Nord-Est. Prenez à droite jusqu'à la prochaine intersection. Une fois dehors, descendez vers la rue et prenez à droite, votre objectif est l'immeuble marqué d'un point d'exclamation sur la carte. Restez à bonne distance des soldats et ils vous laisseront en paix. A l'embranchement en pente, allez à droite, longez les immeubles sur la gauche et entrez dans le second. Poursuivez dans le couloir pour accéder à l'escalier. Montez aussi haut que vous le pouvez, en fonction du temps qu'il vous reste. Le troisième étage est parfait, entrez par la première porte que vous trouvez et préparez-vous à faire feu. Malheureusement, la cible n'est pas clairement identifiée. Si les informations de Diana ne vous suffisent pas, sachez que votre cible est le général en uniforme assis le plus près de la fenêtre. Vous pouvez maintenant revenir par le chemin par où vous êtes venu mais il vous faut plus que jamais éviter les gardes. Quand vous franchirez la porte, vous croiserez un soldat, ne faites rien de suspect et vous ne serez peut-être pas contraint de le faire taire. Revenez à la station de métro. Approchez de la rame pour terminer la mission.

III - Rencontre dans le parc Kirov

Vous revoilà à St Pétersbourg, votre équipement se trouve quasiment sous votre nez, à droite, derrière les poubelles. Attendez que le garde en patrouille soit parti. Ne prenez pas le SVD ou vous êtes sûr de vous faire prendre, en revanche, prenez bien les deux bombes. Ensuite, en veillant à ce que l'on ne vous voit pas, entrez dans les égouts par la bouche près de vous. Suivez le chemin pour accéder à la sortie au sud su votre carte (avancez vers la droite et prenez la première intersection, sans franchir de passerelle). Montez à l'échelle mais ne sortez pas, attendez que la limousine vienne se garer (si ce n'est déjà fait) pour placer la première bombe. Maintenant, en vous aidant de la carte, rendez-vous à la sortie la plus au Nord. Sortez et cachez-vous derrière la caisse en attendant le chauffeur qui va venir se soulager contre un mur, étranglez-le et prenez ses fringues. Descendez vers le sud pour poser la bombe sur la seconde limousine. Ensuite, partez tranquillement vers l'est, puis au sud pour revenir au quai et vous enfuir en bateau.

IV - Soucis souterrains

- Le dépôt
Franchissez la passerelle pour vous diriger vers le point rouge indiqué sur votre carte. Passez le second pont et prenez le chemin qui monte. Sortez par l'échelle et planquez-vous derrière les caisses. Les choses commencent à se corser ici. Regardez votre carte pour étudier les allers et venues des gardes. Vous allez devoir passer entre les mailles pour traverser ce dépôt et aller au Sud Est. Les deux hommes en faction devant la porte ne sont pas une menace. Le soldat qui se trouve près des caisses, à l'est sur la carte, va partir en premier vers l'ouest et regardera dans cette direction. c'est ensuite celui qui se trouve plus bas qui va bouger à son tour vers l'ouest. Lorsqu'il sera à mi-chemin, le premier soldat reviendra. Vous devez passer avant que cela se produise et bien synchroniser vos mouvements. Quand la voie est libre, allez vous placer au milieu des trois caisses juste devant vous. Attendez les prochains mouvements pour aller vous dissimuler en plein milieu des conteneurs qui se trouvent au centre du dépôt. Une fois là, profitez du retour du garde situé au Sud pour vous rendre au point indiqué sur la carte, d'où vous êtes, vous devez apercevoir les conteneurs marqués FCK. Mais attention, il vous reste le soldat du poste de garde à éviter. Ici encore, surveillez la carte. Vous verrez que le soldat qui garde l'entrée va quitter le poste de garde au moment ou la patrouilleur du sud va revenir vers vous. Attendez un peu et, miracle, ce dernier va se tourner face au mur, passez silencieusement dans son dos, contournez les conteneurs FCK et prenez votre matériel.
Maintenant, attendez que le soldat du portail reparte, que celui du sud ne puisse pas vous voir (soit face au mur, soit à l'est) et surtout que le premier soldat soit à son poste initial, près de votre point d'insertion, lorsque vous voyez se profiler cette configuration, filez vers le camion. Passez derrière en restant très discret et montez. Accroupissez-vous et

restez au fond du camion.

- Cour du QG
Quand le camion s'arrête, jetez un oeil sur la carte. Vous devez voir un homme qui patrouille en partant de la bouche d'égout en bas. Attendez qu'il soit tourné pour sortir du camion et aller vous cacher derrière les conteneurs sur la droite. Bien il faut à présent s'introduire dans le QG. Vous remarquez un garde venant du Nord. Vous devez passer après lui, mais vieillez bien à partir une fois que le soldat qui vient d'en dessous soit reparti à sa place. Attendez que le type du Nord soit entré et partez, suivez l'impasse et cachez-vous derrière les conteneurs du fond.

- QG Rez-de-chaussée
Attendez le retour du soldat pour entrer. Attention, il y a un homme à l'intérieur, cachez-vous sur la droite. Son tour de garde passe par l'escalier sur votre gauche, vous allez devoir le suivre, en évitant soigneusement que l'autre soldat qui fait des allers et venues entre ici et le camion ne vous voit pas, patientez donc jusqu'à ce que leurs patrouilles "coïncident" avec vos intentions. Vous devrez pour cela surveiller la carte du QG et de la cour. Montez l'escalier en restant assez loin du soldat et entrez dans la salle de gauche pour vous changer. Vous voilà plus en sécurité. Prenez aussi les armes dans le bureau. Descendez prendre l'ascenseur et rendez-vous au sous-sol.

- QG 1er sous-sol
Un soldat vous tournant le dos part dans le couloir, suivez la même direction, mais restez à distance, avancez pour dépasser la caméra et dégommez la avec votre silencieux. Poursuivez, avant que le couloir ne tourne à droite, détruisez la seconde caméra et mettez-vous dans l'alcôve à gauche. Quand le garde sera revenu et vous aura dépassé, vérifiez sur la carte que le second garde dans le couloir soit loin et passez, dissimulez-vous dans la première alcôve. Faites de même pour aller rejoindre la porte qui donne sur la salle de contrôle (indiquée sur la carte.). Occupez-vous de la caméra et de l'ampoule au plafond. Vous avez deux choix, soit vous optez pour une approche directe en ouvrant la porte et en endormant le garde (risqué) soit vous suivez la méthode suivante. Quand la voie est libre, revenez dans le couloir, placez-vous dans la seconde alcôve. En évitant la patrouille, allez au point de rencontre pour obtenir un fusil AK. Vous devez maintenant vous rendre dans la salle de contrôle par la porte qui se trouve juste à côté. Mettez-vous dans un coin et dégommez les lumière, le garde ne piquera pas une grosse crise même s'il ne va pas comprendre ce qui se passe. Allez dans la salle des serveurs (porte de droite) et tirez dessus avec le silencieux pour désactiver les caméras.
Sortez par la porte de droite, descendez le couloir et rendez-vous au point stratégique qui se trouve après la seconde chambre de gardes, après le virage à droite.
Prenez l'uniforme d'officier. Ressortez et utilisez la carte pour rejoindre le point jaune, prenez garde au soldat qui patrouille. Passez la porte et aller poser la bombe quand on vous signale que la distance est bonne. Prenez la bombe, armez la et posez la simplement Retournez dans le couloir et suivez-le jusqu'à l'ascenseur qui vous mènera au second sous-sol.

- QG 2nd sous-sol
Avancez dans le corridor pour rejoindre la salle d'observation en évitant le seul garde qui patrouille ici. Allez crocheter la serrure de la salle d'observation. Tuez le Général à travers la glace (attention, ne ratez pas votre coup ou il tuera l'agent), passez dans l'autre salle et partez avec le prisonnier par l'ascenseur. Sortez, le garde ne devrait pas vous poser de problème si vous partez assez vite, dans le cas contraire éliminez-le rapidement avant de cacher son corps derrière le bureau. Vous pouvez partir vers la station de métro (là où vous avez posé la bombe). Si vous croisez des gardes, restez tranquille, passez sans traîner mais sans courir, ils vous laisseront en paix. Faites sauter la bombe avec la télécommande et fuyez. Dans les égouts, suivez la carte pour sortir.

V - Les soirées de l'ambassadeur

Pensez à vous munir de sédatif pour cette mission.
Allez chercher votre matériel vers le sud, partez sur la gauche, au pont, prenez à droite et avancez en suivant la carte. Vous faites alors face à l'ambassade, allez vers l'entrée sur la droite et forcez-là. Surveillez bien les gardes. Entrez le plus simplement du monde dans les jardins et dirigez-vous vers l'entrée principale de l'ambassade, franchissez la porte.

- La mallette
Filez droit jusqu'à la réception. Au passage, remarquez sur une table un petit tas tout doré et les commentaires des convives, "Les soirées de l'ambassadeur sont réputées pour leur bon goût" :). L'ambassadeur arrive par la droite (le

point blanc sur votre carte), le Spetznaz est en face. Il est sur le coup et force le politicien à l'emmener au coffre. Suivez-les et postez-vous devant la porte du bureau. Quand il vous sera signifié que le coffre est ouvert, entrez et éliminez (où endormez) le Spetznaz. Assommez l'ambassadeur et prenez la mallette (et les chocolats si vous le voulez :). Pas de souci, à son réveil, l'ambassadeur ne fera pas de vagues.

- Zhupikov
Revenez maintenant dans la salle de bal, traversez-la (vérifiez la présence de Zhupikov) et passez la porte, rendez-vous dans la seconde pièce du couloir. Endormez la femme de ménage et cachez-la. attendez le général et liquidez-le. Vous pouvez repartir, calmement, froidement, à votre point d'arrivée dans ce niveau.

VI - Sur la piste de Hayamoto

Voilà une mission peu ordinaire, placer un traceur sur un type et le tuer pour suivre son cadavre. Pourquoi pas ? Allons y, attendez que les 2 gardes soient passés et approchent de la sortie et longez la palissade pour aller vous cacher de nouveau derrière un rocher. Un garde patrouille ici, surveillez-le. Dès que possible, allez vers les garages, si nécessaire, utilisez le petit cerisier pour vous cacher. Une fois près de la voiture, klaxonnez. Après la cut scene, planquez-vous à droite de la porte, derrière la poubelle. Attendez que le garde soit au niveau de la voiture et passez la porte SANS courir. Passez le rideau vert à droite et ressortez de l'autre côté. Vérifiez la carte pour visualiser les gardes. Attendez que celui qui fait sa ronde derrière la porte sorte du couloir, passez vite en vous plaquant contre le mur et entrez par la première porte à droite. Allez vers le Nord, regardez le couloir, à un certain moment il sera vide, sortez et entrez dans la chambre de gauche. Vous avez trouvé de nouveaux vêtements. Attendez de nouveau que les gardes aient quitté le couloir et rendez-vous au second point d'intérêt, au Nord-Est. Passez les rideau bleus puis la porte après la table. Coupez le poisson et prenez la partie empoisonnée. Revenez dans la cuisine et placez le traceur et le poison au centre de la table, sur le plat à Fugu. Sortez par la porte au Nord, restez tranquille malgré la présence et la suspicion du chef. Une fois dehors, partez vers l'est. Au coin, vous verrez un rocher, faites attention au garde, passez derrière le rocher et utilisez ensuite l'arbuste pour rester caché. Allez vers le garage, et reprenez la même méthode qu'au début revenir à votre point d'arrivée, derrière le rocher. Restez à bonne distance du garde. Une fois au rocher, attendez que les deux hommes qui patrouillent s'arrêtent devant la pierre pour courir vers l'entrée principale.

VII - La vallée cachée

Partez sur la gauche en restant derrière les arbres, vous pouvez courir. Rejoignez le bâtiment et longez le mur pour aller prendre votre matériel près du camion. Faites attention au garde, attendez qu'il parte au loin pour prendre votre équipement (ce n'est pas une nécessité ici). Passez derrière le camion et dès que possible, bougez vers les arbres sur la gauche. D'ici, filez vers l'abri en bois qui mène au sous-terrain. Descendez l'échelle, mais avant d'arriver en bas, vérifiez la carte, vous devez attendre que le garde entre dans la pièce située au nord de celle dans laquelle vous allez déboucher. Descendez et entrez dans le tunnel. Cachez-vous entre les piliers pour attendre le camion et monter à l'arrière. Ici, il est probable que vous rencontriez des ennuis. En effet, il semble qu'un bug pose problème car le camion a la fâcheuse tendance d'écraser des gardes qui se mettent alors en alerte, non seulement ils vont vous trouver mais en plus le camion s'immobilisera. Si tout se passe bien voilà ce que vous devez faire. Dans le camion, vous allez passer au travers d'une patrouille de 3 ninjas. Le camion repart et stoppe, descendez et filez entre les piliers. En utilisant la même technique que prècédemment, rejoignez l'échelle et sortez (si les ninjas vous détectent soit à cause du bug soit par manque de discrétion, filez vite). Regardez votre carte, vous devez rejoindre le prochain point d'accès au tunnel qui se trouve au Sud-Est. Un sniper est sur votre route, tâchez de l'éviter. Retournez dans le tunnel. Encore une fois, surveillez la carte. Malheureusement la porte du garage est fermée, il va falloir ruser. Une fois sorti de la première pièce, cachez-vous derrière les caisses juste devant-vous. Attendez que le garde soit tourné pour tenter un passage discret. Il y a des chances pour qu'il vous remarque, liquidez-le dans ce cas. Vous pouvez retourner dans le tunnel. Pour passer inaperçu. attendez pour voir si un camion arrive (ce qui doit normalement être le cas) et montez. Sinon, vous allez devoir faire un joli slalom entre les piliers. Guétez les mouvements des deux gardes qui patrouillent et faites une partie de cache-cache. Rejoignez ainsi le dernier garage. Pour éviter le garde qui fait sa ronde, attendez simplement qu'il passe au nord du camion garé. Passez vous-même sur la droite, dès qu'il part, passez la porte et sortez pour revenir à la surface. D'ici, vous n'avez plus qu'à rejoindre la sortie, à l'est.

VIII - Devant les portes

Regardez la carte, vous devez voir un garde isolé. Revenez au jeu, partez sur la droite, cachez-vous derrière les arbres. Vous pouvez au choix vous approcher lentement pour l'avoir en close combat ou l'endormir ou le tuer à distance avec l'arbalète si vous l'avez prise. Prenez ensuite ses vêtements mais attention, restez loin des autres gardes malgré votre déguisement, ils vous reconnaîtront facilement. Pensez à abandonner votre arbalète, elle ne colle pas avec votre nouvelle tenue. Quittez cette butte par le sud et partez ensuite vers l'est, vers le château. Vous devez rester le plus loin possible des gardes. Diana vous indiquera la position des générateurs. Regardez votre carte et localisez les points bleus. Dirigez-vous vers celui près duquel un garde patrouille. Pour l'atteindre, vous devez monter sur la hauteur sur votre droite. Vous pouvez soit tirez sur le générateur (l'explosion tuera le garde mais ne sera comptabiliser dans vos morts en fin de niveau) soit éliminer le soldat et allez couper manuellement le courant. A présent, plaquez-vous contre le mur pour gagner l'entrée principale. Avant d'entrer, regardez la carte, un garde patrouille dans un couloir à droite de l'entrée, attendez qu'il soit passé pour pénétrer dans le bâtiment, sur votre droite, vous trouverez un mur en bois, c'est une porte, ouvrez-lae. Montez l'escalier, contrôlez la carte car un garde est en haut, dès qu'il s'éloigne, montez et prenez la première porte, à gauche en montant, vous voilà dehors. Allez vers le sud pour trouver l'objectif mais attention, il y a un sniper juste au-dessus, alors progressez très prudemment.
Derrière vous, vous devez voir une rampe, allez-y et passez la porte. Surveillez les gardes et allez au bout de cette salle désactiver la dernière console, prenez garde au soldat qui patrouille dehors et sortez pour franchir le passage vers l'ouest, gare au sniper au-dessus. Vous êtes sur un petit chemin en légère pente, en haut prenez immédiatement à droite et montez l'escalier à l'angle, après la porte laser désactivée. Vous n'avez plus qu'à sortir.

IX - Coup fatal

Passez la porte en bois sur la droite des escaliers, montez. Devant la porte, contrôlez la position du garde, dés qu'il tourne le dos, entrez et collez au mur en partant sur la gauche, pour prendre les escaliers. Attention, ne marchez que sur les poutres car le plancher craque sous vos pas. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre l'uniforme du garde avant de partir. Mais il faudra le liquider. En bas, prenez la porte en bois sur la droite. Traversez le couloir et avant d'ouvrir, vérifiez la présence d'une ou plusieurs personnes, restez à droite de la bannière rouge. Prenez la carte d'accès avant de poursuivre le long du couloir. Sur la carte, vous constatez qu'un garde fait sa ronde, l'autre point indiqué est un ninja sur une poutre. Vous devez passer en longeant le mur de droite au maximum et suivre le garde. Franchissez la porte. La section suivante est identique. Vous devez vous rendre dans la pièce marquée d'un point d'exclamation sur la map. Passez en mode furtif et entrez dans la première salle, deux ninja sont assis ne vous voient pas, désactivez la porte laser et allez prendre la bombe et la télécommande. Si vous le souhaitez, tuez les deux ninja (rapidement) pour prendre leur tenue et passer plus inaperçu. Vous devez maintenant revenir au grenier pour ouvrir la grille laser. Passez les deux ninjas, au fond à droite, descendez l'escalier. Entrez dans la salle et traversez pour franchir la porte en face. Avancez jusqu'au musée pour prendre le système de guidage au centre du mur droit) et un .22 silencieux (à droite du mur). Revenez au grenier et jusqu'au début du niveau pour poser la bombe sur l'hélico. Ensuite, entrez de nouveau et passez la grille laser pour emprunter l'escalier qui monte. La carte vous indique que vous êtes au niveau 1. Allez prendre les escaliers par la droite. Gare au ninja (il regarde de l'autre côté), atteignez le niveau deux, un point d'exclamation vous indique le contrôle de l'alarme. Allez la déclencher puis revenez en marchant vers l'hélico. Quand vous le verrez, ne sortez pas, placez-vous à couvert et attendez de l'entendre décoller pour faire sauter la bombe. Tournez-vous, la sortie est derrière.

X - Massacre en sous-sol

Attendez que le garde qui se trouve près de votre équipement soit parti pour aller le chercher, on dirait que la police malaisienne ne rigole pas. Ressortez vite fait avant qu'il ne revienne. Maintenant, direction la lingerie (laundry sur votre carte). Attendez à l'extérieur que deux gardes entrent, dès qu'ils sont au fond du couloir, entrez et cachez-vous dans la première pièce. Ils ressortent et vous, vous allez placer la bombe fumigène dans la lingerie. Revenez dans le hall. L'alarme se déclenche, en route pour la suite. Votre nouvelle destination est le point sécurité incendie. Attendez que les pompiers soient sortis et entrez pour prendre une tenue et une hache. Avec ça, plus de problème de détecteurs de métaux. Passez les barrières et allez prendre les escaliers derrière la double porte, au nord-ouest. Allez ensuite dans la salle de vidéo-surveillance, sans vous faire remarquer, bien entendu. Détruisez les PC pour couper la sécurité et passez la porte pour atteindre le niveau -2 avancez droit vers votre cible. Crochetez la dernière porte et passez en mode furtif. Attention aux paquet de chips sur le sol. Approchez et utilisez la corde à piano. Vous pouvez remonter vers la salle de vidéo-surveillance pour prendre l'ascenseur, mais vous devrez agir vite, deux gardes s'y trouvent, passez sans leur laisser le temps de réagir.

XI - Équipe de minuit

Sortez et tournez à droite pour rejoindre le premier point d'intérêt. Ouvrez la carte et étudiez la ronde du gardien, celui-ci va sortir dans le couloir et se poster au sud, c'est le moment de lui passer dans le dos, partez à droite et entrez dans la première salle prendre la carte d'accès. Revenez à l'ascenseur dès que la voie sera libre. De là, allez au nord, vers la salle Aircon. Tirez sur la machine pour faire chauffer le serveur. L'administrateur va venir et entrez dans la pièce d'en face, profitez en pour entrer et endormez-le. Placez le système de piratage. Revenez une fois de plus à l'ascenseur, vous devez vous rendre dans le bureau en bas à gauche de la carte, celui qui donne sur la passerelle. Au fond à droite, vous trouverez une baie vitrée. Brisez-la avec le silencieux et sautez. Deux gardes vont s'affoler, passez discrètement est possible si vous vous cachez et entamez un slalom. Restez assis et attendez qu'ils soient ensembles et regardent vers le sud pour passer.

XII - Coinçage de bulle dans le jacuzzi.

Longez la corniche pour atteindre la salle du coffre fort, direction Sud. Baissez-vous pour passer la baie vitrée et ne perdez pas trop de temps à apprécier la belle musique. Stoppez à la troisième terrasse et passez sur le parapet. Une porte donne sur le salon, l'autre sur le bureau d'une secrétaire, là ou se trouve le coffre. Sortez pour rendre la pièce de gauche (sur la carte). Détruisez les fusibles (au passage, il y a un revolver sur le bureau). Allez vider le coffre derrière le tableau, ensuite direction le salon pour y prendre les lunettes de vue nocturne et une statuette. Allez tuer Charlie dans son jacuzzi et filez pour vous ruer dans l'ascenceur.

XIII - Meurtre au bazar

Foncez le plus vite possible vers le nord-est, là ou se trouve la maison du lieutenant. Engouffrez-vous sur la droite et crochetez la serrure. Un coup d'oeil sur la carte pour s'assurer que la voie est libre, vous pouvez monter et tuer en douceur votre cible, en douceur mais vite. Les gardes entrent au rez-de-chaussée, attendez qu'ils sortent avant de vous manifester. Prenez les coordonnées et les vêtements avant de passer à la cible suivante. Revenez à votre point départ et avancez vers les deux gardes en faction, dépassez-les, vous allez entrer par l'est, suivez le chemin pour faire le tour du bazar, les gardes vont vous regarder, mais ne vous poseront pas de problème si vous suivez votre chemin sans vous « démonter ». Entrez et attendez dans le renfoncemement à gauche derrière les caisses qu'il vienne fumer une cigarette. En mode furtif, approchez-vous et étranglez-le. Cachez son cadavre derrière les caisses et partez tranquillement vers la sortie qui se trouve à l'est. Et voilà, un classement Assassin Silencieux de plus.

XIV - Le cortège

Je vous conseille de repérer les lieux avant de vous lancer dans votre mission, cela vous évitera de errer après avoir pris votre équipement. Quitte à devoir recommencer ensuite faute de temps pour réussir la mission. Vous portez un costume de paysan, même si vous courez, les gardes ne s'en préoccuperont pas. Allez chercher votre matériel dans l'impasse au nord. Vous devez ensuite vous faufiler entre les gardes et les civils, ce qui ne sera pas une mince affaire car vous transportez un énorme fusil de snipe. Vous opérerez depuis le toit de la mosquée, elle se trouve près de la sortie du niveau (toujours en bleu sur votre carte). Prenez l'escalier puis l'échelle et tournez-vous vers la route qui mène au village. Vous n'avez plus qu'à oeuvrer et à rejoindre la sortie. Attention, vous ne devez tuer personne d'autre. Tirez avant que la Limousine n'ait franchi les portes.

XV - Marchandise souterraine

Rejoindre l'entrée souterraine ne sera pas vraiment un problème. De votre point de départ partez vers l'ouest, un garde isolé patrouille, passez avant qu'il n'arrive (vous pouvez courir, du moment que l'on ne vous voit pas). Au sud se trouve un mur qui forme un U aplati, passez derrière (en dessous), un garde patrouille à l'ouest, un autre au centre, autour d'une ruine circulaire. Surveillez-les et passez pour rejoindre l'héliport. Cachez-vous, au nord de l'entrée, de l'autre côté des gardes. Deux soldats sont en faction près de l'entrée qui nous intéresse. L'un d'eux va venir sur l'héliport, liquidez-le et prenez ses fringues avant d'aller régler son compte à son collègue, faites le tour du mur nord pour lui arriver dans le dos. Cachez les corps. Vous pouvez entrer. Au bas des escaliers, vous allez débouler sur une scène de torture. Descendez vers le sud. Regardez la carte, votre cible se trouve vers la pièce circulaire à l'est. Attendez que le garde s'éloigne pour entrer, sortez une arme avec silencieux, passez la porte à droite et faites votre travail avant même que le

Lieutenant ait compris que la porte était ouverte. Rangez vos armes, reprenez le AK et partez tranquillement vers l'ascenseur qui se situe au nord-ouest sur la carte, le point d'exclamation le plus haut.
Note : Vous pouvez obtenir un classement Assassin silencieux si vous ne tuez pas les deux gardes devant l'entrée du souterrain, mais il faudra alors vous passer de déguisement.

XVI - Le temple maudit

Allez rencontrer le premier contact, signalé par un point rouge sur la carte. Inutile de préciser qu'il ne faut pas prendre le fusil posé près de lui. Allez ensuite au second point. Gardez un oeil sur la carte, c'est un vrai labyrinthe ici. Parlez à l'agent, vos objectifs changent, vous devez aller tuer les deux assassins sur le marché. L'un d'eux navigue d'une place à l'autre pendant que son comparse joue les snipers sur la place à droite. Allez au nord de la place, et entrez par un magasin ouvert (ne cherchez pas une porte, mais un store levé. Il est possible qu'un tueur se mette à vous suivre (il apparaît en vert sur la carte, comme un civil) pour vous en débarrasser, entraînez-le derrière le bâtiment, il y a une impasse et plus loin, une porte qui donne sur une pièce vide. Sinon, montez à l'étage, passez en furtif et agissez en professionnel. Faites attention à la fenêtre, que les passants ne vous voient pas oeuvrer. Prenez le snipe et attendez que le client suivant arrive sur la place. Il est vêtu de la même façon que le tueur précèdent et porte des lunettes de soleil. Attention, il est possible que vous rencontriez un bug ici, il arrive que le second tueur reste bloqué sur la seconde place, allez le voir, approchez-vous et revenez à votre poste. Tuez-le et allez prendre la photo en attendant que la police soit loin. Retournez-voir le contact. Deux assassins sont maintenant affichés sur votre carte, les tuer n'est pas une nécessité car vous pourrez passer en vous cachant. Si vous le faites, utilisez l'échelle pour montez sur le toit et passez la porte au fond de la terrasse. Sinon, allez directement à la sortie.

XVII - La mort d'Hannelore.

Un garde patrouille sur la plage, attendez qu'il monte au-dessus de vous pour courir vers l'héliport, le temps que vous arriviez, le garde qui s'y trouve sera parti. Au bout de votre course, quand vous verrez le mur de pierre, prenez à droite pour passer derrière la piste et entrer dans les égouts. Suivez la carte jusqu'à l'échelle indiquée. Ne montez pas par là, sur la droite en entrant, il y a une alcôve au fond de laquelle vous trouverez des escaliers et une autre échelle. En haut, évitez les gardes, les malades et les médecins. Vous devez vous rendre dans une chambre marquée d'un point d'exclamation au nord est. Vous y trouverez une tenue de patient. Utilisez les piliers et sachez que les chambres communiquent toutes entre elles, donc si elles sont vides, entrez pour vous cacher. Sortez et allez tranquillement dans la réserve pour y prendre la clef et le poison (aux deux extrémités de la pièce). Sortez et allez prendre les escaliers qui se trouvent après la porte principale, au nord. Montez les escaliers. Il y a un patient qui risque de venir dans le bureau du Docteur, attendez qu'il parte et entrez dans le bureau. Elle va vous parler et se pencher au balcon, empoisonnez alors son verre d'eau et patientez. Plus qu'à emmener son corps dans la pièce au sud-ouest. Vous pouvez rejoindre votre bateau au début du niveau, en suivant le même chemin qu'à l'aller.

XVIII - Hospitalité incurable

Sortez des rochers, vérifiez que le type sur le yacht regarde ailleurs et montez les escaliers. Serrez-vous contre le mur, dès que le garde part à droite, passez derrière lui et allez vous cachez derrière les rochers. Regardez la carte, vous devriez voir un chemin qui mène au bassin à l'est, suivez-le et attendez que la voie soit libre pour aller vers le point d'intérêt, une tenue plus discrète. Un seul garde fait une ronde ici, une fois qu'il sera de l'autre côté, vers l'est, passez et changez de tenue, à Rome, faisons comme les romains, il vous manque un accessoire que vous trouverez dans le temple, au fond : un AK 47. Poursuivez ensuite sur le chemin vers l'hôpital en vous dirigeant vers le prochain point d'intérêt. Passez par la fenêtre. Laissez votre AK 47 ici et allez dans la pièce au sud. Ensuite montez les escaliers. Ouvrez la carte pour localiser votre destination. C'est une salle au sud ouest, mais vous devrez crocheter une serrure pratiquement sous le nez d'une secrétaire. Si elle vous remarque lors de votre arrivée, sortez sur la terrasse et revenez en mode furtif. Dans la salle, prenez la clé et la vision nocturne puis passez dans la pièce suivante pour trouver une blouse de médecin et des sédatifs. Maintenant direction l'ascenseur, vers le sous-sol.
Au sous-sol, allez à gauche, vers le premier point d'intérêt, attendez le départ du garde pour crocheter les serrures, entrez pour prendre un scalpel. Descendez dans la dernière salle au sud pour couper le courant. Mettez vos nights googles et allez fouiller les salles d'opération. Quand vous aurez retrouvé le chef du culte, sortez votre scalpel et « opérez ». Vous pouvez ensuite emprunter les escaliers en colimaçon qui se trouvent à l'est pour rejoindre les étages supérieurs. Dans la cour, évitez les gardes et allez à votre bateau.

XIX - Retour à St-Pétersbourg

Bien, nous voilà de retour, laissez tomber l'équipement du casier 137 qui n'est d'aucune utilité, de toutes façons, le SVD est fourni sans munitions (étrange, non ?). Sortez dans la rue et rendez-vous sur la place du Bâtiment Pushkin. Un sniper vous attend dans l'immeuble mail il n'apparaît pas sur la carte. Vous devez le repérer vous-même. Il se trouve à une fenêtre ouverte (position aléatoire), face à la rivière (sud ouest). Repérez bien sa position car vous allez devoir aller le tuer. Sur la carte, trouver un chemin qui vous permettra de contourner le bâtiment, longez ensuite le mur pour entrer par la porte principale. Retrouvez le tireur, passez en mode furtif et montez les escaliers. Une fois que vous l'aurez localisé, étranglez-le et regardez la cinématique. Prenez les vêtements du sniper (mais pas son arme) et tirez-vous, vous êtes tombé dans un piège. Filez-vers la bouche d'égout la plus proche au sud (entre 3 immeubles, derrière un mur). Dans les égouts, dirigez-vous vers la sortie à l'est (non indiquée, il s'agit d'une veine qui donne en plein sur l'est, vers le métro) en évitant les gardes. Ce sera facile, il fait très sombre. Prenez à droite, franchissez la première passerelle et ensuite à droite. Passez la porte mais avant d'ouvrir la seconde, vérifiez la carte. Deux gardes sont présents, attendez qu'ils partent dans le couloir vers le nord-ouest pour partir vers le métro. En route pour la dernière mission.

XX - Rédemption

Bien voilà une mission assez... violente. En premier lieu, vous allez filer vers votre cabane, là où se trouvent vos armes. Équipez-vous et commencez le massacre des gardes qui vous ont suivi. Prenez un fusil de snipe et dégommez le tireur qui se planque dans le jardin (indiqué sur la carte). Posez le snipe et optez pour une arme automatique « à haut débit ». Maintenant, direction l'abri de jardin d'où commencent vos missions. N'entrez pas ici, mais pénétrez dans le monastère par la porte à côté. Tuez le garde.

Ressortez et allez passer la porte principale de l'Église, deux gardes sont derrière la porte, tuez-les au silencieux. Montez les escaliers après la porte de gauche. Passez la porte à gauche en haut et tuez discrètement le sniper derrière, prenez son arme. Prenez l'autre porte pour liquider les deux tireurs et revenez à l'autre balustrade pour tuer le tireur qui reste avec le SVD. Restez accroupis et occupez-vous de ceux d'en face. Changez de rambarde pour voir si vous pouvez avoir l'un des snipers au rez-de-chaussée. Redescendez. Et prenez l'autre porte à droite. Sortez de cette pièce et liquidez le garde au silencieux. Restez discret, il vous reste du monde à nettoyer. Un sniper que vous devriez voir d'où vous êtes, au nord ouest et des gardes à l'est. Tuez le sniper au fusil à lunette, ensuite prenez une autre arme (les ballers si vous les avez pris) et sortez de votre planque pour liquider les deux autres gus. Avancez pour aller régler son compte au dernier, un peu plus en avant. Lorsque vous entendrez une voix, placez-vous de manière à voir le confessionnal et le balcon au-dessus. Visez, avec un fusil de snipe, la vitre rouge qui se trouve dans le confessionnal. Serguei va sortir et monter au balcon, alignez-le, abattez-le.

Vous venez de finir Hitman 2. Bravo !

Hitman : Blood Money

© Eidos Interactive / IO Interactive 2006

GUIDE DU MAÎTRE ASSASSIN

Introduction

Après Hitman 2 : Silent Assassin et Hitman : Contracts, c'est au tour de Hitman : Blood Money de passer par la case du guide ultime. Une fois de plus donc cette solution vise la plus haut grade du jeu, le Maître Assassin qui s'obtient sous de strictes conditions. Avant de passer à la pratique, voici quelques rappels d'ordre général.

En premier lieu, même si les Hitman permettent de se composer une grande collection d'armes, la plupart ne servent à rien d'autres qu'à faire du bruit ou à parfaire un déguisement. De fait, on privilégiera la corde à piano ou le poison pour leur discrétion (pas de bruit, pas de tâche) ou le couteau et le silverballer à silencieux pour la rapidité (au prix de quelques traces de sang). A l'occasion, le fusil de snipe sera sollicité et bien sûr, pensez toujours à vous servir des seringues de sédatif qui permettent de neutraliser sans tuer, ce qui comptera dans votre note finale à la Hitman Académie. L'arrivée du système d'upgrade pourrait également vous donner envie de perfectionner votre arsenal, n'en faites rien, sauf pour les deux armes que vous utiliserez. Pour le Silverballer, ne lésinez pas sur le silencieux et les munitions à réduction sonore (de toues façon dans ce guide vous ne l'utiliserez pas) mais ne cédez pas à la tentation de vous en offrir un second pour frimer, le double Silverballer a le gros défaut de tirer systématiquement deux balles, ce qui sera toujours une de trop pour un professionnel. Pour le fusil de snipe, optez pour le châssis léger, les améliorations de visée et de précision et le silencieux. La mallette matelassée sera indispensable pour la dernière mission.

Note : Vous constaterez qu'une somme d'argent est prélevée sur votre compte si vous abandonner votre costume ou l'une de vos armes en cours de mission. Si vous tenez absolument à garder votre argent, pensez donc à passer récupérer ce que vous laissez traîner derrière vous avant de quitter les lieux. Je ne rappellerai pas ce détail dans le guide.

Le premier niveau n'étant qu'un tutorial linéaire dans lequel chaque action vous est dictée, nous passerons directement au vif du sujet.

Un Grand Cru

Pas d'armes ou éventuellement Silverballer avec silencieux

Inutile ici de franchir la porte de la villa, au lieu de ça, contournez-la jusqu'à voir une camionnette. Patientez le temps que le garde poursuive sa ronde et vous tourne le dos et endormez-le. Revenez à la porte principale, entrez et allez vers la porte qui se trouve à l'est de cette cour. Passez-la puis prenez le petit passage à droite. Entrez par la porte au fond en prenant garde au type endormi à droite. Attention à l'autre garde qui ne va pas tarder à arriver, votre tenue vous permet de traverser l'extérieur, mais pas l'intérieur. Passez la porte à gauche du billard, puis celle encore à gauche, au fond du couloir, attention que la voie soit libre dans la couloir. Vous entrez alors dans la chambre d'un garde VIP assoupi, prenez son uniforme sur la chaise, n'oubliez pas l'arme sur la table. Avancez dans le couloir, prenez à gauche vers les escaliers et montez. Là haut, allez à gauche, dernière porte, il y a ici un garde en faction au centre du couloir et un autre qui patrouille, attendez que ce dernier s'éloigne et crochetez la serrure sans vous soucier du premier. Entrez, Don Fernando joue du violoncelle près du balcon, son dernier morceau. A vous de choisir la méthode, corde à piano, poison ou éventuellement silverballer avec silencieux. Soyez créatif. Inutile de chercher à cacher son cadavre.

Redescendez et filez dans le couloir, porte du fond. Empruntez les escaliers qui mènent à la cave et filez à travers le

labo de drogue jusqu'au point d'intérêt, un faux tonneau de vin qui dissimule une porte. Avancez droit devant vous de quelques pas, lorsque vous voyez une table avec un chandelier, placez-vous derrière les tonneaux, près de la porte et attendez l'arrivée de Delgado fils. A la seconde où il franchit la porte, tuez-le. Vous pouvez pour ce faire opter pour un bon coup de boule qui le mettra à terre avant de l'empoisonner avec votre seringue. Planquez son corps dans le container et sortez de la cave en empruntant la porte par laquelle il est arrivé puis les escaliers qui mènent à l'extérieur. Quittez l'enceinte de la villa, contournez-la par la droite pour trouver tout au bout le chemin qui vous conduira à l'hydravion. Quittez les lieux.

Dernier Acte

Pas d'armes

Seconde mission, mais pas la moins amusante puisqu'elle témoigne encore une fois du goût prononcé pour la fourberie des développeurs. Vous voici une fois de plus avec un double contrat, un acteur et l'ambassadeur américain au Vatican, amateur d'opéra et du trafic de prostituées. Pour oeuvrer, rien de plus simple que de profiter de la répétition d'une scène clef de la pièce, l'exécution de notre cible numéro une par un acteur. Avouons qu'il serait jouissif de choisir la technique consistant à prendre la place de l'acteur qui fait feu sur scène, mais en termes de classement, une mort indirecte rapporte plus. Pour commencer, entrez dans l'opéra et dirigez-vous vers la réception à gauche pour parler au gardien et ainsi récupérer le pistolet de la Première Guerre mondiale en parfait état de marche dans votre veste. Entrez maintenant dans les toilettes, à droite et allez vous planquer au fond pour attendre l'arrivée d'un ouvrier. Une fois qu'il aura le dos tourné, endormez-le avec votre seringue, prenez sa tenue et cachez son corps dans le container à ordures. Sortez et pensez à prendre sa trousse à outils devant la porte afin d'y placer l'arme. Pour vous rendre au sous-sol, les choix sont multiples, mais pour bien faire, tâchons d'éviter les fouilles. Prenez donc la porte à gauche de la réception et descendez l'escalier, en bas, franchissez la double porte. Allez au fond de cette pièce pour crocheter la porte, descendre un escalier puis emprunter la première à droite pour débouler sur un autre escalier. En haut, prenez à gauche, et dirigez-vous vers la quatrième porte, marquée d'un point d'exclamation sur votre carte. Il s'agit de la loge de l'acteur qui tire à blanc sur votre cible. Vérifiez que la pièce est vide et entrez. Planquez-vous dans l'armoire et attendez que l'acteur vienne dans sa loge. Il va s'absenter un moment, sortez, remplacez la réplique par le vrai pistolet (ne laissez pas la réplique sur place !). Il va maintenant falloir être véloce car vous avez encore du travail à accomplir avant que les répétitions ne reprennent. Dans le couloir, passez par la double porte centrale et montez les escaliers. En haut, vous verrez une porte, franchissez-la. Si un ouvrier traîne dans cette pièce, attendez qu'il s'en aille avant de poser votre bombe sur le treuil du lustre qui se trouve en-dessous. Si vous craignez que le timing soit trop serré, vous pouvez bien sûr commencer par poser la bombe avant d'aller effectuer la substitution des armes. Il vous faut maintenant un bon poste d'observation pour profiter du spectacle et y apporter votre touche personnelle. Rebroussez simplement chemin pour regagner le hall de réception puis montez les marches pour gagner le second étage. Crochetez la dernière porte à gauche menant aux balcons en réfaction en vous méfiant des gardes en patrouille et guettez patiemment la reprise des répétitions. Lorsque l'acteur tire sur votre première cible, celle-ci va s'écrouler, après quelques secondes, tout le monde va réaliser qu'il s'est passé quelque chose d'anormal. L'ambassadeur se précipite alors vers la scène, tombant sous le lustre piégé, actionnez la télécommande. Il y a ici une petite difficulté cela dit : Delahunt est accompagné de deux gardes du corps. Si vous faites sauter le lustre au moment où il tombe, ils vont mourir aussi. Pensez donc à anticiper sa chute et à actionner la commande légèrement avant qu'il ne tombe. Conseil : faites une sauvegarde afin de rejouer la scène. Vous pouvez à présent vous éclipser par la grande porte de l'opéra mais surtout gardez profil bas, la sécurité est un peu agitée, il faut dire qu'il s'en est passé des choses en une seule minute.

Droit Dans Le Mur

Pas d'armes

Nouvelle leçon : comment s'introduire dans un centre de désintoxication. Localisez sur la carte le point d'intérêt situé au nord, à l'extérieur. Montez en suivant le chemin, vous verrez un homme en train de fumer ayant négligemment posé ses papiers d'admission dans la clinique sur le banc. Prenez-les discrètement en vous approchant doucement et dirigez-vous vers l'entrée du centre. Parlez à la réceptionniste pour lui donner les papiers et entrez dans le vestiaire qu'elle vous indique afin d'y prendre votre saillante tenue de patient. En sortant, passez à la fouille et entrez dans le salon de la clinique. Prenez l'escalier en face, en haut, allez à gauche, entrez dans la seule pièce non verrouillée (peut-être même grande ouverte), sur le meuble, vous trouverez une tenue de thérapeute. Redescendez et prenez à

droite, vers l'ouest sur la boussole et passez la double porte. Empruntez la seconde porte à droite, vous verrez un gardien devant un poste de surveillance. Notez que c'est ici que se trouve la cassette de vidéosurveillance, au cas où vous seriez filmé. A côté, remarquez la carte d'accès, volez-la et ouvrez la porte. Passez une seconde porte à serrure électronique mais à partir d'ici, devenez une ombre car aucune tenue extérieure ne vous autorise à déambuler dans cette zone. Les choses deviennent donc délicates. Vous devez voir un guichet/parloir, la porte qui y conduit est fermée mais vous pouvez l'enjamber. Pas tout de suite, attendez. Votre but est d'entrer et d'endormir l'infirmier qui s'y trouve. Pour ce faire, vous devez agir sans que les infirmiers qui font la ronde dans les cellules ne vous voient. Placez-vous au niveau du tableau d'informations à droite, vous serez tranquille. Restez là et attendez que l'un des infirmiers vienne prendre un café dans la salle de repos au guichet. Quand il sera parti, laissez-le s'éloigner et allez endormir son collègue. Prenez sa tenue, cachez son corps dans le container pas loin, n'oubliez pas les clefs sur la table. Allez dans la zone des cellules, descendez à l'étage inférieur et pénétrez dans la chambre de l'agent que vous êtes venu faire sortir. Droguez-le comme prévu après avoir obtenu les infos qu'il doit vous fournir. Une cinématique vous informe que vous avez deux nouvelles cibles bonus. Votre cible principale est tirée de façon aléatoire parmi les 3 cibles totales. Voici donc les trois méthodes d'assassinat pour les patients vert, rose et bleu.

Retournez dans la salle de repos pour vous changer, puis filez vers le bureau où vous avez laissé votre tenue de patient pour l'enfiler de nouveau.

- De retour dans le hall, trouvez la salle de lecture, vous y verrez un globe terrestre. Ouvrez-le afin d'empoisonner la bouteille que le patient Rose y a cachée. Pour ce faire, veillez à vous placer de façon à ce que les gardes VIP (vaguement déguisés en patients) ne puissent vous voir. Fermez le globe.

- En sortant de là, tournez-vous à droite, avancez et prenez l'escalier à gauche qui mène aux chambres. Trouvez la chambre A et entrez à l'intérieur dès que la voie est libre. Passez par le balcon pour vous rendre dans la chambre voisine, celle de monsieur Bleu. Sabotez le réchaud au gaz.

- Revenez au rez-de-chaussée, empruntez la double porte de droite, qui conduit au gymnase (au fond du couloir, à droite, dernière porte). La dernière cible vient ici soulever des haltères, restez derrière lui, au moment où il stoppe sa séance, appuyez sur la touche action pour faire tomber la barre sur sa gorge. Ecartez-vous et filez peinard.

Regagnez le vestiaire de la réception et enfilez votre costume qui vous attend sagement. Sortez de la clinique. Sur la carte, repérez la morgue qui se trouve vers l'entrée du niveau. Pénétrez dans la morgue sans vous soucier du garde. Réanimer l'agent et dirigez-vous avec lui vers la sortie de secours pour quitter les lieux.

Un Nouveau Départ

Pas d'armes

Une petite mission toute simple, histoire de se détendre un peu. Pour commencer, changeons-nous. Avancez dans la rue et notez les deux camionnettes. Allez vers celle du traiteur, la jaune avec une élégante saucisse géante sur le toit. Patientez le temps que le traiteur s'éloigne et que l'agent du FBI à gauche parte derrière la maison. Approchez du coffre et ajoutez un peu de sédatif dans les beignets, prenez la boîte et allez la donner aux agents du FBI en poste dans la camionnette blanche. Attendez qu'ils soient endormis puis aller prendre leur tenue. Entrez dans la maison par la grande porte. Filez directement vers la piscine (tout droit) et attendez l'arrivée de la jeune femme éméchée dont le collier dissimule le microfilm. Laissez-la aller au barbecue (en résistant à la tentation de le piéger) et tenez bon jusqu'à ce qu'elle se dirige vers la piscine d'intérieur en titubant. Suivez-la et endormez-la avant de prendre le microfilm dès que vous avez passé le niveau de la porte. Empruntez la porte opaque devant vous, passez le sauna, prenez la porte en face puis celle de droite. Montez l'escalier et une fois en haut, entrez dans la première pièce à droite, le bureau de votre cible. C'est le seul moment où il sera seul. Attendez-le dans le recoin et tuez-le à la corde à piano ou au poison. Dégagez son corps de devant la porte Voilà, vous pouvez partir, attention toutefois, si vous passez reprendre votre costume dans le camion, prenez garde au joggeur qui pourrait vous voir.

Espèce Menacée

Pas d'armes

Première chose à faire, suivre le canard rouge dans la foule du carnaval. Vous le verrez entrer dans une arrière-cour pour y faire une pause, profitez de l'occasion pour l'endormir, au mieux, faites ça lorsqu'il se tient près du container à ordures. Prenez son déguisement et planquez son corps (ne traînez pas, un policier patrouille), volez la mallette de diamants. Sur la carte, localisez une autre cour marquée de deux points d'intérêt. Allez y. En entrant, vous verrez une sorte de local grillagé, à côté d'une petite poubelle. Grimpez sur cet improbable échafaudage qui va vous conduire jusqu'au treuil qui maintient en place le piano suspendu (il vous faudra enjamber un garde-fou). Piégez-le avec votre bombe. A ce stade, vous pourriez également choisir de sniper l'une de vos cibles, je ne vous le conseille pas. Au lieu de ça, redescendez et filez vers le point de rendez-vous à proximité. Sortez de cette cour par l'entrée qui se trouve du côté des deux personnes en train de boire un verre. Dans la rue, vous verrez un canard jaune qui garde une porte et à droite, une ruelle, passez par là. Entrez par la porte sur la gauche et suivez le chemin qui va vous mener à un escalier en colimaçon. Montez, entrez dans la pièce au fond où se trouve le chef du groupe d'assassins. Posez la mallette de diamants sur la table et une fois le garde sorti, étranglez Mark Purayah II, cachez son corps dans le réfrigérateur. Vous devez faire vite, le garde va revenir. N'oubliez pas de prendre le talkie-walkie. Prenez très vite la mallette et balancez-la par la fenêtre, on ne vous laissera pas sortir avec. Revenez près de la bombe (récupérez les diamants dans la rue), attendez l'arrivée d'Angelina et boum.
Pour la dernière cible, sur votre carte des rues, elle se trouve dans l'un des clubs. La méthode est la même pour l'un ou l'autre. Commencez par aller du côté du Bar Rock, entrez dans la ruelle à gauche de l'entrée. Vous verrez un serveur en train de fumer. Endormez-le et prenez ses vêtements. Si votre cible est ici, allez la liquider. L'autre possibilité est qu'elle se trouve au Bar Salsa. Rendez-vous là-bas, passez par l'arrière-cour pour entrer par les cuisines, montez l'escalier et descendez le tireur.

Aux Aguets

Pas d'armes

NB : pour une raison qui m'échappe, il arrive que le classement varie entre Maître Assassin et Professionnel sur cette mission, avec la même méthode.

Il existe deux méthodes pertinentes pour ce niveau, l'une des deux consiste à "passer par la droite" afin d'obtenir une tenue parfaite rapidement. Mais la démarche étant trop aléatoire en raison du comportement peu prévisible des gardes, j'opterai dans ce guide pour la solution la plus simple. Allez prendre l'ascenseur (longez le mur et passez derrière le vigile pour ne pas être filmé) et une fois en haut, rendez-vous à la fête. Allez parler au barman pour qu'il vous fasse cadeau d'un flacon d'aphrodisiaque. Ensuite, revenez sur vos pas, prenez à droite, deux fois. Vous voyez une porte avec un panneau "staff only". A l'abri des regards indiscrets (et après qu'un agent de sécurité soit sorti de là), entrez, et filez en cuisine (porte de gauche). Endormez le Père Noël saoul et cachez-le dans le congélateur après avoir pris son costume. Sur le plan de travail, empoisonnez la saucisse et prenez-la. Revenez au bar, patientez, un serveur va déposer un verre à cocktail sur le bar, versez la mixture dedans et sortez en direction du jacuzzi extérieur dans lequel Chad, votre cible, prend son bain. Suivez-le quand il va filer avec une fille et perturbez leurs ébats en ouvrant la porte de la chambre. Suivez encore Chad qui va commettre l'imprudence de se pencher sur un balcon. Poussez-le. Revenez maintenant à la chambre. Un garde patrouille régulièrement dans ce couloir, dès que possible, endormez-le (ou poussez-le dans les escaliers quand il y fait un tour) et prenez son uniforme. Dissimulez son corps (dans la chambre). Bien, au tour de notre magnat du porno à présent.

Suivez le couloir jusqu'à la double porte, ensuite, vous devez voir la cascade à droite, passez dessous, elle vous conduit au carré V.I.P. Dirigez-vous vers la porte gardée par deux agents qui mène à l'ascenseur indiqué sur votre carte. Montez. En haut, passez la porte d'en face, surmontée d'un gros coeur rouge puis celle du côté gauche. De deux choses l'une, soit Lorne est déjà ici, soit il va vous falloir l'attendre. Dans les deux cas, il faut se débarrasser du chien gonflant qui n'arrête pas de japper. C'est maintenant qu'intervient la saucisse tueuse. Jetez-la au sol et attendez que le chien fasse son indigestion quand Lorne va revenir. Il ne vous reste qu'à laisser la cible prendre l'air sur le balcon et à la pousser.

Sortez, reprenez le chemin de l'ascenseur mais dans la pièce lambrissée, allez à droite, vers le poste de contrôle. Attendez qu'il n'y ait ici qu'un seul garde et qu'il vous tourne brièvement le dos, volez la vidéo compromettante qu'on

vous a commandée. Il ne vous reste qu'à fuir. Au choix, vous pouvez opter pour l'héliport ou bien revenir à votre point de départ (avec comme avantage le fait de passer reprendre votre costume).

Mort Sur Le Mississipi

Pas d'armes

On s'y jette, 7 personnes à tuer sur un bateau voguant sur le Mississipi, ça ne sera pas du gâteau. En premier lieu, partez sur la gauche, et localisez le compteur électrique sur le mur. En haut, un marin sort prendre l'air. Comptez environ 4 secondes et coupez le compteur (question de timing ultérieur). Vous voyez le marin descendre un escalier pour venir voir ce qui se passe. Empruntez les marches qu'il vient de descendre, allez à droite, passez la porte. A l'intérieur, vous verrez une bouteille sur un meuble classeur. Allongez son contenu au sédatif et planquez-vous dans l'armoire, si votre timing est bon, personne ne vous verra faire par la vitre. Une fois le marin endormi, prenez sa tenue. Pensez à prendre les clefs sur la table.

Gator 1
Revenez à l'extérieur, sur le pont. Sous l'escalier se trouve une porte qui mène à la salle des machines. Vous y trouverez le premier membre des Gators. il se trouve au fond, accoudé sur un garde-fou (ou si ce n'est pas le cas, il va arriver). Rejoignez-le, à l'abri des regards indiscrets, poussez-le dans les pistons. Ne vous inquiétez pas pour l'ouvrier qui est dans votre dos, il ne vous regarde pas et il porte un casque antibruit. Et d'un.

Gator 2
Sortez par la porte qui se trouve près de vous et allez rejoindre les escaliers sur le pont, suivez le chemin, vous arrivez à l'intérieur, avancez dans le couloir, prenez à droite au fond et trouvez les escaliers qui vont vous conduire aux cabines. A droite dans le couloir, vous verrez la seconde cible en train d'embrasser une femme avant d'entrer dans sa cabine. Attendez qu'il en ressorte et suivez-le à l'extérieur. Poussez le Gator par-dessus bord. Attention, ne le tuez pas dans sa chambre ou on découvrira son corps rapidement.

Gator 3
Revenez à l'intérieur, suivez le couloir vers le sud, passez une double porte. Au fond, vous trouverez un escaliers marqué V.I.P et une porte donnant sur la coursive extérieure "Staff Only". Passez par ici. Faites le tour du bateau. Vous verrez un assemblage de bois sur lequel vous pouvez grimper, faites-le en vérifiant qu'il n'y a personne au-dessus. Le troisième Gator va se pointer vers vous, ignorez-le. Avancez jusqu'à vous placer entre les deux escaliers. Il va faire une halte au niveau du second, poussez-le. Si vous le faites ailleurs, il ne tombera pas dans l'eau mais sur le pont inférieur et on trouvera son corps, alors soyez précis.

Gator 4 et 5
Revenez sur vos pas et entrez en cuisine. Restez discret et faufilez-vous derrière le commissaire première classe pour l'endormir. Prenez ses fringues, cachez-le. Empoisonnez le gâteau et prenez-le. Emmenez tout ça et suivez les escaliers vers le pont privé (ceux où vous avez tué le Gator il y 1 minutes). Entrez après être passé à la fouille. Prenez à gauche et posez le gâteau. Un Gator va venir aux toilettes. Etranglez-le. Sortez dans le petit couloir. Sur la carte, vous allez voir un autre Gator arriver de l'extérieur. Fermez immédiatement la porte derrière lui et chopez-le. Rangez son corps avec celui de son collègue. Reste à porter le gâteau à Skip.

Skip Muldoon et Gator 6
En vous assurant que son "camarade" est bien sous la douche (pièce de droite, bien que je ne l'ai jamais vu en sortir) allez poser le cake sur son bureau. Quand il l'aura mangé et apprécié, traînez son corps dans sa chambre, à gauche sur la carte. Volez les photos dans son coffre. Crochetez la porte de la chambre pour ressortir. Il ne reste qu'à se débarrasser du dernier Gator, celui qui vous a fouillé. Faites le tour et une fois qu'il vous tourne le dos, adossé à la porte, étranglez-le, ajoutez son corps à la collection que vous avez commencée dans les toilettes. Maintenant, on se tire

Revenez aux cuisines, tracez tout droit, traversez le couloir et passez la porte en face. Descendez les escaliers gardés, il est possible que l'on vous fouille. En bas, tournez à droite et empruntez le couloir vers le Nord. Passez une double porte, à votre droite, vous trouverez des escaliers menant au pont inférieur. Suivez le couloir vers le Sud à présent, au

bout, prenez à droite, descendez, filez vers le canot pour vous enfuir.

Jusqu'à ce que la Mort

Suivez le chemin sur le ponton et notez le passage entre deux bâtiments. Empruntez ce passage, vous verrez sur la gauche un invité du mariage en train de soulager un trop plein d'alcool. Suivez-le dans la grange, inutile de vous tracasser à l'endormir, il va le faire tout seul. Prenez ses vêtements, son arme et son invitation. Oui l'arme aussi, vous aurez remarqué qu'ici, c'est presque un accessoire de mode. Vous pouvez maintenant entrer dans la maison. Avancez droit devant vous, franchissez une double porte pour arriver au milieu des convives. Prenez à droite, vous arrivez dehors, près d'une fenêtre ouverte. Entrez. Empoisonnez la pièce montée que le jeune marié va venir goûter. Cachez son corps ensuite est particulièrement hasardeux tant la routine du serveur est imprévisible. Alors laissons tomber cet aspect pour une fois. Sinon, il va vous falloir faire une sauvegarde par précaution et tenter votre chance.

A présent, visualisez la porte qui vous fait face, vérifiez sur la carte que la voie est libre et passez, montez les marches. En haut, allez vers la droite, Cette porte donne sur les balcons. Laissez le garde filer à gauche, sortez et prenez à droite. Vous devez faire tout le tour pour rejoindre la porte de l'autre côté, celle qui vous donne accès aux escaliers (un petit coup d'oeil sur la carte). Attendez que personne ne soit dans les parages pour crocheter la serrure. A l'intérieur, entrez par la première porte à droite, suivez le corridor, entrez dans la pièce avec la télé. Restez tranquillement planqué dans l'armoire en attendant l'arrivée du père du marié. Réglez l'affaire. Il ne vous reste qu'à rebrousser chemin (ne passez pas par un autre chemin). Faites simplement attention en bas des escaliers avant la cuisine, à ne pas vous faire remarquer par le garde. Fuyez en utilisant le bateau du prêtre qui se trouve au point de départ de la mission.

Un Château de Cartes

Sniper W2000

Commencez par customiser votre fusil de snipe pour lui assurer une bonne précision. Equipez-le pour cette mission. Dirigez-vous vers les ascenseurs en évitant de trop vous approcher de la caméra sur la gauche. Empruntez la cabine de gauche et montez par la trappe. Attendez la première cible et étranglez-la. Récupérez la mallette de diamants que vous cacherez sur la cabine d'ascenseur. N'oubliez pas de prendre la carte de la chambre du scientifique pour passer la sécurité.
En sortant de l'ascenseur, allez vers la droite. Stoppez à la première porte, "Staff Only". Attendez que l'employé soit tourné sur sa chaise et endormez-le. Changez-vous et revenez au hall de l'hôtel par l'ascenseur avant d'entrer dans celui de droite. Encore une fois, attendez l'arrivée de la cible pour l'étrangler depuis le haut de la cabine. Montez à présent au huitième étage. Dirigez-vous vers la chambre 803, celle du scientifique. Vous avez besoin d'une diversion pour entrer, déclenchez l'alarme incendie pour faire partir les gardes. Entrez. Dans la chambre, vous trouverez un téléphone, utilisez-le pour appeler le Cheikh qui va alors sortir pour parler. Allez sur le balcon, montez le fusil et vous le verrez dans une petite cour en contrebas, repérez-vous à l'aide d'une lumière rouge. Descendez-le. Le timing est crucial, car vous devez être prêt à quitter la chambre avant le retour des gardes du corps.
Allez prendre l'ascenseur dans lequel vous aviez laissé les diamants. Il n'y a plus qu'à rejoindre la sortie. Vous la trouverez aisément en vous rendant au Casino (escaliers vers le bas dans le hall), la porte de gauche vous conduira dehors.

Une danse endiablée

Sniper W2000

Entrez dans l'hôtel par la grande porte, allez parler au garde à la réception (vous n'avez pas le choix, vous serez filmé). Suivez-le dans l'autre pièce, lorsqu'il entre dans la petite remise, endormez-le et habillez-vous. Ressortez, à droite du guichet en entrant, descendez les escaliers vers le parking. Une fois en bas, montez la rampe qui conduit au poste de sécurité pour prendre la cassette de surveillance. Pour ce faire, attendez que l'un des agents regarde par le parloir. Revenez au parking, dirigez-vous vers le point d'intérêt indiqué sur la carte, à l'Est du parking. Près d'un camion ouvert, vous trouverez une tenue d'invité de la soirée Paradis. Allez prendre l'ascenseur de droite pour vous y rendre. Une fois entré, rendez-vous dans la pièce adjacente à droite puis traversez là vers le Nord, vous verrez une porte, prenez-là pour

finir aux toilettes. L'agent verreux de la CIA y vient fréquemment. Tuez-le et prenez son costume qui vous donnera une totale liberté de mouvements. Soyez vif, entrez dans la cabine, fermez la porte et agissez, il y a du passage dans ces toilettes. Laissez son corps ici, personne ne le trouvera dans la cabine.

Vérifiez que la chanteuse est sur scène puis revenez dans la pièce à la moquette rouge, au Sud, passez la porte à accès restreint. Traversez le couloir pour accéder à la dernière pièce du fond. Utilisez le PC portable sur le bureau pour récupérer les informations sur les deux tueurs qui deviennent vos deux nouvelles cibles supplémentaires.

Suite des opérations, attendre que la fausse chanteuse (on avait remarqué) quitte la scène et revienne dans cette pièc. Ne l'attendez pas ici, sortez et revenez au moment où elle entre pour l'étrangler. Ne ratez pas votre coup, je rappelle que c'est une tueuse qui vous fera une ridicule démonstration de kung-fu. Revenez à l'ascenseur, direction le parking. Ne sortez pas si vous avez repris des armes, grimpez sur la cabine et passez dans l'autre (vers l'Enfer) par les trappes.

Une fois en bas, si vous croisez Vaana, rien de grave, elle vous conduira simplement dans un endroit privé où vous pourrez la liquider facilement. Autre méthode, le piège à couillon. Pendant que Vaana est sur scène, suivez le chemin qui va vous conduire à une porte menant aux coulisses. Vers la droite, vous trouverez la régie pyrotechnique. Sabotez-la pendant qu'on ne vous regarde pas. Sortez en évitant de la croiser si vous souhaitez aller admirer le spectacle depuis les balustrades.
Dernière cible, Maynard. Difficile de faire les choses en douceur, il va falloir se battre. Allez à sa rencontre s'il ne l'a pas déjà fait et suivez-le pour le combat dans la Salle Des Tortures.
Lorsque Maynard s'éloigne, montez le fusil. Attendez quelques secondes puis partez sur la gauche, passez la grille qui doit être ouverte et mettez-vous à couvert derrière le pilier. Laissez Maynard tirer, quand il recharge, mettez-lui une balle en pleine tête avec le fusil de snipe. Allez récupérer la clef du local sur son cadavre. Revenez au parking. Localisez la sortie, un van dans le parking. En route pour la dernière mission classique.

25ème Amendement

Sniper W2000 avec mallette matelassée (indispensable)

Devancez les touristes et filez à l'intérieur du musée. Déposez votre mallette sur le tapis du détecteur puis passez vous-même au contrôle avant de reprendre votre équipement. Devant vous, une double porte gardée et des toilettes à gauche. Entrez dans les toilettes et postez-vous de façon à ce que la porte vous dissimule quand elle s'ouvre. Un employé du musée va arriver, envoyez-le chez Morphée et prenez ses fringues. Plaquez son corps contre le mur avant de sortir et prenez la porte de gauche, celle gardée par le soldat. Entrez ensuite dans la pièce de gauche, la salle de sécurité où vous trouverez une clef magnétique et la cassette de vidéo surveillance. Sortez et prenez la porte en face de vous, puis à droite, et enfin à gauche dans le couloir pour arriver dans une cour. Une fois le soldat parti, si ce n'est déjà le cas, grimpez sur le toit. En haut, vous verrez un échafaudage sur votre droite, escaladez mais attendez avant de monter sur le rebord de la fenêtre. Vous ne devez quitter cette position qu'au bon moment, lorsque l'un des ouvriers sera seul dans la pièce à gauche de celle où vous allez entrer et que le second sera parti dans le hall derrière la double porte face à vous. A ce moment-là seulement, entrez, filez vers la porte du fond à gauche et attendez que l'ouvrier de la pièce de gauche revienne ici et passez la porte pendant ce temps. Filez ensuite à droite en direction du point d'intérêt, un costume de charpentier. Prenez-le et redescendez par le second échafaudage en passant par la fenêtre qui est près de vous.

Traversez le toit pour rejoindre la porte en face, vous ne pouvez pas l'ouvrir, il va donc falloir attendre qu'un agent de sécurité sorte pour lui faire faire un gros dodo et prendre sa tenue et sa carte. Cachez son corps entre les deux bouches d'aération derrière vous afin d'éviter qu'il ne soit découvert. A présent, revenez à l'échelle, montez. Prenez la porte de gauche pour descendre les escaliers, en bas, filez par la porte de droite puis celle de gauche pour atterrir dans une pièce avec un piano. Attendez que le Vice Président se pointe et tuez-le avant qu'il n'ait le temps de changer de pièce. Cachez son corps dans le coffre à côté du piano.

Retournez à la porte près de laquelle vous avez endormi l'agent de sécurité. Entrez et filez droit à travers les bureaux jusqu'à trouver les escaliers. Dirigez-vous vers le Bureau Ovale pour avoir une conversation avec la seconde cible, le tueur cloné Mark Parchezzi III. Suivez sa trace à travers les couloirs, il suffit d'enchaîner les portes, si vous allez assez vite, elles seront encore ouverte. De retour dans les bureaux, remontez à l'étage et rebroussez chemin pour atteindre le

toit. Planquez-vous derrière une bouche d'aération, montez le fusil et "bang, bang, you're dead, hole in your head". Pour quitter les lieux, vous pouvez le plus simplement du monde refaire le parcours à l'envers, montez sur le premier échafaudage, traverser l'étage en ligne droite, reprendre l'autre échafaudage et rejoindre le rez-de-chaussée pour sortir par là où vous êtes entré.

Requiem

Dernier niveau pour cet Hitman : Blood Money, une vraie fausse mission puisqu'il s'agit d'un massacre en règle d'une grosse vingtaine de personnes façon "tu vas voir ta gueule toi pour qui tu t'es pris". Secouez 47 (avec le stick sur console ou les touches de déplacement sur PC) pour qu'il se réveille de sa prétendue mort. Profitez des premiers instants en vécus au ralenti pour descendre un maximum de gardes du corps et filez vous cacher derrière ce que vous pouvez pour finir le travail. Sortez ensuite pour suivre la route, rejoignez le boss de la Franchise qui attend dans son fauteuil roulant pas loin d'une limousine avec le journaliste à qui il confie ses secrets depuis le début. Apprenez-leur qu'on ne tue pas 47 comme ça. Terminez le boulot en dégommant l'aumônier qui frappe sur la grille en appelant au secours. Et voilà, fini. Vous êtes un Maître Assassin absolu... Une fois de plus ;)

Hitman Contracts

© Eidos Interactive / IO Interactive 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECONDE CHANCE

Si vous êtes tué, tentez de tuer 4 personnes d'une balle dans la tête pendant que l'écran vire au blanc. Si vous y parvenez, vous reprendrez la partie.

CHEAT CODES

Choix du niveau

Faites □ , △ , ○ , Gauche, haut, droite, L, R à l'écran principal.

Terminer le niveau avec un rank Silent Assasin et les armes spéciales

Faites R2, L2, haut, bas, ✕ , L3, ○ , ✕ , ○ , ✕ en cours de jeu au premier lancement d'un niveau.

DÉBLOQUER LES ARMES

Terminez les missions en Assassin Silencieux pour débloquer les armes indiquées :

Mission 1	Doubles CZ 2000
Mission 2	Doubles Micro Uzi
Mission 3	Doubles Silverballer avec silencieux
Mission 4	Doubles Magnum 500
Mission 5	Fusil à canon scié
Mission 6	Carabine M4 avec silencieux
Mission 7	Doubles SG220 .S
Mission 8	MP5 avec silencieux
Mission 9	AK 74 avec silencieux
Mission 10	Doubles GK 17
Mission 11	Doubles Micro Uzis avec silencieux
Mission 12	Fusil de snipe PGM avec silencieux

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Infiltration et déguisements

Quelques rappels d'ordre général, ça ne peut pas faire de mal, surtout si c'est votre première fois avec l'agent 47. Tout le challenge et l'essence du jeu repose sur **l'infiltration**. Vous n'êtes pas là pour faire un massacre, mais pour entrer, tuer une fois et ressortir l'air décontracté. La première chose à bannir de votre vocabulaire est le verbe **"courir"**. D'une manière générale, on ne court pas dans Hitman, sauf dans certains cas, le plus souvent si vous avez un timing serré et surtout, que personne ne vous voit, car courir, c'est louche et ça éveille les soupçons. Votre allure standard est la marche normale, même la démarche furtive doit être employée uniquement si personne ne vous voit. De même pour la position accroupie à éviter en public
Pour avoir l'air normal, vous devez vous fondre dans le décor. S'il est souvent possible de passer furtivement, en évitant les gardes, il est plus prudent (et plus efficace) d'avoir recours à un **déguisement**. Si on peut en trouver des prêts à l'emploi dans certains niveaux, la plupart du temps, il faut emprunter les vêtements d'un autre. Si vous souhaitez obtenir le meilleur classement, ne tuez pas le propriétaire d'une tenue, à plus forte raison s'il s'agit d'un civil. Les **seringues d'anesthésique** c'est pas fait pour les chiens. Ce qu'il ne faut surtout pas oublier, c'est que les vêtements seuls ne suffisent pas à faire un déguisement, il faut penser aux accessoires. On ne se trimballe pas avec une Kalashnikov si on porte une tenue du GIGN. On opte pour un SPAS 12 ou un GK 17 plutôt. D'ailleurs, globalement, les **armes** ne sont que des accessoires dans le jeu, même celles que l'on utilise ne doivent être sorties de leurs étuis que si on compte s'en servir.
Une fois que vous porterez votre déguisement, il vous faudra tout de même guetter **l'indicateur de suspicions**. Même grimé, ne passez pas trop près des gardes, ne restez pas non plus trop longtemps au même endroit, c'est une attitude suspecte. Et quoi qu'il arrive, conservez un comportement calme et normal tant qu'il ne vous a pas été clairement signifié que votre couverture a rendu l'âme. En passant entre deux soldats ennemis, l'indicateur de suspicions va virer au rouge et s'affoler, ce n'est pas une raison pour vous mettre à courir, **"keep cool"**. C'est ça le plus marrant dans Hitman.

Les armes, ça sert à rien

Un petit mot sur les armes. Même si on en compte un bon paquet dans Hitman Contracts, la plupart des armes ne vous serviront jamais si vous visez le classement Assassin Invisible. Leur rôle se cantonne à celui d'accessoires de déguisements. Votre arme de prédilection sera la **corde de piano**. Le **couteau** fait aussi bien et se montre même plus rapide que la corde. Le **Silbverballer** avec silencieux est également un bon choix, à la fois puissant et silencieux. Gare à la version double en revanche, son problème étant qu'il est impossible de ne tirer qu'une seule balle, on leur préférera donc un simple pistolet à silencieux. Le fusil de snipe ne sera pas employé dans la solution que je vous propose. Le **poison** sera en revanche fréquemment sollicité. Ne sous-estimez pas non plus les **seringuesN pour neutraliser sans tuer. De même, n'oubliez pas qu'il est possible d'assommer d'un bon coup de crosse (attention toutefois, la victime ne restera pas longtemps dans les vapes).**
On notera que diverses armes "maisons" peuvent être utilisées, comme la queue de billard ou la pelle.

NB : Comme je l'avais fait pour la solution de Hitman 2, je vous propose ici un guide qui vous permettra d'atteindre le classement Assassin Invisible. Messieurs les bourrins, il va donc falloir vous calmer. La solution a été réalisée en mode Normal, mais reste valable pour le mode Professionnel. Les différences résidant dans le type d'informations affichées sur la carte et la réaction de l'IA face aux alertes. Dans la mesure ou le but de la solution est de ne pas en déclencher, voilà qui pose peu de problèmes.

Solution

Une histoire de dingue

Pour ceux qui l'ignorent, sachez que ce niveau est précisément le dernier du premier Hitman (o_O), l'asile dans lequel Code 47 met fin à son aventure en achevant les Code 48. Ici, votre tâche sera de l'en sortir. Commencez par approcher du corps et par prendre ses clés de voiture. Ensuite, en mode Normal, sur votre carte doit s'afficher un chemin tout tracé en vert (profitez-en, ça n'arrivera plus). Suivez-le le long du couloir, lorsque vous serez bloqué par une grille, prenez la porte. Une fois dans la salle ou se trouvent les cuves à clones, sortez et prenez immédiatement à gauche. Ne vous occupez pas du point d'intérêt, il ne vous servira pas. Continuez tout droit. Lorsque vous arriverez dans une salle avec un petit escalier, prenez la porte sur la gauche (en haut, ne prenez pas l'escalier) et poursuivez jusqu'à l'ascenseur que vous devriez trouver sans mal. Montez au premier étage. Sortez et sur la gauche, repérez la policier mort. Prenez ses vêtements en n'oubliant pas le Spas. Reprenez l'ascenseur pour descendre au rez de chaussée. En sortant, allez sur la gauche vers la porte indiquée Exit, les flics vont tiquer mais rien de grave, vous arrivez dans le salon, poursuivez vers la prochaine porte Exit. Vous allez passer entre 4 policiers, continuez par la porte de gauche. Suivez le seul chemin vers l'extérieur. Une fois dehors. Sur la carte vous devriez voir une marque Exit, allez à droite, vers la voiture. Enfuyez-vous avec. Et voilà votre premier classement Assassin Invisible. Enfin là c'était facile.

Le Roi de la viande

En premier lieu, profitez du boucher assommé pour vous changer. Pensez à vous débarrasser de vos armes, vous pouvez toutefois conserver les seringues et bien sûr le crochet. Sortez du camion et allez vers l'entrée pour vous faire fouiller et entrez. Avancez passez la première porte. Allez vers les escaliers et repérez leur position, nous y reviendrons. Prenez la double porte à droite, et allez ensuite franchir la porte suivante. Vous passez une porte marquée B puis vous arriverez vers le premier point d'intérêt (ne vous en occupez pas), allez vers le second, dans la cuisine. Ouvrez la porte, si votre timing est bon, une cut scene se lance, un boucher vous demande de monter un plat à Sturrock. Allez vers la desserte devant vous. Choisissez l'action "placer arme" et partez avec ce poulet. Posez-le par terre dans un coin dans le couloir. Retournez vers les marches de tout à l'heure et montez. En haut, allez à gauche, vers la porte, puis encore à gauche, et encore une fois. Sur la carte, vous devez voir un point d'intérêt et un garde. Il s'agit en fait du frère de Sturrock et de la fille que vous devez libérer. Attendez que le type sorte de là et se dirige vers la pièce au sud. Vous pouvez au choix le suivre et l'endormir ou alors, filer rapidement vers la salle de torture pendant qu'il est éloigné. Ici, pensez à prendre "la preuve" avant de partir, soyez rapide sinon le boucher va revenir et vous voir, ce qui vous obligera à le tuer et donc à perdre des statistiques. Ah, si jamais vous croisez un type en caleçon, ce n'est rien, seulement le boucher assommé pendant la cinématique qui s'est réveillé, évitez de traîner à côté de lui.
Bien, maintenant, on va se charger du Roi de la viande. Allez récupérer votre poulet, Code 47 va agir (c'est classe non ?). Allez tout droit, vous passez la porte du bloc C et débarquez au milieu de la fête. En face se trouve l'entrée d'un corridor qui mène à la zone suivante, allez-y. Vous allez arriver dans une sorte de salon VIP. Montez les marches en face puis l'escalier à droite. Assurez-vous de n'avoir aucune arme et faites-vous fouiller. Entrez par la porte à droite. Vous devez voir le Roi de la Viande avec ses demoiselles de compagnie. Prenez la porte à gauche pour entrer, à gauche, sur un pilier près des fenêtres, notez un interrupteur rouge qui va vous permettre de baisser les stores. Une fois les jeunes-femmes sorties, sortez le crochet de sa planque et équipez-le pour régler le cas Roi de la viande. Bien, plus qu'à s'occuper de l'avocat véreux
Retournez là où se déroule la fête (la salle principale en fait) et allez vers le barman (un point d'intérêt vous indique sa position au nord de la fête), prenez une pipe à opium. Ensuite, vous allez repartir dans la couloir ou vous aviez pris puis posé le poulet, mais cette fois, en allant vers le point d'intérêt délaissé précédemment. Il s'agit d'un vestiaire au fond duquel vous trouverez une tenue de serveur de pipe à opium. L'avocat attend une pipe dans la salle de la fête, il se trouve dans le premier fumoir, sa position est indiquée sur la map. Le problème c'est qu'il n'y a normalement qu'un seul serveur autorisé. Si on vous remarque, vous ne serez pas découvert, mais le niveau de suspicion va augmenter, tâchez de l'éviter.
Je vous conseille de vous diriger vers la salle principale et d'attendre en restant dans le hall qui y donne accès si jamais il s'y trouve. Une fois que le champ est libre vous pouvez allez voir l'avocat et lui assener un coup de crochet. Il est possible que l'avocat soit sorti de son fumoir (notamment pour aller aux toilettes ce qui constitue une autre ouverture pour son cas), vous allez alors devoir l'attendre patiemment. Mais Hitman, c'est une question de patience.
Il s'agit maintenant de filer à l'anglaise. Retournez une fois de plus vers la cuisine, le chef va vous gueuler dessus puisque les serveurs d'opium n'ont rien à faire ici, mais peu importe, filez tout droit, passez une série et vous voilà dehors, allez vers la sortie indiquée sur la carte.

La Bombe de Bjarkhov

Restez planqué là où vous venez d'apparaître et attendez l'arrivée d'un homme venant prendre une caisse de provision. Sortez une seringue et filez l'endormir, cachez son corps, prenez ses vêtements et une caisse de provisions. Sortez de l'avion et tournez à droite, vers le bâtiment au nord ouest dont l'entrée est bordée de deux colonnes. A l'intérieur, rendez-vous dans la cuisine sur la gauche, attendez que le chef arrive et parlez avec lui. Posez votre caisse, à gauche en entrant, allez prendre le laxatif que vous verserez ensuite dans la marmite de soupe. Regardez votre carte et repérez une petite pièce en haut à droite, il s'agit des toilettes, allez-y et attendez. Sur la carte, votre cible doit apparaître, Fuchs va manger la soupe et fatalement venir faire un tour aux toilettes. Dès que la porte sera refermée, tuez Fuchs d'une seule balle avant de prendre ses vêtements et de vous substituer à lui en sortant. Un soldat va vous emmener avec lui, suivez-le jusqu'au petit train. Actionnez le levier et soyez patients. L'homme que vous avez endormi s'étant sans doute réveillé, il est probable que les gardes recherchent un civil suspect, vous ne risquez rien. En bout de course, descendez et allez vers la gauche pour rencontrer le Commandant. Allez droit au sud, la cible doit être indiquée, l'entrée est au fond, après le container. Prenez la seconde porte à droite et montez, suivez le chemin jusqu'à vous retrouver sur une coursive à l'extérieur. Un garde va vous fouiller et vous prendre vos armes, c'est l'une des rares choses inévitables du jeu. Allez vers la première porte, entrez. Le Commandant va venir vers vous puis partir se servir un verre. Suivez-le de près. Ne faites rien, il va se retourner une première fois vers vous, attendez, ensuite seulement étranglez-le avec la corde à piano. Sur la table, prenez la passe et la SG avec silencieux.
Bien votre prochain objectif est la destruction du sous-marin. La première solution consiste à aller chercher une tenue anti-radiation afin de pouvoir entrer à l'intérieur récupérer les bombes, mais il y a plus simple. Passez la porte qui donne sur un escalier, en bas, franchissez le long couloir avant d'arriver dans le vestibule du départ, ouvrez la porte donnant sur une salle avec 3 gardes (la deuxième donc), entrez, passez au milieu du groupe (une petite sueur froide) et allez dans la pièce du fond où vous trouverez 3 bombes. Sortez du bateau. Repérez le sous-marin sur votre carte et dirigez-vous vers lui. Lorsque vous serez face au nez du navire, allez vers la droite, sur la passerelle et rendez-vous au bout de celle-ci. Attendez le départ du soldat pour descendre l'échelle. L'emplacement de chaque faille est indiqué sur votre map, allez poser les bombes avant de revenir. Sur la passerelle, tenez-vous le plus éloigné que possible des soldats. Ecartez-vous du sous-marin et faites exploser les bombes à l'aide de la télécommande. Voilà, il ne vous reste plus qu'à reprendre le petit train et à remonter dans l'avion, vers le signe EXIT indiqué sur votre carte.

Manoir Beldingford

Allez sur l 'escalier et passez de l'autre côté des ruines, descendez doucement en faisant attention aux deux gardes. Sur la carte, repérez le labyrinthe. En mode normal, ils se trouvent sur la gauche, en face de vous lorsque vous arrivez en haut de l'escalier. Lorsque les deux gardes partent patrouiller, faufilez-vous et allez vers l'entrée du labyrinthe. Faites halte dans les fourrées juste avant afin de vérifier la position d'un troisième garde qui patrouille dans ce secteur, s'il vous tourne le dos, filez dans le labyrinthe et dirigez-vous vers le point d'exclamation. Descendez et suivez le couloir. Regardez votre carte pour voir où se trouve le garde en patrouille dans ce secteur, s'il n'est pas ici, passez la porte et allez vous planquer sur la droite, près des sacs et des jerrycans, attendez-le avec une seringue. Endormez-le dès qu'il passe et prenez ses vêtements.
Notez que 'est ici que vous pouvez prendre le jerrycan qui permet de faire exploser la cheminée du salon, mais si vous tenez à être discret, il y a mieux à faire.
Reprenez tout droit vers la cave à vin et allez franchir la porte au fond à droite, suivez l'escalier. En sortant, passez la double porte à droite puis la porte simple à gauche pour descendre vers une cuisine pleine de gardes. Traversez-là pour aller prendre l'escalier de l'autre côté. En haut, vous trouverez une porte à gauche, deux à droite. Entrez dans la deuxième chambre à droite et prenez le poison sur la table de nuit. La pièce de gauche est une salle de bain occupée, redescendez, en bas de l'escalier, prenez à droite puis à gauche afin d'entrer dans une pièce dans laquelle vous trouverez une chaudière, éteignez-là. Le douche va se libérer, montez-y. Actionnez le mécanisme du miroir pour ouvrir le passage secret. Ce passage dérobé donne directement dans la chambre de lord Beldingford. S'il n'est pas là, allez vous planquer derrière le paravent et attendez son retour. Il ne tardera pas à revenir dans la chambre. Une fois qu'il sera recouché, attendez quelques secondes pour être certain qu'il dort et approchez-vous très lentement du lit. Au pied du lit, prenez l'oreiller et approchez du lord, activez l'action "Étouffer" qui apparaît à l'écran. Si le lord quitte sa chambre au moment où vous arrivez ou peu après, vous avez alors le temps d'essayer une autre méthode. Allez vers sa table de nuit et empoisonnez son verre de lait. Retournez immédiatement derrière le paravent, attention, le timing est assez serré.
Quelque soit la méthode appliquée, sortez de suite par la porte de la chambre (il y a urgence, votre couverture va sauter d'un instant à l'autre) et dans la pièce suivante, ouvrez le panneau secret à droite de la porte. Allez grimper sur l'échelle (pour le jerrycan d'essence, c'est ici). Passez la porte et descendez un premier escalier qui va vous conduire à un

escalier en colimaçon, descendez un étage et entrez en mode furtif dans la chambre. A droite du lit, prenez la tenue de chasseur et le fusil. Sortez, avancez et au billard, allez à droite pour descendre les escaliers du fond. En bas, mettez-vous dos au mur, allez franchir la double porte du centre, une seconde et enfin, vous voilà dans une pièce avec deux portes simples prenez celle du fond. Descendez l'escalier en colimaçon (la partie descendante est masquée par la porte, c'est idiot mais on peut se faire avoir) jusqu'à la cave et empoisonnez le tonneau de Whisky. Attention, si le majordome est là, vous allez devoir attendre. Remontez et retournez au pied des escaliers du billard passez la double porte à votre gauche pour sortir du manoir. Allez vers la droite, vers l'écurie, il est temps d'aller libérer l'otage avant qu'il ne serve de lièvre à ces chasseurs tarés.
Rendez-vous à la seconde écurie, celle en forme de T et allez vers la marque qui indique la présence d'un interrupteur. Sur la carte, repérez la salle où se trouvent les gardes. Actionnez l'interrupteur pour couper le signal de la TV et attendez l'arrivée des gardes. Entrez et dirigez-vous vers la salle où il regardaient la TV, prenez le passe et sortez. Dans le couloir, allez par la double porte de droite, notez au passage la porte qui donne sur l'extérieur, c'est par là que vous sortirez, puis passez la porte simple de droite, l'otage se trouve dans le dernier box. Les chevaux vont alerter les gardes alors dès la fin de la cut scene vous devrez sortir de là. Vous devez maintenant regagner la zone d'extraction qui se trouve à l'entrée du niveau. Tenez-vous loin des gardes et tout ira bien. Vous n'avez qu'à suivre le chemin qui contourne le manoir.

Du Rififi à Rotterdam

Dans la chambre d'hôtel, sortez par la porte marquée Exit, descendez l'escalier. Deux motards s'affèrent autour d'un camion, attendez que le premier passe de l'autre côté et tuez le second pour prendre ses vêtements. Vous pouvez également tenter d'entrer en Hitman et prendre un costume à l'intérieur. Entrez dans le bâtiment, à l'intérieur, allez franchir la porte en face. Si vous n'avez pas de tenue, passez la double porte qui donne sur l'escalier. En haut, passez la double porte, puis la porte de droite dans le couloir, en mode furtif, allez prendre les vêtements sans éveiller l'attention du "couple". Si vous avez déjà un déguisement, restez au rez de chaussée et sortez en crochetant la serrure de la porte au panneau Exit, à droite. Dehors, partez à gauche, vous tomberez sur une faille dans la palissade, entrez par là. Allez vers le droite, tout au fond, vous trouverez une escalier qui descend vers une porte fermée. Veillez à ce que le garde au-dessus regarde ailleurs et crochetez la serrure. Bien, sur la droite de ce couloir, vous voyez deux points d'exclamation.
Au premier, vous trouverez des munitions et surtout un canon scié. Prenez ensuite le couteau au second. Revenez en arrière, sur votre carte vous devez voir le symbole indiquant un interrupteur, allez vers ce dernier et activez-le pour couper le courant et faire sortir le bourreau, filez vers votre cible indiquée sur la carte. Tuez l'agent en silence (au couteau par exemple). Sortez, prenez de suite et rendez-vous au stand de tir (indiqué par le dernier point d'exclamation). Vous devez trouver 2 gardes (il est possible qu'ils soient en route), endormez celui qui porte un casque pour lui prendre sa carte VIP et sortez en laissant son pote tranquille. Montez les escaliers à votre droite en sortant, allez au dernier étage. En haut, passez la porte. Localisez votre seconde cible, s'il n'est pas dans sa chambre, entrez-y (la première porte à votre droite) et attendez-le avec votre couteau ou la corde de piano. Sinon, entrez et tuez-le au ballers avec silencieux. Prenez le Gold Eagle et le code du coffre et récupérez les photos à l'intérieur. Voilà, plus qu'à rejoindre la sortie en restant tranquille, celle-ci se trouve au début du niveau, près du camion.

Dézingueurs en pargaille

Entrez dans le bar à droite, une fois la double porte franchie, près du bar, allez dans le couloir à gauche, tout au bout, parlez à la prostituée pour qu'elle vous débarrasse du chauffeur. Sortez, une fois qu'il se sera écarté de la voiture, posez le GPS dessus afin de ne pas la perdre de vue. Suivez la rue et allez au compteur électrique indiqué sur la carte, lorsque vous voyez le poste de garde de l'entrée du port, allez vers la droite, derrière le container. Coupez le courant et attendez le gardien pour l'endormir et prendre son uniforme. Pendant ce temps, la voiture va monter dans un container, la bombe sera ensuite armée.
Passez le poste de garde, descendez la grande allée en vous dirigeant vers le point d'exclamation. A l'angle, entrez dans le petit cabanon pour changer de vêtements et vous grimer en mécano, pensez donc à prendre la caisse à outils à côté et surtout à déposer vos armes. Veillez à ce qu'aucun policier ne soit dans le coin avant de sortir, puis continuez à descendre l'allée vers le cargo. En bout de course, trouvez la bouche d'égout et descendez. Il y a 3 sorties, vous prendrez la seconde. Une fois dans l'entrepôt, tournez-vous pour voir la rampe et montez à l'étage pour chercher une tenue de main. Revenez dans les égouts puis aux quais.
Montez sur le cargo par la rampe. Allez à droite, tout au bout et montez sur l'échelle. En haut, partez encore à droite,

entrez par la porte près de l'échelle. La porte à gauche donne sur la cabine de Boris. S'il est là, entrez en furtif et étranglez-le. S'il n'est pas arrivé, attendez-le.
Vous pouvez filer, retournez prendre la tenue de policier et regagnez le début du niveau. Attention, si le policier s'est réveillé, vous devrez être très prudent.

Conférence explosive

En premier lieu, déposez vos armes ainsi que la mallette et prenez la carte magnétique à vos pieds. Avancez vers l'entrée de l'hôtel et passez le contrôle des policiers avant d'entrer. Une fois dans le hall, allez vers la droite pour entrer dans un couloir qui vous mènera vers une autre aile. Vous arrivez devant une porte verrouillée portant un écriteau. Guettez le policier en patrouille et crochetez la serrure pour entrer dans l'aile où un crime a eu lieu (notez le changement des lumières). Allez à gauche, tout droit vers la chambre 108 (sur la carte, vous devez y voir un policier). Si vous voyez un fantôme en route, c'est normal. Devant la porte de la chambre 108, regardez par la serrure pour surveiller le policier et attendre qu'il cesse de se fixer dans le miroir. Entrez et prenez son uniforme et son arme.
Reprenez votre route dans le couloir, vous allez passer près d'un policier en faction sur la scène du meurtre, poursuivez jusqu'aux escaliers. Montez au troisième étage. Sur la carte, repérez le point d'intérêt au sud et allez-y. Partez sur la gauche, descendez le couloir et au bout, entrez dans le PC Sécurité de l'hôtel. Passez les deux gardes et utilisez l'interrupteur pour désactiver les détecteurs de métaux. Ne traînez pas pour ressortir. Bien, maintenant, vous devez un trouver homme d'entretien, il doit y en avoir à cet étage, suivez-le et lorsqu'il entre dans une chambre, prenez son passe sur la porte.
Bien, vu que je ne sais pas où vous êtes maintenant (selon le lieu où vous avez trouvé votre passe), retournez dans le hall de l'hôtel. Prenez les escaliers vers la droite, en haut, suivez le couloir sur la gauche. Continuez jusqu'à la chambre 203 dans laquelle vous allez entrer. Franz Fuchs est à côté. Sortez sur le balcon. Attendez que son garde du corps sorte sur le balcon, une fois qu'il sera de nouveau à l'intérieur, passez sur son balcon, en mode furtif, entrez et endormez le garde du corps.
Entrez dans la salle de bain et étranglez Fuchs. N'oubliez pas la mallette en sortant, et éventuellement les petites choses qui traînent sur la table. Retournez dans le hall. Allez à gauche des escaliers (pas sur les escaliers, mais à leur gauche), pour trouver une porte verrouillée. Crochetez la serrure, vous arrivez dans la zone des bains. Une fois au bassin, allez à droite, la deuxième porte mène au sauna, si Fuchs est à l'intérieur, actionnez la commande et admirez. Entrez dans le sauna et prenez la clé de Fuchs.
Il ne reste qu'à retrouver la bombe maintenant. En partant du hall, montez les escaliers à gauche, ensuite, allez prendre ceux sur la droite. En haut, allez à gauche, vous verrez une porte avec un panneau lumineux EXIT. Dehors, contournez la verrière pour vous diriger vers les deux fenêtres ouvertes. Attention au garde à l'intérieur. Entrez par la fenêtre de gauche, puis sortez discrètement de la pièce pour vous rendre dans le couloir. Allez à droite, direction la pièce suivante, mais gare une fois de plus au garde. Attendez qu'il aille se poster au nord-est de la pièce pour entrer furtivement et filer vers le point d'intérêt dans la salle suivante. Vous pouvez également tenter un gros coup de culot. Attendez que les deux gardes soient postés au nord est de deux pièces. Entrez par la fenêtre et traversez les deux chambres en furtif jusqu'à la troisième salle. Ici, prenez la bombe. Vous devez maintenant faire machine arrière, repassez la fenêtre et retournez dans le hall. Libre à vous de vous enfuir.

La mort du Dragon

Bien, avancez droit devant jusqu'à la route puis prenez à droite, suivez la route. A la seconde intersection, allez à gauche, puis encore à gauche à la prochaine. Vous devez voir un immeuble dont la porte est éclairée par deux lampions verts. Entrez. Montez au dernier étage et prenez la tenue qui s'y trouve. Déposez la mallette et vos armes. Redescendez, sortez de l'immeuble et entrez dans le parc face à vous. Après la fouille, allez vous poster sur le pont à droite ou au nord de la pagode centrale. Attendez patiemment que le négociateur du Lotus s'éclipse pour parler avec un garde. Rapidement, mais discrètement, allez faire goûter votre corde à piano au négociateur du Dragon Rouge pendant qu'il se trouve au nord de la pagode. Aussitôt fait, sortez du parc et dirigez-vous vers la sortie.

Embuscade au Wang Fou

Sur la carte, repérez la bouche d'égout et allez vous poster près d'elle. Dans quelques secondes, le chauffeur de la limousine va venir se soulager ici. Profitez en pour l'assommer ou l'endormir et prendre sa tenue. Trouvez ensuite l'échelle indiquée par la carte, à droite du restaurant. Allez vers elle et montez. Attention, sur le balcon se trouve un

garde, passez donc en mode furtif afin de ne pas vous faire remarquer. Crochetez la serrure de la première porte à droite et entrez pour prendre la bombe et le détonateur. Redescendez. Dirigez-vous vers la voiture, côté conducteur et sélectionnez l'action "poser la bombe". Retournez près de la bouche d'égout et surveillez la carte. Le négociateur et deux hommes de la triade vont partir à bord de la voiture, attendez encore avant d'actionner le détonateur. Dès qu'ils seront au niveau des deux autres membres de la Triade au nord est, faites sauter la bombe. Et voilà, 5 de moins. On passe aux suivants.
Remontez dans la pièce où vous avez trouvé la bombe et cette fois, prenez la tenue du Dragon Rouge. Il existe une multitude de manières de tuer les deux derniers membres du Lotus en toute discrétion, malheureusement, il semble que ces deux gaillards aient certains troubles du comportement assez agaçants, en clair, l'IA est capricieuse ici et ce qui marche une fois ne le fera pas nécessairement une seconde (une fois on vous suit, l'autre non, on se lève, on se lève pas etc.). Voilà la technique qui semble finalement le mieux fonctionner. Après avoir changé de fringues, allez vers le nord, à l'ascenseur et descendez au rez-de-chaussée. Sortez d'ici et prenez à gauche, passez le couloir, prenez la deuxième à gauche, traversez la pièce, et repérez vos cibles sur la carte. Il s'agit de les approcher sans que l'un d'eux ne se lève (ce qui peut se produire simplement si un garde vous voit (?!)). Au bout de la salle de gauche, allez à droite par l'arcane pour vous diriger vers la pièce ronde (je vous suggère de sauvegarder), passez en mode furtif et longez le mur pour entrer dans la salle à manger, allez sur la droite pour vous placer derrière vos cibles qui doivent rester assises et abattez-les au silencieux le plus Rapidement possible. Sortez et filez vers la sortie du niveau. Si tout c'est bien passé, vous avez bien un classement Assassin Invisible.

Un Gros Poisson

Partez immédiatement à droite dans la ruelle, passez près du taxi rouge, et continuez tout droit, vers les points d'intérêt, sur la droite, vous devez voir un escalier qui descend, allez ouvrir la porte en bas. A l'intérieur, allez dans la pièce de droite pour trouver une tenue de cuisinier. Sortez. Sur la carte, repérez la bouche d'égout au nord et l'homme du Dragon Rouge qui s'y trouve. Rendez-vous là-bas, le chemin est simple. Etranglez le Dragon Rouge pendant qu'il tourne le dos, jetez son corps dans les égouts, descendez pour prendre son amulette. Regardez la carte, notez le point d'exclamation au niveau d'une bouche d'égout près de l'escalier que vous avez descendu tout à l'heure. Allez-y et descendez dans les égouts, cherchez et prenez la mort-au-rat. Remontez et descendez les escaliers. Face à vous, au fond, se trouve la chaudière à gaz, allez la saboter puis planquez-vous dans la petite pièce où vous avez trouvé le déguisement pour attendre que le chef vienne réparer la chaudière. Guettez sa venue sur la carte, puis endormez-le. Récupérez sa clef et sortez. En haut des escaliers, prenez à droite, vous devez voir un van, allez vers lui, prenez encore à droite à son niveau et dirigez-vous vers les escalier au fond, entrez dans les cuisines et empoisonnez les verres. Regardez la carte, attendez que le barman aille discuter avec le policier. Vous devez l'éviter car il ne se laissera pas berner pas votre costume. Pendant qu'il parle, passez la porte du bar et entrez en salle, passez dans son dos sur la droite et allez monter les escaliers. En haut, servez les verres à vos deux cibles en vous dirigeant vers la table. Eloignez-vous et planquez vos dans un coin pour attendre que le poison fasse effet. Une fois le chef de la police et le négociateur de la Triade morts, allez poser l'amulette sur la table. Redescendez en prenant garde au barman, ressortez des cuisines et dirigez-vous vers une sortie.

La Mort de Lee Hong

Filez vers le restaurant que vous devez commencer à connaître. Il s'agit du plus gros bâtiment, allez là où se trouve deux gardes en train de monter... ben la garde. Entrez, et allez à gauche vers la double porte en bois. Trouvez le barman (point d'exclamation) et parlez-lui. Après son départ en trombe, prenez l'invitation au bordel sur le comptoir. Passez derrière le comptoir à gauche pour prendre le flacon de laxatif (et là on comprend de suite mieux pourquoi le barman est parti en courant). Revenez dans le hall principal. Allez vers la port au nord de cette salle, passez les gardes et suivez celui qui vous escorte. Lorsqu'il s'arrête au pont, continuez, parlez à la vieille femme à gauche et suivez-la jusqu'à Mei Ling, puis suivez Mei Ling. Après avoir parlé avec elle et accepté de lui offrir votre aide, sortez par la porte qui donne sur le balcon. Filez le long du balcon, au bout , une fois bloqué par la rambarde, entrez à gauche prendre le poison sur le coffre puis ressortez et sautez la rambarde pour passer de l'autre côté. Attention, après avoir sauté, restez collé à la rampe car Mei Ling peine à faire le saut, si vous ne bougez pas, vous l'aiderez à monter, sinon, elle mourra, ce qui, outre le fait d'être triste, va foutre en l'air la suite. Avancez jusqu'à voir un pont. Faite halte et passez en mode furtif pour passer sur le pont en longeant bien le côté droit. Traversez, passez la porte de l'autre côté. Allez à droite en restant derrière les caisses et descendez les escaliers. Attention au garde en bas à gauche. Allez à droite et cachez-vous

derrière les caisses. Attendez qu'il s'éloigne puis, filez sur la gauche de l'escalier, là où il se trouvait et passez la double porte en bois. Dans le couloir, allez vers le nord, laissez la double porte à gauche, poursuivez dans le couloir sombre, franchissez une porte en métal qui donne sur une petite pièce blanche et cradingue, sortez par la double porte à droite. A l'extérieur, conduisez Mei Ling au portail. Tournez-vous, repérez les containers à ordure à gauche, allez vous cacher derrière et attendez qu'un garde vienne dans la coure. Lorsqu'il entre de nouveau dans le bâtiment, endormez-le et prenez sa tenue. Trouvez les escaliers qui descendent au sous-sol et empruntez-les.
Une fois en bas, regardez la carte pour repérer le point d'intérêt. Vous devez aller au nord, sur la carte, les cellules se trouvent dans la section horizontale du couloir, allez dans la dernière pour libérer l'agent de la CIA et obtenir des informations sur le coffre-fort. C'est là que les choses se corsent, sa position varie aléatoirement entre 4 lieux.

Le dépôt d'armes

Sortez de la cellule et prenez à gauche, vous allez en faitredescendre la couloir. Après avoir franchi la seconde double porte, entrez à gauche, dans le dépot. Passez encore à gauche dans l'autre pièce et ouvrez le coffre.

Au second étage du manoir (VIP)

Redescendez le couloir pour prendre l'ascenseur et monter à l'étage. Allez prendre les escaliers à l'ouest pour monter.

Entrée du restaurant

Souvenez-vous du bureau sur le balcon où vous avez trouvé la bombe télécommandé du niveau Embuscade au Wang Fu. C'est là qu'est le coffre.

Bien, où que vous soyez, revenez au sous sol, aux escaliers par où vous y avez accédé la première fois pour être exact. Avancez en face, passez la porte en métal, au sol, vous voyez une première tenue, prenez à gauche, derrière les voiles, il y a une tenue de chef, mettez-la. Remontez à l'étage et rendez-vous au point d'intérêt au nord est. Vous arrivez dans les cuisines. Sur la table, vous trouverez un bol de soupe. Versez-y du laxatif (pas du poison) et partez avec le bol pour l'apporter à Hong. Servez la soupe, Zun va la goûter et apprécier la façon dont vous l'avez arrangée. Profitez de son absence pour étrangler Lee Hong. Quittez le restaurant et dirigez-vous vers la sortie du niveau.

Traqueur traqué

Dés que la mission démarre, sortez de votre chambre par la gauche et entrez dans la première chambre à à droite dans le couloir. Il n'y a pas une seconde à perdre ou il sera trop tard. Dans cette chambre, allez au balcon et sautez sur le toit. Partez à gauche et sautez sur le balcon de la chambre suivante. Vous êtes maintenant passé dans le dos du GIGN. Sortez et allez couper la lumière sur le compteur à votre droite. Entrez vous planquer pendant que deux agents viennent remettre la lumière, passez dans leur dos et descendez l'escalier. Attention, une fois de plus le timing est serré. Une fois en bas, partez à droite. Au détour du couloir, vous verrez un garde en faction, approchez lentement et endormez-le. La porte qu'il gardait est verrouillée, ouvrez-la et traînez-le à l'intérieur et cachez-le derrière le lit, le GIGN va fouiller toutes les chambres. Prenez ses vêtements et la seringue du junkie. Descendez les escaliers pour sortir du bâtiment. Dehors, prenez à gauche, tout droit jusqu'au grillage. Méfiez-vous des policiers portant la même tenue que vous, ils se montrent très suspicieux. Au grillage, allez à gauche, puis prenez la ruelle à droite. Au coin, vous verrez un pompier. Il va falloir être délicat, je vous suggère d'ailleurs de faire une sauvegarde. Approchez-vous de lui très discrètement en rasant le mur de droite, sortez une arme et assommez-le d'un coup de crosse. Traînez le pompier dans la ruelle et préparez une seringue en attendant qu'il se réveille. Endormez-le pour de bon cette fois et prenez son uniforme et ses clés. Sortez de la ruelle, descendez l'avenue, vous allez rejoindre Fournier, votre cible. Bien, je prends un peu de temps pour dire que cette dernière mise à mort est d'un ridicule absolu, je ne sais pas si c'est un problème de temps ou simplement parce qu'Io en avait marre, mais là vraiment, chapeau. Passez derrière Fournier, vous devez courir derrière les deux membres du GIGN pour les distraire et les faire se tourner vers la foule (hem...), ensuite, faufilez-vous entre eux en prenant garde à ce qu'ils ne se tournent pas de nouveau vers Fournier (ce qui n'est pas si évident que cela), approchez la cible et étranglez-là. Filez rapidement dans la ruelle à droite. Vous devez fuir par la sortie indiquée au nord de la carte, vous y trouverez une ambulance.

Félicitations, vous venez de terminer Hitman 3

FANTÔME

Dans la mission Réunion Explosive, dans l'aile où un meurtre a été commis, vous devriez apercevoir un fantôme. Ouvrez une porte (pas celle derrière laquelle un policier est en train de prendre sa douche), et rendez-vous dans la salle de bain. Regardez dans le miroir pour apercevoir le fantôme, puis retournez-vous et tirez en direction du fantôme. Vous verrez une trace de sang apparaître.

TUBE EN CARTON

Terminer le niveau d'entraînement avec le rang Silent Assassin pour débloquer cette arme spéciale.

Hokuto No Ken Fighting

© Sega / Arc System Works

JOUER AVEC KEN OU

Terminez le mode History.

Hostile Territory : Smuggler's Run 2

© Take 2 Interactive / Angel Studios 2001

CHEAT CODES

Mettez la pause en pleine partie et entrez les codes suivants. Un son confirmera que les code fonctionnent. Répétez-les pour les désactiver.

Invisibilité

R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2

Voitures plus légères

L1, R1, R1, L2, R2, R2

Mode sans gravité

R1, R2, R1, R2, Haut, Haut, Haut

Augmenter le chrono

R1, L1, L2, R2, Droite, Droite, Droite

Réduire le chrono

R2, L2, L1, R1, Gauche, Gauche, Gauche

Toutes les voitures et tous les niveaux

L2, R2, R2, L2, R1, L2, L1, Gauche, Droite, L2, Bas, R2

Voiture transparente

Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite, Haut, Gauche, L2

Augmenter le frame rate

R3, L3, L3, L3, R3, Gauche, ◎ , Gauche, ◎

Mesures défensives illimitées

R3, R3, R3, R1, R1, R2, R2

Conduire une limousine

▢ , ✕ , ✕ , ✕ , △ , L1, R1. Quittez ensuite le jeu pour retourner sur le menu principal. Appuyez simultanément sur R1 + L1 + L2 + R2 + ▢ . Choisissez le mode "Joy Ridin" et vous vous retrouverez au volant d'une limousine.

Hot Wheels : Stunt Track Challenge

© THQ / Climax 2004

VOITURES À DÉBLOQUER

24 carat gold
Terminez les six zones du jeu

Toutes les voitures
Terminez premier dans les six zones du jeu

HW Prototype
Terminez premier dans "Tiki Island"

Jester
Terminez deuxième dans "Zero Gravity Zone"

Rodger Dodger
Terminez premier dans "Zero Gravity Zone"

Super Tuned
Terminez premier dans "Spider Alley"

Suzuka
Terminez deuxième dans "Spider Alley"

Switchback
Terminez premier dans "Lava Land"

The Govner
Termoinez premier dans les six zones du jeu

Vulture
Terminez second dans "Jurassic Jam"

Zotic
Terminez premier dans "Buccaneer Bay"

Hot Wheels : World Race

© THQ / Climax 2004

VOITURE SUPPLÉMENTAIRE

Tapez **SMASHMOUTH** sur l'écran des mots de passe.

CHEAT CODES

Tapez l'un des codes suivants sur l'écran titre (là où l'on vous dit d'appuyer sur Start) :

Toutes les voitures
R2, L2, □ , □ , ○ , ○

Tous les circuits
R2, L2, ○ , ○ , □ , □

Voiture espion de Kurt
□ , □ , △ , ○ , ✕

Voiture Smash Mouth
□ , □ , □ , △ , ○ , ✕

Hulk

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2003

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans la section appropriée.

ANGMNGT	Jauge de rage remplie
BRCESTN	Enigmes résolues
BRNGITN	Ennemis deux fois plus résistants
FIFTEEN	Film la bataille du désert
FLSHWND	Régénération
FSTOFRY	Poing furieux
GMMSKIN	Invulnérabilité
GRNCHTR	Continus illimités
HLTHDSE	Hulk deux fois plus résistant
JANITOR	Jouer avec Hulk gris
MMMYHLP	Ennemis deux fois plus faibles
NANOMED	Film des effets spéciaux de Hulk
NMBTHIH	Réinitialiser les high-scores
PITBULL	Film Hulk Vs Hulk Dogs
SANFRAN	Film sur la transformation de Hulk
TRUBLVR	Débloquer tous les niveaux

Hunter : The Reckoning : Wayward

© Vivendi Universal Games / High Voltage 2003

CHEAT MODE

Faites ○ , □ , △ , ✕ , L1, L1, Gauche et Gauche pendant la partie. Vous pourrez alors activer une des triches suivantes.

Toutes les armes

□ , ✕ , ○ , ✕ , Haut, Bas, Haut et Bas.

Perfectionner ses Edges

L1, L1, ○ , ○ , Bas, Bas, Haut et Bas.

Edges gratuits

L2, Haut, ✕ , Haut, □ , Bas et Bas.

Munitions max

Droite, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut et Bas.

Munitions infinies

✕ , △ , ○ , □ , △ , Haut, Bas et Bas.

Energie max

△ , △ , ○ , ○ , □ , L1, □ et R1.

Vie infinie

Droite, Droite, Droite, ✕ , Haut, △ , Haut et □ .

Attaque Méga Mélée

Bas, Bas, R1, R1, Haut, ✕ , Haut et ○ .

Spawning monstre

□

, , , , , L1 et L1.

Monstres plus forts

, , , , L2, L2, Haut et Bas.

Hyper Street Fighter II

© Electronic Arts / Capcom 2004

COMBATTRE AVEC AKUMA

Sélectionnez la vitesse de jeu et choisissez le type Super X sur l'écran de personnages. Mettez ensuite en surbrillance les personnages dans l'ordre suivant, chacun pendant deux secondes exactement : Ryu, T. Hawk, Guile, Cammy et à nouveau Ryu, puis appuyez sur start et ensuite sur le bouton que vous aurez associé aux trois coups de poing (L1 par exemple).

I-Ninja

© Sony / Namco 2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pendant le jeu appuyez sur start puis faites une des manipulations suivantes :

Achever la mission en cours

Maintenez R1 et faites : □ , □ , □ , ○ , relachez R1.
Puis maintenez L1 et faites : △ , △ , relachez L1.
Enfin, maintenez R1 et faites : □ , □ .

Grosses têtes

Maintenez R1 et faites : △ , △ , △ , △ , relachez R1.
Puis, maintenez L1 et faites : △ , △ , relachez L1.
Enfin, maintenez R1 + L1 et faites : △ , ○ , △ .

Upgrade de l'épée

Maintenez L1 + R1 et faites : ○ , □ , ○ , △ , △ , □ , ○ , □ .

Ico

© Sony 2002

BATTRE FACILEMENT LES CRÉATURES DE L'OMBRE

En ouvrant une porte, Yorda détruira automatiquement tous les ennemis autour. Ne vous attardez donc pas pour les tuer un par un mais foncez plutôt vers la porte si celle-ci est facilement accessible.

L'ARME SECRÈTE

Allez près du grand arbre au sommet de la cascade (à gauche du levier que vous venez de tirer). Frappez l'arbre plusieurs fois jusqu'à ce qu'une balle tombe des branches. Amenez cette balle en haut des marches et déposez-la dans la pièce ouverte. Vous verrez trois voûtes entre les deux escaliers qui montent. Poussez le mur de l'une d'entre elles pour découvrir une chambre secrète. Ramassez la balle et entrez dans cette salle secrète avec Yorda. Montez tous les deux sur le socle de la statue et allez lancer la balle dans le panier qui apparait. Si vous y parvenez, vous gagnerez une arme bien plus puissante que le bâton et l'épée. De plus, cette arme ne sera pas la même à chaque partie. La première fois, vous gagnerez une massue alors qu'à la seconde partie, vous aurez un sabre laser qui s'allongera quand vous donnerez la main à Yorda.

TROUVER YORDA

Au dernier niveau, suivez la plage à gauche pour retrouver Yorda.

TOURNER LES ROUES PLUS RAPIDEMENT

Commencez à tourner les roues du point le plus éloigné pour aller plus vite.

MODE DEUX JOUEURS

Terminez le jeu et attendez la fin des crédits puis allez retrouver Yorda sur la plage à gauche. Sauvegardez et recommencez une partie, vous pourrez alors jouer à deux une fois que vous aurez trouvé Yorda. Il y aura aussi une nouvelle musique et vous pourrez comprendre les paroles de la belle.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Les noms des chapitres correspondent aux noms des sauvegardes.
Tout au long du jeu, il est conseillé de se débarrasser de toutes les créatures de l'ombre qui apparaissent pour ne pas être surpris par la suite au cas où vous auriez à revenir sur vos pas. Pour être sûr qu'une salle est nettoyée, combattez jusqu'à ce que les tâches sombres au sol disparaissent.

Cheminement

Seul dans la forteresse

Après une introduction pour le moins mystérieuse, vous voilà bien seul dans cette immense forteresse, pas pour longtemps, je vous rassure. Commencez par abaisser le levier en haut du long escalier afin d'ouvrir une porte juste en dessous. Allez-y. La chaîne vous permettra d'atteindre une fenêtre ouverte. Il n'y a qu'à monter... Empruntez l'échelle sur la droite de Ico et suivez le long chemin en colimaçon. Utilisez la chaîne pour monter encore et continuez encore un peu. Une cinématique se déclenchera et vous montrera une jeune fille, Yorda, enfermée dans une cage. Ico décide tout naturellement de la délivrer. Le chemin devant vous s'arrête brutalement, passez par la fenêtre. Poursuivez votre chemin à l'extérieur vers la droite de l'écran. Traversez la dernière fenêtre pour revenir à l'intérieur. Tirez le levier sur la gauche. La cage descend tout en bas de la pièce. Il ne vous reste plus qu'à la suivre en rebroussant chemin (vous n'êtes pas obligé de repasser par la fenêtre, vous pouvez sauter dans le trou). Une fois en bas, empruntez l'échelle de l'autre côté de la salle. Suivez la corniche et sautez sur la chaîne qui retiendra la cage pour la faire tomber. Yorda est libre mais une créature de l'ombre arrive immédiatement et tente de l'emmener avec elle. Sans perdre un instant, ramassez le bâton et frappez le monstre pour qu'il relâche la fille, continuez jusqu'à ce que la tâche noire au sol disparaisse. Approchez-vous de la malheureuse et prenez-lui la main (touche R1). Dirigez-vous vers les quatre piliers derrière la cage. Grâce à ses pouvoirs de lumière, Yorda parvient à les écarter et à dégager la voie. Prenez-lui la main et passez par cette ouverture. Escaladez les quelques marches (vous pouvez aider Yorda à franchir ces obstacles si vous le souhaitez) et sortez tous les deux.

Vieux pont

Installez-vous tous deux dans le canapé si vous voulez sauvegarder la partie. Traversez le vieux pont. Yorda se fera surprendre par l'effondrement d'une partie du pont mais grâce à votre aide, elle pourra s'en sortir. Ouvrez la porte et continuez. Eliminez toutes les créatures de l'ombre qui apparaissent. Tirez le bloc pour libérer l'interrupteur et faire apparaître une série de marches. Montez et suivez le chemin derrière les grilles. Dans la nouvelle salle, vous vous retrouverez bloqués. Laissez Yorda en haut et sautez de la balustrade sur les caisses. Grimpez à la chaîne et tirez le levier. La porte qui bloque Yorda est maintenant ouverte mais lorsque vous allez pour la rejoindre, une horde de créatures apparaît. Rejoignez Yorda le plus vite possible (passez par les escaliers au fond de l'écran) et protégez-la jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis. Allez sauvegarder sur le canapé.

Chariot 1

Grimpez sur la chaîne puis poussez le bloc en bas. Positionnez-vous au niveau de ce bloc et aidez Yorda à monter en lui tendant votre main. Sortez tous les deux et montez les deux séries d'escaliers. Au sommet, vous aurez à vous battre contre plusieurs créatures de l'ombre. Descendez les marches puis l'échelle et suivez les rails sur la droite jusqu'au chariot. Faites monter les deux amis sur celui-ci et poussez le levier sur la gauche pour avancer jusqu'à la prochaine étape où vous attend un canapé.

Chariot 2

Escaladez les deux grosses marches puis sautez par-dessus le précipice. Yorda ne pourra le franchir que si vous vous placez de l'autre côté et que vous l'appeliez. Elle ne parviendra pas à sauter assez loin mais Ico pourra la rattraper au

dernier moment, il faudra néanmoins que vous la hissiez en tirant le stick de la manette dans le sens opposé. La corniche s'arrête un peu plus loin. Laissez Yorda sur place et accrochez-vous au tuyau pour longer la paroi. Tirez le levier afin de faire bouger la cage puis escaladez la paroi de droite pour monter sur haut de la structure. Descendez le long de la chaîne et encouragez Yorda à sauter vous rejoindre. Retournez jusqu'au levier et tirez-le une seconde fois afin de repositionner la cage. Escaladez encore la paroi et descendez la chaîne pour retrouver Yorda. Sautez sur la plate forme à côté et demandez à Yorda de vous suivre. Vous pouvez maintenant aller vous reposer sur le canapé.

Grue

Passez par la porte ouverte et faites le tour de la salle. Aidez-vous des balustrades des fenêtres pour atteindre les poutres qui traversent la pièce tout en haut. Sautez sur le lustre. Il s'écroulera sous votre poids, cassant une partie du pont. Rappelez Yorda si elle était avec vous et revenez au canapé. Descendez par les escaliers en colimaçon et entrez dans la porte du bas. Laissez Yorda dans cette salle et sortez pour récupérer une bombe. Venez la déposer au pied du poteau dans la salle où est Yorda.
Embrasez votre bâton grâce à l'une des bougies du lustre puis allumez la bombe. Le pont s'écroule davantage. Remontez en passant par le canapé. N'hésitez pas à sauvegarder. Continuez par la porte du haut. Descendez par le pont détruit. Eliminez toutes les créatures puis ouvrez la porte de lumière. Pénétrez dans la prochaine salle. Un gros combat vous attend. Ne perdez pas patience et tuez un à un tous les monstres qui tentent de s'emparer de Yorda. Le mieux est peut-être de descendre jusqu'en bas de la salle et de se placer près des tâches sombres. Comme ça, si Yorda se fait prendre, vous pourrez toujours aller la secourir en appuyant sur la touche R1. Lorsqu'il ne restera plus de monstres, ouvrez la porte de lumière. Yorda court de l'autre côté sans même vous attendre. Suivez-la. Vous êtes aux portes du château, malheureusement vous ne parvenez pas à les franchir avant qu'elles ne se referment. La sorcière fait une apparition avant de vous laisser tous les deux. Allez vous reposer sur le canapé.

Porte principale

Poussez ou tirez chacun des huit piliers dans la cour afin d'actionner un mécanisme. Toutes les torches s'enflammeront. Retournez dans la grande salle précédente et suivez Yorda tout en haut des escaliers. Elle vous indique un passage barricadé. Ramassez une bombe sur la gauche et déposez-la devant le passage. Enflammez votre torche puis faîtes exploser la bombe. Prenez quand même soin de vous éloigner, vous et Yorda. Lorsque la voie sera libre, entrez dans le passage et descendez les escaliers. Un canapé confortable vous attend.

Cimetière

Descendez les escaliers et débarrassez-vous des ennemis qui apparaissent. Descendez encore une série d'escaliers. Il y a deux interrupteurs au sol qui commandent l'ouverture d'une porte. Problème, il faut qu'il soit activé en même temps. Tirez donc le bloc et positionnez-le sur l'un d'eux puis appelez Yorda et demandez-lui de se placer sur l'autre. La porte s'ouvre mais seul Ico pourra passer… Il faudra donc vous dépêcher pour ne pas laisser votre amie seule trop longtemps. Montez à l'échelle puis à la chaîne pour atteindre la corniche supérieure. Puis passez dans l'ouverture et faîtes tomber le bloc en bas. Descendez à votre tour et tuez tous les monstres qui arrivent tout en protégeant Yorda. Placez le second bloc sur l'interrupteur libre puis passez tous les deux par la porte ouverte. Faites descendre l'échelle à Yorda et laissez-la ici. Pour votre part, remontez puis agrippez-vous à la chaîne et continuez jusqu'à l'ouverture pour ressortir. Continuez par l'ouverture de gauche pour revenir dans la même salle que Yorda. Escaladez la paroi à droite et utilisez la corniche pour atteindre l'échelle sur le mur. Montez le plus haut possible et sautez pour vous retrouver sur la chaîne. Celle-ci s'abaissera surélevant au passage une partie du sol. Balancez-vous sur la chaîne pour pouvoir sauter jusque devant la porte. C'est ce moment précis que choisissent les créatures de l'ombre pour apparaître. Descendez protéger Yorda. Une fois la bataille terminée, remontez à la chaîne et balancez-vous encore une fois pour atteindre la porte. Aidez Yorda à monter pour qu'elle vous rejoigne et ouvre justement la porte de lumière. Prenez-lui la main et continuez. Vous arrivez au pied d'un grand moulin à vent. Montez sur le petit bloc (du côté opposé aux escaliers) et montez sur la petite corniche. Longez la paroi un peu sur la gauche et montez encore plusieurs fois jusqu'à atteindre un rebord plus conséquent. Faites le tour du moulin et sautez sur l'une des ailes. Pendant que l'aile continue de tourner, déplacez-vous vers la droite pour atteindre le sommet. Une fois que l'aile sera à la verticale sautez sur la plate-forme derrière vous. Continuez par le seul chemin qui s'offre à vous. Passez devant le canapé et poursuivez jusqu'au levier. Tirez-le pour construire un petit pont puis allez aider Yorda à le franchir. Vous pouvez maintenant aller tous les deux vous asseoir sur le canapé et sauvegarder.

Moulin à vent

Revenez un peu sur vos pas pour ouvrir la porte de lumière. Franchissez la porte. Vous arrivez dans un petit espace où une chaîne vous tend les bras. Montez. Une fois en haut, des créatures apparaissent et tentent de prendre Yorda avec elles. Redescendez le plus rapidement possible et protégez votre amie. Remontez par la chaîne puis descendez les escaliers. Laissez-vous tomber dans la seule grille ouverte puis placez-vous sur la dalle / interrupteur pour ouvrir la porte et laisser Yorda vous rejoindre. N'hésitez pas à l'appeler pour lui demander de presser le pas. Lorsqu'elle sera dans le passage, courez et sortez en laissant Yorda toute seule. Montez encore une fois la chaîne et descendez les escaliers.
Placez-vous près de l'ouverture et hissez la fille de lumière. Remontez tous les deux par les escaliers et ouvrez la porte. Montez tous les deux dans l'ascenseur et actionnez le levier pour atteindre le sommet. Laissez Yorda à cet endroit et allez vous suspendre à la corniche. Descendez de deux rebords, glissez sur la gauche puis remontez d'un rebord. Glissez à gauche de nouveau puis descendez jusqu'en bas. Longez la muraille et escaladez un peu plus loin. Poussez le bloc en bas et débarrassez-vous des créatures qui arrivent. Tirez ensuite le bloc pour le placer sous le levier que vous pourrez alors actionner. Ramenez le bloc là où vous l'avez laissé tomber et montez. Aidez Yorda pour qu'elle vous suive. Allez vous reposer sur le canapé.

Colonne en pierre

Montez sur la seconde corniche du mur du fond et longez la paroi pour traverser le précipice. Dès que vous serez de l'autre côté, une horde d'ennemis apparaîtra en contre bas. Utilisez la chaîne pour descendre un peu et balancez-vous pour sauter à travers la fenêtre ouverte. Tuez tous les ennemis. Montez dans l'une des fenêtres et poussez le bloc de l'autre côté et suivez-le. Amenez le bloc jusqu'au coin supérieur gauche. Grâce à lui, vous pourrez atteindre la corniche. Continuez un peu par ce chemin pour trouver une chaîne qui vous emmènera bien plus haut. Montez encore par les escaliers puis passez par l'ouverture. Grimpez à l'échelle puis sautez pour vous accrocher à la chaîne. Balancez-vous légèrement et sautez de l'autre côté du trou. Actionnez le levier pour faire glisser la passerelle. Si Yorda n'était pas dessus, tirez de nouveau le levier et appelez-la. Lorsqu'elle aura enfin traversé le vide, des monstres apparaîtront. Utilisez la chaîne pour descendre la défendre. Ouvrez la porte de lumière et continuez. Ne vous attardez pas dans la prochaine salle avec les passerelles et passez dans la porte. Vous êtes maintenant sur une grande muraille. Ne vous occupez pas encore de l'échelle et suivez le chemin jusqu'au bout. Au passage, n'oubliez pas d'admirer la superbe vue. Ouvrez la porte de la tour et suivez Yorda qui s'est engouffrée dans le passage. Montez à l'échelle et éliminez les monstres. Vous remarquez une épée coincée dans le mur d'en face. Vous ne pouvez pas la prendre pour l'instant, allez donc vous installer sur le canapé pour sauvegarder.

Arène Est

Empruntez l'ouverture en bas à droite. Descendez l'échelle et montez sur la petite colonne de pierre. Aidez Yorda à monter elle aussi. Sous votre poids à tous les deux, un mécanisme se mettra en marche et fera apparaître des escaliers qui vous permettront de rejoindre un levier. Mais avant d'y aller, vous aurez à battre une série d'ennemis. Actionnez ensuite le levier. Les deux petites sphères se retourneront. Enflammez votre bâton et allumez chacune des sphères pour ouvrir la grande porte. Sortez par l'ouverture, un canapé vous attend dehors.

Réflecteur Est

Montez à l'échelle (pour ne pas perdre de temps, demandez à Yorda de vous suivre). Allez actionner le levier et sautez en bas. Enflammez votre torche avant de descendre puis allumez rapidement les deux sphères. La porte s'ouvre, libérant ainsi l'épée de l'autre côté. Allez la chercher. Dès que vous l'aurez en main, des grilles s'élèveront. Pour vous libérer, allez couper les cordes à gauche et à droite. Montez ensuite les escaliers à gauche de la salle et coupez la corde pour libérer un nouveau passage (pour la couper, vous devez sauter et frapper). Redescendez et empruntez le nouveau chemin. Vous arrivez dans une nouvelle salle ou une chute d'eau vous empêche d'avancer. Laissez Yorda en bas et accrochez-vous à la corniche. A partir de maintenant, vous devez faire très vite, car des créatures de l'ombre peuvent apparaître à tout instant pour capturer la jeune fille. Montez et glissez un peu à droite. Montez encore deux fois puis glissez à gauche. Montez deux fois et glissez tout à droite (au niveau du pilier). Laissez-vous tomber d'un niveau, glissez sur la droite puis descendez encore d'un niveau. Glissez sur la droite jusqu'au prochain pilier et grimpez de deux étages. Glissez jusqu'au prochain pilier à droite, montez d'un niveau et glissez encore à droite jusqu'au bout.

Laissez-vous tomber. Suivez le balcon et passez par la prochaine porte. Sautez par-dessus le trou et suivez les escaliers. Vous pouvez couper les cordes qui retiennent le pont en passant, mais ne vous attardez pas trop si vous manquez votre coup pour ne pas laisser Yorda seule trop longtemps. Continuez jusqu'à la porte puis tirez le levier pour couper l'eau. Retournez ensuite sur vos pas chercher votre amie. Prenez la par la main et allez tous les deux dans le passage d'où vous revenez. Coupez les cordes restantes pour former un pont et traversez-le avec Yorda.
Des dalles apparaîtront au-dessus du vide, vous permettant de traverser. Actionnez le levier de l'autre côté afin de pivoter les deux dernières sphères. Grimpez tous les deux dans la nacelle grise de droite pour descendre. Troquez votre épée pour un bâton et utilisez-le pour enflammer les deux sphères. Le côté gauche de la porte principale est maintenant activé. N'hésitez pas à aller sauvegarder sur le canapé avant de repartir par là où vous êtes arrivés (en bas de l'échelle). Suivez la muraille et occupez-vous des créatures. Montez à l'échelle et allez actionner le levier dans l'autre pièce. Au passage, vous notez qu'il y a une épée, au cas où vous auriez oublié de reprendre la vôtre dans l'arène Est...
Redescendez par l'échelle et passez par la porte du bas. Traversez le pont que vous venez de former. Allez tout à gauche du balcon et tirez le bloc pour le placer à côté du pilier. Grimpez dessus et accrochez-vous à la corniche un peu plus haute. Tout en restant accroché, déplacez-vous à droite en passant sous la corde. Montez sur le rebord et descendez sur le pilier, doucement pour ne pas tomber. Donner un coup d'épée afin de libérer la corde puis redescendez sur le balcon où vous attend normalement Yorda. Continuez par la grande ouverture. Faites le tour de la balustrade et éliminez toutes les créatures. Vous pouvez aller sauvegarder si vous le souhaitez en passant par la porte du haut à l'opposé de celle par laquelle vous êtes arrivés. Continuez ensuite par la porte du bas. Suivez les escaliers jusqu'en bas de la pièce et repérez la corde que vous avez libérée précédemment (elle se trouve vers la droite de la salle). Grimpez au niveau de la seconde fenêtre cassée. Balancez-vous et sautez. Passez dans la petite porte et poussez le bloc en bas de la salle. Descendez et poussez-le par la fenêtre. Approchez-vous de l'ouverture et appelez Yorda pour l'aider à monter. Montez tous les deux par les escaliers et ouvrez la porte de lumière. Vous arrivez près d'une cascade. Traversez le pont et laissez Yorda devant la grille. Descendez jusqu'en bas avec la chaîne à gauche puis montez les escaliers et traversez le pont. Descendez les quelques dénivelés puis montez avec l'ascenseur de gauche. Actionnez le levier à droite pour ouvrir la grille et retrouver votre amie. Prenez tous les deux l'ascenseur, et retournez vers la cascade par la porte en hauteur. Traversez le pont et installez-vous dans le canapé.

Cascade

Traversez encore le pont et revenez à l'ascenseur. Seul Ico doit remonter, laissez donc Yorda en bas, mais dépêchez-vous pour ne pas la laisser seule trop longtemps. Repassez par la grille et tournez cette fois à droite pour monter à l'échelle. Escaladez le rebord puis passez par l'ouverture. Attention au soleil qui vous éblouit. Sautez sur la chaîne et balancez-vous pour atteindre la plate-forme suivante. Descendez à l'échelle légèrement à gauche et courez vers le bloc au fond. Tirez-le et faites-le tomber dans la fosse où vous attend Yorda. Aidez-la à vous rejoindre puis remontez tous les deux par l'échelle que vous venez à peine de descendre. Continuez par l'échelle suivante. Ouvrez la porte en haut et poursuivez par le passage. Laissez Yorda en bas de la pièce et montez à l'échelle. Accrochez-vous au tuyau et suivez-le jusqu'à la corniche un peu plus loin. Continuez par l'autre tuyau et actionnez le levier pour mettre en marche le mécanisme en bas. Descendez par l'échelle. Placez-vous sur le piston en bois. Celui-ci peut vous propulser tout en haut de la salle, à condition que vous sautiez en même temps. Ayez le bon timing (sautez quand le piston se baisse...). Montez en vous accrochant aux corniches successives puis descendez par l'échelle de l'autre côté. Contournez les escaliers et abaissez le levier pour permettre à Yorda de vous rejoindre.

Arme secrète

A cet endroit du jeu, vous pouvez découvrir une arme secrète. Si vous la voulez, frappez plusieurs fois l'arbre à côté du levier. Une balle tombera de ses branches. Ramassez-la et retournez dans la salle au piston. Déposez la balle et poussez le mur de l'arche centrale entre les deux escaliers pour découvrir une pièce cachée. Appelez Yorda et placez-vous tous les deux sur le cercle central. Un panier apparaîtra. Lancez la balle dedans et vous gagnerez une nouvelle arme, bien plus puissante. Retournez ensuite à l'extérieur.
Poussez le bloc dans l'eau, il servira plus tard. Montez sur les caisses à côté de la roue et attendez qu'une plate-forme soit en face de vous pour y sauter. Sans perdre de temps, sautez ensuite sur le rebord du mur. Si vous n'y arrivez pas du premier coup, vous pourrez retenter votre chance à condition de remonter sur la rive immédiatement. Faites tourner la grosse valve dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (2 tours) pour couper le débit de l'eau.
Redescendez et appelez Yorda pour qu'elle vous suive. Passez par la grande ouverture de la cascade. Descendez par le chemin puis traversez le pont pour aller sauvegarder. Suivez les escaliers jusqu'en bas. Tuez tous les monstres qui

apparaissent. Poussez le bloc contre le mur du fond et aidez Yorda à monter afin qu'elle ouvre la porte de lumière. Suivez le cours d'eau jusqu'à l'échelle. Continuez par le chemin en bois et sautez par-dessus le trou, aidez Yorda à franchir cet obstacle. Au bout du passage, vous trouverez une nacelle. Entrez-y tous les deux et actionnez le levier pour la faire descendre. Reposez-vous dans le canapé.

Gondole

Descendez les quelques marches puis suivez la corniche. Aidez-vous du tuyau pour atteindre l'étage supérieur en laissant Yorda en bas. Là-haut, poussez le genre d'escabeau jusqu'à droite puis montez-y dessus afin de sauter sur la plate-forme encore plus haut. Tirez le levier pour abaisser le pont puis descendez rapidement pour protéger Yorda des créatures qui viennent d'apparaître. Vous pourrez alors continuer par les escaliers puis par la grande ouverture du fond. Suivez le chemin escarpé et traversez le ravin par le pont. En sortant de la grotte, prenez à droite et montez les escaliers jusqu'à la nacelle. Assurez-vous que Yorda soit montée avec vous puis tournez le levier dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (prenez le bâton par son extrémité pour monter plus vite). Appelez Yorda et allez tous les deux vous installer sur le canapé.

Château d'eau

Laissez Yorda vers le canapé et sautez par-dessus le vide. Descendez ensuite sur la plate-forme en contrebas (sur la gauche d'Ico), accrochez-vous à la corde et traversez le précipice. Escaladez la paroi de gauche en vous aidant des rebords accessibles. Continuez par la passerelle en bois. Descendez sur l'échelle et faites un saut en arrière pour vous retrouver sur la grande tour en bois. Montez à son sommet et allez vous suspendre à la chaîne. Assurez-vous d'être le plus bas possible sur la chaîne avant de vous balancer et de sauter contre le pont relevé. Cela aura pour effet de l'abaisser et de permettre à Yorda de vous rejoindre. Continuez tous les deux jusqu'à la tour où plusieurs bombes sont stockées. Ramassées en une et sortez avec. Déposez-la près de la flamme puis allez chercher un bâton si vous n'en avez pas, vous en trouverez un à côté des bombes. Allumez la bombe avant de la jeter sur le pilier en face. En tombant, celui-ci créera un nouveau pont. Récupérez votre arme initiale (l'épée ou l'arme secrète) et prenez Yorda par la main pour traverser ce nouveau pont. Hissez-vous en haut de la chaîne puis tournez à droite pour arriver à une sorte d'intersection. Poussez le bloc dans le vide. Revenez un tout petit peu sur vos pas et descendez l'échelle pour arriver devant le bloc. Poussez le contre le mur à droite et escaladez la paroi. Abaissez le levier afin de déplacer la chaîne puis remontez à l'intersection. Utilisez la chaîne en vous balançant pour atteindre la plate-forme suivante. Tournez le mécanisme, toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ceci fera apparaître une cage pour vous aider à traverser le vide avec Yorda. Retrouvez donc votre amie et aidez-la dans ses sauts, mais alors même que vous vous apprêtez à ouvrir la porte de lumière, des créatures de l'ombre apparaîtront pour vous mener la vie dure. Débarrassez-vous-en. Ouvrez la porte et continuez par la balustrade. Elle vous conduira sur la muraille de la partie Ouest. Suivez le chemin jusqu'à la tour et ouvrez le passage. Grimpez à l'échelle puis montez aux escaliers de gauche et coupez la corde qui retient la porte, faîtes de même avec la corde de droite puis attendez les monstres pour leur régler leur compte. Entrez dans la porte de gauche où vous attend un joli canapé.

Escalier des idoles Ouest

Montez à l'échelle et actionnez le levier pour retourner deux sphères. Descendez les allumer (vous trouverez un bâton à côté du canapé). Comme dans l'arène Est, faites monter les deux héros sur la petite colonne de pierre pour activer un mécanisme. Montez tirer le levier puis allumez les deux sphères. En même temps que la porte s'ouvre, une horde de créatures investit les lieux. Retournez chercher une arme décente puis éliminez tout ce beau monde. Laissez Yorda dans cette salle et sortez à l'extérieur. Prenez directement l'échelle sur la gauche de Ico puis grimpez à la chaîne. Vous remarquez une porte barricadée, il faudra revenir un peu plus tard. Suivez le chemin qui monte et coupez les cordes qui retiennent le pont, mais ne vous attardez par pour ne pas laisser Yorda seule trop longtemps. Activez le levier derrière la porte pour couper l'eau dans une autre salle puis revenez sur vos pas.
Traversez le pont et allez chercher une bombe que vous déposerez devant la porte barricadée. Faites la exploser (il y a des bâtons dans les escaliers, n'oubliez pas de récupérer votre arme) et rejoignez Yorda en descendant par la chaîne. Revenez vers le canapé (sauvegardez si vous le désirez) et continuez dans la grande salle principale. Prenez cette fois la porte de droite et montez la pente. Traversez le balcon et rentrez dans la porte (c'est celle que vous venez d'ouvrir avec la bombe). Traversez le pont avec la jeune fille et approchez-vous du vide. Comme précédemment, des dalles apparaissent pour vous permettre de continuer. Ouvrez la porte de lumière. Tirez le levier à droite afin de retourner deux

sphères en contrebas puis descendez par la nacelle à gauche. Allumez les deux dernières sphères, la troisième ouverture s'active mais rien d'autre ne se passe. Il vous faut donc retourner dehors (entrez dans la porte de gauche et traversez la salle) et pivotez le réflecteur correctement. Voilà, la lumière est captée par la porte principale. Normalement, il ne vous reste plus qu'à aller l'ouvrir. Repassez dans la salle du canapé pour sauvegarder puis retournez sur la muraille de la partie Ouest. Montez à l'échelle tout au bout et allez activer le levier. Si vous laissez Yorda seule en bas de l'échelle, elle se fera capturer par des monstres. Mieux vaut donc la faire monter avec Ico. Redescendez tous les deux. Traversez la passerelle que vous venez de former et passez par la grande ouverture en face. Faites le tour de la salle et descendez. Poursuivez dans cette direction jusqu'à la porte principale. Avant de vous en approcher, mieux vaut aller sauvegarder, ce sera la dernière fois du jeu.

Porte principale

Avancez vers l'immense porte. Dans un ultime effort, Yorda parvient à l'ouvrir, mais la fille est maintenant très affaiblie. Vous ne pourrez plus courir avec elle en lui prenant la main. Arrivé à mi-chemin, la sorcière fera son apparition et retiendra Yorda. Le pont commencera aussi à se rétracter. Sans perdre une seconde, sautez du côté de votre amie qui malgré tous ses efforts, ne parviendra pas à vous retenir...

De nouveau seul

Vous atterrissez sur une cage en contrebas. Sautez de cage en cage pour atteindre la paroi puis enfoncez-vous dans la grotte à gauche en remontant le cours de l'eau. Tirez le levier afin de dérouler une chaîne. Jetez le bloc dans l'eau et suivez-le dans sa chute. Poussez-le ensuite sous l'échelle et montez pour ouvrir grille. Nagez et poussez cette fois le bloc sous la chaîne. Montez à celle-ci. En haut, il vous faudra pousser un rouage pour activer tout un mécanisme. Plongez encore une fois et nagez jusqu'à la rive (en haut à gauche de l'écran). Accrochez-vous à la roue pour atteindre l'étage supérieur. Escaladez la paroi et utilisez le tuyau pour traverser le vide. Descendez de l'autre côté, jouez au funambule sur le gros tuyau et accrochez-vous au tuyau sur la grosse citerne pour la contourner. Montez ensuite sur le tuyau suivant et sautez en arrière en vous rattrapant à la chaîne. Pivotez sur vous-même et balancez-vous pour atteindre la prochaine chaîne puis la plate-forme. Placez-vous correctement et sautez au moment propice (un saut sur place suffit) pour agripper le rouage et monter encore d'un cran. Suivez la passerelle en bois et traversez les deux tourniquets et le cylindre branlant. Terminez cette séquence en continuant sur le chemin en bois qui mène dans la grotte. Tournez à gauche en sortant de la grotte et suivez le petit chemin en épingle. Sautez au-dessus du vide en continuant votre périple en vous accrochant à la paroi supérieure. Longez la paroi sur la gauche, il faudra pour cela changer de rebord. Sautez par dessus le ravin. Vous arriverez bientôt à deux gros tuyaux d'évacuation qui vous permettront de regagner la forteresse. Suivez-les jusqu'à la chaîne. Descendez, pivotez, balancez-vous et sautez sur la tour en face. Traversez la passerelle puis tournez à gauche sur la corniche. Sautez par-dessus le morceau manquant puis grimpez sur la passerelle métallique. Tirez l'appareil jusqu'au mur pour rapprocher la chaîne qui pend au dessus et descendez sous cette passerelle. Sautez sur la chaîne. Retournez-vous, balancez-vous un peu et sautez sur le rebord à droite. L'échelle ne vous mènera nulle part, tournez donc à gauche et sautez par-dessus les deux trous. Descendez à la prochaine échelle. Faites attention, vous n'avez pas beaucoup d'espace pour marcher. Retournez-vous prudemment et sautez sur le chemin en face. Descendez par l'échelle à votre droite et vous voilà tout en bas. Montez sur le passage avec la porte et sortez par l'ouverture à droite. Vous êtes dans une grotte avec une embarcation, les plus observateurs reconnaîtront la grotte de l'introduction.
.. Alors que Ico pourrait très bien s'enfuir avec la barque, il doit encore sauver Yorda. Prenez le chemin qui monte à gauche de l'eau et récupérez l'épée de lumière. Grâce à celle-ci, vous pourrez désormais ouvrir les portes de lumière, tout comme Yorda. Revenez donc sur vos pas et présentez l'épée aux deux statues en bas de la grande colonne. Entrez et actionnez le levier pour monter. Sortez de cet ascenseur et empruntez l'un des deux escaliers pour vous retrouver dans la grande salle des tombeaux. Des créatures de l'ombre sont en train d'exécuter une cérémonie avec la pauvre Yorda qui semble avoir été statufiée. Interrompez immédiatement ce rite et préparez-vous à affronter un grand nombre de créatures. Patience, elles cesseront de venir au bout d'un moment. En fait, elles sont aussi nombreuses qu'il y a de sarcophages dans la salle. Montez tout en haut de la salle et ouvrez la porte de lumière pour arriver dans la salle du trône. Allez inspecter le trône justement. La sorcière n'y est pas. Retournez-vous et commencez à quitter les lieux. Brusquement, elle fera son apparition. Allez lui parler avant de commencer le combat final.

Combat contre la sorcière

Ramassez immédiatement l'épée. Lorsque vous l'avez entre les mains, rien ne peut vous arriver et les attaques de la sorcière n'auront aucun effet sur vous. Allez frapper la sorcière. L'épée sera projetée au loin et vous vous retrouverez sans défense. Courez vous réfugier derrière le pilier de droite. Entre deux attaques, courez récupérer l'épée. Elle se trouve vers la droite. Retournez à l'attaque puis réfugiez-vous derrière le pilier de gauche. Récupérez l'épée sur la gauche puis recommencez cette technique plusieurs fois. L'épée sera projetée sur les escaliers à gauche, sur le mur de gauche puis assez loin vers la droite. Pour la récupérer lorsqu'elle sera au loin, vous pouvez soit tenter de courir la prendre (c'est possible !) mais la meilleure technique consiste à tirer le pilier vers l'épée. Vous pourrez alors donner le coup de grâce à la méchante sorcière et profiter de la magnifique séquence de fin. C'est beau...

PS : N'éteignez pas la console de suite mais laissez défiler le générique jusqu'à la fin (Yorda est au bout de la plage...)

Ikki Tousen : Shining Dragon

© Marvelous Interactive

PERSONNAGES SECRETS

Les personnages suivants ne peuvent être utilisés qu'en modes Mission et Cosplay.

Chousen

Terminer le mode Story de Kanu Unchou.

Kakouen Myosai

Terminer le mode Story de Chouun Shiryu.

Ryofu Housen

Terminer le mode Story de Ryomou Shimei.

Ukitsu

Terminer le mode Story de Sonsaku Hakufu.

MODE COSPLAY

Terminez le mode Story avec tous les personnages pour débloquer le mode Cosplay.

Indiana Jones et le Sceptre des Rois

© LucasArts / A2M 2009

DÉBLOQUER LES ARTWORKS

Le Soudan

Récupérer 2 artefacts

Le niveaux co-op

Récupérer 8 artefacts

Les alliés

Récupérer 12 artefacts

San Francisco

Récupérer 14 artefacts

Panama

Récupérer 18 artefacts

Les extras

Récupérer 20 artefacts

Les ennemis

Récupérer 22 artefacts

Le Népal

Récupérer 26 artefacts

Istanbul

Récupérer 28 artefacts

Odin et le fond des mers

Récupérer 32 artefacts

Les scènes coupées

Récupérer 36 artefacts

RÉCOMPENSES DES ARTEFACTS

Grosses Têtes

Récupérer 6 artefacts

Han Solo

Récupérer 36 artefacts

Henry Jones

Récupérer 34 artefacts

Tuxedo Indy

Récupérer 16 artefacts

Indiana Jones et le Tombeau de L'Empereur

© LucasArts / The Collective Inc. 2003

GALLERIE D'ART

Ramassez tous les artéfacts du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : CEYLAN

La Cité Perdue
Commencez par gravir les marches puis redescendez en direction de la fontaine. Pénétrez à l'intérieur du temple et passez le précipice à l'aide d'un saut avec élan. Si toutefois vous vous loupiez, pas de panique ! Le gouffre n'est que peu profond et sans aucune garniture mortelle. Remontez tout simplement par les bords en cas d'échec. Ressortez du bâtiment puis progressez vers les extérieurs. Montez sur le monument à droite du point d'eau jusqu'à dominer les hauteurs puis élancez-vous afin d'atteindre le ponton de droite d'un simple saut. Pénétrez à l'intérieur de la cavité et emparez-vous de la machette. Redescendez ensuite sur la terre ferme mais empruntez cette fois-ci l'entrée obstruée par la végétation luxuriante des environs (mauvaise herbe que vous traiterez d'un simple coup de machette). Vous vous trouverez alors bientôt confronté à une nouvelle crevasse mais de plus grande envergure. Passez au-dessus à l'aide de votre fameux fouet puis poursuivez jusqu'à la seconde porte obstruée de lianes. Quelques coups de machette à donner et vous voilà déjà aux portes du second niveau…

Le Camp des Chasseurs
Avancez jusqu'à repérer les chasseurs puis tournez à droite. Maîtrisez le premier malheureux qui se dressera devant vous puis coupez à l'aide de la machette la corde retenant les caisses. Glissez-vous par la nouvelle ouverture, cassez les boîtes à terre histoire de récupérer une icône ou deux, puis faites connaissance avec les deux chasseurs près du feu de camp. Montez les escaliers afin de gagner les intérieurs du bâtiment inca puis longez la longue pièce sur toute sa longueur. Coupez les lianes pour passer et n'oubliez pas de faire le plein d'eau à la fontaine si nécessaire. Ressortez à gauche en coupant les lianes qui bouchent le passage et vous retomberez alors sur les extérieurs. Avancez légèrement à droite et comme dans le premier niveau, utilisez le fouet pour gagner en longueur lors des sauts par-dessus les précipices. Longez les bords des murs et usez une nouvelle fois du fouet pour franchir les abîmes puis faites tomber les caisses d'un coup de pied. Redescendez prendre le masque de Manavatu que contenait l'une des caisses et reproduisez la manipulation précédente afin de retrouver l'endroit en hauteur. Poursuivez votre route et vous chuterez dans un piège. Remontez grâce aux lianes sur un des pans de mur. Continuez jusqu'au lac et traversez celui-ci pour rejoindre le bord du fond. Repérez la plate-forme flottante au milieu de l'eau et rapprochez-vous-en au maximum tout en restant au sec. Effectuez alors un saut jusqu'à cette dernière puis grimpez sur les blocs histoire de gagner en hauteur. Tout en prenant garde à l'ennemi, prenez de l'élan et sautez jusqu'à la corde que vous agripperez. Balancez-vous alors pour atteindre le bord opposé. Progressez vers l'inconnu puis tuez le chasseur robuste afin de récupérer son fusil. Passez ensuite en terrasse et bondissez sur la plate-forme juste à droite des blocs sur lesquels vous venez de monter. Poursuivez et vous ne tarderez pas à chuter sous un sol se dérobant sous vos pieds. Vous voilà de nouveau tout mouillé. Ressortez de l'eau et actionnez la manivelle, une porte s'ouvrira alors. Deux hommes armés en sortiront. Débarrassez-vous de ce piètre duo à l'aide d'une arme de visée car les deux lurons sont tout de même armés, puis franchissez l'issue nouvellement apparue afin d'en finir avec ce niveau.

La Voie des Anciens
Votre but ici, sera de trouver la porte des crocodiles. A l'aide de votre élan et de votre fouet franchissez la fosse puis faites le ménage dans la zone en balayant les quelques ennemis disponibles. Allez vers le bas et vous trouverez une sorte de cavité. Pénétrez à l'intérieur, grimpez à l'échelle et tuez le garde non loin. Abaissez le levier. Retrouvez la porte venant de s'ouvrir et vous bénéficierez d'un médikit ainsi que des munitions pour fusil. En sortant, pivotez sur la droite et sautez par-dessus la crevasse. Suivez le chemin jusqu'à trouver la roche fissurée. Une fois avoir découvert cet élément, vous serez sujet à l'agression de deux chasseurs. Maîtrisez-les du mieux que vous le pouvez puis occupez-vous de leurs amis cachés non loin. Pénétrez dans les bâtisses en pierre nouvellement ouvertes et récupérez les items ainsi que les explosifs. Regagnez le mur fissuré et utilisez le gros pétard sur la roche. Partez vous mettre à l'abri et patientez jusqu'à l'explosion.
Avancez ensuite dans la poussière et passez l'issue.

Le Palais Oublié
Vous atterrissez dans une salle garnie de multiples mécaniques. Abaissez le levier afin de vous créer une issue. Vous débouchez alors dans une cour où de nombreux ennemis tenteront de vous mettre des bâtons dans les roues. Débrouillez-vous pour les faire disparaître. Récupérez les munitions sur les cadavres puis repérez le squelette en fond de cour. A côté, la roche vous permettra de monter vers les sommets. Sautez de pilier en pilier puis frôlez les murs à l'aide de la touche triangle afin de ne pas chuter. Franchissez les précipices à l'aide du fouet puis gagnez les intérieurs. Descendez ensuite dans la région boisée, frayez-vous un passage parmi les lianes puis grimpez sur le mur d'en face grâce à cette même végétation que vous venez de durement malmener. Vous allez alors devoir progresser le long d'un couloir équipé de nombreux pièges et farces de mauvais goût. Prenez garde au sol se dérobant sous vos pieds en avançant à tâtons et évitez les tirs de sarbacane d'une roulade. Balancez-vous pour finir de pilier en pilier en fouettant l'air de votre arme. Vous venez de trouver le canyon…

La Rivière Sans Retour
Approchez des pics et un contrôle inédit du docteur Jones fera alors son apparition. L'aventurier réagira alors à la moindre pression sur le joystick et il vous faudra calculer le bon timing pour passer au milieu d'une barrière de pics surgissant par moment du sol. Tuez les hommes présents dans les environs (tant pis pour eux !), rechargez votre gourde si besoin est puis abaissez le levier guère plus loin. Partez vers la nouvelle issue et vous déboucherez alors sur un campement. Affrontez à nouveau les chasseurs puis fouillez les tentes afin de trouver plusieurs items sympa (notamment l'upgrade de la gourde vous permettant ainsi de faire suivre une plus grande quantité d'eau). Partez à la conquête du vieux pont puis laissez-vous chuter tel un aventurier en culotte courte. Vous tomberez dans une rivière où votre première préoccupation sera de regagner la première plate-forme au plus vite afin d'éviter la faim des crocodiles. Repérez les lieux, mais surtout les deux blocs sortant de l'eau. Montez sur ceux-ci et vous retrouverez les grottes. Ouvrez la trappe donnant sur le sol grâce aux deux manivelles puis piquez une tête dans l'eau glacée.

Le Temple de la Déesse
Nagez dans le dédale souterrain et hâtez-vous de trouver une sortie à l'air libre afin de pouvoir reprendre votre souffle. Une fois la terre ferme gagnée vous aurez l'opportunité de tirer un levier. Saisissez-la sous peine de bloquer dès le premier chapitre puis tuez les deux ennemis qui déboulent. Sautez sur la cage puis gagnez la deuxième terrasse. Continuez à avancer et vous serez confronté à votre deuxième passage aux pics. Agissez comme précédemment pour passer outre le danger. Arrivé au milieu de la pièce tirez la manivelle. La gorge de la statue située dans l'entrée principale s'ouvre alors, vous permettant ainsi un passage vers le prochain niveau.

Les Cavernes Sacrées
Pour commencer, montez vers le haut en suivant les escaliers. Avancez jusque vers la porte et faites s'actionner le piège en marchant sur la dalle où repose un squelette. Grimpez ensuite sur cet ascenseur improvisé et vous atteindrez une espèce de grenier. De là, laissez-vous tomber dans le trou plus à gauche pour ainsi vous retrouver dans la pièce suivante. En progressant, vous chuterez de nouveau dans un piège. Remontez à l'aide du bord puis des échelles et luttez contre les types armés. Gagnez l'extérieur et montez sur les murs grâce aux lianes. Servez-vous de la corde pour atteindre la plate-forme supérieure (faites pivoter Indiana Jones à l'aide du joystick droit jusqu'à le positionner bien en face du but visé). Faites le plein d'énergie grâce à la fontaine puis poursuivez. Vous tomberez non loin sur un levier qu'il vous faudra abaisser. Une cage apparaîtra alors, vous permettant ainsi de poursuivre votre ascension vers le haut. Tuez les trois ennemis dépourvus d'arme puis actionnez le nouvel interrupteur. Enfin, sortez par l'issue qu'il libère.

Les Gardiens Silencieux
Avancez et passez le premier gardien silencieux en marchant dans l'herbe. Arrivé dans la seconde salle, trois gardiens seront à leurrer. Opérez comme précédemment, en suivant les chemins garnis d'herbe, puis accrochez-vous à la passerelle pour vous hisser sans toucher terre jusqu'en bout de salle opposée. Le reste des lieux à parcourir est relativement aisé hormis un seul détail.
Plus vous progressez et plus les gardiens se font nombreux et plus l'herbe se fait rare. Vous trouverez alors à terre quelques cranes fort utiles pour bluffer les gardiens. Les lancer dans leur champ de vison vous permettra en effet de franchir le reste des passages sans dommages ou presque…

L'idole de Kuru Watu
Vous voilà arrivé au dernier acte de ce premier chapitre où votre but premier sera de mettre main basse sur le trésor de Kuru Watu. Malheureusement pour Indiana Jones (et heureusement pour nous car sinon cela serait trop facile) le trésor tant convoité est protégé par une énorme bête style crocodile puissance 10. La grosse bestiole garde les eaux entourant le monument qui lui-même renferme le magot. Vous l'aurez donc compris, les séances de natation ne seront pas de tout repos à l'intérieur de ce niveau ! Commencez par vous saisir d'un crane à gauche de la pièce et lancez-le vers le croco afin d'attirer son attention. Profitez-en alors pour plonger et rejoindre l'îlot du milieu. De là, attendez patiemment que monsieur 6 tonnes 5 parte batifoler un peu plus loin dans les eaux. Prenez alors à gauche et plongez afin de gagner la cavité dans les murs de la salle. Là bas, vous trouverez un rebord qui vous permettra de vous hisser sur les dalles, bien au sec mais surtout bien à l'abri. Montez les quelques marches et actionnez l'interrupteur sur lequel vous tomberez. Une cage s'abaissera alors. Le but est simple. Gagnez la cage, grimpez dessus, faites Tarzan de chaîne en chaîne, atteignez les différentes cavités murales pour abaisser divers leviers puis reprenez sans cesse votre ascension vers le haut. Vous suivrez alors un chemin ascendant qui contourne l'îlot du milieu. Arrivé au dernier interrupteur, le monument s'ouvrira comme une fleur, vous offrant son vestige en cadeau. Un cadeau cependant empoisonné car à peine auriez-vous la main dessus que le sol se dérobera sous vos pieds vous faisant plonger dans une eau sans issue apparente. Ne perdez alors pas de temps à réfléchir et gagnez les profondeurs de cette pièce sous-marine. En dessous vous découvrirez un couloir. Munissez-vous de votre machette et découpez les lianes qui en obstruent le passage. Remontez ensuite sur le bloc du milieu au plus vite, puis reprenez votre souffle pour une dernière brasse, cette fois-ci vers la rive de départ, et en compagnie d'un croco plus déchaîné que jamais. Après deux, trois péripéties supplémentaires, vous retournez au pays…

CHAPITRE II : PRAGUE

Les Portes du Château
Vous voilà déjà reparti pour de nouvelles aventures, et c'est donc à Prague que vous poursuivrez votre périple. Cette première mission aura pour but de pénétrer à l'intérieur du château. Vous débutez à l'intérieur d'une cour d'où vous pouvez apercevoir l'impressionnant château au loin. Partez faire un tour dans les environs et abattez les deux hommes qui s'y trouvent. Longez ensuite la muraille qui vous retient prisonnier puis repérez le pan de mur arraché sur le sol. Montez alors sur la jardinière juste derrière et bondissez sur le pilier en face afin de vous-y raccrocher. Sur la muraille, vous trouverez un nouvel ennemi, tuez-le puis suivez les escaliers qui vous mèneront jusqu'à un balcon où un quatrième individu sera à abattre. Vous remarquerez alors près de vous une corde qu'il vous faudra agripper pour redescendre de l'autre côté du mur. Traversez le pont et récupérez le contenu de la caisse dans le camion. Maîtrisez l'ennemi qui surgit de derrière le véhicule puis passez dans les ruelles à droite afin de trouver quelques munitions. Faites ensuite demi-tour en direction de la muraille. Approchez-vous alors des tuyaux d'évacuation, prenez votre élan puis sautez pour vous-y agripper. Hissez-vous vers la droite puis lâchez-vous en douceur sur la plate-forme. Passez le précipice qui suit à l'aide de votre fouet, de la corniche et de la corde. Passez à gauche et au bout vous trouverez le pistolet Luger ainsi que des munitions. Partez ensuite par la droite puis passez par la petite porte.

Le Donjon
Vous voilà à l'intérieur des bâtiments. Commencez par traverser le pont en bois puis approchez du mur du fond. Pivotez vers la gauche et balancez-vous d'un coup de fouet vers l'échelle d'en face. Descendez puis suivez le cheminement descendant des escaliers. Très vite vous écouterez des voix. Ce seront celles de deux hommes, dont un armé, qu'il vous faudra mettre hors-jeu. Tournez à gauche sans vous soucier des cachots et approchez doucement du long couloir, des pièges se déclencheront alors. De la scie circulaire, à la hache balancier en passant par le rouleau meurtrier, tout est mis en place pour tester vos réflexes. Fort heureusement, l'erreur n'est pas fatale et les roulades de l'aventurier

demeurent fort pratiques pour ce genre de sessions. Passez donc les divers pièges à grands coups de cabrioles et vous arriverez près d'un levier qu'il vous faudra tirer. Vous aurez alors accès à un point d'eau revitalisant qui j'en suis sûr soignera toutes vos vilaines coupures. Passez à gauche et vous atterrirez de nouveau dans la salle de départ. Regagnez l'endroit près de l'échelle puis actionnez l'interrupteur à présent à votre portée. La porte rouge un peu plus bas s'ouvre alors et deux hommes en sortent pour vous prendre en chasse. Tuez-les puis partez investir la salle derrière l'entrée rougeâtre. Montez les escaliers et vous serez de nouveau sujet à une session à balancier. Prenez alors votre élan puis sautez en direction du crochet sur lequel vous agripperez votre fouet de manière à pouvoir vous balancer jusque sur la rive opposée. Collez-vous ensuite sur le mur de gauche puis longez les dalles pour trouver un chemin. Actionnez le levier et faites demi-tour. Une chaîne vient d'apparaître. Utilisez-la pour grimper plus en hauteur. Repérez l'espèce de grenier et balancez-vous pour l'atteindre. Dans les bas-fonds, tuez les trois ennemis qui s'interposeront puis actionnez le levier au milieu de la salle. Prenez à droite au bout du couloir et descendez le long des escaliers. Montez sur la petite parcelle au milieu de la pièce puis actionnez l'interrupteur de droite. Gagnez la plate-forme de gauche à l'aide des chaînes, actionnez l'interrupteur puis redescendez. Revenez sur la passerelle et activez l'interrupteur gauche cette fois-ci. Faites alors la même manipulation mais dans l'autre sens. Passez sous la grille pour finir le niveau.

La cour

Munissez-vous d'une arme à feu et pénétrez dans la cour. Des ennemis sortiront de toutes parts, tirez sur tout ce qui bouge. Montez sur le camion qui vous a été montré dans la courte scène d'introduction puis récupérez les explosifs ainsi que le Mp40Smg. Montez sur le puits et déposez les explosifs. Reculez suffisamment et attendez l'explosion. Sautez ensuite dans le puits et nagez dans les dédales jusqu'à retrouver l'air libre en surface. Actionnez le levier et une grille s'ouvre alors.
Engouffrez-vous dans sa direction puis tirez le levier.

Le Grand Hall

Dès le départ, un homme se met à courir dans votre direction. Tuez-le. Partez vers l'ouverture et descendez les quelques escaliers. Investissez la porte beige et vous déboucherez alors à l'intérieur d'une salle imposante. Luttez contre l'homme présent puis suivez les couloirs où traînent deux ennemis. Profitez de la fontaine pour vous ressourcer puis grimpez au plus haut des escaliers jusqu'à ce qu'une icône vous indique l'utilisation du fouet. Accrochez-vous alors au pilier devant vous et balancez-vous jusqu'à la plate-forme plus en hauteur. Vous arriverez rapidement près d'un lustre où une méthode similaire sera de mise. Vous assistez alors à une petite réunion d'homme en noir. Laissez-vous tomber dans la salle en bas et réglez leur compte aux quatre individus. Remontez grâce à l'échelle et vous trouverez un interrupteur à actionner. Le lustre tombe ménageant ainsi une chaîne. Balancez-vous à celle-ci puis utilisez le crochet combiné avec votre fouet. Partez pour la nouvelle salle et, à votre arrivée, pénétrez dans celle de gauche. Quatre ennemis vous attendent alors. Récupérez la barre de fer sur la petite commode rouge bordeaux et expédiez dormir le groupe d'emmerdeurs non-armés. Récupérez les clefs de la bibliothèque sur la petite table près des grandes fenêtres puis ressortez. Empruntez la porte d'en face et descendez les escaliers. Ouvrez la porte rouge sur laquelle vous tomberez pour enfin accéder à la bibliothèque.

La Bibliothèque

Tuez l'homme qui patrouille non loin de ce début de niveau puis gagnez le rez-de-chaussée afin de trouver son compère. Ouvrez les portes grises situées à ce même niveau et vous découvrirez une petite cave improvisée où il vous sera possible de vous ressourcer. Tuez l'ivrogne qui s'y trouve puis ressortez. Remontez au premier étage par les escaliers puis contournez la salle par la droite. A l'aide des boxes bizarrement aménagés, gagnez le second étage. Balancez-vous d'un coup de fouet sur le balcon d'à côté et tuez l'homme qui s'y trouve. Actionnez l'interrupteur et servez-vous du lustre qui monte pour atteindre la corniche opposée. Indiana Jones nous fera alors part d'une remarque pertinente… Revenez sur vos pas puis montez au troisième et dernier étage grâce à l'échelle. Occupez-vous de l'individu présent puis actionnez la manivelle. Le lustre monte d'un étage supplémentaire. Usez-en pour atteindre l'autre côté de l'étage. Partez alors à gauche et longez prudemment les murs pour gagner la cavité. Montez à l'échelle et tirez l'interrupteur. Une pièce se découvre alors tout au fond de la pièce. Partez en sa direction et bataillez avec tous les ennemis venus vous retrouver spécialement pour l'occasion. Récupérez le livre qui se trouve bien évidemment dans la nouvelle salle puis partez le placer dans la bibliothèque du second étage. Vous accédez alors à une salle secrète. Récupérez le plan du château disposé sur la table puis ressortez par l'issue secrète. Gagnez pour finir le plus bas niveau et infiltrez-vous dans le passage nouvellement ouvert.

L'horloge astrologique

A maintes reprises, vous allez visiter ces lieux. Quatre énigmes basées sur le même principe sont à résoudre, et chacune d'entre elles vous ouvrira l'accès d'un niveau.
La toute première fois que vous investirez les lieux, avancez près de la couronne et saisissez-la. Courez ensuite le plus rapidement possible jusqu'en bout de salle et glissez-vous sous la porte se refermant à l'aide d'une roulade. Vous échapperez ainsi aux gaz asphyxiants.
Pour accéder aux énigmes la manipulation à réaliser se présente toujours de la même façon. Il vous faudra systématiquement actionner le levier près des deux statues en fond de salle afin d'en faire sortir une troisième du feu. Donnez-lui le trésor en votre possession puis partez vers les trois leviers qui apparaissent près des escaliers rouges. Il ne vous manquera plus qu'à résoudre une charade à l'aide d'un dessin et d'une horloge à régler.
-Accès au niveau La Salle d'Armes :
Donnez la couronne à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 4, l'aiguille du soleil sur le 2 et le signe astrologique du taureau dans le cercle.
-Accès au niveau de L'observatoire :
Donnez l'épée brisée à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 3, l'aiguille du soleil sur le 12 et le signe astrologique du scorpion dans le cercle.
-Accès au niveau La Tour de Véga :
Donnez le Manifeste de Véga à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 11, l'aiguille du soleil sur le 6 et le signe astrologique du gémeau dans le cercle.
-Accès au niveau du Laboratoire :
Donnez le Cristal de l'Ame à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 10, ainsi que celle du soleil, puis le signe astrologique de la balance dans le cercle.

La Salle d'Armes
Cassez les caisses pour trouver un médikit. Montez à l'échelle près du tonneau puis grimpez sur la deuxième non loin. Une fois les extérieurs atteints, dirigez-vous à gauche et longez les murs. Suivez les marches, montez sur la dalle puis empruntez les échelles pour atteindre la salle suivante. En sautant d'une fenêtre, vous aurez accès à une corde. Laissez-vous glisser jusqu'au plus bas de la corde et balancez-vous en direction du vitrail pour passer à travers. Ouvrez la porte de droite et montez de nouveau grâce aux échelles. Tuez l'homme dans le clocher puis passez par la fenêtre. Faites le tour du bâtiment et récupérez les munitions pour le luger plus en arrière. Revenez vers la corde et empruntez-la. Arrivé sur les toits, brisez la baie vitrée puis laissez-vous tomber par cette issue providentielle. Vous voilà arrivé dans la salle d'armes. Prenez possession de l'épée brisée se trouvant dans la vitrine puis sortez par la porte du fond. Deux ennemis armés de mitrailleuses feront alors leur apparition, restez sur vos gardes. Gagnez pour finir la tyrolienne puis utilisez-la pour quitter le niveau.

L'Observatoire
Montez les escaliers puis promenez-vous sur le balcon. Un homme viendra alors à votre rencontre. Faites-lui son affaire puis rentrez par la porte venant de s'ouvrir. Tuez le deuxième homme puis sautez sur la corde. Faites pivoter Indy sur la droite jusqu'à le positionner face à la colonne. Balancez-vous pour l'atteindre puis commencez à grimper sur les toits. Faites le tour du clocher vert puis poursuivez votre ascension. Tuez les deux hommes puis suivez la tyrolienne pour vous placer près du pont. A l'aide de votre fouet atteignez la corniche d'en face. Vous atteindrez alors facilement l'observatoire. Montez les escaliers en colimaçon et récupérez le levier sur la table. Redescendez et enfoncez votre nouvelle découverte dans la machine puis tirez. Remontez alors à l'étage puis observez le motif sur le mur. Derrière, vous trouverez alors le Manifeste de Véga. Deux hommes défoncent la porte pour vous poser problèmes. Tuez-les puis montez par l'échelle du télescope. Empruntez enfin la tyrolienne puis revenez sur vos pas jusqu'au commencement du niveau. Prenez garde toutefois aux ennemis apparaissant aléatoirement sur le retour.

La Tour de Véga
Prenez le kit de santé sur la table puis sortez. Tuez l'ennemi de loin, grâce au viseur puis utilisez la corde pour vous hisser jusqu'à la plate-forme suivante. Rentrez à l'intérieur de la bâtisse puis montez le long des escaliers en colimaçon. Tuez l'homme en noir puis sautez vers la corniche opposée en prenant votre élan. Poursuivez jusqu'aux deux cordes. Utilisez-les pour atteindre le pilier d'en face. Faites le tour de la colonne puis utilisez la nouvelle corde pour atteindre le clocher. Dans le clocher, abaissez la manivelle afin que les rouages se mettent en route. Puis faites de même avec la seconde. Indy prendra alors son envol. Accrochez-vous aux rebords à l'arrivée puis grimpez jusqu'à la salle suivante. Prenez le Cristal de l'Ame dans les mains du corps momifié et un piège se déclenchera alors. Un gaz mortel envahira en effet la salle. Pour en échapper, montez sur l'étagère renversée puis accrochez-vous en sautant sur celle à

proximité. A l'aide du crochet et de votre fouet, balancez-vous dans la pièce jusqu'à la baie vitrée pour atteindre l'air libre. Redescendez par les cordes puis rentrez par une fenêtre de la tour. Finissez le niveau en sortant par la porte après les escaliers.

Le Laboratoire
Dès votre arrivée, un droïde vous prend pour cible. Ne le laissez pas trop approcher et esquivez les boules d'énergie qu'il vous enverra en restant perpétuellement en mouvement. Pour atteindre le monstre, lancez-lui les fioles d'acide vertes que vous récupérerez sur les côtés de la salle. Après un certain nombre de lancers, le boss du chapitre verra rouge et brisera l'une des machines sur un coup de folie. Récupérez alors la lance trempée d'acide dans les débris et finissez-le au corps à corps.
Ne cherchez pas à trop prolonger vos enchaînements mais pensez plutôt à frapper par brides de coups puis à revenir à l'attaque après un laps de temps. Ramassez le deuxième fragment du dragon pour en finir avec Prague.

CHAPITRE 3 : ISTANBUL

Le prisonnier d'Istanbul
Tuez les deux gardes et sortez de votre misérable cellule. Tuez le patrouilleur et récupérez son couteau du même coup. Descendez les escaliers à gauche jusqu'à arriver aux piliers rouge et blanc. Tuez les ennemis présents dans la zone (couteau ou grenades disposées un peu partout) puis ramassez le Mp40 sur la table près des deux caisses. Grimpez ensuite sur la table et hissez-vous vers le haut. Au passage, prenez les munitions dans la caisse puis descendez les escaliers à gauche. Tuez les ennemis armés de mitrailleuses puis récupérez votre arsenal sur une table vers le fond. Ressortez et utilisez votre fouet sur le lustre à l'extérieur afin d'attendre la corniche suivante. Marchez en direction du canon implanté directement au sol et servez-vous de la bête pour mettre en déroute les trois hommes qui viendront vous tenir compagnie. Gagnez la cour en descendant par la gauche, vous serez alors très vite encerclé par 3 ennemis. Mettez leur une raclée puis rentrez dans le bâtiment ouvert. A l'intérieur, montez sur les échafauds et hissez-vous jusqu'au plus haut. Prenez la porte puis frôlez les murs afin de contourner la tour. Sautez ensuite sur les échafaudages en face puis à nouveau, gagnez en hauteur. Relaxez-vous avec un petit tour de tyrolienne puis montez sur les échafaudages qui suivent. Élevez-vous jusqu'au toit de la bâtisse et vous rencontrerez de nouveaux ennemis. Tuez-les. Poursuivez votre ascension toujours grâce aux échafauds et vous ne tarderez pas à gagner la porte de sortie du niveau.

Le Secret de la Mosquée
Passez par la gauche puis balancez-vous à l'aide de votre fouet jusqu'à la corniche. Juste après, effectuez la même opération en prenant toutefois votre élan cette fois-ci. Laissez-vous glisser sur le chemin en pente puis prenez une impulsion afin d'atteindre le lustre d'un coup de fouet. Vous éviterez ainsi une chute mortelle dans le vide. Prenez ensuite la porte de gauche puis tuez les deux gardes qui rôdent dans les environs. Récupérez leurs mausers. Approchez du balconnet et vous observerez alors une ouverture de petite taille. Infiltrez celle-ci puis frôlez les murs afin d'atteindre une nouvelle pièce. Affrontez les trois ennemis qui s'y trouvent puis suivez la direction du couloir vert. Après de nombreux balancés au-dessus du vide et quelques ennemis abattus vous arriverez à un point d'eau. Faites alors le plein puis revenez sur vos pas, jusqu'à vous trouver au-dessus du passage éclairé que vous apercevez facilement d'en haut. Laissez-vous alors tomber sur la roche. Avancez le long du couloir blanc puis tournez à droite à l'intersection. Munissez-vous alors d'une arme à feu car de nombreux individus aux intentions malsaines vous attendront dans la grande salle. Flinguez-les tous puis récupérez la charge explosive sur la petite table. Ramassez les différents items dans les caisses puis faites ensuite demi-tour afin d'aller faire sauter le mur fissuré près du long couloir. Entrez pour finir par l'ouverture.

Le Secret de la Mosquée : 2ème partie
Dès le départ, engouffrez-vous dans la basse ouverture du mur droit devant vous et récupérez le sceau Ottoman. Ressortez et tuez les ennemis qui vous attendent arme au poing. Approchez près des échafaudages puis grimpez à ceux à votre portée. D'un coup de fouet et d'une "suspension lustrale", balancez-vous jusqu'aux échafauds d'en face. Prenez votre élan et sautez par dessus le vide pour poursuivre. Passez par l'ouverture murale. Mettez-vous ensuite dans le coin gauche puis sautez pour vous accrocher au pan de mur. Hissez-vous ainsi vers la gauche puis relevez-vous dès que possible. Malgré l'espace restreint, bondissez jusqu'au passage suivant grâce à un saut bien dosé. Avancez vers le lustre et usez de la technique du fouet maint et maintes fois utilisée pour passer le gouffre. Suivez le long du couloir puis lâchez-vous. Tuez les ennemis de la salle puis grimpez dans l'ascenseur afin d'atteindre

le second étage des lieux. Entrez dans la grue et déplacez la grosse tête de statue au-dessus du gouffre. Deux ennemis descendront alors d'une échelle. Tuez-les puis montez à celle-ci. Grimpez ensuite sur les blocs disposés sur la grue puis suivez le long du bras de la machine après être monté à l'échelle. Une fois que vous avez atteint son extrémité, sautez et raccrochez-vous à l'anneau grâce à votre fouet. Indy se réceptionnera alors sur la grosse tête de pierre.

Le Palais Englouti

Hissez-vous hors de l'eau sur la plate-forme derrière la colonne et récupérez la bouteille d'oxygène. Plongez alors de l'autre côté du ponton afin d'atteindre le second bassin puis nagez jusqu'à la prochaine sortie à l'air pur. Montez les marches et tuez l'homme se baladant sur le port. Entrez dans la maisonnette et récupérez le plan ainsi que le fusil sous-marin et ses munitions. Passez dans la cour arrière et brisez les caisses pour ainsi découvrir un passage dans le mur. Engouffrez-vous-y d'une roulade et vous trouverez alors une fontaine afin de pouvoir remplir de nouveau votre gourde. Ressortez et plongez dans l'eau du port. Luttez alors contre les deux hommes grenouilles puis ramassez les deux charges d'explosif au fond de l'eau. Regagnez le premier bassin et une courte séquence vous montrera un pilier fissuré. Grimpez dessus et placez-y une charge. Partez vous protéger puis revenez au pilier transformé en pont. Suivez ensuite le chemin menant jusqu'à la grue en usant de votre fouet et de vos talents de funambule pour passer les différents précipices. Arrivé sur la caisse coupez la corde et vous obtiendrez alors la Proclamation de Delian. Entrez ensuite dans la grue et servez-vous à nouveau des commandes mais cette fois-ci pour déplacer la tête jusqu'au mur de droite afin de le défoncer complètement. Passez sous la grue pour vous y rendre puis pénétrez dans les ruines nouvellement découvertes. Montez les escaliers et balancez-vous grâce à la corniche jusqu'à la plate-forme opposée. Il ne vous reste plus qu'à atteindre la porte de sortie à l'aide d'un bon gros saut !

Les Portes de Neptune

Plongez et passez sous les arches jusqu'à trouver une plate-forme accessible pour remonter à la surface. Montez sur les blocs puis frayez-vous un chemin jusqu'aux escaliers. Tuez le garde de quelques balles puis sautez sur la corniche opposée en prenant garde de bien prendre votre élan. Avancez, tuez l'homme, puis récupérez la médaille vin un peu plus bas. Retournez dans les eaux et partez vers la partie encore non-explorée. Plongez suffisamment en profondeur et vous découvrirez alors des escaliers noyés dans les profondeurs marines. Suivez-les et vous ne tarderez pas à regagner la surface. Suivez le cheminement des dalles. Mettez-vous de nouveau à l'eau et nagez jusque vers le fond. Remontez alors à la surface et suivez les blocs jusqu'au feu de camp des deux nomades. Tuez-les puis récupérez les explosifs. Partez vers l'endroit où se trouve une corde et vous verrez un mur fissuré. Faites le sauter et vous trouverez un point d'eau. Plongez de nouveau dans les eaux et partez tout en fond de zone à l'endroit où vous vous étiez hissé à la surface. Là bas, dans l'eau, placez un détonateur à l'endroit fissuré pour obtenir la médaille Hippocampe. Remontez ensuite sur les blocs du milieu puis gagnez celui de droite (celui que vous n'avez pas encore exploré en fait).
Dirigez-vous vers les longues colonnes et usez de celle couchée comme d'un pont. Vous apercevrez alors un autre pan de mur effrité qu'il vous faudra faire sauter afin de récupérer la médaille Trident. Retrouvez la fameuse corde puis grimpez grâce à celle-ci plus en hauteur. Poursuivez ensuite jusqu'à la grotte. Dirigez-vous vers la grande porte puis plongez à nouveau. Non loin, récupérez le dernier médaillon (médaillon Kraken) puis remontez afin d'atteindre l'issue finale. Placez les quatre médaillons dans leur cavité respective et la porte de Neptune s'ouvrira à vous (n'oubliez pas toutefois de tourner les valves…).

La Chute du Roi de la Mer

Au commencement, plongez et passez sous l'arche près de la statue. Gagnez la surface non loin sur la droite et suivez le cheminement des escaliers montant. Vous déboucherez alors sur une salle où il vous sera possible de couper l'arrivée d'eau d'une cascade via une valve. Une fois la tâche accomplie, deux ennemis débouleront. Tuez-les puis reprenez dans l'autre sens jusqu'à la salle de départ. Deux hommes grenouilles vous chercheront alors des noises. Faites leur voir qui est le plus fort puis récupérez les explosifs qu'ils avaient avec eux. Hissez-vous ensuite sur la petite dalle immergée puis grimpez jusqu'à la corniche apparue dernièrement. Usez de celle-ci pour passer le précipice puis avancez prudemment car le sol se dérobera sous vos pieds. Sautez pour atteindre le bord suivant puis utilisez votre fouet sur le trident de Neptune pour ainsi pouvoir passez derrière lui.
Déposez un des explosifs derrière son genou abîmé. Plongez afin de vous protéger de la puissance de l'explosion puis déposez le second explosif sur le pied droit de la statue. Une colonne se brisera alors. Montez dessus et hissez-vous vers les hauteurs grâce à celle-ci. Passez pour finir derrière la tête de la statue et balancez-vous grâce au lustre afin de la faire tomber définitivement.

L'Antre de Kraken

Commencez par sortir de l'eau en vous dirigeant vers l'arche sur la gauche. Saisissez-vous du super fusil ainsi que de ses munitions et deux des quatre explosifs puis retournez à l'eau. Placez-vous loin du monstre et entrez en mode visée. Bombardez alors de tirs ses yeux (les cercles orangés tout autour de sa gueule jusqu'à ce que la créature se retire. Profitez-en alors pour placer les deux explosifs sur deux des quatre piliers. La pieuvre fait alors sa réapparition. Répétez l'opération puis finissez d'affaiblir les colonnes pour en finir avec ce boss de troisième chapitre. En venir à bout et au final assez simple. La seule difficulté se résume aux nombreuses méduses qu'elle vous enverra, et qui n'hésiteront pas à se coller à vous pour vous noyer dans le fond des eaux. Quand celles-ci sont en surnombre, sortez du mode visée et laissez Indy orienter les tirs pour vous. Star de cinéma oblige, il ne loupe quasiment jamais sa cible. Une fois le niveau d'eau baissé, récupérez le troisième fragment du miroir des songes.

CHAPITRE 4 : Hong Kong

Le Lotus d'Or
C'est par une bonne grosse bagarre que débutera cette mission. Sans aucune arme mais pourtant plein de bonnes intentions, affrontez les ninjas qui vous embêteront. Relativement costaux, n'hésitez pas à vous servir des éléments du décor pour les exploser. Passez derrière le bar et vous remarquerez très vite une issue. Engouffrez-vous vers cette voie puis tuez les nombreux hommes que vous rencontrerez, montez jusqu'à découvrir un levier, actionnez-le. Cassez les caisses et vous obtiendrez une potion d'invincibilité. Poursuivez et revenez près du levier que l'on vous a montré, près de la scène. Tirez dessus et il vous sera alors possible de monter sur la scène. De là, montez à l'échelle puis balancez-vous de corde en corde pour atteindre la fin du niveau.

Le Lotus d'Or : 2ème partie
Voilà un niveau gonflé en ennemis mais vraiment court en durée. Si la baston n'est pas votre fort, sachez qu'il vous est possible de tracer jusqu'à la fin du niveau sans vous soucier des vilains et en évitant leurs balles. Même s'il peut toutefois être conseillé d'en profiter pour faire le plein de munitions, cela ne sert à rien dans ce cas de figure car les missions suivantes du chapitre ne requièrent pas d'emplettes particulières. C'est à vous de voir… Pour ce qui est de trouver son chemin suivez les ennemis…

Les Rues de Hong Kong
C'est à une véritable séance de shoot qu'il va vous falloir vous livrer cette fois-ci. Bien sûr, le rendu n'est pas digne des tops du genre, mais apprécions tout de même l'effort fourni par les créateurs du soft et profitons-en pour nous détendre. Vous l'aurez compris, ici pas de problèmes particuliers, visez les hommes sur les véhicules à l'aide de votre sulfateuse et appréciez la balade… Notez qu'il vous est possible de faire encore plus facile en visant directement les tonneaux inflammables pour de plus grosses explosions…

Les Rues de Hong Kong : 2ème partie
Et on est reparti pour un tour. A bort du pousse-pousse de votre compère, vous vous livrez à une poursuite effrénée. Ici pas de changements notables hormis peut être une légère augmentation de la difficulté. Mais vraiment légère alors !:)

Les Rues de Hong Kong : Fin
La séquence est ici plus longue. Les opposants sont les mêmes et rien ne varie vraiment. Ca en devient même limite lassant, heureusement pour vous c'est la dernière session du genre. Ouf !

CHAPITRE 5 : LAGON DE PENG LAI

Le Secret de Peng Lai
Plongez en direction de l'épave au fond de l'eau, et passez dans ses conduits afin de trouver l'explosif à l'intérieur. Remontez à la surface et dirigez-vous près des piliers qui maintiennent un ponton dans un des coins de la zone. Récupérez la bombonne d'oxygène ainsi que le fusil sous-marin puis replongez dans les eaux. Trouvez le plongeur positionné à proximité de la roche fissurée puis placez le détonateur sur ce qui deviendra des ruines. Suivez l'allée sous-marine jusqu'à trouver une issue vers l'air libre puis suivez le chemin de la cabane. A l'arbre, utilisez la corde pour atteindre le bout de falaise non loin puis d'un bon, gagnez l'autre bord. Plus qu'un coup de fouet et un peu de castagne et la fin du niveau sera proche…

Le Secret de Peng Lai : 2ème partie
Marchez jusqu'à la mitrailleuse ancrée au sol. Mettez-vous aux commandes de la bête et éliminez tous les nazis qui tenteraient de faire les guignols dans votre champ de vision. N'hésitez pas à tirer sur les grosses lampes à pétroles pour accélérer la tâche. Une fois la zone nettoyée, partez vers le fond et suivez le cheminement du niveau jusqu'à la grue. Utilisez alors celle-ci pour déplacer le ponton vers les bâtiments en haut à droite. Lâchez ensuite les commandes puis grimpez sur le toit de la grue. Marchez alors sur le bras de la machine et, arrivé à son extrémité, armez-vous du fouet et balancez-vous sur le pont. De là, gagnez les bâtiments jusqu'alors inaccessibles et actionnez les manettes pour finir.

La Croix de Fer
Les difficultés de ce niveau se résument à la présence surélevée d'ennemis. En plus des traditionnels nazis, de nouveaux compagnons feront leur apparition : les cuistots au lance-flammes. Fort heureusement pour vous il existe un moyen d'éviter la confrontation avec ces grands chefs : la discrétion. Attaquez et tuez vos ennemis discrètement et ne les laissez surtout pas le temps de sonner l'alarme, car c'est uniquement dans ce cas présent qu'ils partiront à votre rencontre. Si vous fautez, repérez rapidement un interrupteur et faites cesser l'alarme en abaissant son levier. Au départ de la mission, montez les escaliers et vous aboutirez alors à un bureau. Sortez par la porte d'en face puis montez à nouveau quelques marches. A droite, vous arriverez près de 3 blocs formant un espèce d'escalier. Montez dessus puis sautez sur la plate-forme d'en face afin de récupérer le médikit dans la caisse en bois. Continuez votre petite visite dans les locaux et vous trouverez sur une table un nouvel objet de valeur, embarquez-le. Tuez les nazis dans la zone puis poursuivez vers les endroits encore non-visités. La porte de sortie n'est pas bien loin. En définitive, un niveau court mais bien musclé !

La Base des Sous-marins
Entrez dans la porte droit devant vous et tuez l'homme en haut des marches. Entrez ensuite par la petite porte et luttez contre les nazis près de la table. Récupérez le Mp40 ainsi que leurs armes puis ressortez pour passer par la double-porte rouge un peu plus à droite. Suivez les conduits d'aération et sortez par la prochaine double-porte après les marches, près du nazi (attention si l'alarme est enclenchée, certaines portes ne s'ouvrent plus, partez alors mettre fin aux sirènes pour pouvoir poursuivre). Mettez-vous aux commandes de la mitrailleuse, et tuez tous les ennemis présents dans la zone. Faites cesser l'alarme puis partez vers les grilles. Prenez le contenu des deux caisses derrière le camion (médikit + munitions MP) puis montez à l'échelle située devant le véhicule. De là, bondissez sur le camion puis le toit de la petite bâtisse où une trappe reste ouverte. Laissez-vous glisser dans celle-ci et abaissez le levier se trouvant dans la pièce. Sortez, puis regagnez l'échelle. Laissez-vous tomber dans la trappe qui fume pour accéder au niveau suivant.

La Base des Sous-marins : 2ème partie
Prenez l'échelle et sortez du conduit afin de vous retrouver sur le pont. Suivez le garde jusqu'à la cabine de contrôle puis passez par la double-entrée pour descendre. Ressortez et cassez les deux caisses, vous récupérerez un médikit. Sur le pont, à l'étage, tirez le levier rose. Rentrez de nouveau dans les bâtiments et partez vers le pont mobile que vous venez de déplacer. Elancez-vous alors et passez par-dessus le navire à l'aide de deux coups de fouet bien dosés. Passez par l'issue suivante et vous déboucherez dans les vestiaires.
Récupérez la tenue et sortez par l'endroit d'où vous venez. Entrez alors dans la cabine de contrôle et récupérez le pass. Une porte s'ouvre. Allez-y pour finir le niveau.

CHAPITRE 6 : LES MONTAGNES DE PENG LAI

Sur la Route de Peng Lai
Entrez dans la bâtisse située dans le coin gauche de la zone pour y abaisser le levier qui s'y trouve. Gagnez ensuite les entrepôts venant de s'ouvrir et grimpez sur les caisses afin de vous glisser par l'issue au plafond. Baissez le levier rose tout au bout près des rambardes puis entrez dans le poste de commandement. Coupez le fonctionnement du premier des conduits d'aération grâce à l'interrupteur derrière la porte grise puis partez dans leur direction (à grands coups de fouet sur les crochets). Passez les hélices en ordonnant à Indy de vous faire des roulades puis laissez-vous glisser dans le chemin en pente (n'oubliez pas de sauter au bout sinon c'est la chute !). Passez sous l'hélice et récupérez les objets sur le squelette. Revenez ensuite sur vos pas et élancez-vous afin de passer le précipice rouge d'un saut. Approchez alors de l'hélice affolée et gagnez en résistant au souffle le conduit sur la gauche. Il ne vous reste plus qu'à marcher jusqu'aux portes de sortie.

L'Infiltration
Entrez par la grande ouverture se présentant à vous et tuez les deux gardes juste derrière. Descendez ensuite par l'échelle près de l'issue d'où vous venez. Passez dans l'entrepôt juste en dessous et brisez la petite caisse pour obtenir un médikit. Faites ensuite le tour du bâtiment et de nouveau, brisez la petite caisse pour obtenir un trésor de qualité. Faites le tour du téléphérique puis pénétrez dans les bâtiments opposés. Ramassez le médikit dans l'une des caisses puis montez par les escaliers au fond de la salle. Sortez par la petite porte et tirez le levier rose afin de couper l'alimentation des hélices. Gagnez la passerelle et montez sur la caisse. De là, sautez afin de vous agripper à la chaîne. Sautez sur le petit pont grâce à celle-ci puis, en vous balançant avec le fouet, tentez d'atteindre la grosse hélice. En cas de réussite (tant pis pour les autres !:) passez sous les lames et poursuivez dans les gros conduits gris. Sur les passerelles, usez de votre agilité ainsi que de votre don pour le maniement du fouet pour passer les gouffres et autres obstacles. Mettez en déroute les deux gardes et vous arriverez bientôt à une petite porte grise. Empruntez-la. Au bout vous trouverez la manivelle à enclencher pour réactiver le courant. Revenez à la première cabine pour débloquer le frein puis prenez la nacelle du périphérique pour vous enfuir.

Terreur à 2000 pieds
Niveau un peu spécial une nouvelle fois car c'est une séance de shoot qu'il vous faudra accomplir ici. Sautez sur le téléphérique que vous croiserez et envoyez valser les deux nazis s'y trouvant. Prenez les commandes de la mitrailleuse puis luttez contre l'aviation allemande jusqu'à pénétrer dans le tunnel. En plus de votre énergie, une barre supplémentaire symbolisera l'état de la cabine. Ne subissez donc pas trop de dommages où c'est la mort assurée. Les avions ennemis déboulent sur tous les fronts. Ne les lâchez pas du viseur et bombardez-les dès qu'ils se trouvent à distance raisonnable, c'est à dire pas trop près (sinon ils canardent) ni trop loin (sinon vos tirs finissent dans le vide). Bonne chance !

La Base Aérienne
Commencez par vous balader un peu partout au rez-de-chaussée afin de faire le ménage et trouvez quelques items dans les caisses. Entrez ensuite dans l'entrepôt et trouvez l'escalier montant. Suivez-les tout en terrassant vos ennemis puis montez sur les caisses pour gagner le toit d'une baraque. Glissez-vous par l'ouverture au plafond puis avancez dans les bâtiments en suivant un chemin rectiligne. Sur les passerelles, n'avancez pas directement vers l'homme mais faites un détour par la droite. Dans la caisse en coin, vous trouverez une antiquité de valeur. Marchez jusqu'à la petite porte au bout de la pièce et le niveau se terminera alors.

Toujours Plus Haut
Entrez par la petite entrée devant vous puis poursuivez par la gauche (vous n'avez pas trop le choix d'ailleurs). Tuez les deux hommes présents et récupérez leurs armes. Brisez la caisse dans la bâtisse afin de trouver des munitions pour revolver puis empruntez la double-entrée. Positionnez-vous aux commandes de la mitrailleuse et tirez les avions qui tentent alors de décoller. Faites pivoter la machine et tuez les deux nazis vous ayant pisté. Lâchez alors la grosse artillerie puis faites demi-tour. Montez sur le pylône près de la caisse et une icône fouet apparaîtra alors.
Est-ce nécessaire de vous rappeler la marche à suivre ? Une fois la routine accomplie, passez sur la passerelle opposée puis brisez la caisse afin d'obtenir un médikit supplémentaire. Passez ensuite par la double-entrée et courez jusqu'au levier rouge pour l'actionner ; vous descendrez alors. Dans la zone qui suit, tuez les quelques ennemis et récupérez le contenu des caisses. Marchez ensuite en direction du ponton du milieu puis faites venir de téléphérique en actionnant l'interrupteur. Attendez la navette et grimpez dedans. Shootez les avions ennemis restant et vous quitterez pour de bon les massifs montagneux.

CHAPITRE 7 : LA FORTERESSE DU DRAGON NOIR

La Forteresse du Dragon Noir
Faites le tour de la bâtisse et montez sur les toits. Descendez sur le pont à l'aide des échafauds et tuez le garde de la grande porte (attention celui-ci est bien balèze et armé d'une lance). Traversez le pont et ouvrez les portes marquées d'un dragon. A l'intérieur du bâtiment, montez à l'échelle puis poussez la caisse du haut afin qu'elle troue le plancher du dessous. Redescendez par la même échelle empruntée précédemment puis engouffrez-vous dans l'ouverture. Passez par le mur brisé et balancez-vous sur les pontons afin d'atteindre la corniche opposée (utilisation du fouet à 3 répétitions). Marchez sur le ponton de bois puis de nouveau, usez du fouet pour progresser. Suivez le cheminement de bois jusqu'aux lianes accrochées sur les murs, puis montez. Encore une fois, usez du fouet puis pénétrez dans les

intérieurs. Occupez-vous des deux gardes et montez jusqu'en haut de la tour grâce aux échafaudages. Là-haut, balancez-vous grâce au rondin de bois puis cassez le mur d'en face pour ressortir de la tour. Grimpez de nouveau grâce aux lierres et neutralisez les deux gardes postés un peu plus haut (attention l'un d'eux possède une arbalète). Avancez sur le balcon puis vers le compartiment aux trois portes. Rentrez par celle de gauche puis récupérez les précieuses items dans les caisses. Faites le plein d'eau grâce à votre gourde puis ressortez vers les lieux encore inexplorés. Prenez le chemin en pente qui descend plus bas. Continuez jusqu'à la première porte qui voudra bien s'ouvrir et pressez l'interrupteur pour faire débouler l'eau. Entrez dans la porte tout en bas (celle qu'on vous montre dans la courte scène) puis tuez les gardes et récupérez les icônes dans les caisses. Abaissez le second levier puis ressortez. Approchez-vous alors de l'entrée nouvellement créée par vos soins puis entrez dans la grotte de providence.

Le Rassemblement
Marchez dans les dédales trempés puis prenez à droite à l'interception. Tuez les deux gardes et faites attention à celui qui tentera de sonner l'alarme (s'il y parvient un grand nombre d'ennemis viendra vous embêter) où alors, négligez le combat et partez récupérer les items ainsi que les explosifs dans une des cavités. Commencez ensuite à grimper sur les échafauds non loin de la fontaine. Gagnez alors les toits et armez-vous de l'arbalète. Une fois sur le ponton blanc, dégommez le garde d'une flèche, à distance. Poursuivez jusqu'à ce que l'icône du fouet apparaisse. Balancez-vous alors au-dessus des tuiles et poursuivez sur les pontons de bois pour trouver le mur à faire sauter. Placez alors l'explosif pour vous créer une porte de sortie.

La Tour des Tempêtes
Entrez dans la cavité et récupérez la potion du tigre ainsi que les flèches pour arbalète. Usez ensuite du fouet dans les extérieurs pour atteindre les pontons suivant puis frôlez prudemment les murs pour poursuivre. Une nouvelle fois, dégainez l'arme fétiche de l'aventurier pour poursuivre et agrippez-vous à la corde pour monter. Tuez les trois gardes. Prenez l'ascenseur rustique (que vous faites fonctionner en larguant les parpaings) et retournez-vous rapidement. Vous verrez alors deux caisses, ouvrez-les pour trouver un nouveau trésor bonus. Remontez grâce aux rebords d'en face et tuez les gardes plus haut. Faites le tour et élancez-vous sur l'élévateur. Gagnez le suivant d'un saut puis balancez-vous jusqu'au ponton opposé avec le fouet. Tuez les deux gardes postés devant la grande porte, remplissez votre gourde, puis sortez.

Le Sauvetage
Vous devrez ici vous confronter aux deux belles jumelles. Les armes à feu ne les atteignent pas mais fort heureusement il vous reste vos bons gros poings. Usez de potions si vous les avez préservées (potion d'invincibilité, potion du tigre) et tuez-les à mains nues. Notez que plusieurs armes restent toutefois disponibles sur les râteliers du fond. La tâche ne devrait pas être trop difficile, de plus il vous reste la gourde en cas de bobos.

CHAPITRE 8 : LE TEMPLE DE KONG TIEN

Plongée dans les Ténèbres
On commence fort avec une petite chute. Usez du fouet pour vous réceptionner sans dommages puis avancez (une fontaine reste disponible en cas de besoin, et ce dès l'entrée du niveau, après la glissade). Poursuivez à l'aide de sauts et du fouet et évitez de marcher sur les dalles blanches qui feraient se déclencher un jet de fléchettes. Juste après les pièges,
laissez-vous de nouveau glisser. Durant la session toboggan, évitez tout contact avec les dalles car elles aussi déclencheront des actions pas forcément agréables. Au bout de deux pentes vous apercevrez un lustre, accrochez-vous-y pour passer dans une salle secrète et récupérer le vestige du niveau. Reprenez ensuite la glissade. Evitez les lance-flammes en vous décalant de droite à gauche (non non les sauts ne marchent pas là…) et vous finirez vite le niveau.

Les Catacombes
A deux reprises, calmez le spectre qui investira les momies pour venir vous chercher des noises. Montez ensuite vers le monument grâce aux décombres, puis retrouvez votre ami le fantôme dans l'allée. Récupérez la potion du tigre dans l'une des cavités de droite (celle d'où sort l'une des momies en fait) puis enclenchez l'interrupteur à gauche de la fontaine. Passez la porte puis affrontez le flot de momies. Continuez tout droit et à nouveau, luttez contre tous ces zombies assoiffés de kung fu. Récupérez la lance sur la statue pour vous faciliter la tâche et remplissez à nouveau votre

gourde avant de repartir. Avancez et postez-vous face au gong. Frappez et le sol s'ouvrira sous vos pieds. Faites alors appel à vos réflexes et sautez par-dessus le gouffre fumant lors de la chute. Prenez ensuite la torche à la flamme bleue (très efficace contre les zombies cela dit au passage) puis allumez l'arche noire plus à droite. Pénétrez alors dans l'ouverture, puis dans la première des entrées ouvertes. Tuez les deux monstres et récupérez la potion ainsi que le vestige dans les cavités puis montez le long des dalles. En haut, enflammez les deux arches pour que deux des symboles s'allument plus bas. Poursuivez par l'issue qui s'ouvre et continuez votre ascension tout en évitant les dalles rouges au sol. Allumez l'arche à droite et tuez vos ennemis du moment. Retournez à gauche et vous trouverez une nouvelle arche à allumer. Tuez les ennemis puis retournez dans la salle principale.

La Griffe du Dragon
Avancez et vous retomberez ainsi dans la salle de l'énigme que vous aviez investie lors du niveau précédent. Passez par la porte de gauche, traversez le pont, puis allumez les deux arches au bout. Sur le chemin du retour, des dalles rouges viendront s'ajouter aux dalles bleues. Les bleues sont inoffensives alors que les rouges sont mortelles. Commencez donc à avancer en sautant par-dessus les rouges jusqu'à ce que des blocs mortels apparaissent l'un à la suite de l'autre, vous empêchant alors de progresser. Faites alors demi-tour puis marchez sur la dalle bleue. Revenez alors de nouveau sur vos pas puis marchez encore une fois sur la bleue que vous rencontrerez. Poursuivez jusqu'à la salle principale et partez en direction du couloir s'ouvrant sous vos yeux. La torche bleue à la main, avancez dans le vide en suivant le pont rougeâtre qui apparaîtra à vos yeux. Allumez les deux dernières arches au fond de la salle puis faites demi-tour. De nouveau, utilisez le pont invisible pour revenir dans la salle principale. Celui-ci changera alors de position, alternant ainsi les hauteurs. Faites attention au vide et gérez au mieux vos réflexes. De retour dans la toute première salle approchez des signes en milieu de salle et activez la chose. Changez alors de vue à l'aide d'une pression sur la touche carrée puis reconstituez les décors de chaque figure. Le Pa Cheng sera alors à vous. Entrez dans le temple (remontez par l'issue qui s'ouvre, pas de panique vous connaissez le chemin !) et tuez les esprits pour finir la mission.

L'Ombre de Kong Tien
Mei Ying fait des siennes, et c'est sous des allures de démon ailé qu'elle tentera de s'en prendre à vous. Evitez ses boules d'énergie en vous planquant derrière les pylônes et tuez les spectres avec le Pa Cheng (le frisbee nouvelle génération). Après quelques attaques, la demoiselle se rechargera. Profitez-en pour lancer votre nouvelle arme sur l'un des trois globes dragon. Répétez l'opération deux nouvelles fois pour triompher.

CHAPITRE 9 : Le Tombeau de l'Empereur

Le Tombeau de l'Empereur
Avancez jusqu'au bout du long couloir et faites pivoter le cylindre sur lui-même. Vous tomberez alors dans le premier piège. Montez sur les blocs qui sortiront du mur afin de vous hisser jusqu'en haut. Revenez ensuite en arrière puis passez par la voûte à gauche. Observez l'alternance des flammes et passez en vous suspendant à la poutre à l'aide de votre fouet dès que possible. Voilà à peu près à quoi se résume ce passage. Attention les flammes sortent aussi bien des murs que du sol… Au bout, tirez sur la valve et ressortez. De nouveau, prenez direction la salle principale puis tournez à droite dès que possible. Vous déboucherez alors dans une pièce garnie de globes aux rayons destructeurs. Saisissez un crâne au sol et lancez-le vers ces grosses boules blanches. Attendez que les rayons s'éteignent et foncez dès les premiers signes d'affaiblissement. Sautez la première grevasse en inclinant Indy vers la droite. Puis sautez les précipices jusqu'à trouver de nouveaux globes. De nouveau, lancez un crâne vers les objets tueurs puis avancez près du gouffre et pivotez vers la gauche afin de bondir dans une petite cavité. Actionnez l'interrupteur et foncez hors de la pièce après avoir lancé un troisième crâne. Sortez par la dernière voûte pour passer aux épreuves suivantes.

Le péril Invisible
Avancez et descendez les marches menant à la pièce aux cascades afin d'affronter les trois ninjas. Affrontez ensuite les esprits puis faites le plein de votre gourde. Vous arriverez après dans une nouvelle salle. Et à ce stade là du jeu qui dit nouvelle salle dit nouveaux pièges… Equipez-vous du miroir des songes afin d'avoir à l'œil sur les murs et pics rétractables. Traversez la pièce puis laissez-vous tomber dans la fosse toujours en possession du miroir. Des rebords apparaîtront alors. Descendez jusqu'au ponton de bois et balancez-vous grâce à votre fouet. Reprenez ensuite l'objet magique afin d'y voir plus clair puis grimpez le long des escaliers invisibles. Actionnez l'interrupteur et le passage vers la pièce suivante sera alors possible. Plus qu'une bonne grosse baston et ce sera parti pour le niveau suivant !

Requiem pour les morts
Tuez les deux zombies ainsi que leur spectre puis avancez vers le chemin en pente. Poursuivez en tuant vos ennemis et vous déboucherez rapidement dans une salle aux multiples squelettes. Armez-vous du miroir des invisibles afin de repérer les ponts puis reproduisez les sons de cloches que l'on vous demandera. Voici dans l'ordre, pour les distraits, les combinaisons à reproduire : 1, 3, 5 - 2, 4, 5, 1 - 2, 4, 3, 5, 1 - 3, 2, 1, 5, 4 (les numéros indiqués se référant également à l'ordre des cloches).

La Revanche de Von Beck
Avancez d'un coup de fouet puis dites bonjour à votre vieil ami. Retournez-vous alors rapidement et courez au plus vite en sens inverse. Le niveau se présente comme celui d'un "Crash Bandicoot", poursuivi par Von Beck et son gros tracteur vous devez tenter une sortie tout en évitant gouffres et autres crevasses. Le maniement du fouet est lui aussi prescrit ainsi qu'une grosse dose de dextérité. Méfiez-vous des traîtres petits précipices et pensez à prendre de bonnes impulsions lors des balancements avec fouet. Prenez gardes également aux éboulements du sol sur la fin. Au bout de plusieurs tentatives (que celui qui y parvient du premier coup envoie un mail à la rédac !), vous en aurez fini avec ce passage réflexe. Laissez-vous glisser sur le chemin en pente raide et suspendez-vous au ponton de bois pour passer le dernier gouffre. Suivez ensuite le cheminement jusqu'à la « chaude » sortie…

CHAPITRE 10 : ENFERS

Le Monde Souterrain
Avancez sur la muraille et tuez les 3 spectres. Vous aurez alors accès à 3 rouleaux. Faites les tourner chacun leur tour dans l'ordre, en commençant par celui de droite. Dégainez ensuite le fouet puis sautez de passerelle en passerelle (usez du fouet entre la 2ème et dernière, grâce au lustre). De nouveau, tuez les spectres à grands coups de frisbee magique puis approchez des quatre piliers. Actionnez-les dans cet ordre : le deuxième en partant de gauche, celui tout à droite, celui tout à gauche puis le dernier. Comme précédemment sortez le fouet puis tentez votre chance pour franchir le passage. Tournez les deux autres piliers de droite à gauche puis sautez sur les blocs. Une nouvelle fois, luttez contre les spectres puis approchez des piliers pour changer. En considérant que les rouleaux sont numérotés de 1 à 5, de droite à gauche, actionnez-les dans l'ordre suivant : 3, 5, 4, 1, 2. Il ne vous reste plus qu'à foncer !

Le Cœur du Dragon
Avancez et passez les portes rouges qui s'ouvriront sur votre passage. Avancez sur le chemin en damiers et procédez de la manière suivante. Placez-vous sur les dalles foncées et attendez que de nouvelles plaques similaires apparaissent avant de poursuivre. Ne vous attardez pas sur les dalles de marbre vert car un rayon viendra pomper sur votre niveau de vie. Les épreuves franchies, ne montez pas directement les marches mais pivotez sur les côtés afin de tomber sur un trésor et une fontaine. Trouvez ensuite le premier empereur et prenez-lui la perle. S'en suivra un combat contre quatre statues possédées. Triomphez pour passer au dernier niveau.

L'Empereur Noir
Attendez que le dragon apparaisse et esquivez ses 3 boules d'énergie. Foncez ensuite charger le Pa Cheng en traversant la corniche droit devant vous. Frappez Kai de votre arme en le lançant tel un vulgaire boomerang. Puis répétez l'opération plusieurs fois à l'aide des autres points de sources. Le boss de fin ne tardera alors pas à relâcher votre dulcinée. Utilisez les dernières sources d'énergie et finissez-le au corps à corps.

IndyCar Series

© Codemasters / Brain In A Jar 2003

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivant en guise de nom de pilote :

aLLcARDS	Toutes les cartes
pOLE	Toujours en pole position en Indy 500

Inspecteur Gadget : L'Invasion des Robots Mad

© LSP / Silmarils 2003

MODE MULTIJOUEUR

Terminez une fois le jeu pour débloquer ce mode.

Intellivision Lives !

© Play It 2005

JEUX CACHÉS

Brickout	Obtenez 15 000 points à Night Stalker.
Pool & Billiards	Battez le dealer à Las Vegas Pocker & Blackjack.
Hard Hat	Obtenez 300 points à Frog Bog.
Combat & Sorcery	Obtenez 2 000 point à Sub Hunt.
Space Game	Obtenez 20 000 point à Astrosmash.
Sports Game	Faites 5 tours en moins de 5 minutes à Auto Racing.

International Superstar Soccer

© Konami 2000

ALL-STAR

Appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ⊗ , ◎ , Start à l'écran titre pour avoir l'équipe All-Stars.

EQUIPES CACHÉES

Pour débloquer l'accès aux équipes All-Star, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ⊗ , ◎ , Start.

International Superstar Soccer 2

© Konami 2002

JOUER AVEC LES ÉQUIPES LEGENDS ET ALL STARS

Argentine Legend

Remportez la coupe d'Amérique avec l'Argentine.

Brésil Legend

Remportez la coupe d'Amérique avec le Brésil.

Angleterre Legend

Remportez la coupe d'Europe avec l'Angleterre

Hollande Legend

Remportez la coupe d'Europe avec la Hollande

Afrique All Stars

Remportez la coupe d'internationalle avec une équipe africaine

Amérique All Stars

Remportez la coupe d'internationalle avec une équipe américaine.

Asie All Stars

Remportez la coupe d'internationalle avec une équipe asiatique

Europe All Stars

Remportez la coupe d'internationalle avec une équipe européenne.

InuYasha : Feudal Combat

© Bandai

DÉBLOQUER QUELQUES BONUS

Personnages

Naraku
Terminez le chapitre d'Inuyasha du mode histoire en n'utilisant aucun Continue.

Banokutsu
Terminez le chapitre de Miroku du mode histoire en n'utilisant aucun Continue.

Demon Inuyasha
Terminez le chapitre de Sesshomaru du mode histoire en n'utilisant aucun Continue.

Human Inuyasha
Terminez le chapitre de Shippo du mode histoire en n'utilisant aucun Continue.

Autres

Chapitre de Miroku/Sango
Terminez le mode histoire avec Inuyasha.

Débloquer le stage Extra
Terminez le mode mission pour que les ??? du menu se transforment en une option sélectionnable.

Débloquer le stage du chateau de Naraku
Terminez le mode mission (missions finales comprises). La meilleure paire pour terminer le mode misison est Bankotsu avec Demon Inuyasha.

ARÈNE D'ENTRAÎNEMENT

En mode Entraînement, détruisez les 8 piliers avec les 14 personnages pour débloquer l'arène d'entraînement.

Iron Man

© Sega / A2M 2008

ARMURES SPÉCIALES

Armure Classic

Terminer la mission "Home Front"

Armure Mark I

Terminer la mission "Escape"

Armure Mark II

Terminer la mission "First Flight"

Armure Mark III

Terminer la mission "Fight Back"

Armure Silver Centurion

Terminer la mission "Showdown"

Armure Tin Can Comic Book

Terminer la mission "Flying Fortress"

Jade Cocoon 2

© Crave Entertainment / Genki 2002

BIEN DÉBUTER

Pour débuter la partie avec un avantage, prenez un monstre de feu et commencez dans la forêt de la terre. Vos attaques seront rapidement dévastatrices.

ARGENT FACILE

Entrez dans Barren Earth, la quatrième forêt de la terre. Vous-y trouverez quelques ogres des vignes qui se transformeront en gemmes que vous pourrez vendre à un prix fort.

Jak 3

© Sony / Naughty Dog 2004

NOUVEAUX COSTUMES

Trouvez les 600 orbes pour débloquer différentes couleurs de vêtements pour Jak.

CONTRÔLER LES CRÉDITS

Gauche ou droite : change de personnage.
Stick gauche en haut ou en bas : zoomer et dézoomer.
Stick droit à gauche ou à droite : fait tourner la vue.
L1 et R2 : déplace le personnage.

CODES ACTION REPLAY

Master code
NJ15-QFCZ-DWNZN
3CQ2-MX6H-YWM2G
EEH1-FHNZ-QUNJ4
PGZT-R1G9-EJHC8

Vie infinie
650P-0XUQ-CP24T
4UDY-9CYA-CDW5G
AYKP-AGXD-NDG38
GJ04-DJAE-862U2

MARCHER SUR L'EAU

Activez le secret "invincibilité" et montez sur un lézardosaure. Vous pourrez alors marcher sur l'eau et serez hors d'atteinte du monstre. Cette astuce concerne uniquement l'eau de la ville du désert.

VOLER PLUS HAUT

Bien que les ailes de Jak permettent simplement de planer, il est possible de voler beaucoup plus haut. Vous devez d'abord avoir le pouvoir de Light Jak illimité ainsi que tous ses pouvoirs. Transformez-vous en Light Jak et faites un double-saut suivi par un très court bouclier puis par un battement d'aile. Il suffit ensuite d'enchaîner les battements et le bouclier, ce qui donne ceci : X X O X O X O X O X O X O X O X O X O... En variant le rythme, vous pourrez modifier l'altitude pour descendre, monter ou aller tout droit. Vous pourrez alors en profiter pour rentrer dans les montagnes du désert ou dans les immeubles d'Abriville.

Jak and Daxter

© Sony / Naughty Dog 2001

CRÉDITS PLUS RAPIDES

Dans les crédits, dès que les noms de l'équipe de Naughty Dog ont disparu de l'écran, maintenez enfoncé le bouton ⊗ ou ⊙ . Les crédits défileront alors plus vite.

GUIDE DE JEU

Introduction

Voici une aide de jeu où vous seront expliqués les emplacements de TOUTES les piles et de quelques orbes récalcitrantes (notées avec ce symbole *).
Note : quand je parlerais des " roulés sautés " il faudra comprendre un grand saut qui s effectue en appuyant sur Haut + R1 + ⊗ .

ROCHER DU GEYSER

1) Trouve la pile sur le chemin

Elle est devant votre nez après quelques pas.

2) Ouvre la porte précursor

Après un peu de marche vous verrez une porte. Pour l'ouvrir utilisez l'éco bleue au bout du pont.

3) Monte sur la falaise

Vous la trouverez tout en haut de la falaise, juste avant d'activer la passerelle à éco bleue.

4) Libère les 7 mécamouches

Elles se trouvent toutes après la première pile d'énergie.

* Ne pas oublier les 6 orbes sur la plage près de l'endroit où vous avez libéré les mécamouches

VILLAGE DES SABLES

5) Ramène 90 orbes au maire

Il se trouve dans le moulin et il fait les 100 pas.

6) Ramène 90 orbes à ton oncle

Il se trouve dans une hutte et porte un binocle.

7) Ramène les Yacows dans leur enclos

Allez voir le paysan près de la jungle interdite. Il faut ramener les bêtes en les tapant dans la direction de l'enclos. Il y a 5 bêtes. Vous obtiendrez la pile des mains du paysan.

8) Ramène 120 orbes à l oracle

Il se trouve sur le bord de la falaise à droite de l'enclos des Yacows. Pour l'atteindre vous devez aller sur le premier talus et faire un " roulé sauté " vers l'autre talus et un autre pour arriver à l'oracle.

9) Ramène 120 orbes à l'oracle

Voir au-dessus.

10) Libère les 7 mécamouches

- Une dans la hutte du pêcheur
- Une au fond de la maison du maire
- Une sous le pont qui mène à la hutte du sculpteur
- Une sur le rivage, derrière la hutte du sculpteur en contre-bas
- Une dans la hutte du paysan
- Une sur le grand talus derrière l'enclos à Yacows
- Et enfin une sur le chemin menant à l'oracle

* des orbes se trouvent sous une plaque précursor sur un talus (utilisez la source d éco bleue) ; 9 autres se trouvent sur le chemin menant au canyon de feu (derrière la hutte du paysan) ; enfin les dernières sont sur la plage dans la jungle interdite.

PLAGE SENTINELLE

11) Débloque les moissonneuses d éco

Il s agit des gros ballons que Samos vous avez parlé. Ils se trouvent au bout de la plage sentinelle en hauteur et sont au nombre de 5.

12) Pousse l'oeuf de Flut-Flut du haut de la falaise

Il s'agit de l'oiseau dont la vielle dame vous avez parlé. Pour l'atteindre longez la corniche en partant des moissonneuses. Au bout du chemin, faites tomber l'uf et allez voir la dame qui vous donnera la pile.

13) Prends la pile d énergie du pélican

Il se trouve sur un petit îlot. Pour lui prendre, il faut le taper. Ensuite faites un " roulé sauté " vers le moulin en face de l'îlot. Ensuite montez sur les plates-formes du moulin et allez chercher la pile.

14) Chasse les mouettes

Il faut chasser les mouettes qui se trouvent sur les structures en pierre au bout de la plage. Pour cela il suffit juste de foncer dans le tas de mouettes et de faire attention qu'elles ne reviennent pas (regardez bien les autres structures pour éviter qu'elles s'y relogent). Une fois chasser, une pile apparaîtra.

15) Rends-toi à la tour du canon

Cette pile n'est accessible que si vous avez activé l'éco bleue dans la jungle interdite. Une fois activée, vous verrez, sur un talus, de l'éco qui vous permettra d'utiliser les propulseurs. Une fois sur la tour, tuez les 2 lurkers et la pile sera à vous. Surtout n'oubliez pas d'utiliser le canon pour exploser les caisses métalliques.

16) Explore la plage

Il faut juste longer la plage, et ce dès le départ, et alors vous trouverez la pile dans un recoin à droite.

17) Escalade la sentinelle

Les sentinelles sont en fait les grandes structures en bout de plage. Vous trouverez une pile sur l'une d'elles.

18) Libère les 7 mécamouches

- Une à l'entrée de la plage
- Une sur un talus près d une passerelle, près du premier moulin
- Une sur le chemin vers l'uf de Flut-Flut
- Une sur la plage, en contre-bas des moissonneuses d'éco
- Une en haut de la première sentinelle
- Une en hauteur derrière les moissonneuses
- Et la dernière à proximité du dernier moulin ; pour l'avoir utilisée un propulseur en contrebas

* il y a 2 plaques précursor : une sur le chemin du Flut-Flut (utilisez les 3 sources d éco bleue dont 2 se trouvent dans des coffres) et l'autre à côté du nid du pélican. Ne pas oubliez les orbes qui se trouvent derrière les sentinelles, celles sous l'eau, celles sous une cascade et enfin celles qui étaient dans des caisses métalliques.

JUNGLE INTERDITE

19) Connecte les faisceaux d'éco

Il faut d'abord trouver la machine qui arrête les faisceaux. Elle se trouve, derrière la rivière, vers la droite. Une fois trouvée, montez dessus et cassez la structure en bois qui bloque l'éco. Alors un pylône apparaîtra. Allez l'utiliser. Un petit curseur vous indiquera où vous devez viser. Une fois fait, répétez l'opération avec les autres pylônes. Quand vous aurez terminé retournez voir le maire qui vous donnera la pile.

20) Monte en haut du temple

Prenez le pont à gauche lorsque vous aurez traversé la rivière. Après quelques ennemis, vous trouverez de l'éco bleue qui vous permettra d'activer un pont ainsi que la porte du temple. Une fois à l'intérieur, continuez à progresser en utilisant les passerelles et les propulseurs. Les dernières plates-formes vous mènent à la pile.

21)Trouve l'interrupteur d éco bleue

Après l'ascension du temple, actionnez le bouton et maintenant vous entrez dans le temple à proprement parlé. Vous arriverez très rapidement dans une salle où vous pourrez récupérer une pile. Lorsque vous l'aurez prise, vous activerez de nombreuses sources d'éco bleue.

22) Bats la plante d'éco noire

Avant de tuer la plante elle-même il faudra tuer des petites bêtes en faisant attention à leurs pics et aux coups de tête de la plante. Après avoir tuer les bêtes, montez sur les feuilles de la plante et frappez à la tête. Répétez ceci 2 fois et une pile vous sera offerte. N'oubliez pas de sauter sur la tête de la bête pour récupérer des orbes.

23) Attrape 200 kilos de poissons

Le pêcheur se trouve au bas du pont, à gauche après la rivière. Il vous demande de pêcher 200 kilos de poissons. Les poissons verts pèsent 1 kg, les jaunes 5 et les rouges vous font perdre tout. Il faut aussi faire attention à ne pas laisser filer plus de 19 kg. Après avoir réussi, l'île de la brume vous sera accessible grâce au bateau du pêcheur.

24) Suis le canyon jusqu'à la mer

Il faut que vous tombiez en dessous du pont précursor et après descendre le canyon pour arriver à une embouchure où vous pourrez voir la pile sur un îlot.

25) Ouvre la porte fermée du temple

La porte se trouve non loin de la machine à éco. Utilisez justement cette éco bleue pour ouvrir la porte.

26) Libère les 7 mécamouches

- Une sur un des promontoires présents à votre entrée dans la jungle
- Une derrière la machine à éco
- Une sur un promontoire à proximité des " tam-tams "
- Une dans le canyon qui mène jusqu'à la mer
- Une sur une corniche du temple. Pour y accéder, il faut utiliser le trampoline qui se trouve à l intérieur du temple
- La dernière au cours de votre ascension du temple

*Il y a une plaque précursor dans le canyon ; quelques orbes autour de l'îlot de la 24 ème pile ; il y a deux propulseurs à l'intérieur du temple ; il y a d'autres orbes dans la tête de la plante et le propulseur à coté de la plante vous emmènera à des orbes inaccessibles

L'ILE DE LA BRUME

27) Attrape la muse du sculpteur

La muse se trouve au tout début du niveau. Il est conseillé la première fois de la suivre sans plus, juste pour repérer où elle va et tuer les lurkers. Ensuite, vous reconnaissez mais cette fois, essayez de couper les courbes (pas trop) et quand vous sentez que vous êtes assez près, faîtes un " roulé sauté ". Une fois capturée, ramenez-la au sculpteur et il vous donnera la pile.

28) Grimpe sur le navire lurkers

Dès votre arrivée sur l'île vous trouverez un renforcement à votre gauche. Montez sur le ponton et montez tout en haut pour avoir la pile.

29) Arrête le canon

Note : la pile 30 sera plus facile à avoir si vous faîtes cette mission plus tard.
Une fois sur le bateau, poursuivez votre chemin vers les rondins qui tombent. Anticipez vos sauts et faîtes attention à ceux qui sautent. Vous arriverez rapidement au canon. Tuez les lurkers et la pile sera à vous. N'oubliez pas de vous servir du canon pour faire exploser les caisses métalliques qui contiennent des orbes.

30) Retourne à la mare d'éco noire

Il y a 2 moyens d'y accéder. Le premier en prenant à droite en arrivant sur l'île, ou bien en prenant le pont de tout à l'heure. De toute façon, vous vous retrouvez devant un porte précursor. Une fois à l'intérieur vous serez pris en embuscade. Tuez les lurkers à la main ou servez-vous des bombes du canon qui arrivent dans la zone de combat (si

vous n'avez pas fait la mission 29). Ensuite allez chercher la pile.

31) Détruis les ballons des lurkers

Pour cela utilisez le zoomer et détruisez les dirigeables. Sautez au niveau des nacelles en appuyant sur la touche R1. Une fois les 6 détruits vous obtiendrez la pile.

32) Utilise le zoomer pour atteindre la pile d énergie

Utilisez les tremplins pour avoir cette pile.

33) Utilise l'éco bleue pour atteindre cette pile

La plate-forme précursor se trouve à droite lors de votre arrivée. Pour l'activer, repérez bien où se trouve les 3 sources d'éco bleue et faites le trajet une première pour enlever tous les obstacles et regardez les passages optimaux. Refaites maintenant le trajet optimal et activez la plate-forme et récupérez la pile.

34) Libère les 7 mécamouches

- Une sur un promontoire lorsque vous essaierez d'attraper la muse
- Une sur le navire lurkers
- Une sur le chemin vers le canon
- Une sur le tremplin accessible avec le zoomer
- Une en hauteur dans la zone qui suit le pont relié au navire (accessible à l'aide d un tremplin en pierre)
- Une accessible par un recoin à gauche dans la falaise, lorsque vous montez vers la droite à votre arrivée sur l'île.
- Et la dernière placée non loin, en suivant toujours la même corniche le long de la falaise

*vous en récupérerez avec le zoomer sous des ossements ; le canon vous permets d'exploser les caisses métalliques ; il y en a aussi quelques-unes de planquées près de l'arène lorsque l'on y accède par la gauche : dans un petit recoin il y a un bout de plage où il y a des orbes mais aussi de l'éco bleue qui vous permettra d'ouvrir la plaque précursor plus loin.

CANYON DU FEU

Accessible avec 20 piles

35) Arrive au bout du canyon de feu

En utilisant le zoomer, il faudra traverser le canyon le plus rapidement possible pour éviter la surchauffe. Récupérez les ballons et utilisez le bouton de saut R1. La pile vous attend au bout du canyon

36) Libère les 7 mécamouches

Pas besoin de dire leurs emplacements puisqu'elles sont très visibles et s'il vous en manque, vous pouvez toujours refaire le trajet. Un petit conseil : refaites-le à l'envers s'il vous en manque, il se peut que vous les voyez mieux.

VILLAGE DE PIERRE

37) Ramène 90 orbes au parleur

Il se trouve dans la zone circulaire et a un tonneau autour de lui.

38) Ramène 90 orbes à la géologue

Elle est devant une charrette.

39) Ramène 90 orbes au guerrier

Il est à côté du parleur. Lorsqu'il aura les orbes il remettra les plates-formes flottantes en place.

40) Ramène 120 orbes à l'oracle

Il se trouve dans un recoin, près d une charrette enflammée.

41) Ramène 120 orbes à l'oracle

Voir au-dessus.

42) Libère les 7 mécamouches

- Une cachée entre 2 talus, à côté de la cascade à la sortie du canyon.
- Une derrière un rocher enflammé, près du bassin précursor
- Une sur un pont où il y a une table
- Une sur une plate-forme flottante en bois
- Une derrière un rocher enflammée, près d'un pont de bois
- Une sur la corniche autour de la hutte du sage bleu
- Et la dernière près des marécages

* Il y a une plaque précursor près d'un chariot enflammé. Pour l'ouvrir je vous conseille de prendre, d'abord, l'éco bleue se trouvant la plus près du bassin et d'allez chercher la deuxième derrière la pierre en feu ; ensuite enchainez les " roulés sautés " et normalement cela devrait être bon.

CITE PRECURSOR PERDUE

43) Monte sur le toit de la salle

Le premier toboggan de la cité vous mènera à une salle circulaire où vous devrez d'abord tuer les lurkers. Ensuite repérez bien les balles d'énergie (x5) ; une fois fait vous devrez les activer avec l'éco bleue. Maintenant vous pouvez entrer dans la petite salle et la faire monter. Vous n'avez plus qu'à aller chercher la pile qui se trouve sur le toit.

44) Suis les tubes colorés

Vous apercevrez dans la cité, des cloches colorées. Actionnez celle qui contient la pile d'énergie (la rouge). Prenez ensuite le chemin latéral en vous dépêchant car la pile ne reste pas longtemps.

45) Atteins le fond du complexe

La pile se trouve au bout du deuxième toboggan.

46) Traverse la mare infestée de lurkers

Dans la salle où il y a 3 toupies-lurkers, allez vers la gauche. Dans la salle il y a un interrupteur, actionnez-le et montez très rapidement sur les plates-formes apparues.

47) Assortis les couleurs de la plate-forme

Toujours dans la salle où il y a 3 toupies-lurkers, mais allez vers la droite. Tuez le lurkers volant. Le principe est d'activer toutes les cases et de terminer par celle devant la porte. Une fois terminée, cette dernière s'ouvrira et vous pourrez récupérer la pile.

48) Grimpe sur le toboggan

Après avoir attrapé la pile n45, de l'éco noire envahira la salle. Il faut maintenant utiliser l'éco bleus pour se dépêcher à monter. Une fois en haut vous aurez la pile.

49) Atteins le centre du complexe

Dans la salle des tubes colorés, il y a un passage qui vous mène à une pile qui se trouve sur des passerelles pivotantes.

50) Libère les 7 mécamouches

- Une dans la première salle visitée
- Une dans la salle annexe accessible grâce aux plates-formes jumelles
- Une dans la salle des tubes colorés derrière un bassin électrifié
- Une dans la même salle sur une corniche
- Une dans un tube coloré
- Une dans un autre tube coloré
- Et la dernière après l'épreuve de la pile n43, sur des plaques

*Dans la première salle il y a une plaque précursor ; il y en a une autre à côté de la troisième mécamouche. Il ne faut pas oublier les caisses en métal lors de vos descentes de toboggan.

MARECAGE

51) Monte sur le Flut-Flut

Il se trouve après l'épreuve de l'embuscade. Il faut juste sauter de pont en pont pour atteindre la pile.

52) Protège la nourriture de Farthy

Farthy, c est l'homme ivre que l'on trouve après le Flut-Flut. La mission consiste à éviter que les rats ne mangent la nourriture. Il vous suffit juste de tirer de tous les côtés en surveillant qu'ils ne viennent pas trop près.

53) Combat l'embuscade lurkers

Pour y accéder, il faut utiliser le propulseur se trouvant après une rangée de boîtes d'éco noire. Pour vous débarrasser facilement des lurkers, servez-vous de l'éco jaune.

54) Détache la corde du dirigeable

La première se trouve sur un rocher après la toute première grenouille.

55) Détache la corde du dirigeable

La seconde se trouve après une série de perches.

56) Détache la corde du dirigeable

Vous aurez la troisième en vous servant d'un propulseur, après l'épreuve de l'embuscade.

57) Détache la corde du dirigeable

La dernière se trouve après votre rencontre avec Farthy.

58) Libère les 7 mécamouches

- Une au tout début
- Une accessible grâce au premier propulseur.
- Une assemblée grâce au second propulseur
- Une derrière la deuxième série de lurkers volants
- Une sur un pont suspendu, accessible grâce au Flut-Flut
- Une autre sur un pont suspendu, accessible grâce au Flut-Flut
- Et la dernière après votre rencontre avec Farthy

*Il y a beaucoup de caisses en métal, alors n'oubliez pas de les exploser avec l'éco jaune.

BASSIN PRECURSOR

59) Ramène les taupes dans leur trou

C'est la géologue qui vous parle de cette mission. Les taupes sont les bêtes rouges. Reprenez à peu près la même technique que pour les Yacows mais remplacer l'enclos par le trou. Soyez attentif car elles partent très vite. Une fois rentré, allez voir la géologue qui vous remettra la pile.

60) Attrape les lurkers volants

Ce sont les grosses bêtes violettes. Il faut que vous les suiviez et les touchez pour que la pile apparaisse. Abusez de la touche R1 si vous voulez les avoir.

61) Bats le record de la gorge

Le départ de la course se trouve dans un passage creusé dans la falaise. Si vous repérez bien où se trouve les pièges et l'éco bleue, la pile sera alors dans votre poche après que vous soyez retourné voir le parieur.

62) Attrape la pile au-dessus du lac

Pour y accéder, rendez-vous sur le talus près de l'éco verte. Montez dessus et poursuivez votre chemin en hauteur en sautant de talus en talus en appuyant sur la touche R1. Sur le dernier talus, prenez un bon élan avant de sautez vers la pile.

63) Guéris la plante infectée par l'éco noire

La plante se trouve à côté de l'éco verte. Justement servez-vous de cette dernière pour soigner les plantes. Après quelques allers et retours méthodiques la pile sera à vous.

64) Traverse les anneaux précursors violets

Il vous suffit de traverser les anneaux et ne perdant pas trop de temps.

65) Traverse les anneaux précursors bleus

Pareil qu'avant sauf que maintenant c'est beaucoup plus difficile. En tout pas moins de 27 anneaux et vous devrez sans doute en anticiper quelques-uns.

67) Libère les 7 mécamouches

Elles sont assez faciles à trouver à part une cachée, sur un des talus que vous empruntez pour prendre la pile au-dessus du lac.

COL DE LA MONTAGNE

Accessible avec 45 piles

68) Bats Klaww

Pour réussir à le vaincre, il faut savoir sauter de plate-forme en plate-forme assez aisément car il vous lancera de nombreux boulets. Je vous conseille de rester sur la plaque centrale pour pouvoir vous dégager rapidement. Une fois l'éco bleue apparue, allez la chercher et un pont apparaîtra. Sautez dessus en faisant de nouveau attention aux boulets. Dès que vous aurez l'éco jaune, tirez-lui dessus de nombreuses fois. Dès que le rocher tombe sur sa tête, revenez et répétez l'opération 2 fois et la pile sera à vous.

69) Atteins le bout du col de la montagne

Le but de cette mission est d'arriver au bout du col avant les lurkers volants. Vous devrez faire attention aux bombes et prendre beaucoup d'éco.

70) Trouve la pile d'énergie cachée

Pour la récupérer, il est indispensable que vous fassiez la mission n79. Une source d'éco sera maintenant accessible devant l'entrée de la grotte. Cette source vous permettra de faire exploser un pan de mur et ainsi d'obtenir une pile.

71) Libère les 7 mécamouches

Comme pour le canyon, elles sont faciles à avoir. Si vous avez quand même du mal, reprenez les conseils du canyon.

CRATERE VOLCANIQUE

72) Ramène 90 orbes aux mineurs

Les mineurs se trouvent dans un souterrain qui se situe après le pont partant de la hutte du sage.

73) Ramène 90 orbes aux mineurs

Voir au-dessus.

74) Ramène 90 orbes aux mineurs

Voir au-dessus.

75) Ramène 90 orbes aux mineurs

Voir au-dessus.

76) Ramène 120 orbes à l'oracle

Il se trouve en contrebas à gauche lorsque vous êtes placé devant le souterrain des mineurs.

77) Trouve la pile d'énergie cachée

Devant l'entrée de la grotte aux araignées, il y a une boîte métallique que vous ne pouvez pas atteindre. Il faut que vous utilisiez l'éco jaune de la grotte pour l'ouvrir. Donc dès que vous serez chargé en éco, revenez très rapidement, et lorsque vous vous trouvez à la sortie, sautez et tirez directement.

78) Libère les 7 mécamouches

- Une cachée en contrebas lors de votre arrivée
- Une dans le souterrain des mineurs
- Une vers le chemin de l'oracle
- Une sur votre chemin lorsque vous allez vers les wagonnets
- Une à l'intérieur du " circuit " des wagonnets
- Une autre à l'intérieur du " circuit " des wagonnets
- Et la dernière avant la grotte aux araignées

MONTAGNE ENNEIGEE

79) Trouve l'interrupteur d'éco jaune

Il faudra d'abord trouver une grotte cachée. Elle se trouve, lorsque vous placez devant le fort, à votre droite derrière des arbres. Après un petit bout de chemin vous trouverez l'interrupteur. Montez dessus, vous obtiendrez une pile mais aussi vous activerez l'éco jaune.

80) Arrête les 3 troupes des glaciers lurkers

Pour les tuer, il faudra utiliser l'éco rouge. La première troupe se trouve après le lac gelé. La seconde se trouve en contrebas lorsque l'on se trouve en face du fort. Et la dernière se trouve en haut à gauche de la colline où les pierres tombent.

81) Désactive les bloqueurs précurseurs

Pour les désactiver, il suffit de leur sauter sur les sommets. Ils sont très faciles à repérer si vous restez dans le droit chemin, donc pas besoin de dire où ils sont.

82) Ouvre la caisse congelée

Il faut tout d'abord que la mission n79 soit remplie. Cette caisse se trouve dans une grotte en face de vous au début du niveau. Servez-vous de l'éco et vous aurez la pile.

83) Traverse le fort lurker

Après avoir ouvert la porte (voir mission n84), traversez le fort en utilisant les perches et en prenant la précaution de bien suivre le chemin, et la pile vous appartiendra.

84) Ouvre la porte lurker

Pour faire ouvrir cette porte, il faut utiliser le Flut-Flut qui se trouve à droite après le lac gelé. Il va falloir appuyer sur les interrupteurs pour faire apparaître les plates-formes qui vous permettrons de progresser. Une fois au bout la pile sera à vous, mais surtout la porte sera ouverte.

85) Survis à la grotte infestée de lurkers

Lorsque vous êtes face au fort, allez vers la gauche et suivez le chemin jusqu'à ce que vous vous trouviez devant une grotte. Chargez-vous en éco rouge et traversez la grotte jusqu'à arriver à la pile. Prenez ensuite le petit raccourci pour sortir de la grotte.

86) Libère les 7 mécamouches

- Une dans le fossé à votre arrivée

- Une sur une corniche cachée en contrebas, lorsque vous rencontrez le 2e lurker de glace
- Une à droite de la grotte cachée
- Une dans la zone en contrebas du fort
- Une dans le fort, utilisez les touches R1+croix
- Et la dernière sur la tour centrale du fort

* Il y a 2 caisses en métal juste après la caisse congelée ; il y a 3 orbes à ne pas oublier à la sortie de la grotte infestée de lurkers ; il y a 3 plaques précursors dans le fort. Aussi faites très attention à ne pas oublier d'orbes dans la neige.

GROTTE AUX ARAIGNEES

87) Utilise tes lunettes pour tirer sur les lurkers rongeurs

Il y en a 9 en tout et se situe dans les arbres dans la première partie de la grotte. Pour les tuer, vous devez vous servir de l'éco jaune (placez-vous directement dessus). Attention à bien les achever, c'est-à-dire à leur tirer plusieurs fois dessus. La pile apparaîtra une fois les 9 tués.

88) Détruis les cristaux d'éco noire

Il y en a 5. Le premier se trouve en hauteur dans la première partie de la grotte. Le second se trouve dans un recoin caché en hauteur, toujours dans la première partie de la grotte, entouré d'un bassin d éco noire. Dans cette même zone, prenez les plates-formes pour rejoindre le passage de droite. Faites un " roulé-sauté " pour traverser l'éco noire. Le cristal se trouve dans l'eau. Le quatrième se trouve dans la grotte noire, plus précisément après le 4e cristal lumineux à gauche dans l'eau. Le dernier se trouve survotre chemin vers le robot.

89) Explore la grotte noire

Elle se situe après le second cristal, à gauche. Pour la traverser, il faudra taper sur les cristaux lumineux si vous ne voulez pas être dans le noir. La pile se trouve au bout de la grotte.

90) Grimpe sur le robot géant

Il se trouve dans une zone se situant à votre gauche lorsque vous entrez dans la grotte. Le but est très simple : il suffit de monter tout en haut. Vous devrez tuer beaucoup de lurkers et utiliser de nombreuses perches.

91) Lance-toi vers les perches

Pour atteindre les perches, vous devrez utiliser le propulseur qui se trouve en contrebas sur la gauche. Sautez de perche en perche tout en récupérant de l'éco bleue qui vous permettra d'activer la plate-forme. La pile se trouve justement sur cette dernière.

92) Navigue dans le tunnel des araignées

L'accès de cette salle se trouve dans la zone du robot. Si vous avez activé l'éco jaune de la montagne, alors votre tâche sera énormément facilitée. La pile se trouve au fond. Utilisez le propulseur pour ressortir.

93) Monte sur les plates-formes précursors

Cette pile est dans la première partie de la grotte, en hauteur. Pour y accéder, servez-vous des plates-formes.

94) Libère les 7 mécamouches

- Une en hauteur dans la première partie de la grotte à proximité du premier cristal d'éco noire
- Une à gauche en hauteur toujours dans la première zone de la grotte

- Une au bout d'une passerelle, encore dans la première zone en hauteur
- Une dans la zone cachée où se trouve le second cristal d'éco noire
- Une dans la grotte noire vers la fin
- Une sur la structure en bois du robot
- Et la dernière dans la même zone

* Il y a plein de caisses en métal : 2 à proximité du second cristal, 2 autres avant le cinquième, dans le tunnel des araignées, et enfin sur la structure en bois du robot. Les rongeurs lurkers font parfois tomber des orbes, alors ne les oubliez pas.

CANAL LAVIQUE

Accessible avec 75 piles

95) Atteins le bout du canal lavique

Vous devrez récupérer obligatoirement presque tous les ballons bleus si vous ne voulez pas exploser. Utilisez au maximum l'éco jaune.

96) Libère les 7 mécamouches

Comme pour les 2 autres parcours avec le zoomer.

CITADELLE DE GOL ET MAIA

97) Libère le sage bleu

Pour le libérer, il faut que vous alliez tout droit lorsque vous êtes au début. Vous activerez un pont qui vous mènera à une porte. Au-delà de celle-ci, vous attend un parcours des plates-formes, où il faudra faire attention au feu et au vide. Une fois au bout de ce dur chemin, ouvrez la porte et libérez le sage bleu en donnant un coup sur le générateur.

98) Libère le sage rouge

Lorsque vous êtes au début du niveau, allez vers la droite pour rejoindre les plates-formes circulaires. Après un petit bout de chemin, vous devrez activer un pont. Faites un " roulé-sauté " pour arriver au milieu du pont et ainsi continuer plus facilement. Passez la porte et chargez-vous en éco jaune pour tuer les lurkers nains. Avancez tout en tirant. Une fois au bout, détruisez les générateurs. Ensuite continuez avec des plates-formes pour enfin détruire le générateur qui libèrera le sage rouge.

99) Libère le sage jaune

Lorsque vous êtes au début du niveau, allez vers la gauche cette fois. Chargez-vous en éco bleue et sautez de propulseur en propulseur jusqu'à arriver à la porte. Derrière la porte, détruisez le générateur et le sage jaune sera libre.

100) Libère le sage vert

Vous ne pourrez le libérer que lorsque les 3 autres sages le seront. Justement après la libération de ces 3 derniers, des plates-formes apparaîtront. Montez dessus. Une fois en haut, puis grimpez sur les plateaux circulaires. Maintenant retournez-vous et sautez sur les plates-formes qui gravitent autour de la structure. En haut, faites le tour de la corniche et détruisez le générateur pour libérer le sage vert.

101 et dernière pile) Libère les 7 mécamouches

- Une à votre entrée

- Une sur la passerelle de la salle centrale
- Une au cours du chemin vers le mage rouge
- Une à l'entrée de la salle des propulseurs
- Une accessible à droite lorsque vous vous trouvez avec le sage jaune
- Une au cours du chemin vers le sage bleu
- Et la der des der sur la corniche centrale après votre ascension vers le mage vert

*Il y a des caisses en métal sur le chemin vers le sage rouge. Il y a aussi plusieurs plaques précursors à proximité des générateurs des différents sages.

BOSS FINAL : LE ROBOT PRECURSOR DE GOL ET MAIA

Dès le début, récupérez l'éco jaune et tirez-lui dans l'il (celui d'où sort le faisceau). Une fois détruit, prenez le plus rapidement possible l' éco bleue et sautez sur le propulseur avant que la bombe explose. Après cela, vous devrez tuer des bêtes sortant de l'éco noire. Encore une fois servez-vous de l'éco jaune pour les détruire. Soyez très mobile si vous ne voulez pas être touché, le mieux c'est de tourner dans un sens tout en tirant. Une fois mort Gol et Maia lance une nouvelle fois une bombe. Répétez les mêmes actions que précédemment. Maintenant, ils vous envoient des boules qui lorsqu'elles explosent provoquent des ondes. Sautez par-dessus tout en récupérant de l'éco jaune pour lui tirer dans le bras qui lance les boules. Une nouvelle fois récupérez de l'éco bleue pour sauter. Une fois revenu à terre, le robot vous enverra de grosses boules volcaniques, qu'il faudra bien entendu éviter. Comme tout à l heure, tirez-lui dans le bras et récupérez l'éco bleue. Une fois à terre, Gol et Maia enverront leurs dernières bombes. Dès lors, empressez-vous de récupérer l'éco blanche qui détruira le robot. Si vous avez récolté tout ce qu'il y avait à récupérer (c'est-à-dire les 2000 orbes et les 101 piles), vous pourrez ouvrir la porte précursor.

Jak and Daxter : The Lost Frontier

© Sony / High Impact Games 2009

BONUS DES ORBES PRÉCURSEURS

Récupérez le nombre d'orbes précurseurs indiqué pour débloquer le bonus correspondant.

Vidéos

Vidéos de l'acte I	5 orbes
Vidéos de l'acte II	5 orbes
Vidéos de l'acte III	5 orbes

Artworks

Croquis des personnages	5 orbes
Croquis des ennemis	5 orbes
Croquis des véhicules	5 orbes
Croquis des environnements	5 orbes

Divers

Bouc pour Jak	3 orbes
Brassard phénix	10 orbes
Casque de Kaiser pour Dark Daxter	7 orbes
Casque de combat pour Dark Daxter	3 orbes
Casque de foot pour Dark Daxter	5 orbes
Désactiver la sécurité	30 orbes
Eco de Dark Daxter infini	45 orbes
Epuisement d'énergie	15 orbes
Grande barbe	7 orbes
Grosse tête pour Jak	10 orbes
Grosse tête pour les ennemis	15 orbes
Invincibilité	80 orbes
Main de monstre	30 orbes
Moustache	5 orbes
Munitions infinies pour Jak	60 orbes
Munitions infinies pour l'avion	50 orbes
Pavillon noir	20 orbes
Pouvoir Eco infini	45 orbes
Tempête	20 orbes
Vision Sasparilla	20 orbes

DÉBLOQUEZ LE VAISSEAU "JAGUAR"

Le vieux Vin avait construit ce vaisseau dans le but de s'échapper de son île, malheureusement, il a explosé en vol et cinq morceaux se sont éparpillés à travers la bordure.

1) Il y en a un à la bordure, au dessus d'un arbre prés de la station d'atterrage.
2) Un autre se trouve en dessous des rochers de l'île de la bordure.
3) Il y en a un à chute lointaine : derrière le galion se trouve plusieurs piliers précurseurs. Au milieu se trouve une partie du vaisseau.
4) Au fond du secteur zéro, tout à l'est de la carte se trouve une autre partie du vaisseau, en face d'un rocher métallique.
5) Un autre à la station de recherche, à l'ouest de la carte, près de la station d'atterrissage.

Lorsque vous avez réuni les cinq pièces, rendez-vous à l'épée du fantôme, dans le hangar. Tym assemblera les pièces et vous pourrez piquer une petite virée dans le ciel.

Jak II : Hors la Loi

© Sony / Naughty Dog 2003

BONUS DES ORBES

Voici ce que vous pourrez obtenir en collectant le nombre d'orbes indiquées.

Acte 1

Ramassez 65 orbes

Course de Vulcan Fury

Ramassez 75 orbes

Acte 2

Ramassez 95 orbes

Arme Peace Maker

Ramassez 105 orbes

Acte 3

Ramassez 125 orbes

Courses miroirs

Ramassez 135 orbes

Choix du niveau

Ramassez 145 orbes

Munitions infinies

Ramassez 155 orbes

Dark Jak illimité

Ramassez 165 orbes

Invulnérabilité

Ramassez 175 orbes

Mode Héros

Ramassez 200 orbes

Nouvel album

Ramassez 200 orbes

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

Cette soluce comprend nombres de révélations scénaristiques, susceptible de mettre à jour des points importants de la trame. Évitez donc de l'utiliser quand vous n'en avez pas besoin. D'autre part, il est bon de noter que ce n'est qu'une aide de jeu, et que donc la quête des Orbes de Précurseurs n'est pas poussée à son maximum. Vous trouverez répertorié ici la plupart de ces objets, mais pas dans leur ensemble. Cependant, étant donné que vous pouvez continuer à explorer le jeu une fois terminé, et que le nombre d'orbes nécessaires à acheter un secrets sera moindre, vous aurez alors l'occasion de mener à bien votre quête.

Prémices

Une fois votre scène de torture terminée, marchez sur le pont et rejoignez le coin en bas à droite de la pièce. Montez les escaliers, sautez et continuez par la porte que vous venez d'emprunter. Au bout du couloir, sautez sur l'armoire à votre droite, et vous trouverez un oeuf de précurseur. Collectez-en le plus possible, ils vous donneront accès à des secrets. Poursuivez en haut à gauche de la pièce. Vous allez arriver en vue de sortes de gros élévateurs. Rejoignez le côté opposé en passant par ce biais. Une fois sur la dernière plate-forme, tournez-vous et faîtes un grand saut (L1 et croix). Puis continuez. Éliminez la sentinelle. Avancez jusqu'à l'autre garde, puis balancez-vous à l'aide de la barre de fer devant vous. Grimpez sur la plate-forme, qui semble n'aller nulle-part. Tournez-vous et vous apercevrez la route à prendre, sur votre droite. Tuez les ennemis et continuez. Vous arrivez alors dans une salle dont le sol est une grille. Attention de ce fait aux tirs des soldats en-dessous de vous. Poursuivez jusqu'à un endroit plus sûr. Cassez la grille, et continuez. Vous surprenez deux gardes en train de discuter. Tuez-les et brisez la grille. Vous pénétrez alors dans les égouts. Allez au bout du ponton tout à gauche, et vous découvrirez un oeuf de précurseur (que j'appellerais OdP pour plus de commodités). Il y a des caisses empilées au fond de la pièce. Grimpez sur la plus haute et vous apercevrez un OdP juste en face de vous. Pour l'obtenir, faites un double saut, suivi d'une attaque toupie, en appuyant sur rond. Tournez-vous et vous verrez un autre empilement de cartons. Grimpez dessus pour atteindre une porte. Continuez.

La cité

Vous êtes maintenant libre et dans la ville. Avancez jusqu'à rencontrer un être en toge bleue. Vous allez devoir vous battre contre une dizaine de gardes, mais vous n'aurez aucun problème. Vous devez maintenant rejoindre un leader de la résistance, appelé Torn. Rendez-vous à l'icône sur la carte, représentant une épée.

Mission : Le drapeau

Il faut maintenant allez chercher le drapeau flottant sur la tour du baron. Il faut vous rendre à l'icône gris en haut de votre carte. Allez-y en véhicule (bouton triangle), ça ira plus vite. Rentrez par l'espèce de porte équipée d'un mécanisme imposant. Dès votre arrivée, prenez à droite. Attention ! Ne tombez surtout jamais dans l'eau ! Ce serait fatal. Éliminez tous les ennemis, puis continuez. Une fois au pied du mur (c'est le cas de le dire), grimpez en sautant. Allez sur la gauche, jusqu'à un croisement, non sans avoir élimé tous les ennemis. Prenez à droite. Massacrez tous les petits batraciens, et poursuivez jusqu'à de grosses pierres. Grimpez. Une fois en haut, dépêchez-vous, le sol s'effondre sous vos pieds. Courez droit devant vous, accrochez-vous à la barre au passage, et poursuivez. Vous arrivez à des escaliers qui descendent. Prenez garde, ils s'écroulent également. Entre la deuxième et la troisième grande marche, il faudra effectuer un double-saut, suivi d'une attaque tournoyante, pour espérer vous accrocher à la barre métallique. Une fois en sécurité, continuez. Saisissez-vous alors du drapeau. Votre travail est terminé. Retournez voir Torn en ville (l'icône ressemblant à un sabre). Entrez dans son repaire.

Mission : Rétablir l'eau dans la ville

Rendez-vous au nord de la ville, afin de rejoindre une possible brèche dans les murs de sécurité. Cet endroit est matérialisé par une croix grise sur votre carte. Vous allez arriver à une sorte de bouche d'aération béante, le long d'un mur de sécurité. Pénétrez-y. Vous êtes désormais hors de la cité. Marchez sur la plage, en faisant attention aux ennemis. Rendez-vous en haut à gauche de la plage, au bord de l'eau, et prenez l'OdP en train de flotter. Montez sur les pistons à droite, et bottez les fesses aux deux petites grenouilles carnivores. Effectuez un grand saut, pour atteindre la corniche de droite. Devant vous se tient un énorme tuyau. Laissez vous tomber devant. Une fois sur le sable, effectuez un saut en hauteur, afin de rentrer dans ce conduit. Vous aurez un OdP. Bondissez hors de cet espace exigu pour atteindre le rebord en face. Hissez-vous, et reprenez votre chemin. Attention, certains passages sont piégés. Le second tuyau sur lequel vous déambulez, pivote, et le troisième est parcouru par un demi-cercle électrifié. Éliminez les opposants, grimpez sur les pistons, et agrippez-vous à la corniche. Poursuivez votre chemin, et gare aux bêtes furieuses. Vous arrivez à un autre conduit métallique parcouru par deux pièges électriques. Une fois cela passé, poursuivez. Vous arrivez alors sur une portion plus futuriste, emplie de métal. Continuez jusqu'à atteindre trois pistons inertes. Prenez la passerelle et continuez. Vous trouvez alors la valve. Revenez à présent en ville. Allez voir Torn. Il vous confie une nouvelle mission.

Mission : Faire sauter la forteresse

Mais avant de vous y rendre, allez passer le bonjour à l'oracle, au Nord-Est de la ville. L'icône le représentant s'apparente à une sorte de totem de couleur claire. Il vous apprendra que faire des gemmes crâniennes (jaunes) que vous avez récolté. Dirigez-vous maintenant en direction de l'icône représentant de la dynamite, près du quartier central. Sur le chemin, remarquez une toute petite icône verte. Elle représente un panneau lumineux, sur lequel est représenté le sigle de Torn. Montez-dessus, et parlez. Vous aurez alors accès à une mission de pilotage en un temps limité. Vous devez passer dans des cercles de couleurs, qui vous redonnent de précieuses secondes à chaque fois que vous réussissez à les traverser. A la fin, Torn vous fait cadeau d'un OdP.
Continuez sur votre mission principale. Une fois au QG du baron, entrez par la grande porte. Dès votre entrée, prenez les remontants, et passez à gauche. Attention, il va falloir vous accrocher. L'espèce de machine, près de l'entrée vous prend en chasse. Il va vous falloir éviter ses tirs, en feintant son viseur. Une solution est d'aller vite, de ralentir d'un seul coup, ou de tourner à l'opposé, et de revenir dans le bon chemin immédiatement. Le robot visera alors à côté de vous, vous permettant de vous enfuir. Persévérez. Une fois la première étape passée, vous arrivez en face de caisses. Grimpez, accrochez-vous à la barre devant vous et dépêchez-vous de continuer. Le tank est toujours derrière vous. Vous entrez alors dans une salle où le plancher est semblable à une passoire. Méfiez-vous, car la machine vous mitraille de l'étage plus bas. Vous allez arriver sur des plate-formes tournant autour de deux axes. Montez sur ces deux sortes de "manèges", et brisez les sphères d'énergie, placées sur chaque axe (au centre des plate-formes en mouvement). Cela aura pour effet d'ouvrir une barrière électrique. Passez par cette nouvelle entrée, en vous méfiant toujours des assauts du tank de sécurité. Continuez, et éliminez les deux gardes situés après la fosse. Poursuivez votre chemin, ponctué encore de plate-formes se mouvant au-dessus de trous béants. Attention, car souvent, vous êtes pris sous le feu sans avoir encore touché le sol. Poursuivez jusqu'à arriver devant un tapis de pics rétractables. Mémorisez bien leurs cycles, et anéantissez vos ennemis. Vous verrez une grille au sol un peu plus loin. Brisez-la. Continuez. Marchez sur le tapis-roulant, puis grimpez en haut des grandes marches. Avancez jusqu'à la porte et entrez. Vous trouvez un laissez-passer. Mais votre ami le char vient vous dire un petit bonjour. Le but du jeu, est de le forcer à tirer sur les quatre attaches qui soutiennent une sorte de chaudière au centre de la pièce. Ce sont ses circuits de refroidissement. Tourner autour demeure la solution la plus simple et la plus rapide. Une fois les quatre "verrous" détruits, vous avez 10 secondes pour sortir par la porte qui vient de s'ouvrir. Ne vous occupez pas du tank, courrez ! Retournez maintenant voir Torn.

Mission : Effectuez la livraison au saloon le "Hip Hog"

Prenez le véhicule garé devant chez Torn, et ralliez l'icône en forme de verre. Le lieu se trouve au Nord-Ouest d'Abriville. Vous n'avez pas de temps imparti, donc ne vous pressez pas outre mesure. La cargaison d'Eco doit arriver en un seul morceau. Cependant vous serez repéré par les gardes du baron à un moment donné. Évitez autant que possible les lasers, et restez loin des barrages. Une fois arrivé, vous rencontrerez Krew, et vous engrangerez une arme à feu. A vous les duels dans les rues poussiéreuses.

Mission : Gagnez le parcours de tir du Pulvérisator

Regardez sur votre carte. Une sorte de cible verte est apparue. C'est le champ de tir de Krew, qui se situe sur la partie Est du quartier où vous vous trouvez. Allez-y. Une fois arrivé, vous allez apprendre à vous servir de votre arme. Réussissez le parcours, en ne tirant que sur les cibles représentant des ennemis, et non pas des civils et vous pourrez alors avoir les félicitations de Krew. A noter que les cibles en bronze rapporte davantage de points. Ressortez. Partez maintenant en direction de Krew.

Mission : Protégez Sig à la station de pompage

Rejoignez le lieu où vous vous étiez déjà rendu auparavant. Mais si, vous savez l'endroit au sein duquel vous deviez ouvrir les vannes afin de ré-alimenter la ville en eau. Il se situe au Nord-Est. Une fois arrivé, il va vous falloir couvrir les arrières de Sig. Suivez-le tout le temps, et obéissez à ses ordres. Surtout ne lui tirez pas dessus, et ne le perdez jamais de vue. De même s'il meurt, la mission est annulée. Je vous conseille d'utiliser le coup de poing (avec carré) allié avec le tir au fusil pour vous défaire des nombreux ennemis qui vont vous attaquer en même temps. Ne paniquez pas, car c'est chose ardue de finir cette mission vivant. Retournez voir Krew. Mais avant, faites un petit détour chez l'Oracle. Si vous avez bien ramassé tous les gemmes jaunes des Metal Heads (25), ce dernier va vous offrir un nouveau pouvoir, utilisable sous la forme de Dark Jack. Il s'agit de la Dark Bomb. Une fois joyeux et guilleret, entrez dans le bar de Krew.

Mission : Détruisez les tourelles des égouts

Dirigez-vous dans la direction de l'icône représentant un rond vert sur votre carte, vers l'Est, près d'un mur de sécurité. L'entrée ressemble à une sorte de couloir descendant sous le niveau de la route. Entrez par la porte métallique. Avancez tout droit en anéantissant vos ennemis, jusqu'à une sorte de grande flaque. Une fois plongé dans cette eau croupie, vous apercevez à droite une tourelle. Vous devrez en détruire quatre. Sortez de l'eau lorsque le canon arrête ses tirs meurtriers. Une fois en face, courez en zigzaguant afin d'éviter les tirs. Faites-la exploser avec votre Pulvérisator (quel nom charmant). Continuer en sautant sur les tuyaux sortant hors de l'eau, et longez le mur. Méfiez-vous du Metal Head à droite, et ne tombez surtout pas dans l'eau, à cause des viles créatures. Recommencez une série de sauts, puis tuez vos adversaires. Continuez à avancer dans les couloirs, en bataillant gaiement. Une fois que vous aurez grimpé une côte, vous verrez des lasers balayer la zone. Une tourelle se trouve ici. Agissez comme précédemment, tout en sautant afin d'éviter les tirs. Attention la zone est beaucoup plus étroite. Continuez. Soudain vous tombez au fond des égouts. Avancez sans crainte. Vous allez déboucher dans l'antre d'une dizaine de Metal Heads. Transformez-vous en Dark Jack, et utilisez votre nouvelle acquisition, la Dark Bomb, bien au milieu du groupe. Une fois ce problème résolu, grimpez en haut à gauche de la pièce. Avancez. Arrivé en vue d'un point d'eau, restez prudent. Un canon vous attend sur la gauche. Évitez ses tirs tout en sautant de plate-forme en plate-forme. Avec un bon timing, cela devrait aller. Détruisez-le et continuez. Vous arrivez dans un conduit. Les Metal Heads sont là. Cependant, juste derrière eux se trouve la dernière tourelle. Prenez garde de ne pas subir des assauts des deux côtés. La pièce étant plongée dans le noir, repérez les ennemis grâce à leur gemme placée sur le front. La manière de procéder pour le canon est exactement la même que ci-dessus. Continuez. Frappez les Metal Heads, et laissez-vous tomber. Revenez au Hip-Hog.

Mission : Retrouvez le Blaster Mod

Suivez désormais l'icône représentant un fusil, afin de découvrir ce que vous a promis le cochon volant (sic !). Cap au champ de tir. Un nouveau mode de tir est à vous. Vous pouvez dorénavant donner un coup de pied avec rond, et enchaîner directement avec R1 pour faire feu plus rapidement. Une fois l'entraînement terminé, vous avez le choix. Soit vous allez voir Torn, soit vous rendez visite à Krew. Commençons par Torn. J'inscrirais le nom du personnage avant chaque mission.

Mission Torn : Sauvez Vin à la carrière

Rejoignez l'icône semblant être un petit éclair, en direction du Nord-Est. A votre arrivée, pénétrez dans la centrale électrique, par une porte au deuxième étage. Montez par la rampe d'accès. Une fois dans la pièce, utilisez le téléporteur. Vous arrivez alors dans la carrière. Avancez, tout en éliminant les nombreux Metal Heads vous assaillant. Méfiez-vous surtout de ceux, à l'allure de scorpion, sortant du sol. Avancez. Cette fois-ci, ce n'est plus un échauffement. Ces créatures sortent de toutes parts. Focalisez-vous sur l'attaque poing-fusil ou pied-fusil ou vous n'y arriverez pas.

Prenez garde surtout aux guêpes. Elles vous lancent des projectiles de couleur mauve. Continuez le long du tapis-roulant. Un tas de sable coupe la route en deux. A gauche vous rencontrez cinq ou six ennemis, qui vous rapporteront des gemmes jaunes (il vaut mieux en collecter le plus). A droite, vous en aurez deux fois plus, mais c'est le bon chemin. C'est souvent à ça qu'on le reconnaît. Vous allez arriver en vue de deux montes-charges, ressemblant à des escalators, empruntez-les. Un comité d'accueil vous attend à chaque étage. Une fois parvenu, non sans mal, au deuxième, sautez sur une des caisses que transporte le bras mécanique sur la droite. Vous allez être attaqué par des guêpes lors de votre voyage, et un gros Metal Head à votre descente.

Mission Torn : Détruire les oeufs à la plate-forme de forage

A peine débarrassé des Metal Heads, il va falloir détruire leurs oeufs, sur ordre de Vin. Reprenez le téléporteur, et en avant l'aventure. Dès votre arrivée, vous êtes encerclé par des sortes de toupies bordées de lames acérées. Ce sont bien sûr vos amis de toujours. Neutralisez-les grâce à votre fusil laser. Continuez, en vous débarrassant de toutes les créatures de cette espèce. Il est plus prudent pour la deuxième vague, de rester au-dessus du groupe, tirant de votre position privilégiée. Cela vous évitera tout simplement de mourir. Continuez à droite. Une fois au deuxième étage, entrez dans la cabine du canon. Faites-vous plaisir. Une fois tous les vaisseaux détruits, ainsi que les oeufs accrochés aux murs, reprenez l'ascenseur. Une fois arrivé au niveau le plus bas, regardez sur votre droite dès votre descente, et vous verrez un OdP. Continuez jusqu'à la pièce ronde que vous avez découverte en tirant dans sa direction avec votre canon. A sa gauche, dans un petit coin, vous trouverez un second OdP. Entrez maintenant par la brèche dans le mur, et méfiez-vous de l'ennemi disposant d'un bouclier. Attendez que ce dernier se découvre pour faire feu. Continuez. Vous arrivez alors dans une grande pièce. Vous trouverez des munitions sur votre gauche, derrière les barils marqués d'une tête de mort. Attention aux nombreux ennemis disposant de lames tranchantes qui vous assaillent. Une fois la zone plus calme, allez tout à gauche de la pièce derrière l'espèce de gros incinérateur. Vous trouverez alors des munitions et de quoi vous refaire une santé. Derrière vous se trouve un OdP. Prenez-le, et rejoignez la droite du niveau. Des munitions s'offrent à vous au dos du second incinérateur. Grimpez alors sur les bidons près de l'entrée, de façon à atteindre la plate-forme métallique au-dessus de vous. Attention aux flammes qui se dégagent à travers ces dernières. Poursuivez. Une fois arrivé près d'un interrupteur rouge, frappez-le de manière à faire monter un morceau manquant de la rambarde. Dépêchez-vous de vous hisser, car il ne reste que très peu de temps. Poursuivez en faisant attention aux ennemis. Effectuez la même manipulation que précédemment, et continuez. Mais avant de bondir fougueusement, éliminez les ennemis d'en face, qui ne vous laisseront pas monter dans le cas contraire. Poursuivez. Laissez le robot faire feu en restant à distance. Il ne vous touchera pas, et se contentera d'abîmer le pont. Tuez vos adversaires et montez par l'ascenseur. Une nouvelle phase de shoot vous est offerte. Détruisez les ennemis et les oeufs. Vous avez remarqué que vous venez de créer un trou dans un mur. Il faut maintenant l'atteindre. Descendez. Le comité d'accueil est fourni. Vous apercevez des bidons au fond. Derrière eux, sur la gauche, se trouve un OdP. Grimpez alors sur ces derniers et poursuivez. Éliminez votre opposant et sortez de la pièce. Sur votre droite des bonus vous appellent. Continuez tout droit. Faites vos acrobaties, réduisez à néant vos assaillants et prenez l'ascenseur. Encore du shoot. Décidément. Dans votre volonté de destruction, vous faites écrouler une grue qui vous servira de pont. Descendez, maîtrisez les ennemis, et rejoignez cette passerelle de fortune, non sans avoir pris l'OdP à votre arrivée sur la terre ferme. Prenez le portail dimensionnel une fois arrivé en face du pont. Allez voir Torn.

Mission Torn : Aidez l'amie de Torn à la Station de Pompage

La station est marquée d'une croix grise sur la carte. Vous êtes en terrain connu. Éliminez l'espèce d'araignée métallique et atteignez les pistons. Continuez sur la plate-forme métallique, puis arrivé au bout, descendez. Réglez leur compte aux trois ennemis coriaces et continuez. Grimpez sur les blocs de pierre puis sur le piston, et continuez sur la corniche de métal. Prenez le pont. Descendez, faites attention aux nombreux ennemis, puis poursuivez jusqu'à une autre passerelle métallique. Montez. Vous êtes revenu au-dessus de l'endroit où vous avez sauté pour atteindre les trois araignées métalliques. Cela n'a pas été inutile, car vous avez collecté des orbes jaunes. Refaites donc le même chemin, mais au lieu d'aller tout droit, prenez la plate-forme rocheuse au milieu du cours d'eau, juste en face de trois énormes rotors mécaniques. Bondissez sur le premier depuis votre position, puis rejoignez la plate-forme en hauteur, et servez-vous ensuite des pistons pour continuer votre ascension. Vous découvrez alors un stock conséquent de munitions diverses. Prenez à droite et poursuivez votre quête. Vous êtes de nouveau confronté à ces satanés insectes mécaniques accompagnés par un ennemi plus commun. Méfiez-vous surtout de leurs tirs qui portent très loin. Une fois ceux-ci défaits, vous retrouvez l'amie de Torn. Mais ces amicales entrefaites ne durent que peu de temps. Il va falloir vous battre vaillamment. Privilégiez l'enchaînement coup de pied suivi d'une utilisation de votre fusil laser. L'accalmie

arrivée, Ashelin vous confiera le passe jaune. Votre ami Torn vous attend. Cependant, en allant le rencontrer, rendez-vous à la rencontre de la petite flèche jaune sur votre plan. Un mini-jeu s'engage. Torn vous défie de retrouver l'oeuf (OdP) qu'il a dissimulé. Un conseil, il est plus près que vous ne le pensez. Ensuite, rendez visite dans la foulée à Onin. L'endroit dans lequel elle se trouve est matérialisé par une tente sur votre carte.

Mission Onin : Récupérez les trois objets secrets au Temple de la Montagne

Mais en passant, effectuez une autre mini-mission de Torn. Rendez-vous à la flèche jaune située à côté de chez Krew. Votre mission sera de trouver un oeuf (OdP). Et cette fois c'est beaucoup plus dur. Mais si vous n'avez pas envie de le chercher trop longtemps, il vous suffira, dans la direction du bar de Krew, de prendre la seconde route à droite. Voilà. Maintenant dirigez-vous vers l'icône représentant une montagne. Une fois au lieu déterminé, prenez le téléporteur. Une fois au sommet, partez sur la gauche. Vous verrez une sorte de soucoupe volante sur votre droite, à l'entrée du temple. Tirez-dessus de manière à la retourner, vous procurant ainsi une plate-forme plus sûre. Dépêchez-vous, car elle ne tient pas en place longtemps. Prenez l'ascenseur, et occupez-vous des Metal Heads. Une fois dans la grande salle, réduisez vos ennemis au silence, et allez pour commencer à droite. Avancez tout droit. Attention, les Metal Heads arrivent par dizaines. Utilisez la manière brute, à l'aide du fusil mitrailleur. Poursuivez, et vous arriverez devant un adversaire équipé d'un bouclier. Vous le connaissez déjà. Détruisez-le donc de la bonne façon. Un OdP s'offre alors à vous. Servez-vous ensuite des agrégats rocheux à droite pour atteindre la corniche plus haut. Utilisez les plate-formes mouvantes afin de rejoindre la terre ferme. Continuez. Maintenant, les ennuis commencent. Vous êtes face à des cubes qui s'ouvrent face à vos coups de poings. Ils se déplient en fait au fur et à mesure. Je vais donc vous donner les directions dans lesquelles frapper pour parvenir à atteindre votre but.
Premier cube : Avant-Gauche-Gauche-Gauche-Avant
Deuxième : Avant-Gauche-Avant-Avant-Gauche
Troisième : Avant-Droite-Droite-Droite-Avant
Quatrième : Avant-Avant-Droite-Avant-Avant
Cinquième : Avant-Droite-Droite-Droite-Avant
Voilà ! Enfin vous êtes de l'autre côté. Tirez sur la plate-forme pointue, et rejoignez le côté opposé. Vous arrivez face à un boss. Le plus simple, si vous en avez la possibilité,est de vous transformer en Dark Jack, afin d'effectuer la Dark Bomb. Sinon, utilisez le Blaster lorsque votre assaillant se lève sur ses pattes de derrière et vous montre son torse, tout en évitant les charges intempestives de l'animal par des roulades. Une porte s'ouvre, entrez. Une fois en possession du joyau, revenez sur l'arène de votre combat épique, et regardez sur la droite, trois OdP vous attendent. Laissez-vous tomber. Une fois revenu dans la grande salle, prenez la voie du centre. Trois plate-formes volantes sont à retourner pour pouvoir traverser le précipice. Faites preuve du bon timing. Attendez que la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez soit un peu surélevée par rapport à la suivante et tirez. Normalement cela ne devrait pas vous poser de problème. Un deuxième boss vous attend à l'arrivée. Vous le connaissez déjà. Une fois celui-ci défait, appuyez sur le gros bouton au sol. Des marches apparaissent. Montez. Derrière le tronc d'arbre se cachent des munitions et un OdP. Continuez. Vous êtes alors pris dans une avalanche de pierres. Le meilleur moyen pour éviter les rochers, reste de se suspendre à un rebord. En effet, de cette manière vous ne serez pas blessé. Il vous sera également possible à certains moments de vous dissimuler derrière des saillies rocheuses. Profitez-en. Regardez bien comment déboulent les paquets de rochers afin d'anticiper votre placement. Bonne chance, il vous en faudra.
Une fois en haut avancez jusqu'aux plate-formes mouvantes. Une fois de l'autre côté, longez la corniche. Un autre artefact est à vous. Prenez la plate-forme en face de vous, et laissez-vous porter jusqu'en face. Revenez ensuite vers l'ascenseur par lequel vous êtes arrivé tout au début. Sur le chemin, vous apercevez une entrée sur la droite. Éliminez le Metal Heads au bouclier, puis grimpez sur les saillies rocheuses en éliminant les petits êtres fourbes. Longez les cascades, puis poursuivez. Tiens ! Encore un boss. La méthode vous est coutumière. Pressez le bouton, et magie, une marche sort de la roche. Montez. Un Metal Heads vous agresse avec son bouclier. Défaites-le. Puis avancez. Vous arrivez sur une surface ronde. Le sol se dérobe derrière vous, et vous voilà coincé. Mais ce n'est qu'une illusion, car des plate-formes apparaissent. Faites jouer vos talents d'équilibriste, afin d'atteindre la dernière effectuant un mouvement ascendant. Une fois au plus haut niveau, sautez sur la corniche à droite. Un "soucoupe" volante est présente. Tirez-dessus pour en faire une plate-forme, puis continuez. Après un passage de voltige, des petits Metal heads vous prennent pour cible.
Tuez-les et emportez l'OdP par la même occasion. Continuez. Vous tombez sur une troupe accompagnée d'un être muni d'un bouclier. Une fois ce dernier décédé, appuyez sur le bouton grisé. D'une manière originale, des marches font leur apparition. Vous êtes attaqué au sommet de celles-ci par une dizaine d'ennemis. Une fois tranquille, entrez dans le bâtiment. Allez maintenant rendre visite à Krew. Mais avant passez voir l'Oracle (icône de Totem). Vous venez de

gagner le Dark Blast contre les orbes crâniennes que vous avez ramassé. Allez hop ! Au Hip Hog ! Vous avez été inscrit d'office à une course de bolides ! Mais de ce faut vous obtenez le passe vert ! Wahou ! (Quelle joie).

Mission Krew : Rendez-vous en un temps record au garage

Le beau garage est représenté par une clé à molette sur votre non moins magnifique plan. Vous avez trois minutes pour vous y rendre. Une fois arrivée, une nouvelle mission vous est confiée. Vous allez devoir dompter un Jet Board, matérialisé par une sorte d'objet blanc sur le plan. Une fois en possession de l'engin, accomplissez le tutorial. Retournez ensuite au garage. Il vous faut désormais vous rendre devant l'un des piliers du palais du Baron, représenté par un éclair sur la carte. Vous trouvez Vin, qui vous expliquera que pour actionner l'ascenseur du palais, il faut remettre en marche les anciennes bornes d'Eco de la section B de la ville. Il y en a cinq, gardées par des turbo-canons.

Mission Krew : Activez les cinq bornes

Les bornes sont représentées sur votre carte par des points verts clignotants. Le mieux à faire est de vous rendre à chaque balise grâce à une voiture volante, assez imposante de préférence, et à la jeter (en sautant de l'habitacle une fois que cette dernière est lancée) sur le canon dès votre arrivée. Vous le détruirez ainsi sans risque pour votre santé. Il suffit ensuite de marcher sur l'ancien emplacement de l'arme pour activer la borne. Faites de même pour les cinq. Une fois cela fait, rendez-vous au palais de du Baron représenté par une citadelle grise sur votre carte.

Mission Krew : Entrez dans le palais du baron par l'ascenseur

Une fois arrivé, prenez l'ascenseur, et vous voilà sur les hauteurs de la ville. Vous devez traverser une passerelle. Rien de plus simple, mis à part le fait que des pics électriques pivotent autour de cette dernière, rendant les sauts entre chaque partie de cette dernière très risqués. Une fois cet écueil passé, méfiez-vous de la portion tapissée de petits cercles rouges, ils sont électrifiés. Regardez alors sur votre gauche, vous apercevrez un passage en parallèle. Prenez-le. Cependant faites attention, car le morceau de passerelle sur lequel vous posez le pied s'affaisse. Restez sur vos gardes. Continuez, descendez les sorte de marches, puis poursuivez en effectuant des acrobaties sur les barres de fer en dessous de vous. Vous remarquez alors une autre portion électrifiée. De manière analogue, passez sur la droite. Une fois sur la seconde petite plate-forme, équipez-vous de votre Pulvérisator, car un canon va être de la partie sous peu de temps. Attention à bien éviter ses tirs qui vous poussent dans le vide. Une fois celui-ci détruit, continuez. Encore un piège. Cette fois-ci, il va falloir attendre que les rouages pivotant à intervalles réguliers ne disposent plus de pointes pour pouvoir passer. Dépêchez-vous car ils tournent rapidement. Juste après, un canon fait son entrée, puis un nouveau passage avec des pics électriques. A ce point précis, descendez sur la droite en faisant attention aux plate-formes peu stables, afin de récupérer un OdP. Attention aux pics électriques. Ils effectuent un mouvement circulaire. Profitez d'un interstice pour passer. Ne stagnez pas à l'endroit de repos de l'OdP, car les plates-formes s'affaissent. Sautez vite de l'autre côté, en sûreté. Puis amusez-vous à effectuer des loopings avec les barres de fer. Puis vous vous trouverez encore face à un rouage. Vous connaissez la marche à suivre. Mais une fois sur ce dernier, ne sautez pas tout droit, c'est un piège, bondissez à droite, sur la coursive en contrebas. Remontez sur le chemin principal. Au loin, vous allez voir un canon faire le tour du gros tuyau où vous subissez mille traquenards, en tirant sans cesse. Avancez lorsque celui-ci passe sous vos pieds, et sautez lorsqu'il vous tire dessus. Une fois arrivé au bout de ce calvaire, visualisez les petits escaliers à droite, prenez-les. Continuez. Après la scène cinématique descendez sur la gauche. Vous rencontrez le baron en personne. Le combat se déroule en trois étapes :

Etape 1 : Le baron vous tire dessus avec ses mitrailleuses. Effectuez des roulades afin d'éviter ses tirs meurtriers. Une fois ses munitions épuisées (barre jaune), il s'empresse d'aller recharger derrière des barrières électriques. Couvrez-le de rafales de Pulvérisator à ce moment précis. Vous trouverez des caisses de munitions dans les coins de l'arène, afin de parvenir à bout de cet imbécile. Une fois défait il se sauve, poursuivez-le.

Etape 2 : Il vous en veut toujours. D'ailleurs il s'en prend à vous au lance-grenades. Visualisez les cibles rouges à terre. Elles marquent l'emplacement de la chute des explosifs. Demeurez loin des ces dernières et vous ne risquerez rien. Une fois son stock épuisé, votre ennemi s'en va recharger patiemment derrière une clôture électrique. Profitez-en. Une fois à court d'énergie, il s'esquive une nouvelle fois.

Etape 3 : Désormais, il vous lance des tornades explosives, difficiles à éviter, car instables. Elles ne suivent pas un

chemin défini. Il va falloir profiter des rares instants où le baron ne vous agresse pas pour pouvoir décharger votre haine et une salve de lasers. Si vous vous trouvez en difficulté, montez sur le toit en pente, vous atteindrez alors un poste plus haut placé, vous permettant de mieux voir venir les attaques. Une trousse de soins se trouve un bas à droite du décor.

Une fois votre ennemi juré anéanti, mais pas exécuté, revenez voir Krew, en passant par la barrière électrique en haut à gauche du lieu du combat. Vous trouvez un OdP sur votre chemin. Krew vous confie une nouvelle tâche à accomplir, après que Daxter se soit soûlé convenablement.

Mission Krew : Rassemblez l'argent et ramenez-le à Krew

En fait, vous avez à faire à une course à base de checkpoints. Chaque sac d'argent ramassé (pastille verte sur la carte), vous octroie de précieuses secondes, nécessaires à acquérir le suivant, et ainsi de suite. Il y en a quatorze, bonne chance. Le mieux est de prendre un véhicule assez résistant et rapide.
Vous serez pris en chasse par la police tout le temps de la poursuite. Autant vous dire que ce ne sera pas de tout repos. Une fois ce calvaire terminé, retournez voir le patron du Hip Hog. Vous obtenez un upgrade pour le Pulverisator. Maintenant, rendez visite à Torn.

Mission Torn : Escortez les Souterrains

Il va falloir s'occuper des amis de Torn et les amener à l'endroit qu'ils vous indiqueront sans faire de victimes. Cette mission est également en temps limité. Vos "clients" sont symbolisés par des pois verts sur la carte, et il n'est possible que d'en accompagner un seul à la fois. Une fois que ce dernier est monté dans votre bolide, emmenez-le à un autre point vert sur la carte, symbolisant sa destination, et ainsi de suite. Vous serez poursuivi par les Grenagardes pendant toute la mission. Faites par conséquent attention qu'ils ne tuent pas votre protégé. Un conseil, l'explosion de votre vaisseau n'endommage pas le Souterrain avec vous, mais vous affecte vous. Vous pouvez alors foncer mais en faisant attention à votre barre de vie. Une fois les quatre comiques sauvés, revenez voir Torn. Vous obtenez alors un Vulcanobarillet pour votre arme aux munitions de couleur jaune. Mais il vous aiguille d'autre part vers une nouvelle mission.

Mission Torn : Protégez le Site Sacré de la ville morte

Rendez-vous de ce fait dans cette partie abandonnée de la ville, représentée par une icône informe grise sur votre plan. Une fois entré, vous serez attaqué par des Metal Heads sous la forme de petits scorpions. Tuez-les, puis montez sur le bâtiment juste en face, en vous méfiant des autres assaillants. Une fois sur le toit, regardez en contrebas. Quatre bestioles pas franchement amicales vous attendent, éliminez-les. Attention au Metal Heads tout maigre, muni d'un bâton. C'est un magicien, qui vous lance des boules de couleur violette meurtrières. Une fois sur cette petite île, continuez sur la droite en direction d'un autre lopin de terre. Une bonne dizaine d'adversaires vous agressent violemment. Une fois ceux-ci décédés (attention aux magiciens, qu'il faut tuer de préférence de loin), grimpez sur le petit promontoire au-dessus de vous en vous méfiant des deux ennemis. Continuez sur la gauche, jusqu'à l'entrée d'une sorte de temple. Annihilez le comité d'accueil et continuez. Attention au Metal Head armé d'un fusil. Évitez ses tirs et avancez vers lui en vous dissimulant derrière les piliers. Une fois à sa hauteur sortez vite puis tirez avant votre adversaire. Il meurt au bout de deux coups. Essayez sinon de le tuer lorsqu'il recharge. Tuez les autres ennemis qui vont arriver, et entrez. Attention, il y a de nombreux Metal Heads dotés de fusils. Couvrez-vous bien à l'aide des murs. Le premier est à gauche en entrant, et le second au fond du passage de gauche que vous devez prendre ensuite. Continuez, en éliminant vos opposants jusqu'à un embranchement. Prenez à droite. Mais attention dans la rue perpendiculaire à celle où vous vous trouvez, deux ennemis vous attendent prêts à vous ensevelir sous les boules violettes. Utilisez la même technique que d'habitude pour en venir à bout et avancez. Après la cinématique, retournez en ville. Torn vous attend. Vous apprenez alors que... non ne vous inquiétez pas, je ne fais pas de spoiler.

Mission Torn : Attrapez les éclaireurs dans l'Abriforêt

Il va vous falloir vous rendre à l'Abriforêt, symbolisé par une montagne sur votre plan. Une fois arrivé, vous découvrez un beau cadeau un Jet Board ! Et oui, il est à vous maintenant. Prenez le téléporteur. Rendez-vous alors à la plate-forme auréolée de lumière. Une fois au sol, la chasse commence. Vous devrez mettre la main sur cinq éclaireurs. Mais vous ne devriez pas avoir de problème, car avec votre véhicule, vous allez plus vite qu'eux. Il vous suffit de les

suivre en évitant les obstacles (sauter, grinder sur les troncs, etc...) puis de les toucher pour les éliminer. Vous pouvez également leur couper la route. Pour connaître leur emplacement, consultez votre carte. Ils sont représentés par des points verts. Mais le plus dur à trouver, ce sont les OdP. Je vais vous aider pour certains, mais je ne crois pas les avoir tous trouvé. Il y en a un au Sud-Est de la carte, près d'un bâtiment en ruine d'une forme ronde, fait en bois. Un autre se trouve au Sud-Ouest dans un point d'eau, accompagné d'un autre non loin de là, dans le même plan d'eau, puis d'un troisième, d'un quatrième, et enfin d'un cinquième. Cette étendue d'eau est une mine ! Une fois le cinquième et dernier Metal Heads attrapé, rentrez voir Torn et le Sphinx. Mais avant, vous avez le choix. Vous pouvez vous rendre au Bazar, ou chez Krew. Trois choix, c'est beaucoup pour un seul homme. Rendez-vous d'abord, et par ordre alphabétique, au Bazar, représenté par un crâne rouge sur la carte.
Vous rencontrez alors Ashelin qui vous dit se douter d'un complot Metal Heads. Soudain un camion arrive en plein marché brisant tout sur son passage.

Mission Ashelin : Intercepter le camion-citerne

Vous allez devoir batailler ferme pour venir à bout de tous les Metal Heads du véhicule. Utilisez le légendaire enchaînement coup de pied - blaster, et vous devriez en sortir vivant. N'oubliez pas que vous disposez dorénavant d'armes puissantes. Après ne pas avoir été remercié par Ashelin, comme à son habitude, rejoignez Samos et Torn.

Mission Torn : Conduisez l'enfant auprès de Kor à la Centrale

Dorénavant votre priorité première est de protéger le jeune garçon envers et contre tous. Il vous faut atteindre le point représenté par une pastille verte sur votre carte. Attention car les patrouilles de Grenagardes ne vous laisseront aucun répit. Surtout que le petit être ne s'arrête jamais d'avancer. Jetez toujours un coup d'oeil derrière vous, pour éviter de vous faire prendre à revers. Une fois parvenu au point vert, vous obtiendrez un vaisseau. Attendez que le gamin et son chien montent à l'intérieur, pour foncer vers une autre tâche verte sur le plan. Essayez de faire le moins de détours possible, et volez à ras le sol, ce qui vous évitera d'entrer en contact avec les engins des Grenagardes. Vous n'avez qu'un seul véhicule, tentez de ne pas le détruire. Une fois arrivé à destination, vous allez subir une autre portion à pieds. Procédez comme la première fois, tout en sachant que l'enfant se déplace moins vite. Rejoignez comme d'habitude le point vert. Vous livrez alors le petit à Kor qui pour vous remercier vous offre un pass aérotrain, et vous convie à aller mettre un peu d'animation sur le site des fouilles archéologiques du Baron Praxis.

Mission Kor : Détruisez l'équipement du Site Archéologique

Dans votre optique de vengeance aveugle, rendez-vous à l'espèce d'icône de couleur rouge sur votre plan. Montez dans la navette Grenagarde, qui vous conduit prestement aux fouilles historiques de Praxis. Dès votre arrivée, rendez-vous à gauche du vaisseau, vers une sorte de grotte. Prenez l'énorme ascenseur. Une fois parvenu en bas, avancez vers le fond de la caverne. Vous vous trouvez alors aux prises avec deux gardes. Éliminez-les. Faites tout de même attention, car toutes les sentinelles ici possèdent des grenades. Restez à distance de ces dernières. Continuez jusqu'à apercevoir une grande structure métallique. Méfiez-vous des ennemis présents. Allez alors à gauche, en tuant nonchalamment vos adversaires. Prenez garde aux tonneaux explosifs qui arrivent de toutes parts. Vous verrez des caisses de soins et de munitions un peu plus loin. A cet instant, montez sur la carcasse métallique du bâtiment central, et enfourchez votre jet Board. Après avoir folâtré avec d'autres ennemis, remarquez les gros câbles accrochés à une solide barre de fer. Votre objectif est de grinder sur ces dernières afin de sectionner les amarres. Il y en a 24 en tout. Cette mission s'avère particulièrement difficile du fait de la présence des grenades. Vous serez littéralement submergé. La meilleure chose à faire, est donc de nettoyer tout d'abord la zone, étage par étage, afin d'être tranquille lors de vos grinds acrobatiques. Pensez à tirer à distance. Vous serez ainsi un tant soit peu à l'abri. Pensez également à tuer les gardes les plus en hauteur dès le début. A l'entrée, sur votre gauche, d'ailleurs deux vous poseront problème par la suite. Occupez vous d'eux le plus tôt possible. Remarquez qu'il faut utilisez votre skate volant pour passer de plate-formes en plate-formes. Attention de ne pas tomber dans la lave. Servez-vous également des piles de tonneaux pour écraser vos assaillants. De même, si vous désirez parvenir le plus vite au sommet de la structure, vous pourrez vous servir des élévateurs de couleur jaune, à même le sol. Une fois cela terminé (ouf !), rendez visite à Vin. Mais avant, pourquoi ne pas mettre fin à la mission que vous a confié Krew ? Pour cela, atteignez tout simplement les pastilles vertes sur votre carte.

Mission Krew : Détruisez le cargo

Sur le plan d'eau central d'Abriville, vous allez devoir faire montre de vos talents de surfeurs. En effet, des capsules bleutées se trouvent disséminées au sein de ce lac, entourées de mines. Votre tâche s'avère être la destruction de ces capsules en en temps limité, 2 minutes et 15 secondes pour être précis. Notez que vous avez 16 cibles à anéantir. De plus, elles sont souvent situées de part et d'autre du pont, vous empêchant de les atteindre. Repérez simplement les passerelles (tremplins) qui vous permettront de remédier à cet écueil. Le tout est fort difficile et recommande de bons réflexes et une rapidité accrue. Il n'y a pas spécifiquement de méthode. Sachez simplement que les mines n'explosent qu'au bout d'une ou deux secondes, vous laissant de fait le temps d'éviter l'explosion. Commencez de préférence par le côté gauche du pont, et essayez de vous tenir à une route logique. Au milieu de l'étendue d'eau il y a une ligne de trois réceptacles. Enchaînez les trois pour gagner du temps. Bonne chance, vraiment. Allez voir ce tortionnaire de Krew qui vous offre un upgrade d'armes, vous permettant d'engranger plus de munitions.

Mission Krew : Libérez les Lurkers pour Brutter

Et oui, vous avez bien entendu, vos ennemis jurés du premier épisode sont désormais de pauvres créatures exploitées, qu'il faut libérer. Accédez aux pastilles vertes sur votre plan. Elles correspondent en fait à des fourgons où sont enfermées ces viles créatures. Détruisez chaque fourgon avec votre blaster, puis embarquez l'animal dans votre véhicule et filez chez Brutter, matérialisé par une sorte de vague jaune sur le plan. Vous ne pouvez emmener qu'un seul animal à la fois. Donc vous allez enchaîner trois allers-retours successifs, en faisant attention que votre monstre ne soit pas blessé. Attention car ce sont les Grenagardes qui ont perpétré ces rapts. Vous les aurez donc contre vous tout le long de la mission. Une fois cette tâche achevée, Brutter vous remerciera chaleureusement. Krew vous attend.

Mission Krew : Videz les égouts et trouvez la statue

Il faut désormais vous rendre dans les sous-terrains d'Abriville, afin de ramener sa statue préférée à Krew. Malheureusement ces endroits sont infestés de Metal Heads. Prenez votre courage à deux mains, et direction le rond vert sur le plan. Une fois arrivé, prenez l'ascenseur et descendez. Avancez tout droit. Une fois parvenu à l'espèce de rivière, chaussez votre Jet Board et allez à droite. Attention aux tritons sous l'eau qui sautent pour vous attaquer. Continuez tout droit sur le chemin, semblable à une épaisse grille, très tortueux, sans tomber. Une fois au bout, vous parvenez à une retenue d'eau, puis accédez à une valve. Tapez dessus, ce qui aura pour effet de faire descendre le niveau d'eau. Empruntez alors le chemin nouvellement découvert. Ce tunnel est empli de pièges de toutes sortes. Slalomez doucement entre les mines et les lames tournoyantes, afin de terminer la portion indemne. Une fois au bout, vous arrivez à un point d'eau plus grand. Prenez à droite, et vous retournez vous amuser dans un conduit truffé des mêmes écueils que précédemment. Au bout de ce corridor de la mort lente et douloureuse, se trouve une valve. Actionnez-la. L'eau descend encore d'un cran. Refaites de ce fait le chemin dans le sens inverse. Toutefois attention, car il est nettement plus corsé. En effet, des sortes de pistons jaillissent du sol, tentant de vous transpercer gaiement. Essayez d'appréhender leur sortie afin de les éviter. Vous voyez de toute façon leur base, et savez où ils se trouvent. Dans le grand point d'eau, prenez encore à droite. Vous débouchez dans un couloir encore truffé de traquenards. Méfiez-vous surtout des barres s'étendant de part et d'autre du tunnel qu'il faudra dépasser en sautant. Lorsque vous croiserez de grandes lames rotatives bouchant le conduit, servez vous d'une pente métallique sur la droite pour sauter par dessus. Après un enchaînement de broyeurs, vous tombez enfin sur une autre valve. L'eau s'est maintenant complètement retirée. Avancez tout droit en évitant les mines demeurées au sol. Suivez le seul chemin possible, et vous arrivez finalement à la statue tant convoitée. Une fois la clé en votre possession, allez rendre visite à ce bon vieux Vin que vous laissez de côté depuis tout à l'heure. Sortez des égouts par la gauche, en empruntant l'ascenseur. Puis vous connaissez le chemin.

Mission Vin : Faites sauter les puits d'Eco de la Carrière

Votre mission, et vous l'acceptez, est de faire exploser les six puits d'Eco noir de la Carrière en moins de deux minutes. Décidément, on ne vous aime pas. Enfourchez votre skate. Commencez par les quatre puits près du téléporteur à gauche dès votre arrivée. Pour faire exploser un gisement, il faut emprunter le tremplin devant chaque puits avec suffisamment d'élan. Une fois sur ce dernier, appuyez sur croix (pour sauter) dès que vous arrivez au bout (un peu comme dans Tony Hawk), et vous effectuerez ainsi un saut gigantesque qui vous permettra de lancer la bombe dans l'ouverture du puits. Une fois les quatre premiers achevés, il vous en reste donc deux. Pour accéder au premier, il vous faudra emprunter le chemin situé près de la mare d'Eco au Nord-Ouest. Attention aux nombreux pièges et crevasses. Le gisement se trouvera après un saut, relayé par une plate-forme, sur votre gauche. Le dernier quant à lui, se trouve à

la mare d'Eco au Nord-Ouest. Une fois arrivé, vous apercevrez un grand bras mécanique, idéal pour votre Jet Board. Grimpez à son sommet, et une fois en haut, vous effectuerez un petit saut. N'attendez pas d'aller trop loin, et grindez sur la barre devant vous, en direction de la droite. Le dernier puits se trouve alors juste en face de vous. Vous trouverez d'ailleurs un OdP en descendant. Le timing est extrêmement serré, et les essais seront sans doute nombreux. Ne désespérez pas ! Retournez de ce pas voir Vin, après avoir terminé votre mission.

Mission Vin : Détruisez le vaisseau à la plate-forme de forage

Vous allez devoir arrêter l'extraction frauduleuse d'Eco des sbires de Praxis. Prenez le téléporteur. Grimpez dans le canon, et à vous la phase de shoot'em up. Vous allez devoir repousser tous les assauts des Grangardes en essayant de survivre. Ils sont très nombreux, et vous en veulent. Focalisez-vous toujours sur ceux qui sont les plus proches de vous, étant les plus à même de viser juste et de vous toucher. Vous n'êtes vraiment pas résistant, alors autant agir efficacement. De plus, tirez par salves et non continuellement, car votre canon chauffe très vite. Une fois cela fait, vous allez sortir de votre arme destructrice motorisée, et vous battre contre les espèces de toupies équipées de lames. Tuez-les, et récupérez de la vie, disposée sur la saillie métallique en face du nouveau canon mis à votre disposition. Entrez dans ce dernier et préparez-vous au combat. Trois Grenagardes vont vous attaquer, mais ce ne sont pas eux les plus importants. Votre ennemi juré se trouve être le vaisseau-mère. Pour le détruire, il vous suffit (c'est vite dit) de neutraliser les canons qui vont sortir de sa carlingue. Visez juste et rapidement, sans faire chauffer votre arme. Chaque canon détruit endommage le vaisseau, et l'empêche de vous tirer dessus. Un combat fort simple après ce que vous venez de vivre. Une fois ce dernier réduit à néant, vous vous extrayiez de l'habitacle de votre arme de mort. Récupérez de la vie de manière analogue à tout à l'heure, puis montez les espèces de marches. Tuez les deux Grenagardes et montez une nouvelle fois dans un canon. Réitérez les mêmes actions que précédemment contre le vaisseau mère qui s'est refait une santé. Mais cette fois-ci, il s'accompagne de Grenagardes. Privilégiez le vaisseau principal et éliminez les gardes en dernier recours. Lorsqu'ils sont trop près de vous par exemple. Une fois ce combat de titan terminé, vous êtes remercié comme il se doit. Prenez le téléporteur. Allez voir Onin, elle veut vous parler.

Mission Onin : Récupérez le sceau à la Carrière

Joignez immédiatement le site de la Carrière, représenté par un symbole rouge, correspondant au transporteur Grenagarde que vous avez emprunté il y a peu. Une fois sur place, prenez l'ascenseur à gauche. Avancez tout droit, jusqu'à rencontrer des Metal Heads vindicatifs. Éliminez-les puis continuez. Vous arrivez alors à une structure en bois, peuplée de Metal Heads. Vous savez quoi faire. Une fois au bout du ponton, grindez pour atteindre la plate-forme en face. Dès votre arrivée, et après une agression caractérisée, prenez tout droit. Vous remarquerez une sorte de colonne de pierre. A droite, se trouve un ponton de bois, et à gauche un switch sur lequel vous devez faire une attaque piquée après vous être débarrassé de vos ennemis. Allez d'abord à gauche, pressez le bouton, puis revenez sur la passerelle de bois. Cela aura eu pour effet de faire s'élever un pilier de roche. Une fois lancé sur le ponton, prenez garde aux plate-formes pivotantes. Sautez dessus lorsque les pics se trouvent tournés vers le sol. Avancez. Soudain, un Metal heads magicien (souvenez-vous, ceux qui lancent des boules violettes) apparaît. Tuez-le de loin, et rejoignez l'endroit où il se trouvait. Actionnez le bouton, puis revenez sur le chemin principal. Continuez tout droit. Une fois la deuxième passerelle dépassée, descendez sur la gauche et récupérez l'OdP. Puis retournez sur le chemin principal. Vous arrivez alors à un embranchement où vous attendent des petits comiques. A droite vous récupérerez un OdP sur un échafaudage de métal. Faites des attaques piquées sur ce dernier, et il s'écroulera gaiement. Vous vous agrippez alors à une corniche, vous conduisant à un autre switch. Allez tout droit et faites face à deux Metal Heads en faisant attention de ne pas tomber dans la lave.
Continuez tout droit, montez la pente, et vous trouverez un OdP. Redescendez la pente et empruntez le chemin sur la gauche en vous servant des blocs de lave solidifiée. Vous êtes revenu au début du niveau. Refaites le chemin emprunté, et à l'intersection, au lieu d'aller à droite, tournez à gauche (on croirait le permis de conduire). Grimpez au sommet de la structure et grindez pour traverser jusqu'à la plate-forme en face. Une fois en ce lieu, montez au sommet, et regardez devant vous. Une sorte de ballon dirigeable fait des allers-retours. Sous son enveloppe gonflée, se trouve un trapèze, qu'il va vous falloir attraper. Restez accroché en attendant le moment propice. Une fois en vue de la berge en face, effectuez un grand saut. Dès votre atterrissage, vous serez pris à partie par des Metal Heads. Cependant, le pilier n'est pas encore assez haut. Pourquoi venir ici alors ? Car c'est le moyen le plus court de revenir au début afin d'explorer les bas-fonds. Près de la colonne de roche du début se trouve une plate-forme accrochée à cette dernière. Grimpez dessus et vous découvrirez un OdP. Puis, au lieu de monter sur la plate-forme pivotante, laissez-vous tomber. Allez à droite jusqu'au morceau de lave solidifié. Traversez la rivière rougeoyante, en vous méfiant des nombreux Metal

Heads, puis regardez à gauche. Un switch apparaît. Continuez alors jusqu'à l'endroit où vous deviez grinder pour atteindre le dirigeable. Au lieu de cela, laissez-vous tomber. Vous obtenez un OdP. Continuez tout droit sur la plate-forme de métal et de bois, puis sur les rochers au-dessus de la lave. Une fois sur la terre ferme, les Metal heads s'en mêlent. Une fois ce petit monde calmé, regardez sur la droite. Un autre OdP vous tend les bras. Puis continuez tout droit vers une sorte de petite grotte. Ici vous trouverez des munitions et surtout le dernier switch. Voilà, vous pouvez désormais retourner à la colonne de pierre nouvellement créée. Vous connaissez le chemin. Avancez alors tout droit, une fois monté sur la colonne. Vous parvenez à un lac de lave gardé par des Metal Heads.
Une fois le calme revenu, servez-vous des rochers gris et longs pour traverser. Attention ils s'enfoncent progressivement dans les flammes. Faites attention de bien vous propulser du bout. En face des Metal Heads vous attaquent. Accédez à la plate-forme. Vous allez devoir réutiliser les dirigeables afin de parvenir en sûreté, sur de la terre ferme et non en fusion. Une fois ceci fait, poursuivez tout droit. Vous retrouvez les pontons de bois et leurs pièges habituels. Avancez jusqu'à la roue à aube, afin de profiter de la plate-forme mouvante qu'elle vous offre. Passez pas en face. Attendez que la deuxième roue soit à votre hauteur, prenez la plate-forme, et sautez sur l'étage au-dessus de vous. Éliminez le Metal heads, et prenez garde aux boules à pointes qui dévalent la pente devant vous. Elles ont un rythme régulier, profitez-en pour passer le moment opportun.
Une fois de l'autre côté, vous obtenez le sceau. Contournez alors la statue, et empruntez le téléporteur. Vous aviez entendu parler d'un autre sceau non il y a peu de temps non ? Rendez visite à Butter. Il vous en apprendra plus. Repérez l'icône jaune et ronde sur la carte et rendez-vous sur place. Dès votre arrivée vous découvrez un nouveau sceau. Mais les Grenagardes ne se font pas attendre, et c'est un véritable débarquement qui s'opère.

Mission Onin : Récupérez le sceau dans le Ghetto

Il va falloir batailler ferme pour espérer sortir vivant de ce traquenard. Le but est en fait de vous rendre à la pastille verte sur votre plan, en étant vivant. Ce qui est plus facile à dire qu'à faire. Tout d'abord, dès qu'un convoi vous bouche le passage, éliminez tous les gardes s'en extirpant, afin de le repousser. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à ce que le cas se représente. Ne descendez surtout pas dans l'eau, même en Jet Board, car un robot vous exterminerez en un coup. Ne vous approchez de même pas des convoyeurs Grenagardes, qui disposent d'un canon à la puissance de feu fort conséquente. Résistez à distance, mais avancez assez vite pour ne pas vous faire trop encercler. Restez la majeure partie du temps en alerte pour réagir le plus vite possible. Un conseil, commencez par la voie de gauche, mais ensuite il n'y a pas de chemin spécifique Attention car cette mission est très difficile. Le Vulcanobarillet est plus que conseillé. Bonne chance, vraiment. Puis sur ces entrefaites, rendez-vous au garage.

Mission Kiera : Gagnez la course de classe 3

Après avoir entretenu un discours avec votre amie Kiera, cherchant un moyen pour retourner dans votre monde, vous devez vous rendre au départ de la course, représenté par un icône blanc sur le plan. Une fois arrivé, prenez la passerelle sur la gauche et empruntez le bolide. La course n'est pas très difficile en elle même. Le seul problème réside dans le fait que si vous sortez de la piste vous êtes mort. La meilleure solution pour gagner est de toujours rester à l'intérieur des virages, quitte à freiner. En effet, les autres concurrents auront plus de mal à vous doubler et vous prendrez rapidement de l'avance. Utilisez votre turbo avec parcimonie, de préférence dans les lignes droites, et sur le tremplin lorsque votre vitesse ne suffit pas à vous faire passer en face. Essayez de ne pas endommager votre véhicule, qui perdrait de la puissance inutilement. Avec un peu de persévérance, vous parviendrez à vos fins. Allez dire maintenant un petit bonjour à Sig, qui vous manquait énormément (ne mentez pas, je sais que c'est vrai), chez Krew.

Mission Sig : Pourchassez les Metal Heads dans l'Abriforêt

Votre ami le massif Sig vous convie à aller éliminer les Metal Heads Combattants, disposant de camouflage optique. Rejoignez tout d'abord l'univers bucolique d'Abriforêt, en vous rendant à l'icône ressemblant à une montagne. Une fois arrivé prenez le téléporteur. Au sommet de la colline, empruntez la plate-forme à votre disposition, sur la gauche, qui vous emmènera vers votre objectif. Il va falloir détruire 30 Metal Heads, invisibles à l'oeil nu. Consultez très souvent la carte pour vous tenir au courant de leur position. Vous pouvez apercevoir parfois une vague silhouette vous renseignant sur leurs faits et gestes, mais il vaut mieux vous fier à votre plan ou aux tirs de vos ennemis. Ces derniers vous indiqueront précisément où chercher. Mais une fois touché, le camouflage s'éteint, laissant paraître les assaillants. Vous n'avez plus alors qu'à annihiler la menace Metal Heads. Une mission vraiment agréable à effectuer, pour son ambiance Metal Gear. Je vous conseille le Blaster, qui avec sa visée laser, "lock" les affreuses bestioles. Après cet intermède,

rendez visite à Torn, qui vous attend de pied ferme.

Mission Torn : Éliminez les cinq chars Aspics

Vous allez devoir réduire à néant ces engins de guerre volant sur armés à la seule force de petits poings. Et ça ne va pas être chose facile. Ces véhicules sont représentés sur la carte par les désormais communes pastilles vertes. Alors cette mission est vraiment, mais alors vraiment difficile. Le meilleur moyen de parvenir à son terme et celui-ci. Munissez-vous d'un véhicule lourd (ceux qui ressemblent le plus à des voitures), ainsi que de votre Vulcanobarillet, chargé pleinement. Puis repérez un Aspic, et suivez-le jusqu'à parvenir à un endroit étroit. En effet ces armes volantes s'enfuient au moindre tir contre eux. Une fois à votre merci, ouvrez le feu par courtes salves, de façon à économiser vos munitions. Vous allez maintenant devoir subir les assauts de tous les Grenagardes de la ville, plus les tirs nourris du char. Éliminez ce dernier en priorité, puis sauvez-vous à toute vitesse. Trouvez un endroit sûr où vous dissimuler (joystick gauche contre un mur),et laissez passer l'affolement général. Oeuvrez ainsi pour les cinq véhicules et le tour sera joué. Un conseil, lors de vos fuites, volez à ras du sol, afin d'éviter les engins des gardes. Les meilleures cachettes sont quant à elles les rivières disposant d'un pont sous lequel s'abriter, les coins de murs couverts, ainsi que la tranchée du Ghetto. Vous n'y arriverez sûrement pas du premier coup, donc ne désespérez pas. :) Une fois cette torture terminée, allez voir Onin.

Mission : Le jeu d'Onin

A peine remis de vos émotions, vous allez devoir subir le jeu cruel d'Onin. Ce jeu ressemble un peu aux jeu de musiques genre Parappa The Rapper. En effet, Onin fait surgir de son chaudron des signes correspondant aux touches de la manette : rond, croix, carré, et triangle. Le but est alors d'appuyer le plus vite possible sur les boutons correspondant. Cela paraît enfantin comme ça, mais les signes deviennent de plus en plus nombreux, et apparaissent de plus en plus rapidement, de manière de plus en plus variée. Il s'agit vers la fin de la série d'un véritable tour de force. Vos réflexes sont mis à rude épreuve. Une fois cette épreuve terminée, vous obtenez la troisième et dernière partie du sceau de Mar. Rendez-vous de ce fait à l'Abriforêt pour placer cet artefact sur le tombeau de Mar. Kor et Onin vous en seront reconnaissant.

Mission : Placez les objets dans le Canyon désertique

Une fois arrivé, prenez le téleporteur. Au sommet, au lieu de prendre la plate-forme qui vous emmène vers la forêt où se trouvaient les Metal Heads Combattants, utilisez celle de droite, qui ressemble à une soucoupe volante. Puis servez-vous de l'ascenseur pour descendre. Puis, parvenu sur la terre ferme, ouvrez la porte tout de suite sur votre gauche, indiquée par une colonne de lumière grâce au sceau. Avancez. Vous arrivez alors à une structure à première vue ancienne. Grindez dessus pour rejoindre le côté opposé. Une fois sur vos pieds, continuez tout droit, puis passez par l'ouverture de gauche. Avancez jusqu'à atteindre une statue massive. Une scène cinématique se déclenche. Vous venez de rendre accessible le tombeau de Mar, et accessoirement de détruire la statue de Praxis. Il faut maintenant vous rendre au susdit tombeau. Remontez alors jusqu'à l'entrée, et revenez dans Abriville. Une fois sortit au grand air pollué, rejoignez l'icône représentant une tête de mort sur le plan. L'entrée se trouve à la base du moment (Sud). Prenez l'ascenseur. Après la confirmation que l'enfant élu est trop jeune, il vous incombe à vous, Jack, de subir les épreuves d'initiation à sa place. Tout d'abord, regardez derrière vous. Deux OdP se cachent derrière les sculptures. Descendez les grands escaliers, jusqu'à parvenir au point d'eau. Chaussez votre Jet Board, et rendez-vous derrière les deux piliers les plus au fond de la salle. Deux OdP s'y trouvent. Mais attention aux créatures féroces. Revenez en arrière, et prenez la porte de droite. Entrez. Tuez les araignées et continuez.
Vous voici face à des plate-formes présentant des pics aiguisés à intervalles réguliers. Sautez au bon moment. Une fois en sûreté. Il ne vous reste plus qu'à vous suspendre à la barre sur votre droite et d'effectuer un saut vers le haut. Recommencez ensuite l'opération après avoir éliminé les araignées, en faisant attention au mouvement du bloc de pierre qui sort du mur. Il vous faudra vous en servir pour atteindre une petite plate-forme, et ainsi vous saisir de la barre proche de vous. Vous allez devoir vous propulser vers le côté opposé, en tenant compte de la distance entre la barre et la corniche. Attendez bien que Jack soit dans la bonne position pour sauter. Continuez. Arrivé à un élément métallique du rebord, descendez. Pressez le switch au sol, ce qui aura pour effet de faire se mouvoir les plates-formes au milieu du lac d'Eco noir. Observez bien leurs mouvements. Une fois au sommet de la dernière, sautez en direction d'un petit rebord où se trouve une caisse de munitions. Puis jouez à l'acrobate avec les tiges sur la gauche. Continuez, et réitérez l'opération. Attention, ces dernières sont en mouvement. Il vous faut gérer les sauts sur la hauteur, car il peut vous

arriver de vous cogner aux sculptures murales. Ensuite pressez le switch devant vous. Positionnez-vous sur la plate-forme de pierre près du bouton et servez-vous en comme ascenseur. Le lac d'Eco s'est retiré, laissant apparaître de gigantesques marches. Empruntez-les et descendez dans les bas-fonds. Après avoir débattu avec les araignées, observez une scène cinématique. Préparez-vous, car le passage suivant est un gigantesque clin d'oeil à Crash Bandicoot. Vous êtes poursuivi par un rocher géant, et devez parcourir le niveau avec la caméra de face, en évitant les gouffres. Après ce périple, recommencez la même chose, mais avec une araignée à vos trousses cette fois-ci. Continuez jusqu'à parvenir à une "cheminée" dans laquelle vous trouvez des toiles d'araignée. Servez-vous en de tremplin, afin de monter au sommet. Une fois la deuxième toile passée, sautez sur la corniche devant vous, afin d'atteindre la troisième toile, située plus en hauteur. Poursuivez cette manoeuvre. Un conseil, sautez directement à gauche des corniches, vous gagnerez un temps précieux. Une fois tout en haut, une nouvelle phase de poursuite se met en route. Puis vous reprenez le contrôle de Jack.
Avancez tout droit et servez-vous des plates-formes pour continuer à avancer. Une fois de l'autre côté, jouez l'acrobate avec les barres sortant du mur. Observez bien les mouvements de ces dernières de façon à avoir un bon timing. Arrivé au deuxième gros bloc qui sort du mur, grimpez dessus, et utilisez-le pour grimper sur le rebord au-dessus de vous. Escaladez les grandes marches, puis renouez avec le jeu des barres murales. Une fois en face continuez tout droit et actionnez le switch à terre. Prenez la plate-forme et descendez. Prenez la grande porte de gauche et entrez. Grimpez sur les blocs, effectuez un grand saut pour passer le précipice et entrez par les portes coulissantes. Dans la salle centrale, actionnez le switch par terre, et éliminez tous les scarabées qui vont tomber, sans armes.
Utilisez de préférence une Dark Bomb, qui vous évitera de gaspiller de la précieuse vie. Sinon, repérez lorsqu'ils sont sur le dos, ceux qui ont le ventre rouge. Ce sont eux les cibles. Prenez la porte qui vient de s'ouvrir devant vous. Sautez dans l'eau, et nagez au fond du bassin, afin de ne pas vous électrocuter. Une fois au bout, attendez que les lasers s'éteignent et montez sur la berge. Rejouez l'opération. Continuez et appuyez sur le switch. Des dalles vont alors apparaître. Bondissez sur celles qui clignotent et atteignez la plate-forme en face. Ré-enclenchez un second bouton et renouvelez l'opération. Une fois en face, vous allez devoir mener bataille contre des araignées. Puis utilisez votre skate pour vite traverser l'étendue d'eau pas assez profonde pour plonger. Continuez. Refaites l'épreuve des scarabées et continuez. Traversez l'étendue d'eau en prenant garde au bloc du milieu vous obligeant à sortir hors de l'eau. Vous voilà face à une nouvelle épreuve avec des dalles de couleurs. Plus difficile que la précédente, fiez-vous aux sons plus qu'aux clignotements. Continuez. Encore un passage sous l'eau, où vous devrez prendre à droite à l'embranchement. Une fois à terre, tuez les belliqueuses araignées, puis avancez. Vous entrez alors dans une salle emplie de pierres, ressemblant à des pierres tombales. Chacune émet une petite musique particulière lorsque vous la frappez. Le but du jeu est de taper sur celles qui jouent le même air. A noter qu'elles vont toutes par paires. Une fois cela terminé, sortez par la porte secrète venant de s'ouvrir. Actionnez le switch au sol. Un laser bleu se dirige vers la grande porte au fond de la salle aux colonnes. Vous venez d'ouvrir cette dernière. Sautez sur la plate-forme mobile devant vous, afin de descendre. Prenez alors la porte massive dont vous venez d'ôter le sceau. Après une cinématique, vous voici face à Praxis, une nouvelle fois. Comme lors de votre premier affrontement, vous allez devoir survivre pendant trois phases.

Étape 1 : Le Baron va vous lancer ses petites araignées tueuses. Éliminez-les rapidement (grâce au Pulverisator). Puis, Praxis va vous jeter des bombes à retardement. Ne vous inquiétez pas, elles ne vous font des dégâts que lorsqu'elles explosent, pas lorsqu'elles vous tombent dessus. Une fois toutes ces charges explosives devant vous, tapez dedans grâce à un coup de pied rotatif, afin de les envoyer sur la machine rouge de votre ennemi. Puis ce dernier vous renverra des robots, et ainsi de suite.

Étape 2 : Le schéma reste le même, mis à part que Praxis vient désormais aider ses robots-araignées, en vous tirant dessus des salves de mitraillettes. Le moyen pour éviter de vous faire toucher, et de vous abriter derrière les colonnes présentes devant vous. Il vous lancera ensuite des bombes, qu'il faudra également lui retourner.

Étape 3 : Maintenant, le Baron possède la Pierre des Précurseurs et s'en sert contre vous. Il va détruire des portions entières de la salle grâce à un laser vert. Restez à l'écart, et vous ne risquerez rien. Puis il va vous lancer ses désormais célèbres bombes. Cependant, alors qu'il ne tirait pas lorsqu'il projetait ces explosifs précédemment, il s'en donne maintenant à coeur joie. Profitez de l'abri de fortune que sont les piliers, et courrez taper dans les bombes avant qu'il ne recommence à mitrailler. Une fois défait, il vous laisse face à votre cruel destin. Revenez voir Torn pour des explications sur la présence de Praxis en ces lieux si vite. Après vous avoir révélé qu'il a été victime d'un chantage, Torn vous invite à vous rendre à la forteresse de Praxis. Allez-y sans plus attendre. Elle est représentée par une icône de couleur rouge sur la carte.

Mission : Sauvez vos amis enfermés dans la forteresse

Une fois entré dans le bâtiment, prenez toutes les caisses devant vous, et passez derrière les ordinateurs en haut de la pièce. Ici attendez la fin de la discussion. Puis avancez jusqu'à apercevoir un angle droit. Attention car ici vous allez avoir à faire avec une véritable armée. Décalez-vous et abattez le Grenagarde jaune en face de vous, puis celui à votre gauche et son collègue plus à droite. Tentez d'abattre en priorité les gardes lointains, avant de vous jeter dans la mêlée et de résister à des dizaines de sentinelles se ruant sur vous. Utilisez la dernière arme que vous avez gagné, et tout ira bien. Abritez-vous des poteaux, si vous avez le moindre souci. Puis enclenchez, une fois tout ce beau monde exterminé, les switchs présents sur les 4 colonnes où se trouvaient les ennemis jaunes, en effectuant une attaque piquée. Avancez alors jusqu'à la barrière électrique afin de presser le bouton situé devant. Elle s'éteint. Visualisez les lasers qui balayent maintenant la salle, dans le but de ne pas vous faire griller purement et simplement. Le principe est de sauter sur les tourelles afin d'atteindre le côté opposé, en vous méfiant bien entendu des faisceaux de visée. Faites attention, car les zones de réception sont très petites. Une fois arrivé, descendez dans l'espèce de conduit, en faisant attention aux arcs électriques. Vous apercevrez alors une sortie sur la droite, prenez-la. Une fois sur place, observez bien le ballet des faisceaux rouges. Une fois ceux-ci loin de vous, prenez votre skate, et grindez sur la barre de fer devant vous. De l'autre côté, allez sur la gauche. Le plafond à cet endroit est ponctué d'alvéoles, ce qui permet aux gardes de l'étage de vous tirer dessus à travers. Courez sans vous en soucier, et Éliminez par contre les trois Grenagardes vous attendant sagement. Mais approchez doucement car il en reste encore trois avec des jet-packs. Détruisez-les tout en vous méfiant des tourelles. Montez vers les ordinateurs, de façon à ce qu'elles ne vous tuent pas. Vous apercevez une passerelle entre ces deux canons. Engagez-vous y prudemment. Dès votre arrivée dans la pièce suivante, vous êtes confronté à des araignées mécaniques. Ne les tuez pas, elles arrivent à l'infini. Contentez-vous de rejoindre la porte en bas. Après les retrouvailles de l'ancien et du nouveau Samos, revenez voir Torn.

Mission : Protégez la cachette contre les Explorobots

Comme vous avez pu le remarquer, des gros points verts se sont affichés sur la carte. Ils représentent vos cibles. Ce sont en fait des robots surpuissants, blindés, explosifs et accompagnés de Grenagardes. Attaquer d'un véhicule serait du suicide. Le meilleur moyen est de prendre un vaisseau lourd, de s'approcher rapidement d'un robot, et de sauter du véhicule, de manière à ce que ce dernier s'écrase sur votre ennemi. Puis, à terre, saisissez-vous de votre arme la plus puissante (munitions bleues), et enchaînez coup de pied rotatif puis mitraillage massif. Si vous collez la machine de guerre, sans vous en éloigner, elle ne devrait pas vous viser. Attention tout de même aux gardes à vos trousses. Notez que vous avez trois machines à anéantir ! Un dernier conseil, au bout d'un moment, lorsqu'elles seront proches de la fin, un petit compte à rebours sonore se déclenchera. Vous avez trois secondes pour quitter les parages, car votre adversaire explose littéralement. Dépêchez-vous quand même de terminer votre mission, car je vous rappelle qu'il faut les empêcher d'atteindre le refuge des Souterrains. Bonne chance. Une fois cela accompli, allez rendre une visite de courtoisie à Kiera.

Mission : Gagnez la course de classe 2

Pour cette course où vous ne contrôlez que Daxter, car Jack s'est fâché avec Kiera, utilisez les mêmes ficelles que lors de la première course. Essayez, si faire se peut, de ne pas prendre les orbes de turbo situées dans des creux, cela vous ralentirait. Privilégiez celles sur la piste principale. Krew vous attend.

Mission : Conduisez les hommes de Krew dans les égouts

Si vous avez oublié, les égouts sont représentés par un cercle vert sur votre carte. Une fois sur place, vous allez devoir protéger les trois hommes du directeur du Hip-Hog. Dès le début vous êtes agressé par trois Metal Heads, juste après avoir pris l'ascenseur. Une fois ceux-ci défaits, continuez. Dans la salle suivante, vos amis les Metal Heads descendent des murs devant et derrière le groupe. Tenez-vous sur vos gardes. Attendez que l'un des imbéciles vous suivant pose la bombe. Avancez. Vous arrivez sur un pont. A ce moment, vous voyez deux ennemis en face. Ne vous en occupez pas, car deux autres vous prennent à revers. Une fois tout ce petit monde plus calme, continuez. Prenez l'ascenseur. Une fois en bas, les pieds dans l'eau, méfiez-vous car deux adversaires vont surgir devant vous et deux derrière. Occupez-vous de ceux qui se trouvent devant de façon à éviter qu'ils ne vous tirent leur laser dessus, puis tuez les fourbes arrivant dans votre dos. Avancez. Vous allez arriver face à des murs de rayons laser émanant des Metal Heads. Le meilleur moyen d'en venir à bout, est d'éviter (en sautant) leur attaque à distance pour vous rapprocher suffisamment

d'eux. En effet, une fois très proche, ils ne vous atteignent plus à l'aide de leur faisceau destructeur. Une fois ce premier groupe détruit, un autre fait son apparition. Réservez-lui le même sort. Poursuivez. Après une scène cinématique, vous allez devoir vous défaire de dizaines de monstres descendant du plafond. Équipez-vous de vos meilleures armes et placez-vous juste devant le groupe à protéger. Tenez bon jusqu'à la fin, et si possible utilisez une Dark Bomb. Une fois la zone pacifiée, suivez toujours le troupeau d'idiots monté par Krew. Après une scène cinématique vous faisant comprendre les desseins réels de Krew, rendez-vous au port pour obtenir votre quatrième et dernière arme, le Pacificateur. L'endroit exact est signalé par une icône d'arme sur votre carte. Puis rendez-vous chez Krew.

Mission : Battez Erol à la course

Vous allez devoir prouver à Kiera et surtout à Erol que vous n'êtes pas un perdant, en gagnant la course non officielle organisée en ville. Le but du jeu est de passer par tous les anneaux d'accélération et d'arriver en tête. Si par malheur vous n'en laissez passer, ne serait-ce qu'un seul, tout est perdu, et vous recommencez depuis le début. Un conseil, sautez au-dessus des obstacles potentiels grâce à R1, et n'hésitez pas à freiner dans les virages très raides, vous perdrez beaucoup moins de temps qu'en heurtant un mur. Vous allez plus vite qu'Erol, mais il vous faudra d'abord connaître le circuit par coeur pour espérer pouvoir le vaincre. Une fois honteux, ce dernier partira en jurant votre perte. Dirigez-vous vers la Centrale pour aller voir Vin.

Mission : Détruisez les oeufs à la Carrière

Après votre discussion avec Vin, ce dernier vous demande de rallier la Carrière afin de détruire un nouveau nid de Metal Heads. Une fois arrivé sur place, allez tout droit, jusqu'à la flaque d'Eco noir. Puis prenez le chemin qui monte à droite. Vous vous souvenez, vous l'avez déjà emprunté lors de la mission concernant les puits d'Eco. N'oubliez pas la présence de pièges et autres machines létales. Au bout d'un moment, vous allez parvenir à un tuyau de couleur jaune surplombant le vide. Grindez sur ce dernier, et une fois arrivé de l'autre côté, recommencez sur le second. Vous parvenez alors à une rampe ressemblant à celles que l'on utilise en skateboard. Regardez à droite, et vous trouverez un OdP. Notez qu'il vaut mieux effectuer ce parcours en jet-board. Derrière vous se trouve un tapis roulant. Empruntez-le, puis continuez tout droit en faisant attention aux scies. Vous apercevrez un tuyau ressemblant à ceux précités. Grindez et vous parviendrez dans un demi-conduit. Ici il va falloir imiter Tony Hawk et se servir des pentes comme accélérateur, afin de passer par-dessus les grilles en sautant. N'oubliez pas de presser la touche croix au sommet d'une pente, afin de gagner en hauteur, et donc en vitesse lors de la réception. Dès votre sortie de cette portion très sport extrême, avancez tout droit jusqu'à une plate-forme en mouvement. Montez sur votre jet-board, et sautez sur cette dernière. Une fois dessus, bondissez vite sur un des tuyaux devant vous et grindez. Continuez droit devant vous en vous méfiant des pièges et en vous servant à chaque fois des tuyaux pour traverser les gouffres. Une fois ces moments éreintants passés, prenez les tapis roulants sur votre droite. Vous allez devoir bondir sur les deux plates-formes mouvantes devant vous de façon à rejoindre le bord opposé. Attendez bien votre moment pour vous lancer. Une fois en face, observez bien l'environnement. Vous allez voir deux rampes de tuyaux abandonnés. Rendez-vous à la deuxième, en arrière-plan, et grimpez sur le tas de pierre à côté. Une corniche vous tend les bras sur la gauche, avec à la clé un OdP. Puis continuez. Une fois parvenu au bout de la plaque métallique au bord de la falaise, sautez (toujours en jet-board bien sûr). Une scène cinématique vous montre en train de faire tomber une énorme caisse sur le nid de Metal Heads. Rendez-vous désormais dans la ville morte représentée par une icône grise sur le plan.

Mission : Récupérez la graine vitale à la Ville Morte

Dès votre entrée dans la ville morte, dirigez-vous vers la gauche, afin de vous saisir du Titanocombi. Une fois équipé, brisez le mur derrière vous grâce à votre force colossale. Tuez le Metal Heads bien caché (même emmuré), puis poursuivez votre destruction avec le mur de droite. Éliminez les Metal Heads puis continuez votre chemin à travers les fondations. Vous arriverez alors à un gros bloc de pierre. Poussez-le vers le mur et sautez sur le haut de ce dernier. Sortez de votre armure (regardez derrière vous, il s'y trouve un OdP), et abattez l'ennemi au bout du couloir. Remontez dans votre machine et brisez le mur au fond du corridor. Vous voyez une caisse par terre. Calez-la sur le mur de gauche et montez. Descendez alors de l'armure et nettoyez la zone des Metal heads tireurs. Remontez alors dans le véhicule, et repérez une autre pierre. Poussez-la en face de vous, puis à gauche, afin de monter sur le rebord devant vous. Une fois en haut, sortez de l'armure, et abattez les ennemis. Sans oublier l'OdP juste derrière vous. Remontez dans votre véhicule, puis avancez sur le passage fort étroit en faisant attention de ne pas tomber, et vous arriverez devant un pilier. Brisez-le d'une lourde frappe. Il vous servira alors de pont de fortune. Traversez et prenez le bloc de pierre dans la salle

devant vous. Revenez sur vos pas, et lancez-le sur la colonne à votre gauche. Un autre pont vous tend les bras. Saisissez la pierre dès votre arrivée, et brisez le mur devant vous grâce à elle. Sautez par dessus le profond interstice, et une fois de l'autre côté, fracturez le pilier sur votre gauche. Ce pont improvisé vous amène à la graine, qui signifie la fin de la mission. Allez maintenant consulter Onin.

Mission : Apportez la Graine Vitale dans l'Abriforêt

Une fois arrivé prenez le téléporteur, et rejoignez le sommet de la montagne. Empruntez la plate-forme devant vous qui vous amènera directement à l'endroit voulu. Le lieu exact de votre rencontre avec Samos, est représenté par une pastille verte sur votre carte. Une fois sur les lieux, les ennuis commencent. Vous allez devoir protéger Samos des assauts des Grenagardes. Restez toujours près de lui, et utilisez le désormais légendaire enchaînement coup de pied rotatif et blaster. Les gardes au sol ne sont pas bien dangereux, et il faudra surtout vous méfier de ceux arrivant par la voie des airs, plus rapides et plus puissants. Éliminez-les en priorité, si besoin est avec le Pacificateur. Vous n'aurez que peu de répit entre les assauts pour ramasser des munitions. Gardez toujours un oeil sur Samos, et gardez toujours à l'esprit que des ennemis peuvent arriver dans votre dos. Après cet intermède distrayant, consultez Brutter au Bazar.

Mission : Libérez les six Lurkers

Vous vous souvenez sûrement de la précédente mission, faisant appel à un but identique. Et bien il va falloir opérer de la même façon. En effet, ces doux animaux que sont les Lurkers, sont enfermés dans des cages accrochées à l'arrière de vaisseaux Grenagardes, et représentés par des pastilles vertes sur la carte. Vous allez devoir attaquer ces convois, en utilisant la manière très forte. Montez sur un véhicule léger (plus de vitesse) et équipez-vous du Pacificateur. Repérez une cible, tirez un seul coup à son encontre, récupérez le prisonnier, et dépêchez vous de l'amener à l'endroit spécifié sur la carte (point vert) incarné par un grand halo de lumière dans la ville. N'oubliez pas que les Grenagardes vont vous en vouloir énormément. Si par malheur vous étiez vraiment pourchassé à outrance, cachez-vous afin de ne plus être suivi. Plaquez-vous contre un mur (comme fait précédemment) et attendez que l'orage soit passé. Utilisez une méthode analogue à votre première rencontre avec le peuple Lurkers, et tout devrait bien se passer. Une fois cet acte de civisme effectué, rendez visite à Kor.

Mission : Détruisez la tour à la plate-forme de forage

Dès votre arrivée, enfilez l'armure sur votre gauche, et détruisez la porte adjacente d'un coup de poing rageur. Avancez jusqu'à l'ascenseur, et descendez. Vous arrivez devant un pont gardé par des lasers. Observez leur comportement, et passez au bon moment. Vous parvenez ensuite devant une porte, protégée elle aussi par un rayon. Vous allez devoir la fracturer. Cependant, attendez, pour taper, que le laser soit éteint. Ne mettez pas plus d'un coup de poing à chaque tentative, car dans le cas contraire vous finirez grillé. Une fois la porte "ouverte", avancez sur le pont devant vous. Une fois de l'autre côté, descendez de votre machine, et servez-vous de la dalle devant vous, à terre, comme d'un tremplin. Prenez des impulsions de plus en plus importantes (un peu comme le super saut avec votre skate), afin d'atteindre l'étage supérieur. Ici vous trouverez vos vieux amis les Metal Heads. Tuez-les et avancez. Vous n'avez plus alors qu'à frapper le levier surmonté d'une lumière rouge. Cela provoque la descente d'un élévateur où vous pourrez vous placer, une fois revenu dans la peau du robot. A nouveau présent à l'étage, brisez la porte devant vous d'un coup de poing. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à l'autre côté du précipice, en faisant attention au fait que ces dernières ne restent pas indéfiniment stables. Donc dépêchez-vous. S'en suit un parcours au sein duquel vous devrez éviter de vous brûler avec les flammes s'extirpant du sol. Regardez bien leur cycle d'apparition, et passez au bon moment. Une fois au bout de cette torture, remarquez au bout du couloir les Metal Heads en face de vous. Sortez du robot, éliminez-les, et allez actionner le levier. Recommencez la manoeuvre avec le second levier plus en amont, en faisant attention aux flammes. Revenez dans votre machine, et ralliez le fond du corridor. Une fois arrivé, prenez à gauche en faisant bien attention aux lasers. Puis vous aurez à faire avec une nouvelle épreuve enflammée, dans laquelle il faudra vous servir des plates-formes (qui s'écroulent au bout d'un moment), afin d'éviter une combustion trop rapide. Attention, le timing est serré, et vous atterrirez souvent alors que la dernière flamme vient juste de s'éteindre. Prenez l'ascenseur une fois en face et montez. Une fois en haut, éliminez les Metal Heads, et détruisez 10 ordinateurs à coups de poing (pas stratégique, mais il faut ce qu'il faut). Maintenant, il vous faut .... fuir à toute vitesse ! Vous avez une minute et trente secondes devant vous. Prenez votre skate afin d'aller plus vite sur les plates-formes enflammées, et surtout quittez-le lors des passages de plate-forme délicats. Si vous évitez suffisamment bien les lasers, vous devriez vous en sortir vivant. Allez désormais voir Kiera.

Remportez la course de classe 1 au stade

Alors là, ça ne va pas être facile du tout ! Le seul moyen de gagner est le suivant. Tout d'abord, il va falloir emprunter obligatoirement les raccourcis secrets du circuit. Le premier se trouve directement à droite, à dix mètres de la ligne de départ, et le second réside dans la dernière ligne droite avant l'arrivée, sur la droite également (vous le verrez aisément). Toutefois faites attention à ne pas utiliser de turbo dans ce dernier, vous y perdriez la vie. Mon conseil et de ne se servir du boost que lors de votre passage à côté du gouffre, et juste avant le dernier raccourci (pas à l'intérieur). Une fois que vous aurez pris le coup concernant le passage entre les deux chemins secrets, vous arriverez 10 bonnes secondes avant vos poursuivants. Dans le cas échéant, vous ne pourrez gagner. La pression est ici à son comble, et vous regretterez amèrement cette course. Courage. Eril étant maintenant mort, vous êtes pris en chasse par les hommes du Baron. Fort heureusement, vous êtes désormais en possession du pass permettant de rentrer dans le Palais.

Mission : Explorer le Palais

Une fois dans le palais, prenez la porte de gauche, puis l'ascenseur. Puis entrez par la très grande porte. Une fois la scène avec la jolie Ashelin passée, prenez le passage secret s'étant ouvert face à vous. Vous avez maintenant le laisser-passer noir. Laissez vous ensuite tomber. Une fois en bas, avancez. Faites le trapéziste avec les deux barres devant vous, et grimpez via les espèces de marches sur la droite (ne restez pas trop longtemps dessus). Attention, un groupe de Grenagardes vous attend de pied ferme. Continuez tout droit sur les plates-formes piégées. Vous tombez alors nez à nez avec un canon à fort potentiel offensif. Un conseil, servez-vous du pilier pour passer outre ce déluge de flammes. Continuez. En face de vous, des ennemis ouvrent le feu. Tuez-les de votre place, en essayant d'éviter leurs tirs. Avancez jusqu'à arriver au bord du vide, sans moyen de continuer. En ce point précis, tirez sur la vitre à votre gauche afin de la briser. Cela laissera apparaître une rampe, vous permettant de grinder jusqu'à la plate-forme d'en face. Enchaînez alors les sauts sur les plates-formes fuyantes à droite, et laissez vous tomber, au bout du couloir dans la pièce en contrebas. Faites attention, car la pièce suivante comporte un canon balayant l'ensemble de celle-ci. Dès que celui-ci se trouve à droite, partez rapidement sur la gauche. Son angle de tir étant très faible, vous ne risquerez rien. Continuez sur la gauche jusqu'à apercevoir une ouverture à gauche. Entrez et faites le plein de vie et de munitions. Grindez alors sur les barres devant vous de façon à rejoindre le côté opposé. Une fois en face, grimpez sur les marches à droite en tuant les gardes, puis visez le lustre et décrochez-le d'un tir. Abattez les adversaires en face de vous puis poursuivez en grindant sur le "luminaire". Une fois en face, neutralisez les gardes au loin, et passez devant le canon de manière analogue à la précédente. Continuez jusqu'à une rangée de vitres sur la droite. Des ennemis vont surgir de derrière ces dernières. Une fois ceux ci défaits, une autre salve va venir d'en face. Le terrain dégagé continuez tout droit. Vous verrez alors un grand précipice. Effectuez un grand saut (roulade + saut) au-dessus et prenez la porte qui s'ouvre à votre arrivée. Prenez l'ascenseur et sortez de cette forteresse traumatisante.

Mission : Récupérez le coeur de Mar dans le labo d'armes

Dirigez-vous alors vers ce bâtiment, marqué d'une icône rouge sur votre plan. Dès votre arrivée, prenez le transporteur. Une fois sur place, repérez le halo de lumière. Rendez-vous vers ce dernier. Vous pénétrez alors dans le labo en question. Prenez l'ascenseur (sans oublier l'OdP sur votre droite), et attendez-vous à un comité d'accueil en grand forme. Tuez tout ce beau monde, et n'oubliez pas de neutraliser les gardes derrière le champ électrique. Puis pour couper ce dernier, repérez un switch de couleur rouge au sol, à gauche du tapis-roulant. Pressez-le et poursuivez. Vous tombez alors face à un autre tapis-roulant, mais se déroulant dans le mauvais sens. Repérez alors l'interrupteur rouge sur la gauche, en hauteur. Tirez-dessus. Il deviendra bleu, et vous pourrez passer. Une fois en haut, tuez vos opposants et allez à gauche. Une machine va alors déverser des espèces de boules métalliques rouges. Ce sont en fait des gardes. Faites feu sur leur carcasse afin qu'elle s'ouvre, et que vous puissiez les éliminer. Un conseil, restez en hauteur pour vous en occuper. Un pont s'offre alors à vous. Traversez-le, en vous méfiant des ennemis présents. Puis vous tombez devant une manivelle. Donnez-lui un coup de pied rotatif, et le pont changera de direction, vous permettant de continuer votre route. Prenez alors l'ascenseur(sans oublier l'OdP, caché par les bidons derrière vous). Attention, car pratiquement arrivé en haut, vous serez assailli par des Grenagardes. Occupez-vous d'eux et continuez. Vous arrivez devant un autre tapis-roulant. Saisissez votre jet-board, et rejoignez une terre stable en évitant les scies sur le chemin. Puis sautez sur un autre tapis sur la droite afin de ramasser un OdP. Descendez alors ce dernier (sans le skate surtout !) et tirez sur les deux cibles rouges en face de vous. Sautez sur la plate-forme qui vient de se créer, et poursuivez jusqu'à un (encore !) tapis mouvant. Grimpez à son sommet et tirez une nouvelle fois sur la cible rouge. Prenez votre

jet-board, et rejoignez la récente plate-forme créée. Des ennemis vous attendent bien sûr. Une fois la menace écartée, saisissez-vous de l'OdP derrière les gros tuyaux verts. Puis revenez sur vos pas jusqu'à un tapis à droite, et actionnez le levier rouge. Une fois au sommet, bondissez en face. Le tapis devant vous est encore dans le sens contraire de la marche. Grimpez avec votre jet-board, et tirez sur les cibles rouges sur la gauche. Sautez sur les plates-formes jusqu'à un nouveau, devinez quoi, tapis ! Prenez votre skate, une fois en haut sautez sur le tapis devant vous, puis hissez-vous sur la terre ferme. Des nouveaux robots-boules vont vous attaquer. Vous connaissez la marche à suivre. L'interrupteur rouge est désormais libre. Actionnez-le et prenez le tapis sur la droite. Une fois en haut, occupez-vous des gardes en face, rejoignez cette plate-forme, et tournez la manivelle de la même manière que précédemment. Éliminez une fois de plus de votre position les hommes sur la droite, et prenez le pont. Une fois en face, tirez une nouvelle fois sur vos adversaires lointains. Actionnez la manivelle, prenez le pont et continuez jusqu'à atteindre l'endroit où se tenaient les gardes précédemment cités. Brisez alors la grille marquée d'une tête de Grenagarde au sol. Vous parvenez dans un souterrain. Tuez tous les robots de la pièce dans laquelle vous débouchez. Une fois ceci fait, prenez la porte qui vient de s'ouvrir. Vous rencontrez Krew, qui vous montre son vrai visage. Vous ne pouvez le supporter, et le combat s'annonce.

Étape 1 : Krew vous lance des ectoplasmes verts à son image. Éliminez-les tous à grand renfort de blaster. Évitez simplement de vous faire encercler. Une fois sa troupe décimée, Krew s'approche de vous et vous assaille de tirs de mitraillettes. S'il vous reste des munitions de Pacificateur, faites-vous plaisir. Le cas échéant, utilisez le blaster, ou le vulcanobarillet. Attention toutefois, car le cochon mutant demeure fort rapide. Un conseil, ne tapez jamais les blobs à mains nues.

Étape 2 : Elle ne diffère pas énormément de la première, si ce n'est que les ectoplasmes sont plus rapides, et que Krew tire plus longtemps, et des salves plus vives.

Étape 3 : La même que celle ci-dessus, mis à part le fait qu'éviter les blobs relèvent maintenant quasiment du miracle. Très rapides, vous allez devoir utilisez le Vulcanobarillet à bon escient. Maintenant que le gros Krew est mort, allez gagner le jeu du Metal Dead.

Mission : Gagnez le jeu du Metal Dead

Rendez-vous chez le regretté (?!) Krew. Ce jeu repose sur le principe du jeu où l'on doit frapper des petites bêtes avec un maillet dans les fêtes foraines. Chaque trou d'où sort une tête correspond à une touche de la manette. A vous d'être assez rapide et assez vif pour parvenir à passer cette épreuve de force. Une fois cela terminé, vous obtenez la carte du temps qui sera remise à Kiera par le biais de Tess. Retrouvez désormais Sig.

Mission : Trouvez Sig dans le Port souterrain

Les Metal Heads ont envahi la ville ! Mais il n'est pas encore temps de les chasser hors des murs. Rejoignez l'icône verte sur votre carte. Une fois à l'intérieur de l'espèce de tour, prenez l'ascenseur. Puis montez dans le robot. Dorénavant votre aventure se passe sous les flots. Prenez la porte ouverte dés que l'eau a atteint sa hauteur maximale (à droite). Si vous ressentez le besoin de prendre de l'oxygène, marchez sur les halos bleus luminescents. Droit devant vous se trouve une grille servant de porte. Brisez-la et entrez. Marchez droit devant jusqu'à l'angle du mur en faisant attention aux mines, et prenez les escaliers vers la recharge d'oxygène. Tuez les deux pieuvres et sautez dans le trou devant vous. Avancez en brisant la porte vous faisant face, et rejoignez le halo d'oxygène en prenant garde aux mines toujours présentes. Puis allez à droite. Éliminez les deux pieuvres en vous méfiant des mines et rejoignez l'apport en air pur. Continuez droit devant, en gardant un oeil sur la mine. Repérez dans la salle suivante le réservoir d'oxygène. Rendez-vous y. Tapez ensuite dans les espèces de plates-formes, afin de les faire monter. Puis prenez l'élévateur dans le fond de la pièce sur le sol. Une fois hors des flots, sautez de plate-forme en plate-forme, jusqu'à apercevoir un trou. Rentrez dedans, et brisez la porte vous obstruant le passage. Ne vous occupez pas des pieuvres sur le pont, et poursuivez jusqu'à la réserve d'air. Entrez dans la pièce. Abattez les deux ennemis, et revenez si le coeur vous en dit, anéantir les trois pieuvres du pont. Prenez de ce fait à droite, et utilisez l'élévateur au sol. Sautez sur la plate-forme, puis rejoignez le puits d'oxygène d'un bond majestueux. Tuez la malheureuse pieuvre restante dans la salle suivante, et prenez la porte de gauche dès que cette dernière s'ouvrira. Une fois l'eau retirée, descendez de la titanocombi. Continuez tout droit jusqu'à rejoindre Sig.

Mission : Accompagnez Sig au Port souterrain

Avancez tout droit avec votre ami Sig. Vous tombez nez à nez avec deux caisses. Poussez-les dans les creux correspondants avec votre arme, en tirant dessus. Une fois cela fait, la porte face à vous de déverrouille. Attention, tout de même, car ces cubes explosent s'ils ne sont placés assez rapidement sur leur socle. Avancez. Le sol tremble. Un Metal Head géant vous prend en chasse ! Il va falloir courir très vite, et maîtriser parfaitement vos sauts et le timing afin de passer tous les obstacles sans vous arrêter. Après ce court passage de stress intense et la preuve de la confiance de Sig, vous arrivez dans une grande salle. Une caisse de couleur noire s'offre à vous. Il va falloir la placer sur son piédestal. La technique à adopter est celle-ci. Passez à gauche (derrière) du cube, puis tirez trois coups. Ensuite, rejoignez rapidement Sig, et ouvrez le feu trois nouvelles fois sur cette caisse, afin de la ranger dans son emplacement. Ceci fait, avancez vers la porte à gauche. Sig va vous couvrir des Metal Heads vindicatifs, tandis que vous devrez disposer les caisses sur leur emplacement très rapidement. Pour celle de gauche, décalez-la à gauche puis tout droit jusqu'à côté de l'emplacement puis encore gauche pour la mettre en position. Celle de droite est plus compliquée. Décalez-la deux fois à gauche puis tout droit jusqu'à l'obstacle, puis un coup à gauche, tout droit, et à droite. Ouf ! Continuez. Vous êtes de nouveau poursuivi par la bête infâme. Un conseil, gardez votre gun pour retourner les plates-formes "soucoupe volante". Dosez bien vos sauts, ne vous laissez pas surprendre par les champs électriques et surtout dépêchez-vous. Sig brise alors une grille au sol. Jetez-vous dedans, et brisez vous-même la suivante. Ce passage est vraiment difficile, accrochez-vous. Poursuivez. Après la tragique mort (?) de votre nouvel et fidèle ami Sig, ressortez de ce Port souterrain infesté. Prenez l'ascenseur et retrouvez l'air libre. Rejoignez maintenant Kiera au stade.

Mission : Défendez le stade

Vous allez maintenant devoir défendre vos amis contre les assauts des Metal Heads, le temps qu'ils parviennent à décoller avec la chrono-navette. Les cibles sont les deux Samos. Restez donc logiquement près d'eux, et utilisez si besoin est le Pacificateur. Sinon l'enchaînement coup de pied rotatif et blaster marche à merveille. Le meilleur moyen reste tout de même de vous coller à vos compères et d'utiliser simplement la première arme que vous avez gagné. En effet elle couvre un large champ, et surtout fait reculer les ennemis proches. Un choix judicieux. Après cet intermède, place au combat de votre vie. Si vous disposez de 200 gemmes allez voir tout d'abord l'oracle afin de gagner un nouveau pouvoir bien utile, sinon, allez inspecter le chantier, représenté par une grue verte sur le plan. Une fois à l'intérieur, montez les marches, et assistez à LA révélation. Kor, le vieux sage est en fait.... le chef des Metal Heads. Après avoir vu la mort glorieuse de Praxis et être entré en possession de la Pierre des Précurseurs, votre dernière étape vous attend.

Mission : Franchissez la barrière du Nid

Rejoignez tout d'abord le transporteur Grenagarde. Dès votre arrivée sur les lieux, vous êtes pris à parti par de nouveaux types de Metal Heads, bien plus puissants et rapides que leurs confrères. Débarrassez-vous d'eux et continuez vers la gauche, jusqu'à parvenir à une porte et accessoirement une araignée Metal Head. Frappez la manivelle devant vous d'un coup de pied rotatif. Puis revenez sur vos pas, jusqu'à un élévateur placé devant un mur. Sautez au sommet du mur et débarrassez-vous des ennemis virevoltant. Prenez alors à gauche derrière le tas de sable, et montez les marches. Puis prenez encore à gauche et affrontez vaillamment vos adversaires. Repérez ensuite un petit passage sur la gauche. Engouffrez-vous à l'intérieur. Vous arrivez alors à un canon gigantesque. Après avoir placé la Pierre à l'intérieur, Jack fait ses adieux à Ashelin et perce le mur du Nid grâce à l'arme qu'il vient de découvrir. Il est temps de venger vos amis. Descendez alors en contrebas du canon sur la gauche, et préparez-vous à souffrir. Des dizaines d'ennemis vous attaquent. Une véritable guerre. Défendez-vous bec et ongle et foncez droit devant, en privilégiant bien sûr les armes puissantes (de préférence le Vulcanobarillet et l'arme de base) et les ennemis les plus costauds (en évitant comme la peste les mastodontes). Une fois à l'intérieur du nid, maîtrisez tous vos opposants et prenez la route de droite. Kor vous attend !

Mission : Détruisez Metal Kor

Vous voici face à votre ennemi juré. Il vous faudra passer pas moins de trois étapes pour le vaincre.

Étape 1 : Soit il vous reste des munitions de Pacificateur, et dans ce cas là, faites feu sans hésiter, soit vous n'en avez plus une seule, et alors mitraillez sans relâche Kor avec le Vulcanobarillet. Ne restez jamais statique, car lorsque la tête

du boss s'illumine, il vous lance un laser redoutable. Tuez tous les Metal Heads qu'il vous envoie afin d 'engranger de l'Eco (utile si vous possédez le pouvoir d'invincibilité (3ème force obscure)).

Étape 2 : Kor s'énerve, et fait maintenant appel à des Metal Heads volants. De plus, peu avare de rage, il vous tire dessus deux fois de suite maintenant. Gardez la stratégie du début de combat (Pacificateur si possible).

Étape 3 : Kor devient vraiment vert de rage, et se défait de ses liens pour vous courir après. Étant très rapide, utilisez le même subterfuge que contre Krew, et montez sur votre Jet-Board pour lui échapper. Profitez-en pour récolter des munitions au passage. Méfiez-vous de son désormais triple-laser, qu'il jette après un hurlement. De même, attention, car il vous lancera parfois une onde de choc en se jetant à terre. Un conseil, tirez deux ou trois salves, agrippez votre skate et recommencez l'opération. Vous devez avoir votre quota d'Eco noir empli, maintenant. Effectuez une Dark Bomb, et Kor ne sera plus qu'un souvenir.

Assistez maintenant à la fin du jeu, heureuse (même pour certains que l'on croyait....) et festive, mais annonciatrice d'une suite, en ce moment en préparation. Il ne vous reste plus maintenant qu'à recommencer le jeu; afin de compléter votre collection d'OdP et de gemmes crâniennes. Je vous fait confiance pour cela car le destin de Jak et de ses amis n'est pas prêt de s'interrompre.

Jak X

© Sony / Naughty Dog 2005

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Daxter
Accumulez cinq heures de jeu pour débloquer Daxter en mode Exhibition (coûte 50 000 Orbs dans le magasin des secrets).

G.T. Blitz
Terminez le jeu.

Jak 2
Ayez une sauvegarde du jeu Jak 2 sur votre carte mémoire et choisissez l'option de recherche de personnages secrets dans le magasin des secrets.

Jak 3
Ayez une sauvegarde du jeu Jak 3 sur votre carte mémoire et choisissez l'option de recherche de personnages secrets dans le magasin des secrets.

Jak
Ayez une sauvegarde du jeu Jak sur votre carte mémoire et choisissez l'option de recherche de personnages secrets dans le magasin des secrets.

Kaeden
Reliez le jeu Daxter de la PSP avec le cable USB puis choisissez l'option de recherche de personnages secrets dans le magasin des secrets.

Kiera
Terminez le jeu.

Klever
Gagnez la course "Beachfront Drive" en mode aventure.

Osmo
Reliez le jeu Daxter de la PSP avec le cable USB puis choisissez l'option de recherche de personnages secrets dans le magasin des secrets.

Pecker
Accumulez dix heures de jeu pour débloquer Pecker en mode Exhibition (coête 60 000 Orbs dans le magasin des secrets).

Ratchet
Ayez une sauvegarde de Ratchet: Deadlocked sur votre carte mémoire et choisissez l'option de recherche de personnages secrets dans le magasin des secrets.

Rayn
Gagnez la coupe Blue Eco.

Razer

Gagnez la course Northern Tour.

Sig
Gagnez la course Spargus City Death en mode aventure.

Taryn
Reliez le jeu Daxter de la PSP avec le cable USB puis choisissez l'option de recherche de personnages secrets dans le magasin des secrets.

UR-86
Gagnez la course Kras City Qualifier en mode aventure.

Ximon
Reliez le jeu Daxter de la PSP avec le cable USB puis choisissez l'option de recherche de personnages secrets dans le magasin des secrets.

Jeremy McGrath Supercross World

© Acclaim 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Gravité Lunaire

A l'écran principal faites :
Haut, Haut, Haut, Haut, ,
Le coin inférieur gauche de l'écran flashera pour confirmer le code.

Turbo illimité

A l'écran principal faites :
R2, L1, , , ,
Le coin inférieur gauche de l'écran flashera pour confirmer le code.

TOUTES LES MOTOS

Achevez la section Hardcore du mode carrière.

ROULER SUR LA ROUE AVANT

Appuyez sur L2 et en roulant assez vite.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Ces manipulations sont à réalisées en cours de jeu

`Cliffhanger :`	Maintenez L2+R2 + gauche
`Crack-Nac :`	Maintenez L2+R2 + bas et gauche ou bas et droite
`Heart Attack:`	Maintenez L2+R2 + gauche, haut, bas
`Indian Air:`	Maintenez L2+R2 + gauche, bas
`No Hands:`	Maintenez L2+R2 + haut, bas
`Nothing:`	Maintenez L2+R2 + bas, haut
`switchblade:`	Maintenez L2+R2 + droite, gauche, gauche (ou inversé)

Jet Ski Riders

© Eidos Interactive 2001

LE CANARD

Remportez le championnat Jet ski pour débloquer le canard.

Jimmy Neutron : Un Garçon Génial : L'Attaque des Twonkies

© THQ 2005

BONUS

Voici deux bonus à débloquer (le niveau bonus est en fait une course de jetpack)

Challenges bonus	Terminez le niveau Retroland
Niveau bonus	Terminez le jeu

Jojo's Bizarre Adventure : Phantom Blood

© Bandai

+ D'INFOS FORUM

MODES SUPPLÉMENTAIRES

Mode 77 Ring Knights

Terminer 5 niveaux en mode Extra Battle et battre 77 adversaires à la suite.

Mode Dio

Terminer tous les niveaux par défaut en mode Extra Battle ou bien terminer le mode Story avec tous les personnages.

Mode Extra Battle

Terminer le mode Story.

MODE 77 RING KNIGHTS

Personnages	Nombre de fois
William Zeppeli	1
Robert Speedwagon	2
Dire	3
Straizo	4
Tonpetti	5
Johnathan (Luck & Pluck)	6
Tuxedo Johnathan	7
Wang Chan	8
Jack the Ripper	9
Bruford	10
Tarkus	11
Mr. Adams	12
Doobie	13
Dio	14
Wang Chan (tête de Dio)	15

Jonny Moseley Mad Trix

© 3DO 2002

SKIEURS CACHÉS, NOUVEAUX SKIS ET NOUVELLES TENUES

Pour débloquer les skieurs cachés, les nouvelles tenues et les nouveaux skis, faites la manipulation suivante :
L2 + L1 + R1 + Bas + □ + ○ à l'écran "PRESS START"

Juiced

© THQ / Juice Games 2005

CHEAT CODES

Allez dans le menu des Cheats et tapez l'un des codes suivants (attention, certains de ces codes ne fonctionnent qu'avec la version américaine du jeu) :

PINT	Débloquer tous les éléments du mode Arcade
CASH	Argent en plus
RESP	Tout le monde vous respecte
CARS	Toutes les voitures
CREW	Tous vos équipiers
CHAR	Activer le mode character
WIN.	Gagner toutes les courses
ALL.	Activer tous les codes

Juiced 2 : Hot Import Nights

© THQ / Juice Games 2007

NOUVELLES VOITURES

Dans le menu des challenges, entrez les codes suivants. De nouvelles épreuves apparaissent. Si vous les remportez, vos obtiendrez de nouvelles voitures.

GVDL	BMW Z4 ROADSTER
RBSG	HOLDEN MONARO
BSLU	HYUNDAI COUPE 2.7 V6
MRHC	INFINITY G35
MNCH	INFINITY G35 (RED DESIGN)
KDTR	KOENIGSEGG CCX
DOPX	MITSUBISHI PROTOTYPE X
PRGN	NISSAN 350Z
JWRS	Nissan Skyline R34 GT-R
WIKF	SALEEN S7
FAMQ	SEAT LEON CUPRA R

Jurassic : The Hunted

© Activision

FUSIL LASER

Terminer le jeu en Normal pour que le fusil laser devienne disponible en mode Difficile.

MODE DE DIFFICULTÉ

Mode Difficile

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Mode Survie

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Jurassic Park : Operation Genesis

© Universal Interactive / Blue Tongue Entertainment 2003

SITE B

Pour débloquer le site B dans le menu principal, terminez toutes les missions du jeu.

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations pendant le jeu.

Gagner de l'argent

L + Haut, L + Bas

Les caisses sont vides

L, R, L, R, Bas, Bas. Pour la version NTSC, appuyez sur L + R, Bas.

Pleins de fossiles

Bas, L, R, Bas. Pour la version NTSC, appuyez sur L + R + Bas.

Tous les lieux de fouilles

Gauche, Bas, Droite, Haut, L + R, L + R

Les dinos ne tombent plus malades

Haut, Haut, R, L, Haut, Haut. Pour la version NTSC, maintenez L + R et appuyez plusieurs fois sur Haut

Tous les carnivores sont stressés

L, L, L, Gauche, Gauche, Gauche

Faire exploser une voiture de safari

R, L, Haut, Bas, Haut, Bas. Pour la version NTSC, maintenez L + R et appuyez sur Haut, Bas, Haut, Bas

ADN à 55%

Bas, R + Haut

ADN de fouilles à 100%

R, Haut, R, Droite, L, Bas

Toutes les recherches

Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, L, Bas, Haut

Tuer tous les visiteurs

Gauche, Droite, Gauche, Droite, R. Pour la version NTSC, maintenez R et appuyez sur Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Toutes les missions, tous les défis et site B

R, Droite, Droite, Droite, Droite, R

Prendre des photos depuis la voiture safari

R + L, Gauche, Bas, Droite, Droite

Dinosaures morts vivants

R, R, R, L, Droite

Vague de chaleur

R + Bas, R + Bas

Temps orageux

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

Pas de tornades

Gauche, Droite, L, R

Créer une tornade

Gauche, Haut, Droite, Bas, L + R

Tuer tous les dinosaures

L, R, Bas, R, L

Ne pas être responsable des morts

L, R, Gauche, Bas, Bas, Bas, Bas

Just Cause

© Eidos Interactive / Avalanche Studios 2006

CHEAT CODES

Energie infinie

En cours de partie, faites : ⊗ , ⊗ , Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Vie infinie

En cours de partie, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas

Grenades illimitées

En cours de partie, faites : ⊙ , ⊗ , Bas, Haut, Gauche, Droite

Kamen Rider : Climax Heroes

© Namco Bandai

PERSONNAGES CACHÉS

Kamen Rider Zeronos

Terminer le mode Decade niveau 1.

Kamen Rider Ixa

Terminer le mode Decade niveau 2.

Kamen Rider Diend

Terminer le mode Decade niveau 3.

Karaoke Revolution Volume 2

© Konami / Harmonix 2004

NOUVELLES FRINGUES :

Entrez les manips suivantes à l'écran où s'affiche "appuyez sur Start" :
GamePro : Bas, R3, Haut, R3, L3, Bas, L3, Haut, Bas, ▣ .
Game Star : Haut, R3, Droite, R3, R3, Gauche, R3, Bas, ◎ , ◎ .
Harmonix : L3, ◎ , Haut, ◎ , ▣ , L3, Bas, Bas, R3.
Konami : Droite, R3, Droite, R3, ▣ , Droite, ◎ , ▣ , Bas, Gauche.

Katamari Damacy

© Namco

LES "ETERNAL LEVELS"

Eternal Level 1
Dans le niveau "Make a Star 4", formez une boule de 1m et 31cm avant la fin du temps.

Eternal Level 2
Dans le niveau "Make a Star 8", formez une boule de 25m et 1cm avant la fin du temps.

Eternal Level 3
Dans le niveau "Make the Moon", formez une boule de 800m et 1cm avant la fin du temps.

VIDÉO BONUS

Terminez le niveau "Make the Moon", puis formez une nouvelle lune et transformez-la en poussière d'étoiles.

Kelly Slater's Pro Surfer

© Activision / Treyarch 2002

CHEAT MODE

Entez l'un des codes suivants dans le menu des cheats

Master Code	7145558092
Tous les surfers	9495556799
Choix du niveau	3285554497
Toutes les planches	6195554141
Toutes les tenues	7025552918
Tous les tricks	6265556043
Stats au maximum	2125551776
Sauts plus hauts	2175550217
Balance parfaite	2135555721
Vue à la première personne	8775553825
Jouer avec Tony Hawk	3235559787
Jouer avec Freak	3105556217
Jouer avec Travis Pastrana	8005556292
Jouer avec Rainbow	8185555555
Jouer avec Tiki God	8885554506
Graphismes "trippy"	8185551447

Kengo : Master of Bushido

© Ubisoft / Light Weight 2001

JOUER AVEC UN ÉTUDIANT

Lorsque vous choisissez un personnage, maintenez enfoncées les boutons R1 + R2 + L1 + L2. Plusieurs personnages apparaitront alors.

TOUS LES SAMOURAÏS CACHÉS

Pour débloquer tous les personnages cachés du jeu, vous devez battre tous les maitres des dojos dans le mode solo.

EMBROUILLER L'ADVERSAIRE

Appuyez plusieurs fois sur ✕ + ○ pendant le combat. L'adversaire ne saura pas où vous allez attaquer.

Kenshin

© Banpresto

DÉBLOQUER AOSHI

Terminer le jeu avec Kenshin dans n'importe quel niveau de difficulté, mais sans recourir au mode Désespoir (R3).

SCÉNARIOS DIFFÉRENTS

Après avoir terminé l'aventure de n'importe quel personnage, vous pouvez la recommencer de façon différente en chargeant votre fichier de sauvegarde. Plusieurs événements inédits feront leur apparition.

OMAKE (BONUS)

Costumes alternatifs (1, 2)

Terminez les 3 scénarios principaux.

Artworks

Terminez les 3 scénarios principaux pour dévoiler les trois parties de l'image.

Voice Collection

Terminez les 3 scénarios principaux avec la bonne fin (vous devez voir défiler les crédits et donc ne pas être passé en mode Désespoir (R3)). Une liste des dialogues de combat entre les personnages s'affichera, avec un pourcentage indiquant votre progression. Ces dialogues surviennent lorsque vous faites certaines actions précises durant un affrontement, et elles sont signalées par un portrait des deux belligérants.

Sound Test

Ce menu permettant d'écouter toutes les musiques du jeu se débloque une fois les 4 scénarios terminés.

LISTE DES COUPS

Pour tous les personnages

Tsunagi
Respecter le timing des frappes (signal lumineux) pour effectuer des combos
Contre-attaque
Contre-attaquer avec une série de coups en respectant le timing (halo vert)
Coups spéciaux
□ + ✕ ; □ + △ ; ✕ + △
Attaque aérienne
✕ puis □ ou △
Esquives
Maintenir L1 (et R2 si vous voulez bloquer la vue) puis direction + ○
Mode Désespoir
Se déclenche automatiquement lorsque le personnage est dans le rouge. Presser R3 pour réagir.

Kenshin Himura

Dragon à Neuf Têtes (Kuzu Ryûsen)
R2 + △
Dragon Divin (Ama Kakeru Ryû no Hirameki)
L1 + R1 + △

Sanosuke Sagara

Double Coup (Futae no Kiwami)
R2 + △
Triple Coup (Sanjû no Kiwami)
R1 + △

Hajime Saitô

Les Crocs du Loup (Gatotsu zero-shiki)
R2 + △
Les Crocs du Loup (Gatotsu)
R1 + △

Aoshi Shinomori

Kaiten Kenbu Rokuren
R2 + △
Kaiten Kenbu
R1 + △

MODE TRÈS DIFFICILE

Ce niveau de difficulté ultime se débloquera si vous parvenez à passer le niveau 50 du mode Survival.

MODE DÉSESPOIR

Lorsque votre jauge de vie est dans le rouge, il arrive que l'écran devienne monochrome et que l'action soit ralentie. Vous pouvez alors passer en mode Désespoir en appuyant sur R3, auquel cas votre personnage deviendra fou furieux. Toutefois, il est déconseillé de recourir à cette fonction car elle risque d'influer sur le déroulement du scénario, vous obligeant à combattre vos anciens alliés. Au final, vous risquez de revenir à l'écran titre sans avoir pu terminer l'histoire et vu les crédits de fin.

GUIDE DES SCÉNARIOS

Notes :
-Le déroulement des scénarios diffère lorsque vous recommencez une histoire à partir d'un fichier terminé.
-En règle générale, il suffit d'aller voir la fille située devant l'auberge aux tables rouges (zone 1 dans la liste des destinations) pour faire avancer l'histoire. Entre-temps, vous êtes libre d'aller où vous voulez pour faire des rencontres optionnelles qui ont lieu à certains moments de la journée (jour, nuit ou crépuscule).

1. Prologue face à Jin'é Udô (tutorial)

1ère phase
-directions et sauts
-R2 (recentrer la vue)
-□ et △ pour attaquer
-✕ puis □ ou △ pour attaque aérienne
-✕ + □ ou □ + △ pour coup spécial
-direction + ○ pour glissades
-R1 pour parade
-L1 pour lock
-maintenir L1 et appuyer sur direction + ○ pour esquive
-vaincre Jin'é

2ème phase
-vaincre Jin'é en respectant le timing des frappes (Tsunagi)

2. Scénario de Kenshin Himura

-vaincre le groupe d'ennemis
-rencontre avec Misao (vous devrez passer ses tests si vous jouez pour la seconde fois)
-vaincre Senkaku
-combat contre Sôjirô Seta
-discuter avec les membres de l'Aoiya
-OPTIONNEL : rencontrer 2 hommes dans un coin de la ville (zone 4, de nuit) pour combattre 3 adversaires en 30 secondes
-discuter avec la fille devant l'auberge, à gauche sur l'allée centrale après le premier carrefour (zone 1, de jour) pour

faire avancer le scénario
-vaincre Chô Sawagejô
-faire avancer le scénario (auberge, zone 1)
-vaincre deux fois Seijûro Hiko
-Kenshin apprend l'arcane "Dragon à Neuf Têtes" (R2 +) (Kuzu Ryûsen)
-attendre le lendemain pour un nouveau combat contre Seijûro Hiko
-Kenshin apprend l'arcane "Dragon Divin" (L1 + R1 +) (Ama Kakeru Ryû no Hirameki)
-OPTIONNEL : vaincre Usui Uonuma sur la colline (dernière zone, au crépuscule)
-faire avancer le scénario (auberge, zone 1)
-choisir la nouvelle destination pour rencontrer Hajime Saitô
-retour à l'Aoiya pour trouver Yahiko (zone 3, de jour)
-OPTIONNEL : vaincre Okita, membre du Shinsengumi, devant le petit temple (zone 6, de nuit)
-aller dans le restaurant de Shirabeko (zone 4, de jour)
-parler à Hajime Saitô au poste de police pour combattre à ses côtés contre 20 adversaires (zone 8, au crépuscule)
-faire avancer le scénario (auberge, zone 1)
-discuter avec le vieil Okina à l'Aoiya (zone 3, de jour)
-faire avancer le scénario (auberge, zone 1)
-Kenshin, Sanosuke et Hajime Saitô partent pour affronter Shishio et les "Dix Sabres"
-Sanosuke affronte Anji Yûkyûzan
-Hajime Saitô affronte Usui Uonuma
-vaincre Aoshi Shinomori (3 phases)
-vaincre Sôjirô Seta (2 phases)
-vaincre Makoto Shishio (1ère phase)
-Hajime Saitô affronte Makoto Shishio
-Sanosuke affronte Makoto Shishio
-Aoshi Shinomori affronte Makoto Shishio
-vaincre Makoto Shishio (2ème et 3ème phase)

3. Scénario de Sanosuke Sagara

-vaincre Hajime Saito
-test d'Anji : frapper la pierre pour la briser 5 fois (vous pouvez y arriver en utilisant par exemple uniquement le bouton , seul le timing est important).
-Sanosuke apprend le Futae no Kiwami (R2 +)
-interroger les gens du quartier et aller dans le restaurant de Shirabeko
-interrompre les deux hommes qui discutent dans la troisième allée pour devoir livrer deux combats successifs
-quitter le quartier pour déclencher une scène, puis défier l'homme qui parle au gamin près des escaliers pour un combat
-interroger les trois hommes rassemblés dans la seconde allée (zone 2, de nuit) pour un combat
-quitter le quartier en discutant avec tout le monde pour recevoir des items
-vaincre les 16 adversaires
-battre Iwanbô
-interroger le vieillard dans la troisième allée, puis quitter le quartier
-faire avancer le scénario (auberge, zone 1)
-vaincre les 16 soldats
-rencontre avec Chô Sawagejô dans la prison
-discuter avec Hajime Saitô au poste de police
-défier l'homme près de la fille de l'auberge (zone 1, de jour) pour l'affronter, puis parler à celle-ci
-discuter avec l'homme en bleu en haut des marches pour livrer deux combats successifs
-défier l'homme qui déambule dans la deuxième allée pour livrer un combat
-quitter le quartier et aller au poste de police (zone 8, de jour) discuter avec Hajime Saitô pour se battre à ses côtés contre 20 adversaires
-faire avancer le scénario (auberge, zone 1) deux fois
-entrer dans l'Aoiya pour trouver Yahiko et Kaoru

-discuter avec le vieil Okina et les membres de l'Aoiya
-faire avancer le scénario (auberge, zone 1)
-vaincre Anji Yûkyûzan (2 phases)
-battre Sôjirô Seta (2 phases)
-battre Makoto Shishio (2 phases)

4. Scénario de Hajime Saitô

-battre Kenshin
-battre Sanosuke Sagara
-aller voir la fille devant l'auberge pour visiter le quartier de nuit. Le cri provient d'une femme qui se trouve dans un coin de la ville où un soldat a été assassiné.
-flash-back : abattre les 12 adversaires aux côtés d'Okita, un autre membre du Shinsengumi, puis les 20 adversaires.
-revenir voir la fille devant l'auberge
-parler à tous les policiers qui se trouvent dans le quartier (zone 1, de jour)
-aller au poste de police (zone 6) et parler à tous les soldats, y compris celui qui se trouve dans le bâtiment
-inspecter le premier quartier de nuit (zone 1, de nuit) pour trouver le cadavre d'un officier près d'un autre soldat, et interroger tous les gardes du secteur
-revenir parler à l'officier qui se trouve à l'intérieur du poste de police (zone 6) pour qu'il vienne se rendre compte sur place
-revenir parler à tous les policiers de la zone 1 pour recueillir des informations
-faire votre rapport à l'officier qui se trouve au poste de police
-défier les trois types sur la colline (zone 7, de nuit) pour combattre contre 20 adversaires
-revenir voir l'officier du poste de police, revenir voir tous les soldats de la zone 1 et faire le point au poste de police (zone 6)
-parler à l'un des policiers de la zone 1 (de jour) pour déclencher une scène nocturne qui débouche sur deux combats successifs
-vaincre Hen'ya, l'un des "Dix Sabres", en faisant des attaques aériennes
-flash-back avec Okita
-discuter avec l'officier apparu dans la petite salle du poste de police (zone 6)
-faire avancer le scénario (auberge, zone 1)
-répéter les deux dernières actions pour retrouver Sanosuke et Chô dans la prison
-revenir voir la fille de l'auberge plusieurs fois de suite pour faire avancer le scénario. Entre-temps, vous pouvez déclencher des événements optionnels.
-OPTIONNEL : affronter Sôjirô Seta sur la colline (dernière zone)
-flash-back : battre Kenshin
-vaincre Usui Uonuma (2 phases)
-explorer le repaire de Shishio en éliminant tous les ennemis qui vous attendent en embuscade
-battre Makoto Shishio (2 phases)

5. Scénario d'Aoshi Shinomori

-battre Kenshin
-comme dans les autres scénarios, vous devrez faire avancer le scénario plusieurs fois en parlant à la fille devant l'auberge (zone 1), mais rien ne vous empêche de provoquer des événements optionnels entre-temps.
-rencontre avec Okina
-rencontre avec les Dix Sabres et discussion avec Shishio
-explorer le repaire de Shishio en interrogeant plusieurs fois tous les résidents
-faire avancer le scénario (auberge, zone 1) deux fois
-vaincre Okina
-faire avancer le scénario deux fois
-vaincre Kenshin (3 phases)
-vaincre Sôjirô Seta (2 phases)

-vaincre Makoto Shishio (3 phases)

Kessen

© Electronic Arts / Koei 2000

JOUER À L'OUEST

Finissez le jeu à l'Est.

MODE BATTLE

Terminez le jeu à l'Est et à l'Ouest. Une nouvelle option apparaitra au menu principal, vous permettant de choisir le mode Battle. Vous pourrez rejouer à toutes les batailles précédentes, qu'elles soient à l'Est ou à l'Ouest.

Kessen II

© THQ / Koei 2002

CHOIX DE SON ARMÉE

Terminez le jeu avec Lui Bei et Cao Cao et vous pourrez recommencer une partie en choisissant votre côté.

DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Terminez le jeu avec Liu Bei et Cao Cao en mode normal pour débloquer le mode expert.

BATAILLES CACHÉES

Terminez le jeu avec Liu Bei ou Cao Cao en mode expert pour débloquer un bataille supplémentaire. Recommencez avec l'autre personnage et vous aurez une autre bataille.

Kessen III

© Koei 2005

PERSONNAGES CACHÉS

Maeda Keiji : Commencez le jeu avec une sauvegarde de Samurai Warriors sur votre carte mémoire.
Inahime : Commencez le jeu avec une sauvegarde de Samurai Warriors : Xtreme Legends sur votre carte mémoire.

MODE EXPERT

Terminez le jeu en mode Difficile.

BONUS DE FIN

Après avoir terminé le jeu une première fois, vous pourrez recommencer en conservant toutes les magies, troupes, armes et armures que vous aviez équipées à la fin du dernier chapitre. Vous pouvez également remplir les conditions suivantes pour obtenir des bonus lorsque vous recommencez le jeu.

Débloquer toutes les biographies	Bonus d'expérience
Débloquer toutes les musiques	Bonus d'argent
Débloquer toutes les batailles	Bonus d'armes
Débloquer tous les mouvements	Bonus d'unités

Kill.Switch

© Namco 2004

CHOIX DU NIVEAU

Pour pouvoir choisir votre niveau vous devez finir le jeu en mode normal ou difficile.

Killer 7

© Capcom / Grasshopper Manufacture Inc 2005

LES BONUS À DÉBLOQUER

Young Harman	Terminez le jeu en mode normal.
Killer 8 (mode Hard)	Terminez le jeu en mode normal.
Mode Hopper 7	Terminez le mode Killer 8.

CHEAT MODE

Sur l'écran "Press Start" faites : Bas, R1, Haut, L1, , , , . Un son confirmera la réussite de l'opération. Valable uniquement pour le mode Killer 8.

REMARQUES DIVERSES

IWAZARU
Iwazaru est un fantôme mais aussi un allié. Vous le croiserez à de nombreux endroits, tout au long de l'aventure. Ecoutez alors ses paroles qui, sans en avoir l'air, contiennent un certain sens indéniable. La plupart du temps, sachez qu'il vous met sur la voie quant au choix du personnage qu'il vous faut sélectionner pour la suite.

YOON-HYUN
Ce personnage, tout comme Iwazaru, livre des infos. Mais celles-ci sont plus centrées sur les énigmes en elles-mêmes. Ainsi, lorsque vous lui adressez la parole, vous obtenez quelques prémices de renseignements. Tirez dans son masque pour en apprendre davantage, mais sachez que cette méthode n'est pas des plus respectables, et vous apportera le mépris de votre interlocuteur...

CHAMBRES D'HARMAN
Les chambres d'Harman sont nombreuses et vous en trouverez au moins une à chaque passage important d'un niveau. Leurs utilités sont nombreuses et vitales. Premièrement, c'est à l'intérieur de ces salles qu'il vous sera possible de sauvegarder. La fille devra alors avoir revêtu sa tenue de gouvernante pour que cela soit possible. Deuxièmement, il vous sera possible d'accéder à la télé. Celle-ci n'est pas là pour vous détendre mais vous permettra de changer à loisir de personnages, mais aussi de constituer du sérum, et ainsi pouvoir augmenter les capacités de vos membres de l'équipe. Enfin, Iwazaru se trouve également dans ces pièces, et se fera un plaisir de vous délivrer de nombreuses et utiles informations. Ah oui j'oubliais ! S'il vous arrive de perdre un personnage, vous recommencerez depuis la dernière chambre d'Harman visitée. Bon à savoir tout ça...

CAPACITES
Chaque personnage dispose d'une capacité spéciale qui permet au joueur de débloquer certaines situations au cours du jeu. La plupart du temps, la nécessité d'utiliser ces capacités spéciales vous sera annoncée avec un bruitage sonore particulier qui reviendra bien souvent. Dés lors qu'il vous faudra avoir recours à l'une d'entres elles, la solution qui suit l'indiquera.

FONCTION ET CREATION DU SERUM
En tuant les nombreux ennemis qui se présenteront devant votre chemin, vous récolterez des points de sang. Grâce à ces points de sang, il vous est possible de fabriquer du sérum à l'aide de la télé dans les chambres d'Harman. Vous pouvez alors vous servir de vos fioles pour améliorer les talents de vos personnages. Il vous suffit pour cela de passer par le menu "capacité" et de choisir les caractéristiques que vous désirez augmenter.

FAIRE GRIMPER LE NIVEAU DE VOS PERSOS RAPIDEMENT
Une petite astuce remarquablement efficace vous permet d'améliorer vos personnages rapidement et facilement. Pour cela, il vous suffit de repérer un endroit dans les niveaux qui pullulent d'ennemis. Réglez leur compte puis passez par une porte à proximité pour revenir à nouveau dans cette salle et faire un carton. Comme les ennemis réapparaissent indéfiniment, votre stock de sang devrait être définitivement assuré. Toutefois, pour chaque niveau de jeu, une certaine limite vous empêche de trop profiter de l'astuce. Profitez-en tout de même en exploitant à fond cette méthode.

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Le joueur évoluant sur des rails au cours de la partie (on ne peut choisir véritablement où se diriger), le guide qui suit décrira au cas par cas les différentes énigmes qui pourront poser problème, ainsi que chaque méthode pour vaincre Boss et autres créatures à problèmes.

CIBLE : 00 - ANGE

Après le didacticiel, avancez le long du couloir et attendez que la cinématique débute.

RECUPERER LA BALLE D'AMES DANS LE COFFRE DE TRAVIS
Il vous faut tout simplement discuter avec Travis. Récupérez la Balle d'âmes dans son coffre et faites ensuite demi-tour direction le premier étage.

TUER LE BOSS AU COCON
Lors de votre première escapade, une sorte de pseudo Boss s'enfuira sous vos balles pour aller constituer une barrière gluante à peine plus loin. La méthode pour le vaincre est des plus simple. Concentrez vos tirs sur la marque jaune du monstre suspendu au plafond. Entre-temps, n'oubliez pas de shooter les cocons envoyés puis de tuer les sourires célestes qui en sortiront. Persévérez jusqu'à l'explosion.

OBTENIR L'ANNEAU DE FEU
Gagnez la salle aux tuyaux cassés et aux sèches linge. Il vous suffit alors de positionner le bouton de la machine sur off.

LA PIETRE ENIGME DES BOUGIES
Entre les murs de la salle 212, se trouvent plusieurs chandeliers éteints, et disposés en ligne. Munis de l'anneau de feu, rendez vous dans cette salle et commencez par éteindre le climatiseur. Passez ensuite par l'inventaire et sélectionnez l'anneau. Allumez les bougies dans l'ordre des chiffres pour finir (1, 2, 3, 4, 5). L'étagère à proximité révèle alors une gravure étrange... Ramassez celle-ci !

CROCHETER LA SERRURE
Ayez recours à Coyote Smith pour cette tâche. Enclenchez la touche d'action spéciale lorsque la serrure est à portée pour la faire sauter.

TOILETTES PUBLIQUES
Toujours en possession de l'anneau de feu, gagnez la salle des toilettes et approchez votre bien de l'alarme incendie au

plafond. L'eau se mettra alors à couler. Tirez ensuite la chasse d'eau d'un des toilettes et retournez à la laverie (voir "Obtenir l'anneau de feu") voir ce que les tuyaux brisés ont bien pu cracher. Ce n'est autre que la seconde gravure étrange. Prenez-la.

LA BIBLIOTHEQUE
Approchez du panneau de contrôle de cette salle et positionnez les deux gravures dans les encoches. Les étagères se redispositionnent alors, vous ouvrant ainsi un passage.

MUR AUX LETTRES DE SANG
En passant par une chambre d'Harman, sélectionnez la fille (Kaede Smith) parmi les personnages disponibles. Dirigez-vous ensuite vers le mur où Travis traîne à proximité et actionnez la touche de capacité spéciale de la demoiselle. Seules deux lettres restent écrites, retenez les pour l'ouverture de la chaufferie (N & 0).

LA CHAUFFERIE
Utilisez le code des deux lettres dans le boîtier de commande (NDRL : le code obtenu grâce au mur). Poursuivez ensuite le long des couloirs et donnez vos balles d'âmes au portier. Montez les marches en direction du Colisée.

SPEED SMILES
Speed Smiles est un ennemi particulièrement rapide et puissant. Lors de votre affrontement avec cette créature, tout près du Colisée, vous devez vous concentrer sur son corps et tirer le plus de balles possibles afin de l'éliminer avant qu'il ne vienne vous exploser en pleine tête.

PHASE FINALE
Le Boss de fin aux allures de lolita du manga fait penser à un ange. De belles ailes blanches, un visage angélique et une voix mélodieuse sont d'ailleurs là pour nous le faire penser. Mais méfions nous des apparences... Commencez par tirer dans les ailes de la créature (ses 4 pairs). Il vous faut ensuite parvenir à détruire les quatre têtes dissimulées dans son dos. Pour cela, attendez que la demoiselle débute son attaque de flammes, puis déplacez votre personnage sur l'un des côtés afin de lui éviter de rôtir. Lorsque vous apercevez les visages à l'arrière du Boss, faites feu et essayez au mieux d'atteindre vos cibles. Répétez l'opération 4 fois, puis sortez par la porte verte. Retrouvez l'ange et attendez de voir apparaître Kun Lan juste derrière. C'est lui qu'il vous faut viser. Tirez sur sa main droite lorsque celle-ci sera concentrée d'énergie pour finir.

CIBLE : 01 - COUCHER DE SOLEIL (1ère PARTIE)

LE ROCHER DU DEPART
Le catcheur devrait largement faire l'affaire face à cet obstacle encombrant.

BOMBHEAD
Ce nouvel ennemi possède une grosse tête protégée par deux volières. Ne tirez pas dans ses protections et visez plutôt lorsqu'il s'en trouve démuni. Un tir bien placé fera mouche à tous les coups !

SPIRALE SMILE
Spirale Smile est un ennemi peu rapide, peu effrayant, mais qui rapporte beaucoup de points de sang ! Visez le visage vert lorsque celui-ci apparaît dans votre champ de vision pour expédier ce phénomène dans les bas fonds de l'enfer.

ACCEDER A LA SECONDE PARTIE DU JARDIN
En vous dirigeant dans le second jardin, vous trouverez une barrière mentale près du grand arbre. Utilisé les capacités spéciales de la fille pour passer outre ce petit inconvénient.

PASSER DANS LE GRENIER
Vers le commencement du niveau, vous remarquerez un passage ménagé dans le plafond d'une courte pièce. Rendez-vous sur place avec Coyote pour bondir vers le grenier grâce à la capacité spéciale du personnage. Un peu plus loin, vous trouverez l'anneau d'eau en parlant au macchabée dans le placard.

LA CHAMBRE D'AMIS ET LA PLANTE

Sélectionnez l'anneau d'eau dans l'inventaire et interagissez avec la plante. Allez ensuite regarder le dessin, et vous obtiendrez une gravure étrange. Celle-ci sert à ouvrir la porte près des grosses statues à l'intérieur du temple.

PENETRER DANS LES CUISINES
Utilisez la puissance du catcheur pour défoncer le mûr fissuré donnant sur les cuisines.

POINTS CARDINAUX ET FIGURES LEGENDAIRES
En pénétrant dans chaque maison, vous devez refermer un des 3 panneaux représentant les créatures légendaires. Voilà pour chaque maison le panneau qu'il vous faut choisir :
- Maison ouest : Tigre blanc
- Maison nord : Guerrier noir
- Maison est : Dragon
- Maison Sud : Phénix rouge

La manipulation réussie, le pont central devrait s'abaisser. Ramassez la balle d'âmes qui vous attend sur celui-ci puis poursuivez en direction du Colisée.

PHASE FINALE
Le sous-boss "Phantom Smile" vous accueil dès votre entrée par la porte de liaison. Pour le tuer rien de plus simple. Attendez patiemment qu'il s'approche et tirez en plein dans sa pomme (plus tard le même type d'ennemi viendra vous embêter, prenez alors garde à sa variante : celle à la main éclatée. Visez alors celle-ci). A la prochaine chambre d'Harman, sauvegardez puis changer de perso pour opter pour un tireur rapide (la capacité double tir peut alors être utile). Partez ensuite pour le grand hall pour débuter la dernière épreuve. Face à la jolie secrétaire, vous devez tirez le plus rapidement possible. Celui qui aura le plus fait parler la poudre remportera la manche.

CIBLE : 01 - COUCHER DE SOLEIL (2ème PARTIE)

LE DISTRIBUTEUR ET LA VOITURE
Ces deux éléments sont liés. Sur la voiture, vous remarquerez plusieurs initiales. Il s'agit de BTJ, CSC et WTS. Retenez les, puis foncez jusqu'au distributeur. En vous penchant sur la machine, vous avez le choix entre plusieurs produits. Choisissez alors ceux dont les premières lettres sont semblables aux 3 lots d'initiales relevés sur la voiture précédemment. Il s'agit des produits aux valeurs 2, 3 et 6.

POISON SMILE
Cet énergumène peut poser bien des problèmes à tout ceux qui souffrent de quelques problèmes d'imprécision... En effet, celui-ci ne s'élimine que si vous parvenez à faire mouche en touchant le point jaune qui apparaît sur son corps. Visez le à tout autre endroit et il se relèvera indéfiniment...

LE PANNEAU DE CONTROLE VEROUILLE
Pour venir à bout du cadenas, rien de plus simple. Sélectionnez Coyote pour qu'il se fasse un plaisir de faire sauter la maigre protection. Appuyez ensuite sur le bouton off.

ENIGME DES DES
L'énigme des dés fait référence à l'affiche se trouvant au même étage présentant une jeune demoiselle pointant vers nous deux billes marquées d'un point chacune. Jetez les dés et arrêtez que lorsque vous aurez obtenu un double 1. Vous obtiendrez alors la balle d'âmes de ce niveau (vous en trouverez une à chaque étage)

LES CARTES DE JEU
Allez regarder l'affiche et écoutez les conseils que notre ami zombi a à nous dire sur cette énigme. Rendez-vous ensuite sur la petite table et retournez le 9 de coeur en laissant toutes les autres cartes dans le même positionnement. Sélectionnez ensuite Ok, puis ramassez votre gain : une seconde balle d'âmes.

SALLE 301
Un problème de hauteur ? Choisissez Coyote pour ses talents de saut. A l'étage du dessus, une jolie gravure étrange vous attend.

LES PETITS CHEVAUX
Partez pour la chambre 307 et jetez un oeil à l'affiche représentant une course équestre. Observez l'ordre des bêtes dessinées (1, 4, 3, 7, 6, 2, 5) puis rendez-vous vers la machine aux petits chevaux. Enclenchez les chiffres dans l'ordre de ceux aperçus sur l'affichette et laissez la course se dérouler. Une balle d'âmes supplémentaire viendra alors récompenser votre "exploit cérébral".

PIN UP ET CARTES
A l'étage suivant, dans le couloir menant à la chambre d'Harman, 3 posters de pin-up ventant les mérites de différentes marques de bières se trouvent affichés sur le mur. Observez les motifs que chacune des affiches arborent puis rendez vous à la salle des cartes. Pour chacun des trois lots, sélectionnez la troisième. Récupérez ensuite la balle d'âmes.

PASSER LE DETECTEUR INFRAROUGE
Sélectionnez Kevin Smith parmi les personnages disponibles, puis usez de sa capacité spéciale (à savoir l'invisibilité) pour passer outre le système de sécurité infrarouge. Munis de toutes vos balles d'âmes, vous avez ainsi accès au dernier acte de ce chapitre.

PHASE FINALE
La porte de liaison passée, vous tombez sur un nouvel ennemi. Tirez sur les faucilles disposées sur ses cotés jusqu'à ce qu'il se retourne de lui-même. Tirez alors sur le point vert pour l'abattre. Plus loin, devant le mur fissuré, sélectionnez le catcheur et tirer dedans. L'obstacle ne devrait alors plus poser de problèmes. Il vous faudra de suite affronter le cuisinier avec le catcheur. Pour cela, pas de panique. Au lieu d'essayer de lui tirer dessus directement, attendez que l'ennemi se positionne sous le plafond abîmé, puis tirez sur les blocs de pierre au dessus de lui. Le choc lui sera alors fatal. Dans la salle de Mah-jong, regardez dans la petite boite pour dégotter l'anneau de vent. Approchez ensuite du panneau de contrôle et actionnez l'interrupteur "TOP". Enfin, sur les toits, poursuivez jusqu'à la chambre d'Harman pour sauvegarder. Revenez ensuite devant la salle de réunion et utilisez l'anneau de vent (inventaire : anneau : sélectionner celui du vent). Pénétrez dans la salle pour l'affrontement final de ce chapitre. Le Boss en question, ou plutôt les, peuvent poser de sérieux problèmes si vous n'abordez pas l'épreuve correctement (et croyez-en mon expérience !).
Précédemment plusieurs indices vous ont été donnés pour vous mettre sur la voie. Commencez par tirer dans le bouquet de fleur sur la table au centre de la pièce afin de dégager le champ de vision. Sélectionnez ensuite la fille dans votre inventaire et zoomez sur les ennemis grâce à la touche de capacité spéciale. Visez alors dans un premier temps la cravate du personnage de droite. Son collègue viendra la lui remettre en place. Toujours en zoomant, tirez cette fois-ci dans le cerveau du personnage de gauche (lorsque vous êtes sur une zone où il est possible de faire des dégâts, le curseur de cible se referme davantage).
Répétez une seconde fois l'opération pour vous débarrasser définitivement du premier des zombis. Il vous sera ensuite possible de vous concentrer sur la seule et unique cible restante. Placez vous sur un des cotés et patientez jusqu'à ce qu'il vous lance ses 3 cerveaux. Courez alors vous positionner vers le milieu de la pièce, et en zoomant à nouveau, tirez dans le cerveau de l'ennemi lorsqu'il réalise son espèce de rituel pour faire réapparaître ses projectiles. Pareil à son défunt collègue, 2 balles devraient suffire pour l'envoyer, enfin, 6 pieds sous terre.

CIBLE : 02 - HOMME NUAGE

Passez dans la chambre d'Harman et sélectionnez le vieil homme. Gagnez ensuite l'extérieur pour débuter ce nouveau niveau.

ULMEYDA SMILE
Ce nouveau type d'ennemis possède une très large zone sensible. Visez juste n'est donc pas très difficile pour vous en débarrasser directement. Il évolue rarement seul, et il vous faudra prendre garde de ne pas rentrer dans l'un d'eux par inattention.

GIANT SMILE
Pour venir à bout de ce colosse, visez son unique oeil. Lorsqu'il s'approche suffisamment de vous, il se laisse tomber pour exploser. Profitez de ce court flottement pour faire demi-tour et vous éloigner.

LE SEMI-REMORQUE ET LA STATION SERVICE
A l'avant du véhicule se trouve une corde. Tractez le semi-remorque vers l'avant grâce à celle-ci en sélectionnant le

catcheur parmi vos personnages. En passant à l'arrière du véhicule vous pouvez accéder à la pompe. A l'intérieur, une tête vous remettra l'anneau d'endurance après une courte discussion.

LES GARAGES EN BANLIEUE
Pour accéder aux demeures dans la zone pleine de lotissement, il vous faut sélectionner Coyote de manière à pouvoir passer par les toits. Approchez alors des portes de garages et appuyez sur la touche liée à la capacité spéciale du personnage.

DANS LES RESIDENCES
Utilisez Kaede pour effacer la trace de sang sur le mur. Ramassez ensuite la statuette. Pour ce qui est du vase, usez de votre anneau d'eau. Vous obtiendrez ainsi une gravure étrange. Visitez toutes les résidences pour tuer ennemis et trouver objets.

DEVEROUILLER LE POTAIL PRES DES 2 GEANTS
Avant d'entreprendre quoi que ce soit, il vous faut être en possession de la gravure étrange trouvée dans les résidences. Allez ensuite y insérer l'objet et entrez le mot "HUSTLE" (mot inscrit sur le t-shirt de Travis) dans la machine.

LE DRUGSTORE
Placez vous devant le drugstore et regardez la photo dans votre inventaire. Une jolie fille vous tiendra alors la jambe et l'entrepôt de la pharmacie sera alors déverrouillé. Vous trouverez à l'intérieur la statuette numéro 7 de la collection.

LES STATUETTES DE COLLECTION
Vous en trouverez une dans les résidences de la banlieue. Une autre dans l'entrepôt décrit ci-dessus. Les dernières s'obtiennent grâce au distributeur de jouets dans le restaurant.

BUREAU DE POSTE
Le verrou du bureau de poste se désactive si toutes les statuettes de collection sont en votre possession.

REPONSES AUX QUESTIONS
Dans le sentier de montagne, vous arrivez au bout à une machine où il vous faut répondre à diverses questions portant sur les visuels des posters aperçus en chemin. Voici les boutons qu'il vous faut actionner pour faire un sans-faute : Dans l'ordre, et en comptant les boutons de 1 à 3 en partant du haut : 1, 2, 3, 2, 1, 3, 3.

PHASE FINALE
Il existe une méthode bien pratique pour vaincre ce Boss de fin de niveau. Lorsque pour la première fois vous pénétrez dans l'ambulance, partez vers la gauche. Laissez vous alors mourir, puis lorsque vous reviendrez sur les lieux pour la seconde fois (après avoir récupéré le corps bien sûr) partez sur la droite direction l'ambulance n°02. Vous arriverez alors directement derrière le Boss de fin qui ne détectera pas votre présence. Visez alors l'espèce de forme spongieuse bleuâtre pour mettre fin à son règne instantanément.

CIBLE : 03 - RENCONTRE (1ère PARTIE)

PROTECTOR SMILE
Pour pouvoir vous débarrasser de cet être plutôt costaud il vous faut impérativement choisir le catcheur. En effet, lui seul est suffisamment puissant pour l'atteindre.

CINEMA 4
Montez sur l'estrade et vous remarquerez que le mur de la scène présente d'étranges fissures. Tirez dedans avec le catcheur pour trouver un coffre à trésor. Vous êtes désormais l'attraction principale... Le personnage change et vous pouvez à présent revenir dans le hall de départ par le passage et briser le mur qui vous empêchez de poursuivre.

CINEMA 2
En plus de trouver une chambre d'Harman dans cette pièce, vous y rencontrerez également un bon gros parasite très productif. Eliminez la chose en visant les points fiables tout en contenant les oeufs, comme d'habitude.

CINEMA 1
Sur la scène de ce cinéma se trouve un coffre cadenassé. Faite sauter la protection grâce aux talents de Coyote et vous récupérerez l'anneau de temps.

LA VIEILLE COIFFEUSE
Au bout de l'allée aux quatre cinémas se trouve un objet en piteux état. Actionnez l'anneau de temps dans votre inventaire avant de vous en approcher. Vous récupérerez ainsi une gravure étrange dans le compartiment de la commode nouvellement réparée. Allez placer cet objet dans le disjoncteur situé au tout début de la ruelle. Abaissez alors la manette et allez chercher le paquet déposé par les ballons, qui n'est autre qu'une balle d'âmes. Sélectionnez l'anneau de vent pour pouvoir dépêtrer les ballons et ainsi obtenir votre dû.

LE HALL ET LE MUR IMBRISABLE
Il vous faut le catcheur mais surtout, sa deuxième version. Vous obtiendrez celle-ci en vous rendant dans le cinéma 1.

VILLA DU TUEUR
Pour trouver votre chemin dans la villa du tueur il suffit d'être attentif au petit numéro d'Iwazaru. Pénétrez toujours par les portes dont le tableau au dessus représente un homme de face. Arrivé au sommet, utilisez Coyote pour sauter dans l'espèce de tour. Travis vous y attend et vous remettra une balle d'âmes. Ressortez grâce au canapé.

LA MAISON SAUGRENUE
Pour pénétrer entre les murs de la maison vous devez faire appel à Mask, le catcheur. Utilisez ensuite Con pour poursuivre vers la chambre des enfants.

YOUP LA YOUP
Tout est très simple ici. Après avoir longé le dédalle du labyrinthe, brisez le mur d'où filtre l'aire grâce à la puissance du catcheur pour poursuivre.

L'ENFER BOUILLONANT
Pour désactiver le verrou de cette porte, il vous faut au préalable vous livrer à un petit jeu de tir. Dégommez tous les rats dans le morceau de fromage au centre de la pièce pour réussir. Utilisez alors la fille pour gagner du temps grâce à son talent de zoom. Pour traverser le pont brûlant qui suit, ayez recours à l'anneau d'eau. Plus tard, un second jeu de tir viendra égayer la partie. Visez les anneaux sur les gorilles pour déverrouiller les deux prochaines portes.

LA TETE A L'ENVERS
Pour éliminer Ceramic Smile, et ainsi pouvoir continuer votre bonhomme de chemin, choisissez d'incarner le personnage féminin de la troupe et laissez dans un premier temps courir la bête. Retournez vous alors et patientez en enclenchant le zoom jusqu'à ce qu'il se présente face à vous en engageant une sorte de demi-tour maladroit. Visez alors le coeur pour en finir de suite. Allez voir l'ange déchu après la bataille afin d'obtenir vos récompenses. Sortez par la porte derrière elle.

PHASE FINALE
En possession de vos 3 balles d'âmes, Gagnez le Plazza de l'Aventure et rendez vous dans le bâtiment juste à coté de la chambre d'Harman. Gagnez la salle de liaison en passant par le Colisée et rendez-vous jusqu'au parking pour affronter le Boss de fin de niveau. Celui-ci se décline en une sorte de poupée manga, semblable à celle rencontrée lors du premier tableau. L'affrontement se déroule dans un parking peu éclairé où chaque source de lumière constituera un allié de premier ordre. En effet, sauf sous la lumière, l'ennemi est invisible. Le parcours décrit par ce dernier est toujours le même, et la pseudo demoiselle se contente de tourner à grande vitesse tout autour de la zone. Commencez par vous placer à un endroit stratégique, à savoir dans un angle. De cette manière vous pourrez tenter votre chance plusieurs fois lors des passages du Boss. Choisissez un personnage rapide et tirez uniquement près des réverbères. Vous pouvez alors en attendant l'ennemi, pointer votre arme près de la lumière et attendre l'arrivée de la "manga girl" pour faire feu. Même si la manipulation peut s'avérer quelque peu compliquée au départ, la réussite finira forcément par venir. Ne baissez donc pas trop vite les bras et perfectionnez vos méthodes de tir au fil des tentatives.

CIBLE : 03 - RENCONTRE (2ème PARTIE)

Sortez vers l'extérieur pour commencer directement la mission.

LE RESERVOIR D'EAU
Dans la partie Est du jardin se trouve un réservoir d'eau. Sélectionnez l'anneau de feu dans l'inventaire pour vider le liquide puis ramassez la gravure étrange à présent accessible.

LA STATUE AU BORD DU BASSIN
Une statue tenant à la main une balle d'âmes est visible dans la partie ouest du jardin. Jouez alors avec Dan et utilisez sa capacité spéciale qui est de fabriquer des balles spéciales. Tirez alors en plein coeur de la statue et récupérez la balle d'âmes dans les décombres.

LE GARAGE
Pour pouvoir accéder au garage, il vous faut choisir Kevin parmi les personnages et utiliser sa fonction spéciale pour passer les rayons détecteurs, à savoir : l'invisibilité. Une fois à l'intérieur, rendez-vous au bout du couloir et observez l'image dans le cadre, sur le mur de droite. Celle-ci vous montre une certaine disposition des véhicules qu'il va vous falloir respecter. Penchez vous ensuite sur le panneau de contrôle, et petit à petit, déplacez les voitures pour libérer l'espace comme sur la photo. Un dernier véhicule devrait alors rejoindre la collection déjà joliment fournie. Allez parler à Suzie pour obtenir l'anneau de puissance.

MUR FISSURE PRES DE LA CHEMINEE
Je vous le donne en mille... Ce n'est autre que Mask qu'il vous faudra sélectionner pour forcer le passage grâce à la puissance de ses armes.

PROTECTOR ZZ SMILE
A part attendre qu'il ne vienne vous péter à la tronche je ne vois vraiment pas... Kevin en mode invisibilité peut toutefois outrepasser la garde de cet ennemi.

POUPEE MANGA LE RETOUR
Pour ce deuxième affrontement avec la miss, il va surtout vous falloir être patient. Après avoir désactivé les systèmes de sécurité, vous accédez à une drôle de pièce où plusieurs panneaux style garage électrique s'abaisseront et se lèveront indéfiniment. Profitez des zones de lumières qu'amène ce petit spectacle pour faire feu sur l'ennemi. Une centaine de balles devrait suffire à (enfin) l'arrêter. Utilisez la fille pour pouvoir zoomer à loisir et ainsi être sûr d'atteindre votre cible. Après la bataille, désactivez le dernier système de sécurité afin de ramener la lumière sur la piscine.

RESIDENCE SECONDAIRE
Utilisez Con pour pouvoir atteindre la chambre des enfants et vous trouverez dans des étagères non loin une gravure étrange.
Allez vers la vieille horloge et interagissez avec l'anneau de temps. Vous obtiendrez ainsi une balle d'âmes. Pour vous glisser dans le vide ordures, sélectionnez Con parmi vos personnages.

LA CHEMINEE
Activez l'anneau d'eau dans l'inventaire pour éteindre le feu de la cheminée et ainsi obtenir une seconde balle d'âmes.

LA PISCINE
Une fois éclairée (voir "Poupée manga le retour", rendez vous vers celle-ci. Passez dans l'angle près des valves et insérez les deux gravures étranges retrouvées précédemment. Abaissez le levier et la piscine sera à présent vidée. Vous pouvez à présent atteindre le sous-sol qui conduit vers la salle de liaison. Juste avant d'arriver vers la porte, un son retentira. Tirez dans le mur avec Mask pour trouver Travis et une nouvelle chambre d'Harman.

PHASE FINALE
Muni des 3 balles d'âmes, rendez-vous dans la piscine vidée. Passez par les portes secrètes et donnez vos laissez-passer au portier. La porte de liaison passée, vous rencontrez Laser Smile. Ce dernier, même ligoté, représente un grave danger pour votre santé immédiate. Accostez le donc avec Kaede et utilisez le zoom de son arme pour viser en pleine tête. Vous ne pouvez aborder la dernière bataille qu'avec Dan. Choisissez donc ce perso avant d'entrouvrir la dernière porte. La méthode pour battre l'assassin, et donc le Boss de fin est un peu particulière pour ce qui est de ce

niveau. Prenons cela comme un duel de cow-boy. Ne dégainez pas de suite sinon vous prendrez une balle à coup sûr. Il vous faut tout d'abord patienter et attendre que l'oiseau - ou plutôt le pigeon - sur son épaule s'envole. Lorsque vous êtes sûr que ce n'est pas une feinte et qu'il décolle réellement, maintenez la touche de vision et faites feu. Touchez le 4 fois pour remporter le duel.

CIBLE : 04 - ALTER EGO

Passez dans la chambre d'Harman et jetez un coup d'oeil à la télé. Sortez ensuite vers l'extérieur.

ECHANTILLONS DE COULEUR
Parlez à Iwazaru pour les récupérer toutes.

TONNEAUX DANS L'ALLEE
Le catcheur se fera un plaisir de vous en débarrasser.

ROLLER SMILE
Roller Smile est plus déconcertant que méchant. A votre approche, il se mettra en boule et roulera en votre direction. Dégommez le avant qu'il ne vous atteigne.

LE LABYRINTHE
Pour vous éviter tout problème d'orientation dans les ruelles blanches après la porte rouge, optez pour le personnage du voleur (Coyote). Il trouvera alors la sortie de lui-même.

LAMPES DANS L'EGLISE
Eclairez la lampe non allumée dans les couloirs de l'église pour faire apparaître un couloir. Suivez alors les deux petits garçons.

LE PARASITE DANS L'EGLISE
Ce parasite est encore plus costaud et répugnant que les autres. Pour vous en débarrasser, commencez par tirer sur les points jaunes, puis repérez le point rouge, juste au dessus de l'orifice lui servant à pondre des oeufs. Avec le personnage de Dan, utilisez la commande spéciale et tirez en plein dedans. La voie est libre !

PENDULE SUR TONNEAU
Sélectionnez l'anneau de temps et rentrez en action avec le pendule. Vous pouvez ensuite récupérer la gravure étrange juste derrière.

MOULINS A VENT
Grâce à l'anneau de vent, faites actionner toutes les éoliennes. Le portail donnant sur la propriété de Trévor s'ouvre alors.

PANNEAU DE COULEURS
En possession de tous les échantillons de couleurs donnés par Iwazaru, callez la gravure étrange dans le dispositif et laissez la machine faire d'elle-même. La maison de Trévor deviendra alors accessible.

LES TRANSPORTEURS
A droite de la propriété se trouvent 3 lampes à bougies éteintes. Allumez-les, et il vous sera alors possible de rejoindre divers endroits du niveau sans avoir à parcourir des milles et des cents.

MAISON DE TREVOR
Pour libérer l'entrée à la maison, choisissez Dan et fabriquez une balle spéciale pour l'envoyer en plein dans le point rouge.

PHASE FINALE
Le dernier acte de cette zone vous confronte à des Rangers de bande dessinée. Vous devez en affronter 8, et le choix des personnages du Killer 7 vous est imposé avant chaque combat. Ainsi toute une suite de duels décidera du

vainqueur. Remportez plus de combats que vos ennemis pour gagner. Aucune stratégie particulière n'est à respecter, contentez vous de tirer sur votre opposant. Suivant le niveau développé par vos persos, vous sortirez victorieux ou non du duel. Pour l'avant-dernière manche qui confrontera Mask à Handsome Purple, attendez que le catcheur se transforme, puis appuyez sur la touche de capacité spéciale jusqu'à positionner l'indicateur sur x0. Tirez alors pour éliminer votre ennemi d'une seule balle.

CIBLE : 05 - SOURIRE (1ère PARTIE)

Inspectez dans l'ordre : la chambre d'Harman, la salle interdite, puis l'extérieur.

LA RECEPTION
En passant derrière le comptoir de la réception un bruitage retenti. Revenez alors lorsque l'étage sera éclairé (il vous suffit pour cela d'aller récupérer la balle d'âmes du deuxième étage) et utilisez Kaede pour lever la barrière d'une douche de sang. Une balle d'âmes vous attend derrière la vitre.

SALLE 203
Pour pénétrer dans la salle 203, et ainsi récupérer une balle d'âmes, il vous faut au préalable éliminer un parasite. Procédez alors comme d'habitude, tirez chaque point jaune puis choisissez Dan pour éliminer le point rouge d'une balle spéciale (la bleue).

SALLE 306
Dans la salle de bain, une balle d'âmes baigne dans la baignoire remplie d'eau. Malheureusement pour vous un sèche-cheveux fait trempette avec elle... Tirez donc sur le fil de l'appareil avant de la récupérer.

SALLE 404
A l'intérieur de cette salle se trouve une armoire fissurée. Tirez dedans avec le catcheur et récupérez la balle d'âmes.

5ème ETAGE
Le 5ème étage regorge de tout un tas d'ennemis indestructibles. Choisissez Kevin et sa capacité à disparaître pour passer ce niveau sans encombres.

SALLE 502
Au fond de la chambre, allumez les bougies grâce à l'anneau de feu. Récupérez ensuite la balle d'âmes dissimulée derrière la table de chevet.

SALLE 601
Parlez à Travis et celui-ci fera apparaître une balle d'âmes sur le radiateur. Il ne vous reste plus qu'à tendre la main pour vous en saisir.

7ème ETAGE
Utilisez l'anneau de vent sur les fleurs pour pouvoir repérer la balle d'âmes. Ramassez celle-ci puis passez dans la suite pour l'acte final...

PHASE FINALE
Le monstre qui vous attend derrière la porte de liaison n'est pas des plus jolis... Plusieurs points rouges sont disposés sur le corps de celui-ci, et il vous faudra tous les toucher avant qu'il ne fonde sur vous pour triompher. En utilisant Kaeda, tout peut aller très vite, mais le principal problème est la fâcheuse tendance du Sous-Boss à courir vers vous lorsqu'il ne vous restera plus qu'un seul et unique point à viser. Commencez donc, avec le personnage féminin, à descendre l'un après l'autre les points rouges parsemant le corps de la bête en utilisant le zoom. Laissez le plus gros pour la fin (à savoir celui à droite de son torse) et dézoomez pour l'abattre. Ce chapitre ne contient pas de Boss de fin...

CIBLE 05 - SOURIRE (2ème PARTIE)

TOILETTES POUR DAMES
Pénétrez-y avec Kaede, puis allez tirer la chasse d'eau dans le compartiment WC. Vous obtenez un code (55549) + une

cassette.

CASSETTES AUDIO
Vous en trouverez 6 dans les salles de classes, 1 dans les toilettes pour dames, et une autre dans l'allée aux tableaux. L'avant dernière est dissimulée dans un des casiers (voir "Couloir aux casiers") et la dernière est à prendre lors de la phase finale.

OBTENIR LE LECTEUR DE CASSETTES
Rendez-vous dans la salle des données et rentrez le code 3576 dans le panneau de contrôle (nombre de transformations pour chaque élément sur les dessins). Une trappe secrète avec Travis juste derrière s'ouvrira alors. Parlez lui pour obtenir le lecteur. A vos cassettes ! Il vous faut à présent toutes les écouter.

COULOIR AUX CASIERS
Tirez dans celui numéroté 656 pour bénéficier d'un court entretien avec Travis. Allez ensuite tirer sur le numéro 666 pour trouver une balle d'âmes ainsi que l'avant dernière cassette audio.

OBTENIR LE MASQUE DE FER
Dans l'allée aux casiers, juste après avoir résolu l'affaire du casier 666, tirez sur les casiers envoyant des signaux (clignotant) jusqu'à ce qu'un certain masque ultime apparaisse. Ramassez le alors avec le catcheur pour obtenir son ultime transformation.

DESACTIVER LE VERROU DU DEUXIEME ETAGE
A nouveau, tirez sur le casier numéroté 666. Plusieurs casiers se mettront alors à scintiller. Tirez sur ceux-ci jusqu'à ce que la grande porte de métal s'ouvre d'elle-même. Il vous sera ainsi possible d'accéder au couloir.

CAFETERIA
Dans la cafétéria, un gros parasite vous attend de pied ferme. Agissez comme d'habitude pour éliminer l'ennemi.

LA BIBLIOTHEQUE
Un sous boss vous attend entres les murs de la bibliothèque. Pour le vaincre, tirez sur son corps puis flinguez les balles triangulaires qu'il vous envoie avant qu'elles ne vous atteignent.

ROULETTE RUSSE
Le jeu de la roulette russe se déroule à la manière d'une cinématique et vous n'avez pas à y participer. La séquence terminée, partez dans la chambre et activez le panneau de contrôle. Rentrez alors les deux codes nécessaires à l'ouverture du sas. A savoir 55549, puis 72712 (les codes donnés par les deux premières cassettes). Un coffre fort vous attend derrière la porte. Pour venir à bout de cette ultime sécurité, choisissez Con Smith parmi les personnages puis commencez lentement à faire tourner le verrou dans un sens. Lorsque vous entendrez un son, tournez dans l'autre sens jusqu'à l'ouverture complète.

SALLE DES TROPHEES
Pour quitter les lieux, visez sur le trophée scintillant dans l'armoire à poussière. Continuez ensuite vers l'escalier de secours.

ANALYSE DES CASSETTES
Voici les infos importantes fournies par chacune des cassettes :
Cassette 1 : Code du coffre : 55549
Cassette 2 : Second code du coffre : 72712
Cassette 3 : nom du gosse : Emir Parkreiner
Cassette 4 : numéro carte étudiant : 00480158
Cassette 5 : date d'anniversaire : 22 novembre 1942
Cassette 6 : Lieu : Alabama ; Groupes sanguins : Père (A), Mère (O), Eimer (B)
Cassette 7 : Nom des parents : Michael et Katharine
Cassette 8 : Date de décès : 28 avril 1952
Cassette 9 : RAS

Cassette 10 : code sécurité sociale : AIGLE

OUVERTURE DU GYMNASE

Pour ouvrir le gymnase, vous devez dans un premier temps regagner la salle des données. Insérez la gravure étrange dans le terminal et lancez le programme de la machine. Il vous faut alors répondre à toute une série de questions dont les réponses sont contenues par les cassettes audio. Lisez donc le paragraphe ci-dessus pour ne pas sécher. Pour ce qui est des dates (naissance et décès) il vous faut les rentrer sans laisser d'espace et en chiffre. Par exemple pour 22 novembre 1942, rentrez 22111942.

PHASE FINALE

Dans le gymnase, allez activer le panneau de contrôle du fond. Une séquence narrative s'en suivra alors. Vous serez après celle-ci confronté à un bon gros pendu. Votre but est de le faire se balancer. Tirez donc sur un coté afin de débuter son balancement, puis sur l'autre pour accentuer sa petite danse macabre. Lorsque la manipulation aura fonctionné, le Boss devrait perdre son pantalon. Visez alors le point rouge sans modération jusqu'à lui arracher les jambes. Tout un tas de petits copains à lui viendra alors vous rejoindre, et un mystérieux revolver apparaîtra sur le sol. Pour le moment vous ne pouvez prendre cette arme, ni même venir à bout de cette petite armée nouvellement apparue. Vos personnages y passeront tous les uns après les autres. Acceptez ce triste destin jusqu'à ce que vous dirigiez Garcian Smith. Ramassez alors le revolver et tirez sur le dernier ennemi qui vous fait face.
Finissez ensuite de vous débarrasser du gros pendu en lui tirant dessus.

LA VERITE TOUTE LA VERITE

Ce chapitre de fin qui n'en est pas vraiment un, vous permettra toutefois d'éclairer pas mal de choses concernant le scénario du jeu.
Au contrôle de Garcian, passez derrière la réception et observez les traces de sang. Rendez-vous ensuite dans la cage d'ascenseur et laissez vous guider jusqu'au prochain niveau. Trouvez la salle 203 et pénétrez entre ses murs. A nouveau, regardez le mur maculé de sang. Revenez à l'ascenseur et laissez vous balader ainsi de lieu macabre en lieu macabre pour en apprendre un peu plus sur le triste sort de vos pauvres coéquipiers. Après votre rencontre avec les dirigeants du dernier étage, reprenez le chemin de l'ascenseur. Passez la porte de la chambre interdite puis rendez-vous sur le toit. Approchez de l'homme aux 3 yeux et tirez dans l'oeil sur son front pour qu'il se referme. Les derniers éléments de l'histoire vous seront alors révélés...

CIBLE 06 : LION

Lorsque vous finissez le jeu pour la première fois, un ultime niveau apparaît parmi l'échantillon de choix. Celui-ci vous permettra d'investir la fameuse salle du mobile home d'où s'élèvent les horribles cris tant entendus au cours de l'aventure. Rien de bien compliqué, mais de nouvelles révélations à la clef, et surtout, un mode Killer 8 débloqué avec en prime une nouvelle personnalité ! Dernier conseil avant de vous laisser : pour éliminer les Smiles, utilisez le viseur automatique, c'est en effet la seule manière de les faire disparaître.

Killzone

© Sony / Guerrilla 2004

NOUVEAUX PERSONNAGES

Luger : Terminez la mission 2.
Rico : Terminez la mission 3.
Hakah : Terminez la mission 4.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Tout commence par une cinématique vous mettant dans l'ambiance du jeu et vous expliquant pourquoi une guerre a éclaté et pourquoi elle est si meurtrière… Solution réalisée en mode Normal.

Mission 1 : Assaut Helghasts

Objectifs :
- Défendez le gourbi.
- Allez au prochain gourbi.
- Défendez le second gourbi.
- Courez vers l'épave pour vous mettre à couvert.
- Défendez la tranchée principale.
- Reprenez la tranchée principale.
- Entrez dans la zone industrielle.

Tout d'abord choisissez votre personnage Templar. Vous arriverez en pleine bataille, vous vous trouvez dans les tranchées. Tout d'abord repoussez les assauts Helghasts, Le Joystick de gauche permet de se déplacer, le droit de contrôler la visée du fusil. Appuyez sur R1 pour tirer. Une fois les attaques Helghasts repoussées, allez sur le flanc droit dans la tranchée. Ensuite une fois les assauts repoussés, courez et suivez le militaire, appuyez sur L3 pour sprinter. Rentrez dans le Bunker, vous devrez repousser à nouveau les assauts des Helghasts qui viendront en masse. Vos coéquipiers seront là pour vous épauler. Une fois cet objectif réussi, sortez du bunker et prenez le chemin qui se se sera ouvert. Vous aurez un Checkpoint, vous verrez un homme blessé, continuez dans la tranchée un Helghasts sera devant vous, tuez-le. Vous verrez un bunker, rentrez dedans et utilisez la mitrailleuse lourde. Appuyez sur X pour l'utiliser et tuez les Helghasts qui viennent à vous. Une fois la position assurée, sortez du bunker et continuez dans la tranchée. Vous aurez un Bunker, appuyez sur L1 pour lancer une grenade. Au passage vous aurez tué un Helghast, continuez dans la tranchée puis jetez une grenade sur le recoin de gauche et arrivé au bout de la tranchée, 3 Helghasts vous attendent sur un muret. Armez-vous de votre fusil et tuez-les. Continuez dans la tranchée, vous verrez que 2 de vos hommes sont en infériorité numérique, tuez les Helghasts qui se trouvent en hauteur. Ensuite rentrez dans la Zone industrielle, c'est l'ouverture dans le mur. La mission sera terminée.

Objectifs :
- Tuez les snipers.
- Infiltrez les ateliers de maintenance des navettes.

- Détruisez le transport blindé.

Montez sur le château d'eau et récupérez le fusil de Sniper. Au loin, vous verrez dans un bâtiment un sniper. Tuez-le. Une fois ceci de fait, regardez légèrement sur votre gauche, vous verrez des Helghasts qui tirent sur vos hommes, prenez votre sniper et tuez-les. Une fois l'objectif réussi, suivez les hommes et planquez vous derrière le char. Tuez les 2 snipers au loin. L'artillerie vous fera une brèche parmi les décombres, faites très attention sur le côté gauche, vous verrez 5 Helghasts qui vous tirent dessus. Ensuite montez dans le tube, vous verrez 3 Helghasts qui arrivent sur vous, tuez-les. Ensuite prenez sur votre gauche, vous verrez un soldat, rejoignez-le vous aurez atteint un checkpoint. Un char arrive sur vous et décime toute votre escouade. Ramassez le lance-roquette sur le soldat mort, et détruisez le char. Vous aurez un assaut Helghasts, repoussez-les. Ensuite rejoignez le soldat sur votre droite, là, vous aurez plusieurs Helghasts qui arrivent droit sur vous, tuez-les également. Armez-vous de votre Lance-roquette et détruisez-le char. Prenez sur votre droite et rejoignez vos amis à la porte. La mission est terminée.

Objectifs :
- Atteignez le QG de l'ISA.
- Détruisez les chars Helghasts

Tout d'abord, vous verrez un vaisseau qui passe au-dessus de votre tête, ne vous en occupez pas. Repoussez les assauts Helghasts qui viennent à vous, ensuite montez les escaliers qui se trouvent sur votre droite. Arrivé en haut, prenez sur votre droite, vous verrez des mini-centrales électriques, puis au bout, vous verrez un escalier, montez-y. Une fois en haut sur votre gauche se trouvent 3 Helghasts tuez-les. Vous verrez à nouveau des mini-centrales et 2 Helghasts qui foncent sur vous, tuez-les. Ensuite sur le côté droit, sur l'autre rive, 3 Helghasts vous tirent dessus, armez-vous de votre fusil à lunette et tuez-les. Ensuite empruntez le petit pont qui rejoint l'autre rive, 2 Helghasts se trouvent dans le renforcement sur votre droite tuez-les. Ensuite passez à nouveau les mini-centrales et vous verrez que derrière 2 caisses se cachent 2 Helghasts, tuez-les. Descendez les escaliers et vous verrez que 3 Helghasts vous attendent, envoyez une grenade pour les tuer. Une fois descendu armez-vous de votre lance-roquette et regardez sur la route 2 chars s'y trouvent, détruisez-les. Continuez tout droit, et rentrez dans le bâtiment.

Objectifs :
- Faites un rapport au QG de l'ISA.
- Défendez le périmètre du QG.

Descendez les escaliers et suivez le soldat, il va vous emmener au commandant.
Tout D'abord, un camion déposera des Helghasts, vous devrez repousser leur assaut, ceux-ci étant nombreux, vous devrez protéger coûte que coûte cette position. Une fois ceci d'effectué, les chars alliés viendront vous aider. Ensuite suivez le soldat, vous aurez un checkpoint, vous vous retrouvez dans un hangar et vous tombez dans une embuscade. Vous aurez des caisses pour vous protéger, vous aurez pas moins de 4 Helgasts à tuer. Ensuite continuez à suivre le soldat et utilisez la mitrailleuse lourde. Une fois équipé, vous verrez en contrebas plusieurs Helgasts qui vous tirent dessus, tuez-les grâce à celle-ci. Une fois ceci de fait, suivez le soldat. Il vous emmènera devant une grande porte d'un hangar. Vous aurez droit à une cinématique.

Mission 2 : Vecta évacue

Objectifs :
- Echappez-vous du QG.

Tout d'abord, prenez sur votre gauche tout en suivant les soldats. A un moment donné vous verrez en contrebas 3 Helghasts, tuez-les puis prenez sur votre gauche les escaliers. Avancez un tout petit peu et 5 Helghasts sortiront des bureaux, tuez-les puis arrivé au bout du couloir prenez sur votre gauche, au loin vous verrez 3 Helghasts tuez-les également. Prenez le couloir sur votre droite, vous verrez 2 Helghasts vous foncer dessus tuez-les. Ensuite continuez et vous verrez des soldats dans une pièce, là vous tombez dans une embuscade, pas moins de 5 Helghasts sont là, cassez une des vitres et rejoignez-les pour les aider. Une fois la pièce sécurisée. Prenez le couloir jusqu'à ce que vous atteignez un Checkpoint. Une fois devant le soldat, suivez-le, il vous emmènera devant un escalier, allez-y. Tuez les 5 Helghasts et empruntez le couloir sur votre gauche, à un moment donné, vous aurez une intersection sur votre droite, prenez-la et rejoignez les soldats. Vous verrez 5 Helghasts foncer sur vous, tuez-les, vos coéquipiers vous aideront.

Ensuite allez dans le couloir d'où les Helghasts sont venus et prenez sur votre droite, tuez les 2 ennemis qui viennent à vous et continuez votre chemin. Prenez sur votre droite, tuez-les 2 ennemis et ceux d'en face et descendez en bas dans les débris. Prenez la porte sur votre droite et tuez-les 2 Helghasts. Ensuite une fois dans le couloir, prenez sur votre gauche et vous verrez que vos alliés se font tirer dessus, allez leur prêter main forte et tuez les 4 Helghasts. Suivez le soldat qui vous emmènera dans la cour, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Repoussez l'attaque Helghasts.
- Entrez dans le bâtiment de recherche.

Rejoignez-le Soldat qui se trouve devant vous et planquez-vous derrière le mur. Utilisez la mitrailleuse et repoussez les attaques Helghasts au sol. Une fois les attaques repoussées, suivez le soldat qui vous mènera devant le bâtiment de recherche. La mission est terminée.

Objectifs :
- Récupérez la clé de mise à feu de la plate-forme SD.
- Echappez-vous du bâtiment de recherche.

Commencez par monter les escaliers et à prendre le couloir sur votre gauche. Arrivé dans cette pièce vous aurez des escaliers, tuez les 2 ennemis sur le côté droit et avancez un peu, retournez-vous et vous verrez à nouveau un ennemi, tuez-le. Montez les escaliers et sautez dans le trou qui s'est formé au sol. Avancez, vous serez dans un vestiaire et 4 Helghasts foncent sur vous, tuez-les. Continuez tout droit dans le couloir, puis vous verrez que des soldats tirent sur les Helghasts sur le côté droit de la pièce. Une fois la pièce nettoyée, rejoignez-les et vous récupérerez la clé. Les soldats vous escorteront, suivez-les et aidez-les à nettoyer les pièces de leurs ennemis. Une fois la porte souhaitée atteinte, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Atteignez la salle des Communications.

Tout d'abord, descendez les escaliers et passez par la porte qui se trouve en face de vous. Une fois passée prenez sur votre gauche, là vous arriverez devant un poste de communication, vous verrez des soldats Helghasts tirez en contrebas contre vos amis. Donc armez-vous et tuez des 2 côtés de la pièce en hauteur sur les balcons les Helghasts. Une fois ceci d'effectué, rejoignez vos amis qui sont dans l'eau. Prenez sur votre gauche et tuez les Helghasts qui viennent à vous. Prenez le couloir sur votre gauche et continuez tout droit, tuez les 2 Helghasts, puis, continuez votre chemin. A un moment donné sur votre droite, vous aurez une sortie, allez-y. Vous arrivez donc dans cette pièce, vous aurez des ennemis sur le côté droit et gauche, envoyez-leur quelques grenades pour les tuer. Une fois la pièce nettoyée, prenez sur votre gauche, là vous verrez un soldat mort sur un mur, récupérez son fusil à pompe et prenez la porte qui se trouve à côté de lui. Descendez les escaliers, vous aurez atteint un Checkpoint, prenez sur votre gauche et tuez les Helghasts. Petit conseil, armez-vous du fusil à pompe, les dégâts seront plus grands près de l'ennemi. Une fois ceci de fait, prenez sur votre gauche, vous arriverez dans une salle où des machines sont entreposées. La porte devant vous s'ouvrira et 5 Helghasts, très bien armés, foncent sur vous, tuez-les. Ensuite empruntez le passage d'où ils sont venus et prenez sur votre gauche à la première intersection. Une fois dans cette pièce, prenez sur votre gauche et tuez les 5 Helghasts, qui s'y trouvent. Allez au milieu de la pièce et utilisez l'échelle, une fois en bas, tuez les Helghasts qui s'y trouvent.
Descendez à nouveau l'échelle et sortez du conduit, vous aurez 2 Helghasts à tuer. Montez les escaliers sur votre gauche et prenez sur votre droite. Vous aurez une pièce avec pas moins de 6 ennemis, tuez-les. Ensuite prenez sur votre droite, puis sur votre gauche, vous verrez un soldat étendu sur le sol mort. Prenez sur votre gauche et passez la porte. Vous serez dans une salle de contrôle avec plusieurs écrans de contrôle. Tuez les Helghasts qui s'y trouvent à l'intérieur, puis prenez sur votre droite, vous verrez une porte. Allez-y montez les escaliers et vous verrez une descente d'escaliers sur votre droite, allez-y. La mission sera terminée, et vous aurez droit à une cinématique.

Mission 3 : Nouveaux Alliés

Objectifs :
- Atteignez le parc.

- Offrez à Luger un tir de couverture.

Pour cette mission, vous serez assisté de Luger. Prenez sur votre gauche et longez les rails. Arrivé devant des débris, tuez-les 2 Helghasts qui foncent sur vous. Ensuite vous verrez une rambarde sur le côté droit et 2 ennemis cachés derrière des débris, envoyez une grenade pour les tuer. Passez par la porte et montez la pente qui mène à l'autre porte. Sur votre gauche, vous trouverez 2 ennemis tuez-les. Continuez à marcher sur la voie, à un moment donné, vous allez avoir 2 Helghasts surgir, tuez-les. Au loin, derrière des débris, 2 Helghasts vous tirent dessus, envoyez une grenade pour les tuer. Prenez la porte sur votre gauche et montez à l'échelle. Sortez d'ici en prenant sur votre gauche et rejoignez le soldat. Une fois rejoint, suivez-le, il vous mènera à une escouade d'hommes. Récupérez le fusil de sniper sur le banc et allez sur le côté du mur où un trou s'est formé. Vous verrez un autre sniper dans le bâtiment d'en face qui vous tire dessus. Ensuite, Luger sortira dehors, vous devrez la couvrir des snipers qui se trouvent dans le bâtiment d'en face. Vous aurez plusieurs Helghasts aux fenêtres tuez-les. Pour que Luger continue sa progression normalement, tuez les ennemis que vous verrez aux fenêtres. Une fois que Luger aura nettoyé la zone, rejoignez-la. Tuez les ennemis qui seront restés et une fois à l'intérieur de la pièce, prenez sur votre droite. Vous serez dans la pièce où vous avez snipé auparavant les ennemis. Tuez les 3 Helghasts qui viennent à vous, puis descendez les escaliers. Sur votre gauche vous vous retrouverez dans le hall du bâtiment, au loin vous aurez 7 ennemis à tuer. Une fois la pièce sécurisée, prenez sur votre droite les escaliers et allez tout droit dans le couloir. Vous verrez un soldat mort sur le côté gauche. Avancez un tout petit peu et la mission sera terminée.

Objectifs :
- Traversez le parc.
- Tuez les Helghasts qui opèrent la DCA.
- Atteignez le prochain niveau du Parc.

Vous voici sur la terrasse d'un café, descendez les escaliers et vous verrez 2 Helghasts vous tournant le dos, profitez-en et tuez-les. Allez vous poster à l'endroit où ceux-ci étaient, puis vous verrez 5 Helghasts à la terrasse d'en dessous se planquant derrière la fontaine, envoyez une grenade pour les tuer. Descendez à la terrasse suivante et vous voici à l'entrée du parc. Au lieu de continuer tout droit dans l'allée du parc, mettez vous sur le côté gauche de l'allée, pour éviter tout sniper. En face de vous se trouve un chapiteau, prenez sur votre gauche et planquez-vous derrière les sacs de sable. Sortez votre sniper et tuez l'Helghasts qui se trouve au loin et vous tire dessus avec sa mitraillette. Faites très attention derrière le chapiteau se trouvent 3 ennemis, tuez-les. Une fois le chemin rendu sécurisé, continuez tout droit vous verrez des tentes sur le côté gauche, avec plusieurs ennemis, tuez-les. Descendez les escaliers qui se trouvent en face de vous et allez sous le chapiteau aider vos soldats. Armez-vous de votre sniper et vous verrez au loin sur une terrasse 2 Helghasts armés de sniper, tuez-les. Ensuite sur votre gauche, vous verrez un mini-pont qui surplombe l'eau, allez-y et traversez-le. Continuez tout droit et légèrement sur votre droite vous verrez un mini-pont, traversez-le et vous aurez droit à un Checkpoint. Planquez-vous derrière un arbre et au loin vous trouverez des Helghasts qui vous tirent dessus, armez-vous de votre fusil de sniper et tuez-les. Sur votre droite, se trouve une terrasse avec 3 Helghasts tuez-les. Vous verrez que près de la terrasse se trouve une tente, allez-y, tuez l'Helghasts qui se cache derrière les sacs de sable. Descendez les escaliers et cachez-vous vite sur le côté gauche, prenez votre sniper et tuez les 2 ennemis qui se trouvent près de la DCA. Ensuite longez sur le côté gauche et vous verrez des tentes, tuez les ennemis qui s'y trouvent à proximité. Ensuite allez près de la DCA et tuez celui qui s'en occupe, une de faite. Ensuite allez à la suivante et faites pareil. Une fois les canons DCA neutralisés, prenez tout droit, et vous aurez des assauts Helghasts qui arrivent sur vous pas moins de 7 Helghasts. Continuez tout droit, vous verrez des centrales, ne vous en occupez pas, passez le chapiteau qui se trouve sur votre gauche, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Traverser le parc.
- Libérez le général Vaughton du corps de garde du parc.

Vous voici en pleine guerre.
Vous aurez plusieurs Helghasts à abattre, pour cela, cachez-vous derrière les arbres et tirez-leur dessus. Une fois les assauts repoussés. Continuez tout droit, à un moment donné vous verrez un campement. Tuez les gardes qui se trouvent sur votre droite et sur votre gauche se trouve une mitraillette mobile, tuez celui qui se trouve dessus. Ensuite au loin, vous verrez une motte, tuez les Helghasts qui s'y trouvent. Ensuite prenez sur votre gauche où avez tué l'homme à la mitraillette mobile, rentrez dans le bâtiment, la mission sera terminée.

Mission 4 : Hakha

Objectifs :
- Accédez aux taudis.

Tout d'abord, allez sur le côté droit et sur votre gauche vous verrez une porte allez-y. Une fois à l'intérieur, celle-ci se refermera, vos coéquipiers vous rejoindront en bas en prenant les escaliers. Une fois sur cette plate-forme, prenez l'échelle qui se trouve au fond à droite et descendez la suivante qui se trouvera sur votre gauche, ensuite vous aurez une nouvelle échelle sur votre droite, puis à nouveau à gauche. Là, vous subirez des tirs ennemis, les portes des ascenseurs étant ouvertes vous aurez des Helghasts qui vous tirent dessus, envoyez une grenade pour les tuer. Descendez à nouveau l'échelle puis, arrivé au dernier niveau de la plate-forme, sortez d'ici en empruntant le chemin qui mène en dehors de l'ascenseur. Tuez les quelques Helghasts qui s'y trouvent et vos coéquipiers vous rejoindront. Descendez les escaliers et prenez sur votre droite, vous verrez un soldat mort, continuez puis prenez sur votre gauche. La mission sera terminée.

Objectifs :
- Atteignez le centre commercial Waypoint.

Avancez et prenez sur votre gauche la porte. Vous verrez 3 Helghasts qui arrivent, tuez-les, puis mettez-vous à la rambarde et en contrebas vous verrez 3 Helghasts, tuez-les. Descendez les escaliers sur votre gauche, et arrivé en bas, prenez votre fusil et tirez légèrement sur votre droite, vous verrez un Helghasts avec une mitrailleuse mobile. Ensuite allez sur le trottoir d'en face où la route est accidentée et prenez sur votre gauche. Vous verrez 5 Helghasts arriver, tuez-les. Ensuite continuez et prenez sur votre droite à la porte qui se trouve dans le recoin. Montez les escaliers et prenez sur votre droite, arrivé à l'intersection prenez sur votre gauche. Avant toute chose, envoyez une grenade pour tuer les Helghasts qui s'y trouvent. Une fois place nette, allez vers la porte et prenez sur votre droite, allez à la porte du fond et vous verrez 2 Helghasts, envoyez une grenade pour les tuer. Descendez dans les débris et sur votre gauche se trouvent 2 Helghasts, tuez-les. Ensuite allez sur la route et un vaisseau Helghasts déposera pas moins de 10 hommes. Pour neutraliser la premier vague, envoyez une grenade, puis tirez dans le tas pour la seconde, restez caché derrière les blocs. Une fois tous les soldats tués. Regardez légèrement en haut et tuez les 2 Helghasts qui vous tirent dessus. Ensuite, prenez les escaliers sur votre droite, une fois en haut, prenez sur votre gauche et prenez sur votre gauche à nouveau la descente d'escaliers. Ensuite, continuez tout droit, puis cachez-vous derrière les débris, 4 ennemis viendront sur vous, tuez-les. Continuez au bout et sur votre droite vous verrez le centre commercial, la mission est terminée.

Objectifs :
- Atteignez les taudis.

Montez les escaliers sur votre droite et prenez sur votre gauche. Là vous serez devant des escalators et en haut des Helghasts vous tirent dessus. Tout d'abord tuez les 4 Helghasts pour que ce premier escalator soit libre. Ensuite allez tout droit et montez les escalators qui se trouvent devant vous, tuez-les 3 Helghasts qui se trouvent sur votre droite. Ensuite descendez les escaliers et vous verrez des snacks, prenez sur votre droite, vous contournerez les ennemis et envoyez-leur une grenade pour tuer tout le monde. Continuez tout droit et passez le snack qui brûle et sur le renforcement de droite, 2 ennemis s'y trouvent, tuez-les. Montez les escaliers et prenez sur votre droite. Vous trouverez un Helghast avec une mitrailleuse mobile et 2 autres qui bougent, envoyez une grenade pour les tuer. Continuez tout droit, vous aurez 2 Helghasts, un sur le côté droit, l'autre sur le côté gauche. Ensuite montez les escalators en face de vous puis tuez-les ennemis qui arrivent. Prenez sur votre gauche et longez la corniche, à un moment donné vous aurez 4 Helghasts qui vous attendent, envoyez une grenade pour les tuer. Continuez tout droit et passez la porte, puis la suivante en verre. La mission sera terminée.

Objectifs :
- Sauvez le colonel Hakha.

Traversez la passerelle et rejoignez la porte d'en face. Descendez les escaliers et passez par la nouvelle porte. Prenez sur votre droite, puis sur votre gauche traversez la porte. Ensuite vous verrez 3 Helghasts arriver tuez-les. Et planquez-vous derrière un mur, regardez en face de vous en hauteur vous avez 4 ennemis qui vous tirent dessus.

Descendez les escaliers, puis traversez la mini-passerelle. Planquez-vous derrière le container et regardez sur votre gauche, plusieurs ennemis arrivent, tuez-les.
Ensuite montez les escaliers et prenez sur votre droite, puis passez la porte. Vous aurez atteint un Checkpoint. Une fois dans le couloir, prenez sur votre gauche. Vous verrez vos amis en contrebas se faire tirer dessus. Regardez sur votre droite et vous verrez des ennemis tuez-les. Descendez en bas, tuez la nouvelle vague d'Helghasts qui arrive et prenez sur votre droite, tuez le garde qui se trouve sur le balcon et qui tire avec sa mitraillette. Ensuite traversez le mini-pont, puis tuez les gardes qui se trouvent en hauteur. Traversez à nouveau le mini-pont sur votre gauche, puis rentrez dans les containers, jetez une grenade avant toute chose pour tuer les 3 Helghasts qui s'y trouvent. Ensuite une fois sorti des containers, vous verrez des ennemis derrière un muret, tuez-les. Montez les escaliers et prenez sur votre gauche. Une fois dans le couloir sortez d'ici et tuez les ennemis qui se trouvent des 2 côtés de la route. Descendez les escaliers et prenez sur votre gauche. Traversez le mini-pont et rentrez dans le bâtiment et prenez sur votre droite. Ensuite allez tout droit, tuez les 4 ennemis qui s'y trouvent et rentrez dans le bâtiment vous venez de trouver le Colonel Hakha. La mission sera terminée.

Mission 5 : Evasion

Objectifs :
- Traversez les dunes

Tout d'abord, vous verrez un char Helghasts au loin, déposez des hommes et un homme sur une tourelle qui tire en votre direction. Utilisez le lance-grenades et faites place nette pour rendre le char hors service et tuer tous les hommes. Ensuite continuez tout droit, sur le chemin accidenté, vous verrez tout en marchant sur votre droite une échelle sur un support marron. Montez-la et une fois en haut prenez sur votre gauche, récupérez le fusil de sniper, ensuite, continuez tout droit dans l'herbe, vous verrez en contrebas plusieurs ennemis arriver, tuez-les, avec votre lance-grenades. Ensuite rejoignez vos amis en bas et continuez tout droit, vous verrez une rivière et par la même occasion vous aurez atteint un Checkpoint. Continuez tout droit, montez le versant et vous verrez un char arriver, tuez le garde sur la tourelle. Ensuite il déposera des hommes et au loin à gauche il y aura d'autre hommes. Tout d'abord tuez la première vague qui vient d'être déposée et descendez le versant. Prenez votre fusil de sniper et tuez les hommes au loin. Prenez sur votre droite et vous verrez une légère montée. Cachez-vous derrière le rocher sur votre droite et sur la colline d'en face vous verrez un sniper, tuez-le. Sur le côté droit se trouve également des homme tuez-les. Ensuite continuez tout droit, et au loin vous verrez une grosse cuve blanche. Descendez le versant, puis prenez les escaliers. Continuez vers la porte, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Atteignez l'entrée des Docks.
- Repoussez l'assaut des Helghasts sur la plage.
- Défendez l'entrée des Docks.

Tout d'abord, prenez sur votre droite et sortez de ce bâtiment. Postez-vous sur le balcon et vous verrez une plage de débarquement, vous devrez repousser les assauts Helghasts. Rien de plus simple, ceux-ci n'étant pas très malins, ils arrivent en groupe de 7ou 8 hommes. Vous n'aurez qu'à tirer une grenade avec votre fusil et vous en aurez tué 7 ou 8 pour le prix d'un. Vous aurez plusieurs assauts à repousser, utilisez les différents moyens, tels que la mitraillette ou le fusil de sniper pour les tuer. Vous aurez l'apparition d'un char sur la plage, prenez le lance-roquettes qui se trouve derrière vous et détruisez-le. Une fois tout les assauts repoussés, vous verrez sur votre droite un bâtiment en feu. Suivez vos hommes, ils vous mèneront à un Checkpoint, puis une fois sur le balcon, tuez les quelques Helghasts qui sont en contrebas. Il vous remarquera que pour aller sur l'entrée des Docks descendez sur la plage et prenez sur votre droite. Vous verrez 2 ennemis courir, tuez-les. Et continuez vers la colline, montez le versant et sur votre gauche vous verrez un bateau qui dépose à nouveau des ennemis. Aidez vos coéquipiers pour les tuer. Vous verrez que derrière les croix métalliques se trouvent des soldats, rejoignez-les et combattez de là les assauts Helghasts. Une fois tous ceux-ci repoussés, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Parvenez au point d'évacuation.

Descendez sur les Docks et sur votre gauche vous verrez une mitrailleuse, servez-vous en et tuez-les 2 bateaux

Helghasts qui tournent devant les Docks. Ensuite continuez tout droit, et passez par le chemin qui se trouve en face de vous. Une fois arrivé, utilisez votre sniper pour tuer les 2 soldats et regardez dans la tour un homme est armé d'une mitraillette tuez-le. Rejoignez le soldat qui se trouve derrière le container devant vous. Ensuite progressez avec vos soldats et vous verrez un trou dans un mur jetez une grenade et vous tuerez au passage 3 Helghasts. Continuez tout droit et à un moment donné prenez sur votre droite, vous verrez 4 Helghasts arrivez tuez-les. Continuez tout droit et prenez sur votre gauche dans le tunnel. Un soldat mort se trouve sur le mur, récupérez les munitions et prenez sur votre gauche. En hauteur sur la grue, vous aurez 3 types tuez-les. Ensuite continuez tout droit et à un moment donné sur votre droite vous verrez des escaliers prenez-les, une fois en haut prenez dans le hangar sur votre gauche passez la porte sur votre droite vous aurez un checkpoint. Ensuite allez tout droit à l'ouverture, et descendez les escaliers. Prenez sur votre droite et prenez les armes que le soldat mort a laissé. Rentrez dans le hangar et aidez vos coéquipiers sur votre gauche, qui repoussent les assauts Helghasts. Vous aurez des ennemis devant vous, envoyez leur une grenade, ceux-ci se déplaceront en groupe de 4. Vous aurez fini pour cette première vague et ensuite tuez les ennemis qui arrivent sur votre droite.
Une fois le périmètre sécurisé, allez près de la porte bleue et prenez le chemin sur votre gauche. Arrivé sur les Docks, au loin, vous verrez une porte d'hangar ouverte, allez-y. Une fois à l'intérieur, récupérez les munitions puis prenez sur votre droite. Vous verrez 3 Helghasts devant l'entrée, tuez-les, puis continuez tout droit sur les Docks, prenez les escaliers sur votre droite et une fois à l'intérieur des locaux, tuez les ennemis qui se trouvent en face de vous. Ensuite prenez sur votre gauche dans les locaux et sortez de là à un moment donné vous verrez sur votre gauche une descente d'escaliers allez-y. Cela vous mènera dehors, prenez tout droit et longez le contour du mur, vous verrez en face de vous 4 sorties d'égouts, ne vous en occupez pas et continuez votre chemin pour atteindre une ouverture. La mission sera terminée.

Objectifs :
- Trouver les embarcations et échappez-vous.

Suivez vos coéquipiers pour ce début de mission, il vous ménerons dans des Docks. Mais ceux-ci sont très bien protégés. Pour cela vous aurez 2 gardes sur le balcon, 2 gardes sur la première plate-forme et 2 autres sur la 2e plate-forme, établissez un plan pour tous les tuer. Ensuite vous aurez un assaut de 4 ennemis tuez-les. Ensuite passez par l'endroit où les 4 Helghasts sont passés. Une fois arrivé sur la plate-forme, suivez vos hommes et passez les escaliers sur votre gauche. Rentrez dans le tuyau et prenez sur votre gauche, au bout, vous arriverez dans une pièce où le sol est détruit, montez en haut et sur votre droite se trouve une porte, attendez les ennemis et tuez-les. Passez par la porte et montez à l'échelle. Une fois en haut en face de vous se trouve un local, envoyez une grenade pour tuer ses occupants. Allez dedans et sur votre droite se trouve un autre local, envoyez une grenade et tuez les occupants à nouveau. Ensuite regardez en contrebas vous avez 4 Helghasts, tuez-les, faites attention un d'eux, possède un lance-grenades. Ensuite passez sur votre droite, par la porte, et allez dans l'autre bâtiment, vous verrez d'autres ennemis tuez-les. Ensuite une fois dans le bâtiment, vous verrez 2 bateaux, pour vous enfuir. Mais pour cela en face de vous vous aurez 4 ennemis avec des mitraillettes vous tirant dessus. Une fois après avoir sécurisé le périmètre montez dans les bateaux et la mission sera terminée.

Mission 6 : Perdu dans les marais

Objectifs :
- Echappez-vous de la Mangrove.

Tout d'abord, détruisez le véhicule qui se trouve sur votre gauche puis celui sur votre droite. Ensuite regardez en face de vous des ennemis arrivent tuez-les. Ensuite suivez vos coéquipiers et vous verrez une épave de bateau et 2 soldats arriver, tuez-les. Ensuite continuez tout droit en remontant la rivière à un moment donné vous verrez une passerelle avec un garde, tuez-le. Continuez tout en remontant la rivière, vous trouverez 2 ennemis, tuez-les. Ensuite un bateau viendra déposer des ennemis mais avant qu'il les dépose envoyez une grenade pour le détruire et tuez ses occupants. Ensuite continuez à remonter la rivière et vous trouverez différents ennemis à tuer. Vous verrez des baraquements à un moment donné, allez-y et tuez tous les soldats ennemis que vous trouverez. Ensuite reprenez votre route en remontant la rivière, puis à un moment donné vous verrez un bunker et un ennemi qui vous tire dessus, allez près du bunker et jetez une grenade. Continuez et vous aurez cette fois-ci 2 bateaux et un bunker, détruisez-les bateaux puis tuez l'ennemi qui se trouve dans le bunker. Ensuite devant vous se trouve un filet, montez à l'échelle sur le côté droit et une fois sur la passerelle appuyez sur le bouton celui-ci s'abaissera. Descendez et continuez tout droit dans les marais, la

mission sera terminée.

Objectifs :
- Dirigez-vous vers la forteresse de l'ISA.
- Infiltrez-vous dans la base ennemie.
- Faites sauter les transports blindés lance-missiles.
- Abattez les navettes.

Donc tout d'abord, avancez tout droit et descendez le versant. Vous voici dans la base des Helghasts. Donc vous trouverez un ennemi sur le pont, tuez-le, ensuite 2 autres dans la base. Une fois ce beau monde tué, montez la pente sur votre droite et vous verrez un ennemi dans un Bunker, placez-vous derrière les sacs de sable et envoyez une grenade pour le tuer. Prenez sur votre droite, puis 2 longueurs plus loin vous verrez une tente au milieu, envoyez une grenade pour faire éclater les explosifs qui s'y trouvent ensuite continuez dans ce campement et vous verrez 2 ennemis, tuez-les. Allez à l'intérieur de la cabane et sur votre gauche vous trouverez un terminal activez-le. Ensuite, revenez à l'entrée de la cabane et vous verrez 3 ennemis qui viennent droit sur vous, tuez-les. Ensuite allez à l'endroit où les ennemis ont fait irruption où vous trouverez au milieu d'Helghasts, vous en aurez 4 à tuer. Ensuite sur votre droite vous verrez un terminal activez-le. Prenez le chemin sur votre droite, vous verrez la cabane avec des ennemis dedans, tuez-les. Ensuite vous verrez des lance-missiles allez derrière eux et placez une mine sur les 2 ceux-ci seront détruits. Ensuite revenez sur vos pas et prenez le chemin sur votre gauche, vous serez sur une plate-forme. Donc vous aurez tout d'abord des ennemis en face de vous au total 2, ensuite sur votre gauche 1 et sur votre droite 1 aussi. Une fois tués, allez sur la DCA et détruisez les navettes qui volent au dessus de votre tête. Ensuite suivez vos amis dans la rivière et la mission sera terminée.

Objectifs :
- Atteignez la forteresse de l'ISA.
- Repoussez l'attaque Helghasts contre la forteresse de l'ISA.

Donc tout d'abord avancez dans la rivière puis vous verrez en face de vous un bateau, détruisez-le, ensuite sur votre droite vous aurez un baraquement avec pas moins de 6 Helghasts, donc utilisez vos grenades pour la première vague et la seconde pour finir. Une fois sur la berge prenez sur votre droite, vers la forêt où l'eau ne se trouve plus au sol. Donc tout d'abord vous aurez des arbres devant vous, mais des soldats alliés se font tirer dessus derrière le gros rocher qui se trouve devant vous. A l'endroit où vous êtes, vous êtes dos aux ennemis donc vous n'aurez plus qu'à les tuer pour rejoindre vos coéquipiers. Ensuite montez le versant et vous aurez 4 ennemis en face de vous et 1 sur le côté droit, tuez tous ceux-ci et montez le versant. Suivez le chemin sur votre route vous rencontrerez des ennemis tuez-les, puis à un moment donné, vous attendrez un Checkpoint. Une fois celui-ci passé vous aurez une offensive des Helghasts, 5 au total, tuez-les. Continuez votre route, et vous verrez des ennemis par milliers, tout d'abord tuez ceux qui se trouvent sur les lieux, ensuite vous aurez un avion qui déposera 6 Helghasts, tuez-les et il y en aura un second, faites la même manœuvre. Ensuite vous verrez un trou dans la façade du QG, allez-y.
Une fois à l'intérieur, allez tout droit puis descendez les escaliers et suivez le soldat qui se trouve sur votre gauche. Il porte un bazooka en lui tirant dessus, vous verrez qu'il se fera tuer par l'avion, récupérez le bazooka et tirez sur l'avion pour le faire partir. Ensuite continuez tout droit et vous verrez 4 ennemis qui feront irruption tuez-les. Ensuite une fois à l'intérieur du bâtiment prenez sur votre droite et sur votre gauche. Donc vous vous retrouverez sur un pont, sur votre droite se trouve un ennemi tuez-le, 2 autres sur votre gauche, continuez tout droit sur le pont puis arrivé au bout sur votre droite vous aurez 4 ennemis à tuer. Montez les escaliers droit devant et la mission sera terminée.

Mission 7 : Chasse au traître

Objectifs :
- Traversez les marais.

Allez tout droit et avancez dans les marais, regardez légèrement en hauteur et détruisez-la mitrailleuse portative. Ensuite continuez tout droit et prenez sur votre gauche après le rocher, vous aurez un ennemi, tuez-le. Prenez sur votre gauche et en face de vous dans les herbes vous trouverez 3 ennemis à tuer. Ensuite prenez sur votre droite et au sol vous verrez des débris allez-y, 3 ennemis vous attendent, tuez-les. Ensuite continuez dans les marais et sur votre gauche se trouvent plusieurs Helghasts, tuez-les. Continuez dans cette direction, dans les marais et à un moment

donné sur votre gauche, sur la colline, vous trouverez plusieurs ennemis, tuez-les. Ensuite continuez tout droit et vous verrez 1 soldat dans l'eau tuez-le. Vous verrez un vaisseau qui emmène des ennemis, suivez-le à son point de ralliement. Sur votre chemin vous trouverez plusieurs ennemis, tuez-les et à un moment donné vous trouverez les débris du vaisseau avec plusieurs ennemis dans l'eau, tuez-les. Prenez sur votre droite derrière les rochers, plusieurs ennemis vous attendent, tuez-les. Ensuite empruntez le chemin devant vous et vous aurez fini la mission.

Objectifs :
- Atteignez les balises GPS.

Tout d'abord allez tout droit, puis montez le versant. Arrivé en haut, tuez les 3 ennemis qui sont devant vous puis les 2 qui se trouvent sur les chars avec leur mitraillette. Au fond à gauche vous verrez un autre char, tuez la personne qui se trouve dessus. Ensuite sur l'eau vous verrez 2 rochers, allez-y et une fois les 2 ennemis tués, montez le courant d'eau. Vous trouverez 2 ennemis à tuer, puis une fois en haut prenez sur votre droite. Au loin, vous aurez 4 Helghasts à tuer. Prenez sur votre gauche ensuite et vous verrez à un moment donné comme une sorte de petite île. Tuez le garde qui se trouve au milieu, puis prenez le chemin de gauche, tuez les 2 gardes que vous trouverez et montez le versant. Vous atteindrez un checkpoint, puis vous verrez sur votre droite un vaisseau muni d'une mitrailleuse, détruisez-le. Ensuite sur votre gauche vous aurez 3 gardes tuez-les. Allez de ce côté-ci puis montez le chemin, en face vous aurez 4 gardes et sur votre côté droit 2. Une fois le chemin nettoyé, allez sous la tente et appuyez sur l'ordinateur. Cela vous débloquera un passage sur votre droite, au-loin allez-y, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Triomphez du Helghasts avec le pointeur laser.
- Accédez au Bunker.

Tout d'abord allez tout droit, puis vous verrez une base Helghasts. Prenez sur votre droite, tuez les ennemis qui viennent à vous, puis restez dans les tranchées, vous verrez 4 Helghasts à nouveau tuez-les. Ensuite continuez dans les tranchées et au loin vous verrez d'autres ennemis tuez-les. Au passage tuez les ennemis qui se trouvent dans les bunkers en leur envoyant une grenade. Une fois sorti des tranchées rejoignez la grosse plate-forme sur le haut de la colline, le premier objectif sera atteint. Ensuite prenez sur votre gauche et rejoignez le bunker. La mission sera terminée.

Mission 8 : Se frayer un chemin

Objectifs :
- Traverser les collines.

Vous êtes muni d'un laser, ne l'utilisez pas pour l'infanterie, utilisez-le uniquement sur les chars. Regardez en contrebas vous verrez un petit campement avec des ennemis, pointez votre laser sur le char pour le détruire, tuez les ennemis par la suite. Ensuite prenez sur votre droite, montez le versant et droit devant, vous aurez 3 chars, utilisez le laser pour les détruire. Continuez sur le chemin et au loin, vous verrez une base, utilisez le laser et pointez-le sur le bunker, la base sera détruite. Allez dans le campement et prenez le chemin qui se trouve droit devant vous, vous aurez 2 vaisseaux munis de mitrailleuse détruisez-les ensuite continuez sur le chemin et sur votre droite se trouve une tour et 2 ennemis, envoyez une grenade grâce à votre fusil pour détruire le campement et sur votre gauche au loin vous avez un char, utilisez le laser pour le détruire. Ensuite utilisez le terminal pour ouvrir la barrière et continuez tout droit. Montez le versant et vous aurez terminé cette mission.

Objectifs :
- Traversez la jungle de la vallée.
- Détruisez le pont Helghast

Tout d'abord allez tout droit et prenez sur votre gauche. Montez le versant et vous verrez un char, tuez le garde qui se trouve dessus et derrière le char se trouve pas moins de 8 ennemis envoyez une grenade et vous les tuerez tous en 1 coup. Prenez le chemin sur votre droite, difficile à repérer dans toutes ses branches. Vous rencontrerez des ennemis sur votre chemin, tuez-les. A un moment donné vous arriverez dans un campement, tuez les Helghasts. Appuyez sur le terminal et passez par le chemin. Ensuite prenez sur votre gauche, levez la tête, vous verrez 2 ennemis tuez-les.

Prenez le chemin sur votre droite et vous verrez un char, plus des ennemis, tuez-les. Prenez le chemin derrière le tank vous attendrez un Checkpoint. Vous verrez 2 tours détruisez-les, puis sur votre droite se trouve un pont. Donc il y aura 2 tours au loin, plus des ennemis. Sur votre droite se trouve une plate-forme du pont qui descend allez-y, tuez les 2 ennemis, puis appuyez sur les 2 boutons respectivement. Descendez du pont, et prenez sur votre droite, remontez la pente. Vous aurez des ennemis tout au long de votre progression, à un moment donné vous aurez une place assez grande, vous retrouverez vos coéquipiers. Prenez sur votre droite et la Mission sera terminée.

Objectifs :
- Nettoyez les positions des mitrailleuses lourdes Helghasts
- Obtenez les charges explosives.
- Faites sauter le dépôt de ravitaillement.
- Accédez au bunker de commandement.
- Tuez les officiers Helghasts dans le bunker de commandement.

Tout d'abord, montez le versant et tuez les 2 gardes qui se trouvent dans les 2 bunkers, la barrière devant vous s'abaissera. Ensuite une fois dans le camp, tuez les ennemis qui se trouvent sur votre gauche et celui qui tient le canon au loin. Vous verrez une petite cabane, allez-y et sur le sol vous trouverez des mines prenez-les. Ensuite au loin les barrières se seront abaissées, mais 4 gardes feront leur apparition tuez-les. Continuez tout droit et prenez sur votre gauche, vous voici dans le campement où vous ferez sauter les dépôts de ravitaillement. Pour cela sur votre droite, descendez dans la tente et déposez la mine, faites de même pour le côté gauche pour les 3 autres tentes. La barrière au loin sera débloquée, vous aurez 5 Helghasts tuez-les. Ensuite prenez sur votre droite dans le campement et tuez les ennemis que vous trouverez dans les tentes. Ensuite montez le versant et sur la colline vous verrez un Helghasts tuez-le. Une antenne se trouve là, tuez les ennemis qui s'y trouvent puis allez dans le bunker. Pour cela prenez sur votre droite et suivez le chemin, vous tomberez sur 3 Helghasts rien de plus simple, puis une fois dans une pièce assez spacieuse prenez la sortie au fond à droite, il y aura un officier tuez-le. Prenez encore sur votre droite, vous trouverez 3 soldats normaux puis un officier, tuez-les. La mission sera terminée.

Mission 9 : Passés cachés

Objectifs :
- Atteignez la base lance-missiles.
- Triomphez des transports blindés Helghasts.

Avancez et sur votre droite vous verrez un pont avec 2 ennemis dessus, tuez-les. Avancez dans ce tunnel et vous trouverez plusieurs Helghasts cachés derrière un char, tuez-les. Ensuite, sortez du tunnel et prenez sur votre droite vous verrez un char, tuez l'ennemi qui se trouve dessus et derrière le char 3 ennemis sont là, tuez-les. Ensuite continuez tout droit dans la vallée. Et vous arriverez devant un grand portail noir, par la suite vous aurez atteint un Checkpoint. Sur le côté gauche, le mur est défoncé, allez-y et prenez sur votre gauche, vous trouverez 2 ennemis, tuez-les. Ensuite prenez sur votre gauche et utilisez le lance-grenades, devant vous se trouve une place avec plusieurs ennemis, 4 chars feront leur apparition, détruisez-les aussi. Une fois la place nettoyée, vous verrez sur le mur de gauche une porte, allez-y. La mission sera terminée.

Objectifs :
- Terrassez le général Lente et ses gardes du corps.
- Activez les moteurs des missiles.

Avancez et sur votre gauche se trouve une porte, tuez le garde qui s'y trouve. Ensuite cachez-vous derrière les piliers et de l'autre côté vous avez pas moins de 10 Helghasts, tuez-les. Une fois tout ce beau monde tué, prenez la descente sur le côté gauche de la pièce, descendez et vous verrez plusieurs Helghasts des 2 côtés. Envoyez une grenade pour les tuer, ensuite en face de vous, une plaque de couleur marron s'y trouve, prenez sur le côté gauche dans les bureaux et passez dans la pièce qui se trouve à sa droite. Descendez les escaliers, et vous vous trouverez devant une porte, celle-ci s'ouvrira. Devant vous, un garde, tuez-le, ensuite, derrière des caisses, 3 autres ennemis, tuez-les. Prenez sur votre gauche dans le tunnel, avancez et au bout se trouve dans un mini-bunker un helghasts tuez-le. Sur sa droite quelques ennemis, tuez-les également, prenez sur votre droite vous voici dans le hangar à missiles. Vous trouverez quelques ennemis tuez-les. Ensuite suivez Rico et vous voici dans un dépôt, tuez les 2 ennemis qui se trouvent face à

vous et passez sur votre droite pour récupérer les missions, puis prenez sur votre gauche vous trouverez d'autres ennemis. Ensuite sur votre droite vous arriverez dans une pièce éclairée, allez-y vous voici dans la pièce où vous activerez le missiles. Une fois ceci de fait, allez à l'autre sortie. Et vous voici à nouveau dans une salle activez le dernier missile. Et vous rejoindrez à nouveau vos coéquipiers, passez par la porte vous attendrez un checkpoint. Vous voici dans une pièce où des escaliers s'y trouvent, descendez en bas et prenez sur votre droite. Vous vous trouvez dans un couloir, allez au bout et prenez sur votre droite vous serez dans une salle de contrôle, à l'intérieur, se trouvent 3 Helghasts, ensuite au fond de la pièce des 2 côtés, des escaliers s'y trouvent, prenez sur votre droite et montez les escaliers, vous trouverez 2 commandos Helghasts, tuez-les. Allez au fond de la pièce et prenez sur votre droite, tuez le commando qui se trouve dans l'escalier. Vous voici à l'air libre, sur votre droite se trouvent 3 hommes, tuez-les puis, allez vers l'hélicoptère. La mission sera terminée.

Mission 10 : Plus loin, Plus haut

Objectifs :
- Traverser le col.

Tout d'abord prenez sur votre droite suivez le chemin. Sur votre droite en contrebas se trouvent des Helghasts, tuez-les et rejoignez cette place. Vous aurez une mini-base Helghasts. Allez sur la gauche de la tente vous trouverez un terminal, activez-le. En face de celui-ci, la grille s'abaissera, allez dans cette direction. Cachez-vous derrière les rochers et vous verrez 4 ennemis arriver, tuez-les. Ensuite remontez le chemin, vous attendrez un checkpoint. Prenez sur votre droite et vous voici dans une vaste plaine… Tout d'abord devant vous derrière les rochers, vous avez 3 Helghasts au fond, à droite 2 autres et au fond à gauche 2 autres. Ensuite allez au fond à gauche et légèrement sur la droite vous trouverez une montée, allez-y et à l'intersection prenez sur votre gauche, 2 ennemis s'y trouvent. Remontez et sur votre gauche se trouve, un Helghasts légèrement en hauteur muni d'une mitraillette et un autre à sa gauche, tuez-les et prenez sur votre gauche vous trouverez 3 autres ennemis. Montez le versant et en face de vous il y a 3 hommes, tuez-les. Prenez sur votre droite et continuez à suivre le chemin, vous atteindrez un checkpoint. Vous voici devant une base Helghasts qui regorge d'ennemis. Tout d'abord emparez-vous du canon sur votre droite. Une fois celui-ci pris, utilisez-le et nettoyez la base. Allez vers le terminal et débloquez le passage sur votre droite. Descendez dans la vallée, la mission sera terminée.

Objectifs :
- Atteignez la station de transfert orbital.
- Rebootez les serveurs.
- Réalignez la parabole des communications.

Avancez et devant vous des escaliers s'y trouvent. Montez-y et une fois en haut sur votre droite se trouvera 3 ennemis, tuez-les et à l'interieur 3 autres. Montez les escaliers oranges, puis dans la pièce 2 ennemis se trouvent au fond tuez-les. Ensuite sortez dehors grâce à la sortie sur votre droite, 3 ennemis feront leur apparition tuez-les. Allez sur votre droite et montez les escaliers oranges, à un moment donné sur votre gauche se trouvera une pièce allez-y, puis tuez les 4 ennemis et allez rebooter les serveurs. Sortez d'ici et continuez à monter les escaliers. Arrivé en haut, sur votre gauche se trouve une salle allez-y. Vous trouverez une salle où des outils sont entreposés et par la même occasion quelques ennemis. Une fois la pièce nettoyé, prenez sur votre gauche et sortez dehors sur la plate-forme. Faites le tour et montez les escaliers. Vous atteindrez un checkpoint, devant vous se trouve 4 Helghasts et au fond à droite un avec une mitraillette. Vous trouverez un terminal activez-le et la parabole changera de direction. Ensuite allez sur les escaliers qui mènent dans une vallée, des ennemis s'y trouvent, sur le renforcement de droite se trouvent 3 helghasts tuez-les et au loin un autre. Ensuite continuez tout droit et prenez sur votre droite au bout. Vous trouverez une tente avec 2 ennemis, ensuite sur le côté gauche du pont, il y a un terminal activez-le et le pont sera à nouveau opérationnel. Traversez-le et tuez les 2 ennemis. Continuez toujours tout droit dans la vallée puis à un moment donné vous aurez en contrebas une base ennemie, avec 6 Helghasts, tuez-les. Et montez le chemin sur votre droite, et vous atteindrez la station. Mais celle-ci est très bien gardée, continuez à monter, vous trouverez derrière des sacs de sable 4 Helghasts, tuez-les. Montez les escaliers et prenez sur votre gauche. La mission sera terminée.

Mission 11 : Espoir

Objectifs :

- Activez l'ascenseur à navette.
- Montez dans la navette.
- Déclenchez le lancement de la navette.

Prenez les escaliers sur votre droite et vous verrez une navette au milieu de la pièce. Plaquez-vous contre le côté droit et vous verrez 2 ennemis patrouiller, tuez-les. Allez à leur endroit et descendez les escaliers vous trouverez 3 ennemis. Un panneau de contrôle se trouve dans la pièce, activez l'ascenseur navette. Une fois activé, remontez les escaliers et 4 Helghasts arriveront. Prenez la porte par où ils sont arrivés et montez les escaliers. Vous arriverez dans une pièce, des ennemis s'y trouvent, tuez-les. Montez les escaliers et allez au fond vous trouverez une pièce, prenez sur votre gauche et vous aurez quelques ennemis à tuer. Arrivé au bout, prenez sur votre gauche et montez les escaliers, vous atteindrez un checkpoint, une fois à l'air libre prenez sur votre droite. Le premier escalier est détruit, prenez le second. Arrivé en haut, activez le terminal qui vous permettra d'accéder à la navette. Ensuite faites le tour de celle-ci et tuez les Helghasts qui se trouvent devant la tour. Le chemin étant détruit pour poursuivre, sautez en bas et prenez la porte. Montez tout en haut de la tour au passage vous aurez tué 3 ennemis. Une fois en haut de la tour de contrôle, sortez dehors et prenez les escaliers sur votre droite. Arrivé à l'interieur du bâtiment tuez les ennemis et déclenchez le lancement de la navette. Retournez vite à la navette. La mission sera terminée.

Objectifs :
- Montez dans le module de transport.

Vous vous trouvez au milieu de la pièce, prenez sur votre gauche où le tunnel est ouvert. Une fois passé sur votre gauche se trouvent 2 ennemis, tuez-les puis prenez sur votre droite, au fond il y a d'autres ennemis. Prenez sur votre gauche l'autre tunnel et tuez les 2 ennemis. Ensuite prenez sur votre droite où auparavant vous aurez tué 2 gardes. Avancez et vous voici dans une pièce, 3 gardes s'y trouvent, continuez tout droit puis prenez sur votre gauche vous monterez sur une navette. Vous traverserez la base pour atteindre un autre point. Sortez du vaisseau et suivez votre escouade. Vous voici devant 3 entrées, vos chemins se séparent ici. La mission est terminée.

Objectifs :
- Désactivez les systèmes de refroidissement.
- Accédez au module de commande.

Donc prenez l'échelle et descendez en bas. Passez par le tunnel et prenez sur votre droite 3 ennemis s'y trouvent. Ensuite passez sur la droite puis sur la gauche, vous serez dans une salle des machines. Vous trouverez 3 ennemis, puis montez sur l'échelle qui se trouve au centre, tuez l'ennemi. Avant toute chose vous aurez appuyé sur un bouton qui vous ouvrira une écoutille. Allez-y vous trouverez 3 ennemis sur votre droite, ensuite descendez à l'échelle et prenez sur votre droite vous trouverez 2 autres ennemis. Ensuite activez le bouton qui se trouve sur votre gauche et montez à l'échelle. Passez par l'écoutille qui s'est ouverte puis montez l'échelle, avancez et vous aurez terminé cette mission.

Objectifs :
- Eliminez le général Adams.
- Fuyez la plate-forme SD.

Vous voici confronté au général Adams… Mais avant tout chose vous devrez partir à sa recherche car celui-ci ayant pris la fuite. En face de vous de chaque côté, 3 Helghahst tuez-les. Ensuite prenez le chemin sur votre gauche, vous voici dans une salle de contrôle avec 3 ennemis, tuez-les et votre troupe vous rejoindra. Prenez sur votre droite le chemin qui monte et passez par l'écoutille. Sur votre gauche se trouvent des hommes ainsi que devant vous tuez-les. Sur votre gauche se trouve le général Adams, videz-lui votre chargeur de mitrailleuse il ne se relèvera pas… Suivez vos coéquipiers ensuite, celle-ci sera détruite, mais ironie du sort, croyant que Adams est mort, il sera tué par un des débris qui lui tombera dessus. Vous, vous vous enfuirez à bord d'un vaisseau la plate-forme SD sera détruite. Templar, Rico, Luger, Hakha vous auront aidé dans cette marche victorieuse tout au long de l'aventure vous les retrouverez très certainement dans un prochain opus.

CHEAT CODES

Maintenez L1 sur n'importe quel menu puis faites l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Mode grosses têtes

○ , □ , ✕ , ○ , ○

Débloquer toutes les cinématiques

○ , □ , △ , ○ , □

Armes plus puissantes

○ , △ , ○ , △ , ✕

Mort subite

□ , △ , ○ , △ , ✕

Kinetica

© Sony Computer Entertainment

COURSES CACHÉES

Pour débloquer les courses cachées vous devrez finir en première place de chaque course en mode Saison.

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES CACHÉS

Pour débloquer les 3 personnages cachés vous devez terminer en première place des 3 circuits cachés (Suicide Slide, Lost City 2 et Orbital Junction 2)

King Kong

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2005

CHEAT MODE

Sur le menu principal, maintenez L1 + R1 et faites Bas, , Haut, , Bas, Bas, Haut, Haut. Relâchez les gâchettes pour voir apparaître le menu des Cheat Codes.

`8wonder`	God Mode
`KKst0ry`	Choix du niveau
`GrosBras`	Tuer en un coup
`KK 999 mun`	999 munitions
`KKmuseum`	Tous les bonus
`lance 1nf`	Lances infinies
`KKcapone`	Mitrailleuse
`KKtigun`	Revolver
`KKsh0tgun`	Fusil à pompe
`KKsn1per`	Fusil sniper

PS : ces codes n'ont pas d'effet lorsque vous jouez King Kong.
PPS : 0 = le chiffre zéro, et pas la lettre O

BONUS À DÉBLOQUER

Weta Artworks : Environnements Part 1
Finissez le jeu à 5%.

Weta Artworks : Environnements Part 2
Finissez le jeu à 25% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Weta Artworks : Environnements Part 3
Ayez au moins 50 000 points et finissez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Creatures
Finissez le jeu à 50%.

Weta Artworks : Kong Part 1
Finissez le jeu à 75%.

Weta Artworks : Kong Part 2
Ayez au moins 20 000 points et terminez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Kong Part 3
Ayez au moins 100 000 points et terminez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Kong Part 4

Ayez au moins 150 000 points et terminez le jeu à 100%.

Look vieux film
Finissez le jeu à 15%.

Contraste élevé
Finissez le jeu à 100%.

Horizontal flip
Finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Interview de Peter Jackson
Ayez au moins 75 000 points et terminez le jeu à 100%.

Interview de Philippa Boyens
Ayez au moins 75 000 points, finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Fin alternative
Ayez au moins 250 000 points et terminez le jeu à 100%.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Dès que vous arrivez sur l'île, commencez par suivre vos compagnons et montez les escaliers. Une fois dans la grotte, acceptez l'arme de Hayes et commencez à tirer sur les crabes qui vous attaquent. Dans le meilleur des cas, si vous n'êtes pas en danger, laissez faire votre ami afin d'économiser les précieuses munitions. Puis avancez. Brisez la porte et rejoignez la plage. Là, saisissez-vous de la poignée de bois dans le poteau disposé en contrebas. Puis actionnez le mécanisme afin d'ouvrir la porte. Dès que Ann commence à hurler, retournez-vous et préparez-vous à affronter une horde de crabes. Une fois ceux-ci décimés, vous devrez combattre un de leurs congénères géants. Grimpez sur la petite pente à votre gauche et visez sous la carapace de la créature. De là où vous êtes, vous ne risquez rien donc profitez-en pour clore cette bataille rapidement. Attendez que vos deux compagnons dégagent la voie et engagez-vous y. Suivez le seul chemin présent, et saisissez le fusil à pompe dans la caisse que Hayes va briser pour vous. Là, approchez-vous de l'ouverture à droite, et abattez le crabe. Poursuivez, brisez la porte, et tuez les ennemis présents. Ramassez la poignée à terre et plantez-la dans le poteau devant vous. Puis poussez cette dernière avec l'aide d'un des personnages et avancez.

Chapitre 2

Avancez jusqu'à la caisse et tirez dessus pour accéder à ce qu'elle contient. Saisissez le fusil. Retournez-vous et regardez l'espèce de tas d'os. Prenez-en un (afin d'économiser les munitions en combat) et continuez. Empruntez une lance sur la gauche, près des buissons épineux et enflammez-la à l'aide du feu présent juste à côté. Puis, embrasez les herbes grâce à cette dernière. Entrez dans les catacombes et observez les environs. Des insectes se jettent sur vous en descendant le long des parois. Levez votre lance, et projetez-la sur ces créatures particulièrement féroces. Un moyen sûr de les tuer en un seul coup et d'économiser des munitions. Prenez bien garde à protéger vos compagnons. Après un combat épique, sortez de ce lieu maudit et suivez Denham. Eliminez les scolopendres qui vous agressent et défendez ce brave homme. Une fois à l'extérieur, prenez garde encore une fois aux insectes, puis avancez. Un monstre volant s'en prend à vous. Tuez-le à l'aide d'un os, puis marchez sur le petit ponton en bois jusqu'à la bordure de la falaise juste en face. Prenez les chargeurs dans les caisses à votre gauche, puis arrêtez-vous. En effet, Anne va se faire attaquer par des insectes. Massacrez-les en évitant de perdre l'actrice des yeux. Une fois qu'elle est parvenue en

haut, rejoignez-la et poursuivez sans oublier de vous munir d'un os. Allez tout droit, et dès que vous apercevrez une sorte de ptérodactyle, éliminez-le pour que les scolopendres au sol le mangent. A ce propos, le système d'interaction entre les espèces vous servira souvent. Une fois ces derniers en plein repas, profitez-en pour les neutraliser. Mettez alors le feu à une des lances non loin de vous, et brûlez les herbes. Une fois cela fait, attention à l'attaque d'un ennemi fourbe. Anne va monter vous ouvrir la porte. Défendez-la et restez sur vos gardes. Une fois le passage libre, avancez, et repérez les larves sur la droite. Empalez-en une avec un objet pointu et jetez-la hors du chemin pour que les araignées se jettent dessus et vous laissent ainsi passer.

Chapitre 3

Suivez Ann, et une fois hors du couloir, abattez l'espèce de bête volante à l'aide d'une lance. Avancez jusqu'à un champ de buissons confiné entre deux murs. Là, laissez Ann se rendre devant le feu pour vous dégager le chemin. En attendant protégez-la des ennemis volants. Puis, une fois la route accessible, jetez-vous dans l'eau et suivez votre amie qui tuera les créatures aquatiques pour vous. Prenez sa main une fois au bout du périple, et continuez. Avancez ensuite entre les herbes et tuez les espèces de scorpions qui tenteront de vous exterminer. Continuez jusqu'à arriver près de l'espèce de chauve-souris géante suspendue. Là, faites brûler votre lance, et enflammez les herbes devant vous. Eliminez la créature lorsque les scorpions surviennent afin de les distraire et occupez-vous d'eux au moment où ils commencent à dévorer le cadavre du monstre volant. Puis, éliminez le scolopendre. Maintenant, pensez bien à mettre le feu aux buissons sur votre gauche, de manière à rejoindre une caisse de munitions. Tuez les deux insectes qui se postent près de Anne et en route droit devant. Vous arrivez alors à une arche. Un masque en feu trône tout au sommet de cette dernière. Faites-le tomber en lançant un os ou une sagaie dessus. De ce fait, il enflammera les herbes, vous libérant du coup le passage. Vous retrouvez alors le cinéaste et Hayes. Ce dernier vous donnera le fusil à lunette, très sympathique. Occupez-vous des deux scolopendres vous prenant à revers, puis empruntez le pont nouvellement créé.

Chapitre 4

Dès le début, suivez Ann sur la "plate-forme" en haut à droite. De là, repérez où se trouvent les scorpions et prenez une lance. Tuez les deux premiers (les plus proches de vous) puis descendez et longez le petit chemin au creux des herbes. Là, mettez le feu à celles-ci grâce au crâne suspendu sur la paroi attenantes au tas de lances où Ann va s'empresser de s'asseoir. Une fois votre boulot de pyromane effectué, empalez l'une des libellules se tenant derrière vous, et lancez-la vers le fond d'écran afin d'y attirer les scorpions. Puis faites quelques pas vers le centre de la zone. Là, un ennemi volant vous attaque. Tuez-le, ce qui fera une autre source de nourriture pour les insectes un peu énervés. Profitez-en pour faire un carnage, en restant toujours proche des os et des lances et protégez votre amie qui aura sûrement quelques petits problèmes. Servez-vous d'ailleurs de votre fusil si la situation venait à devenir dangereuse. Maintenant, faites tomber l'autre crâne juste au-dessus de l'entrée de la caverne pour vous libérer une fois pour toute l'accès. Avancez ensuite jusqu'à un ponton. Continuez votre progression et vous atterrirez dans une grande salle bourrée de buissons et d'insectes. Commencez, à l'aide de lances et d'os à opérer un premier massacre visant les ennemis les plus susceptibles de vous attaquer. Une fois cela fait, faites tomber le crâne juste devant vous pour déclencher le feu. Puis avancez un peu à droite et effectuez la même opération en faisant bien attention de rester en retrait des assauts ennemis. Enfin, finissez le travail à gauche de la même manière. Maintenant que tout est bien plus calme, avancez en prenant garde à l'ennemi volant, puis pénétrez dans le corridor. Laissez alors Ann monter sur le mur juste après la fin du couloir pour actionner le mécanisme. Une fois les deux portes ouvertes, vous voilà face à une tribu indigène qui semble ne pas vous vouloir particulièrement de bien.

Chapitre 5

Attaché dans une sorte de fosse, vous êtes contraint d'observer Ann se faire offrir à King Kong sans possibilité de la sauver. Après l'enlèvement de la jeune fille, Denham vient vous libérer et une course éreintante s'en suit alors. Sortez par l'ouverture derrière lui, et foncez tout droit en direction de la jungle. Sautez en contrebas par deux fois, et courez sans vous arrêter, tout en longeant les buissons en feu. Une fois arrivé sur l'autel où se trouvait Ann, prenez le chemin droit devant vous afin de rejoindre Karl. Suivez-le jusqu'à arriver à une porte en bois. Après un discours toujours palpitant de Denham, un raptor va vous attaquer venant de la gauche. Attendez-le avec une bonne lance, et transpercez-le par un lancer précis. Suite à cela, un scolopendre va se joindre à la fête. Réservez-lui le même sort. Vous pouvez également vous cacher derrière les colonnes d'un petit temple sur la droite. Maintenant, rendez-vous face à la porte en bois. Faites demi-tour pile dans l'axe de cette dernière et embrasez les herbes sur la droite une fois arrivé

à un cul-de-sac. Là, vous dénicherez la poignée de bois nécessaire à l'utilisation du mécanisme d'ouverture fichée dans un poteau. Prenez-la et allez donc actionner cette porte. Prenez alors une lance, et dirigez-vous vers l'espèce d'habitation en contrebas des escaliers.

Chapitre 6

Dès le début du niveau, attendez que Denham vous appelle afin de le visualiser. Une fois cela fait, suivez-le sans crainte jusqu'à apercevoir ce bon vieux Kong. Continuez alors à sa suite, tout en poursuivant le singe géant. Vous arrivez en peu de temps sur une "plate-forme" rocheuse dévastée. C'est à ce moment que Karl va se faire enlever par une créature volante immense. Ne cherchez pas à la blesser, vous ne pourrez rien lui faire. Laissez-la partir avec votre ami. Mais ça ne vous empêche pas de la prendre en chasse. Eliminez la bête immonde qui vous assaille juste après, puis descendez le petit chemin à droite. Continuez, en passant devant une cascade, et ralliez une porte dérobée à peine illuminée par les flammes. Cassez-la et montez en suivant le passage longeant la falaise. Là, prenez garde au raptor. Tuez-le d'une lance bien placée et avancez. Vous vous retrouvez dans une sorte de pièce exiguë où deux autres dinosaures vous assaillent. Servez-vous des os sans traîner (toujours en les lançant bien entendu) et continuez votre course. Un autre duo vous assaille. Débarrassez-vous en et courez à en perdre haleine jusqu'à l'extérieur. Une fois sur place, saisissez les lances et éliminez les deux créatures ailées vraiment féroces. Allez ensuite à droite et continuez votre ascension. Au bout de la corniche, repérez le pont sur la gauche et empruntez-le. De l'autre côté, ne cherchez pas à tuer les ennemis, et rentrez directement dans la grotte en face de vous. Cela vous permettra de vous en sortir vivant, le timing pour le combat étant vraiment trop serré.

Avancez et sortez de la caverne. Là, vous apercevez la bête qui a enlevé Karl entourée de dizaines d'autres plus petites. Commencez d'abord par vous occuper des plus proches de vous à la lance. Ne vous inquiétez pas, elles viendront vous chercher. Une fois à peu près tranquille, dirigez-vous vers la caisse de munitions suspendue. Prenez le fusil à pompe et avancez. Une fois proche du sommet, prenez le pont pas très rassurant sur la droite et montez vers le haut du "nid". Là, tournez-vous un peu sur la gauche et vous verrez Denham. Libérez-le des créatures qui l'assaillent, au fusil, puis prenez le pistolet dans la caisse près de lui. Une fois l'ensemble des sous-fifres vaincus, la mère va venir vous expliquer sa vision des choses. Attention, ce combat nécessite de bons réflexes. En fait il va falloir éviter ses assauts latéralement. Prenez une lance et attendez que la bestiole vous fonce dessus. Là, blessez-la et décalez-vous immédiatement au cas où vous l'auriez ratée. Recommencez cette opération quelques fois pour en venir à bout. Notez qu'il vaut mieux éviter de vous faire toucher dès le début du combat, sous peine d'avoir du mal à vous stabiliser ensuite, le temps de reprendre vos esprits. Suivez alors Denham en faisant le chemin inverse de celui que vous avez emprunté pour monter, et protégez-le des attaques de "ptérodactyles". Une fois arrivé au pont, traversez, et rejoignez la caverne. Là, éliminez les deux raptors surgissant des fourrés dès votre entrée, puis passez une deuxième fois la cascade. Suivez alors Denham jusqu'à la porte en bois et actionnez le mécanisme.

Chapitre 7

Sortez de l'habitation où vous aviez commencé le niveau précédent, et longez la corniche jusqu'à un escalier. Avancez ensuite jusqu'à une clairière où se trouvent deux dinosaures très massifs. A partir de là, suivez Denham précisément jusqu'à une ruine qui vous servira de protection. N'oubliez pas en passant de prendre un os. Repérez l'endroit où ils se trouvent. Restez bien derrière les piliers afin de vous dissimuler à la vue des comiques griffus. De là, lancez un pieu sur l'un d'eux en train de manger. Le couple va tenter de vous tuer, mais ils ne pourra pas vous atteindre dans votre cachette. Attendez que les créatures se calment, puis sortez par le côté gauche de votre planque afin de saisir un os. Lancez-le sur la bête ailée, afin de détourner l'attention des sauriens. Reprenez un pieu et tirez une nouvelle fois sur le même ennemi. Cachez-vous, attendez, et dès que les choses s'apaisent, sortez vite, prenez une arme, abritez-vous et frappez. Recommencez l'opération jusqu'à la mort de dinosaures. Faites maintenant tomber le crâne à l'opposé de la porte, près des hautes herbes. Profitez de l'embrasement général pour mettre le feu à une lance. Puis brûlez les buissons sur la droite de la zone, sous une arche. Vous trouvez alors un premier levier dans les restes de la végétation. Puis, revenez à votre cachette, empalez une larve et retournez à l'entrée de la zone (la grotte). Continuez jusqu'à atteindre un groupe d'araignées que vous aviez croisé en descendant. Jetez la larve de façon à éloigner ces charmantes bestioles, et saisissez le levier planté dans le tronc d'arbre.
Allez une nouvelle fois à la porte où Karl vous attend et ouvrez-la. Avancez, prenez les munitions, et suivez Denham jusqu'à une petite salle exiguë. Engagez-vous dans le passage étroit et prenez garde au scolopendre. Ensuite, jetez-vous à l'eau tout en faisant attention à regagner le bord au plus vite, sur la gauche, dès que vous tombez. Eliminez

l'insecte tout proche, et défendez alors Denham qui se fait lui aussi attaquer. Poursuivez votre exploration de la rivière tout en vous méfiant des scolopendres. N'hésitez pas à revenir sur vos pas afin de garder vos distances et de prendre une nouvelle lance.

Grimpez alors les marches sur la gauche après le second insecte aux nombreuses pattes, et suivez le cinéaste. Avancez dans la caverne, tuez un insecte et vous voilà dehors. Vous retrouvez du même coup Hayes, ce qui est bien, et des raptors, ce qui l'est moins. Aventurez-vous dans la rivière et attendez que les dinosaures s'éloignent. Embrochez un poisson, et une fois sur l'autre rive lancez-le au loin pour distraire les raptors. Puis rentrez dans l'enceinte. Là, courez immédiatement vers la petite ouverture sur la droite et rentrez. Maintenant vous allez devoir passer de grotte en grotte en faisant bien attention aux raptors qui rôdent. Avancez-vous à chaque ouverture pour jeter un petit coup d'oeil et lancez-vous à chaque fois vers l'abri en face de vous, jusqu'à arriver en face d'une grande porte ouverte. Là, vérifiez si vous êtes "seuls" et allez rapidement vous jeter dans la zone d'eau derrière ladite porte. Continuez, montez les marches et demandez à Hayes sa mitraillette. Un carnivore surgit alors. Tirez-lui dessus lorsqu'il est près de votre ami, et la bête va sauter sur vous. Tuez-le de quelques balles, et attrapez ensuite une lance. Mettez-y le feu et lancez-la dans les hautes herbes à droite de Hayes. Lancez-en une seconde juste un peu plus loin, et prenez-en une troisième. Revenez au point d'eau et attendez à la porte. Deux raptors surgissent. Lancez votre pieu sur le premier et pendant qu'il est à terre, tirez sur le second. Puis préparez-vous à subir une attaque groupée. Contentez-vous d'arroser juste devant vous et le problème sur pattes sera réglé. Avancez tout droit, et prenez la poignée sur le tronc d'arbre mort contre la paroi. Revenez près du point d'eau, et actionnez le mécanisme de la porte en bois où se trouvent déjà vos compagnons. Puis suivez ces deux comiques. Vous arrivez à l'extérieur.

Chapitre 8

Dès le début suivez vos compatriotes et saisissez-vous de l'arme et des munitions dans la caisse. Vous arrivez dans une petite clairière. C'est à ce moment précis que vous allez vous faire attaquer par un T-Rex, rien que ça. Courez vous dissimuler derrière une sorte d'arche à droite de la porte en bois que Hayes et Denham tentent d'ouvrir désespérément. Puis, attendez que la bête immonde arrive. Repérez bien les deux ptérodactyles, ils vont vous servir à attirer le T-Rex. Tuez d'abord le plus lointain avec la mitraillette dès que le tyrannosaure arrive vers lui. Pendant qu'il se nourrit, cherchez le second volatile et réservez-lui le même sort. C'est à ce moment qu'il va falloir innover. Une fois que le grosse bestiole a fini son repas, laissez-la un peu s'approcher de vos amis et tirez-lui dans la tête, le pied, tout ce que vous voulez tant qu'elle se retourne. Le monstre va alors foncer vers vous. Placez-vous bien sous l'arche et attendez qu'il soit très proche. Là, videz votre chargeur sur lui. Pris de rage, il commence à détruire votre "cachette". Faites-en le tour et dès qu'il vous voit, arrosez-le copieusement, jusqu'à ne plus avoir de balles. Cela aura pour effet de le ralentir un peu, le temps pour vous d'atteindre la porte dès que vos compagnons vous le demanderont. Une fois cette dernière passée, courez droit devant jusqu'à une grotte (suivez simplement les autres) et cachez-vous y le plus profondément possible. Après une tentative vaine de vous attraper, le T-Rex se sauve suite au cri d'un animal plus gros que lui. Kong est dans la place ! Sortez donc derrière Hayes et Denham pour chasser le singe. N'oubliez pas en passant de prendre le levier coincé dans un tronc sur la gauche dès le début de votre poursuite. Suivez la troupe et fichez le levier dans le mécanisme de la porte.

Continuez tout droit et lorsque Hayes vous le demande, échangez votre arme avec la sienne. Puis marchez sur le petit pont de bois devant vous. Malheureusement celui-ci s'écroule. Remontez alors par la pente sur la gauche. Le groupe se sépare. Rentrez dans la grotte un peu plus loin sur la droite.

Chapitre 9

Avancez, et vous arrivez dans une zone aux herbes hautes. Remarquez la caisse de munitions. Prenez-les toutes mais conservez votre mitraillette. Continuez, et une horde de petits dinosaures très rapides va vous attaquer. Tuez-les tous à l'aide de votre arme à feu, en faisant bien attention d'avancer continuellement afin de forcer tout ce petit monde à se montrer. Puis revenez chercher le pistolet, moins gourmand en munitions. Alors poursuivez jusqu'en haut de la petite butte, près des lances et des libellules. Prenez un pieu et avancez. Ann vous fait alors signe de l'aider à s'échapper. Prenez votre courage à deux mains et surtout les munitions dans la caisse non loin. Le but de cette étape est de couvrir Ann à tout prix. Commencez donc par tirez au pistolet sur les petits dinosaures et à lancer des os si vous souhaitez économiser vos munitions. Puis suivez votre bien-aimée qui se fait une nouvelle fois attaquer. Là, ne réfléchissez pas, tirer sans compter. Alors des ennemis volants interviennent. Ramassez du coup le fusil à pompe et les cartouches dans

une autre caisse située non loin et faites-vous plaisir. Pensez également à rester près des lances, au cas où. D'ailleurs, elles restent le moyen le plus radical de mettre fin à la vie de ces créatures. Notez bien que les dinosaures terrestres peuvent sauter sur vous de l'endroit où ils se trouvent, et que les "oiseaux" s'avèrent très agressifs. Puis Ann se fait enlever par la mère des animaux volants.

Chapitre 10

Dans cette phase, vous dirigez enfin King-Kong ! Il était temps ! Reposant sur un gameplay bien plus simpliste que les étapes avec Jack, ces passages, du moins celui-ci, ne mérite pas vraiment d'explications. Sachez juste que vous aurez une première fois des armadas de volatiles à affronter, puis des hordes de raptors que vous pourrez aisément détruire avec la charge. Notez tout de même que vous trouverez un boss sur votre chemin, en la personne de la "mère" des créatures volantes. Ce combat se déroule toujours en deux parties qui reviennent à intervalles réguliers. Tout d'abord, des groupes de bêtes volantes surgissent. Eliminez-les, puis le boss charge vers vous. A ce moment-là, soit vous esquivez son assaut et la frappez d'un coup pendant qu'elle essaie de décoller de nouveau. Soit vous anticipez l'attaque, ce qui n'est pas bien difficile, et lui collez une grande claque dès qu'elle se trouve tout proche de vous lors de son piqué. Une fois que cette dernière aura subi quatre frappes, elle s'affaissera, ce qui vous permettra de lui donner le coup de grâce. Puis continuez jusqu'à la fin du niveau.

Chapitre 11

Dès le début, avancez et vous trouverez une caisse de munitions. Prenez une lance afin de la décrocher, puis servez-vous. Avancez. Vous apercevez un pont sur la gauche. N'y allez pas encore et rentrez plutôt dans la grotte. Empalez une libellule et ressortez. Jetez alors votre prise dans le ravin, assez loin de vous, pour que les créatures volantes se jettent dessus et vous laissent le champ libre. Empruntez la construction de bois, et rentrez dans la grotte. Vous voyez un cadavre au loin, derrière une cascade. Pour l'atteindre, prenez la sortie juste à votre gauche. Là, prenez garde, car des animaux volants vont vous prendre à parti. Abattez-les à l'aide de votre pistolet en restant à l'abri, puis avancez le long de la paroi. Vous apercevez une construction devant vous, mais ne vous en occupez pas, faites le tour de la paroi. Vous arrivez de fait sur le corps sans vie, mais surtout sur une caisse de munitions et un fusil à lunette. Revenez donc un peu sur vos pas et visualisez les bêtes ailées accrochées à l'espèce de pont. Restez à bonne distance et tuez-les une par une à l'aide de votre nouvelle acquisition. La lentille grossit suffisamment pour que vous puissiez tirer en paix. Maintenant reprenez le pistolet et avancez. Saisissez un os et empruntez la petite passerelle. Une fois de l'autre côté, grimpez jusqu'à une petite corniche. Suivez-la sur la gauche jusqu'à une grotte. Vous arrivez dans une sorte de marais où avance une colonne de brontosaures !

Avancez et vous verrez un petit monticule exposant des lances sur la droite au bout de quelques instants. Prenez-en une et rejoignez le brasero sur une stèle de pierre juste en face de vous, près de la route des dinosaures. Allez l'enflammer et jetez-la sur les herbes qui vous bloquent le passage un peu plus loin. Continuez en montant les marches. Là, suivez la corniche, passez le pont, et récupérez la caisse de munitions. Prenez les munitions et conservez tout de même votre pistolet, puis entrez dans la grotte. Vous arrivez alors dans une caverne. Sautez dans l'eau, puis allez tout de suite sur la gauche. Prenez une lance, et empalez une chenille. Jetez-la alors près de l'ouverture derrière le petit lac, afin d'en faire sortir les occupants. Deux scolopendres se jettent dessus. Tuez-les (plutôt avec des lances pour économiser des munitions) et empalez une autre chenille. Jetez-la un peu plus loin et procédez comme auparavant. Avancez maintenant dans la pièce suivante, et saisissez une lance. Martyrisez encore une nouvelle chenille et brisez la porte en bois près de vous. Lancez l'insecte dans le couloir désormais accessible et admirez les scolopendres qui se jettent dessus. Tuez-les, puis reprenez une chenille, brisez la porte, et propulsez-la dans le troisième corridor. Prenez garde, car un scolopendre va arriver juste derrière vous. Décalez-vous, et laissez-le face à sa pitance. Abattez-les tous et approchez-vous du petit cours d'eau. Vous apercevez alors une petite ouverture sur la droite. Approchez-vous, mais reculez dès que vous voyez la bête sortir afin de ne pas être blessé. Laissez-la vivre sa vie, et sortez par ce petit tunnel. Une fois dans la grotte suivante, saisissez une larve et jetez-la un peu plus loin. Un scorpion se jette dessus, accompagné de créatures volantes. Abattez-les au pistolet, et tuez l'insecte avec une lance. Dans la foulée, avancez et perforez une libellule. Lancez-la un peu plus loin et profitez-en pour tuer les deux scorpions attirés. Continuez alors dans la grotte sur la droite. Vous arrivez à un ponton, couvert d'araignées. Tuez un poisson, et lancez-le dans la falaise près des arachnides afin que ces dernières descendent le chercher. Avancez sur le pont et un scolopendre vous agresse. Tirez-lui dessus pour le faire tomber, et continuez.

Chapitre 12

Dès le début, brisez la porte et avancez sur l'espèce de saillie rocheuse. Là, prenez le fusil sniper et les cartouches, afin de défendre vos amis juste en face. Abattez les insectes et les créatures volantes, puis, une fois le carnage terminé, reprenez votre pistolet et descendez par la corniche sur la gauche. Continuez à avancer et méfiez-vous de l'attaque des êtres volants qui vont tenter de vous tuer. Tenez-les à distance avec votre pistolet, puis passez sur la passerelle de bois. A ce moment-là, Hayes vous demande de l'aide. Courez vers la caisse de munitions et attrapez le fusil à lunette. Regardez en bas, vers la caisse, et vous verrez vos amis aux prises avec des crabes. Couvrez-les avec votre arme, et dès qu'ils arrivent à passer la porte, pénétrez dans la grotte devant vous jusqu'à un espace éclairé grouillant d'insectes. Restez en haut des marches, et regardez les scolopendres se battre. Laissez-les se blesser, puis finissez ceux qui sont encore "debout". Une fois tout ce petit monde décimé, approchez-vous de la porte et brisez-la. Empalez une chenille et jetez-la derrière la petite cascade. Les scolopendres se jettent dessus avidement. Profitez en pour en tuer un, et recommencez avec les autres grâce à une lance pour économiser les munitions. Une fois cela fait, sortez de cet enfer par la palissade en bois sur la droite. Vous croisez Haynes, mais ne pouvez le rejoindre. Continuez tout droit juste en haut de marches assez abruptes. De votre place, vous allez devoir répondre aux attaques des crabes, mais également protéger vos compagnons. Eliminez les trois crustacés s'avançant vers vous, puis occupez-vous de ceux juste en face, sur Denham et Haynes. Protégez-les coûte que coûte, puis approchez-vous de l'eau. Regardez bien au fond et tirez sur les crabes restants. Si l'un d'entre eux sort, reculez et abattez-le. Allez alors voir Denham et demandez-lui sa lance. Revenez sur vos pas, et vous verrez des buissons épineux sur la gauche. Un tronc s'y trouve, accompagné d'un levier.

Vous allez donc devoir mettre le feu aux herbes. Pour ce faire, retournez dans la salle où les scolopendres se battaient. Là, un brasero de pierre est présent, mais éteint. Levez les yeux juste au-dessus et vous verrez un crâne en feu. Posez votre lance, prenez un os et lancez-le de manière à ce que le crâne s'écrase au sol et libère des braises qui enflammeront le brasero. Maintenant reprenez la lance, embrasez-la, puis dirigez-vous à la petite cascade. Là, ne traversez surtout pas directement (ça éteindrait la flamme), mais repérez le trou sur la gauche. Lancez votre outil à travers ce dernier sur la terre ferme, de manière à pouvoir le récupérer en l'état. Passez derrière le mur d'eau, attrapez votre arme, et mettez le feu aux ronces bloquant l'accès. Emparez-vous du levier, et allez ouvrir la porte.

Chapitre 13

Vous arrivez en plein milieu du troupeau de Brontosaures. Regardez alors sur votre gauche et vous apercevrez une caisse suspendue. Rejoignez-la en vous faufilant à travers les broussailles, et prenez le fusil à pompe. Une fois ce dernier en main, suivez les dinosaures en vous méfiant des attaques des raptors. Utilisez votre fusil à pompe qui vous permettra de vous défendre efficacement. Juste après une construction en pierres, empruntez le chemin de droite, tuez les ennemis, et montez les escaliers. Vous arrivez sur un ponton. Empruntez-le très rapidement et avancez jusqu'à la vasque enflammée, droit devant vous. Une fois en vue de cette dernière, regardez en contrebas. Deux raptors vous attendent. Réglez-leur leur compte en sécurité puis rejoignez la vasque. Un nouvel ennemi apparaît et se jette sur vous. Eliminez-le de préférence à la lance puis passez à gauche de la stèle où repose le brasero afin de la contourner. Vous arrivez à une petite cascade. Passez à travers pour rejoindre votre objectif. Prenez une lance et mettez le feu aux herbes à votre droite afin de dégager la voie et surtout de faire brûler une bestiole aux griffes acérées. Puis prenez une autre lance, enflammez-la, et lancez-la sur le brasero juste en face de vous, sur un piédestal un peu plus loin. Cette dernière y mettra le feu, ce qui vous permettra de vous rendre sur les lieux, de reprendre votre pieu et d'y remettre le feu. Ouf ! Un carnivore vous agresse alors. Tuez-le et avancez. Mettez le feu aux herbes qui vous bloquent la route entre les deux points d'eau, et avancez jusqu'au cadavre de raptor pour prendre un épieu. Retournez à la vasque en feu, et allumez votre ustensile. Allumez le brasero que vous allez croiser sur le chemin du retour, sur la route principale, et profitez-en pour cramer la "pelouse". Abattez les deux dinosaures, puis continuez tout droit. Vous tombez du coup sur une caisse de munitions qui fait très plaisir. Faites attention aux deux petites créatures et avancez. D'un coup, les brontosaures se mettent à courir vers vous complètement affolés, et là ça se gâte ! Le plus simple est de continuer à avancer rapidement en éliminant les raptors sans vous soucier d'allumer les braseros.

Laissez votre lance en arrière et allez faire le ménage. Revenez alors chercher votre pieu une fois tranquille, et mettez le feu à toutes les vasques que vous croisez au cas où votre lance s'éteindrait. Embrasez les herbes hautes vous barrant le passage, puis continuez votre course en ligne droite (afin de ne pas vous faire marcher dessus) et cachez-vous dans les constructions en pierres dès que le danger se fait trop proche. Vous arrivez en fin de compte en vue de vos amis toujours près de l'arche de départ. Allumez la dernière vasque juste un peu avant la sortie, sur la

gauche. Prenez une nouvelle lance, allumez-la et passez sous le portique rocheux afin d'aider vos compagnons en brûlant les buissons épineux. Un T-Rex assez taquin se jette alors sur vous. Mais ne vous inquiétez pas, si vous avancez à mesure que les flammes s'éteignent, vous ne risquez rien.

Chapitre 14

Dès le début, prenez la caisse de munitions et privilégiez le fusil de sniper. Descendez les marches,, et une fois dans l'espèce de clairière, prenez garde. Vous allez vous faire attaquer par des hordes de petits carnivores marchant et volant qu'il vous faudra tuer au fusil, sous peine d'être submergé (pensez également à tuer des "ptérodactyles" en premier pour faire diversion). Après ce passage digne du gouffre de Helm dans le Seigneur des Anneaux, continuez votre descente. Une nouvelle vague de dinosaures survient. Réitérez la stratégie précédente, et vous arrivez en vue de Jimmy. Brisez la caisse juste au-dessus de vous et prenez les munitions. Protégez le jeune homme, et suivez Hayes sur la droite. Saisissez du coup un os et préparez-vous à vous battre contre six ou sept petits dinosaures. Privilégiez une arme "blanche" pour économiser les balles. Une fois cette menace écartée, Jimmy se fait une nouvelle fois agresser. Défendez-le en utilisant la lunette de votre fusil et évitez de tirer à côté, sans quoi le simple fait de recharger pourrait être fatal au jeune garçon. Suivez la rivière. Avancez dans l'eau et observez les indigènes qui tentent une approche. Une fois sorti de la rivière, vous arrivez dans une zone assez étroite, qui est en fait... un piège.

Des hordes de petits dinosaures vous sautent dessus. Restez derrière vos amis et descendez les créatures avec le fusil de snipe avant qu'elles ne vous atteignent. Pensez à sauver avant tout la vie de vos coéquipiers. Servez-vous également des lances si les munitions vous font un tantinet défaut. Une fois le groupe décimé, un bon vieux raptor surgit des fourrés. Réglez-lui son compte, et emparez-vous de la caisse de munitions sur la gauche de la zone, près du mur. Muni de votre fusil à pompe suivez vos deux petits boulets. Courez ensuite sans vous arrêter dans le défilé, sous les flèches des indigènes et cachez-vous avec Hayes lorsqu'il vous le dit. Attendez que le feu ravage la porte puis s'éteigne, et allez au bord de la rivière. Là, Jimmy vous attend avec un radeau. Longez le bord de l'eau sur la gauche et dès que vos ennemis vous projettent des lances, cachez-vous dans le renfoncement rocheux où se trouvent vos amis. Lors d'un moment de calme, saisissez une sagaie et mettez le feu aux buissons devant vous. Marchez sur le tronc et partez rejoindre l'embarcation au plus vite. Juste avant de grimper sur cette dernière, vous allez devoir combattre une nouvelle fois une dizaine de petits reptiles. Le mieux est de rester un peu en hauteur et de les tuer sans risquer de se faire mordre. Puis montez avec Jimmy.

Chapitre 15

Commencez par descendre tous les insectes qui essayent de vous attaquer, puis saisissez la lance qui va rapidement être à votre portée sur la gauche. Enflammez-la avec les braises présentes sur votre "navire" et attendez d'être en vue d'une tour de guet indigène sur la droite. Brûlez les herbes à son pied pour la détruire. Puis, immédiatement après, protégez vos amis de l'attaque de scolopendres. La peuplade locale vous submerge une nouvelle fois. Attendez qu'une lance arrive sur votre bateau et mettez-y le feu. Lancez-la ensuite comme précédemment sur la tour ennemie. Abattez alors les insectes et les créatures volantes qui vous assaillent. Vous êtes maintenant pris dans des rapides. Prenez l'une des sagaies plantées sur votre esquif et enflammez-la. Propulsez-la sur les herbes à droite, sous le pont de bois. Puis prenez-en une seconde et faites immédiatement de même sur une autre construction indigène.

Chapitre 16

Dans cette séquence très intense, vous allez devoir échapper aux deux T-Rex vous prenant en chasse. Si le tout est plus que linéaire, il vous faut tout de même savoir que le fait de tirer sur les deux créatures les ralentit quelque peu, mais ne les tuera pas, loin de là. Le plus malin est donc d'abattre les rares créatures volantes présentes afin de créer diversion et vous laisser un peu de marge. Attention cependant au fait que les dinosaures attaquent souvent de l'arrière, mais peuvent aussi faire le tour. Gardez donc bien un oeil sur les deux côtés autant que faire se peut, ainsi que sur les côtés. Restez attentif et tout devrait bien se passer. Au moment où tout semble perdu, un grand poilu vient vous prêter main-forte.

Chapitre 17

Aussi linéaire que la précédente intervention de Kong, celle-ci, outre quelques phases de voltige, se compose

principalement de trois combats. Le premier vous oppose à un T-Rex en grande forme. A ce moment, déposez Ann. La stratégie la plus probante est d'enchaîner les coups de poings violents avec des charges relativement fréquentes, afin de déstabiliser le reptile. Si toutefois il vous met au sol, attendez qu'il s'éloigne un peu et relevez-vous en lui offrant directement une charge pour le surprendre. Attention toutefois, car si le tyrannosaure parvient à viser votre gorge, vous serez obligé de dévier son attaque en appuyant très rapidement sur la touche correspondant à la mise à mort afin d'empêcher que ses mâchoires ne se referment sur vous. Une fois chancelant, assénez-lui le coup final à l'aide du bouton correspondant et admirez le résultat. Puis, continuez votre chemin. Vous allez alors tomber sur une dizaine de raptors. Là, le mieux est de balayer la zone à coups de poings, et d'attraper les animaux un peu sonnés pour les jeter du haut de la falaise. Une fois cette bonne action effectuée, poursuivez votre avancée jusqu'à l'affrontement majeur contre deux T-Rex. Le mieux est de conserver la tactique ayant fonctionné avec le premier tout en surveillent attentivement le déroulement de l'action. En effet, il faut faire bien attention à ne jamais se retrouver entre les deux monstres, sans quoi vous ne verrez pas arriver les coups de l'un des deux. Restez de fait en mouvement et tentez si possible de vous en prendre un maximum de fois aux deux simultanément dans le but d'éviter des assauts non prévus. Puis tuez-les grâce à une mise à mort en bonne et due forme.

Chapitre 18

Commencez par prendre un os, et faites demi-tour. Enflammez-le dans le brasero situé dans l'espèce d'habitation délaissée, et brûlez les herbes près de vos amis. Là, remarquez la caisse juste au-dessus. Brisez-la et récupérez le fusil sniper. Puis avancez vers vos compagnons. Une fois dans le marais, une sorte de bête aquatique va vous attaquer. Tuez-la d'un pieu bien placé et continuez. Continuez jusqu'à apercevoir un autre passage aquatique. Prenez une lance, et tuez la créature volante qui tente de vous attaquer. Les "crocodiles" vont se jeter dessus, ce qui vous laissera le temps de les massacrer. Laissez vos amis commencer à traverser. Ils se feront alors surprendre par des monstres vivant dans les marais. Couvrez-les à l'aide de votre fusil à lunette, et une fois ces derniers sur la berge, aventurez-vous dans la lagune. Deux bêtes vont alors s'en prendre à vous. Reculez, abattez-les, et rejoignez le groupe. Vous arrivez à nouveau dans une zone inondée. Là, restez en position à côté de Hayes. Tuez le premier groupe de "crocodiles" qui vous attaque, puis avancez et éliminez le second. Restez bien groupé afin de ne pas gaspiller trop de balles. Tout au long de votre avancée, vous allez subir diverses attaques identiques. Attention toutefois à celle prenant place sur deux côtés à une bifurcation du marais. La première vague arrive par la gauche et la suivant par la droite. Subissez un dernier assaut et vous aboutirez à une caisse de munitions très agréable. Continuez à avancer, abattez les bêtes volantes et entrez dans la caverne. Une fois sorti, vous allez arriver devant un parterre de buissons épineux. Tuez le volatile, puis montez sur la corniche à gauche. Prenez une lance, enflammez-la, et jetez-la dans les herbes.

Eliminez l'autre bestiole volante et préparez-vous à couvrir vos compagnons lors de leur traversée. Restez sur votre point de vue et tirez sur chaque "crocodile" tentant de manger vos compatriotes. Ne cherchez pas à les tuer en une seule fois. Tirez une balle afin de les éloigner puis finissez-les quand ils reviennent à l'assaut. Cela vous évitera de recharger trop souvent et surtout d'être submergé. Maintenant, c'est à vous de passer. Dès qu'une créature aquatique vous agresse, reculez et laisser à Hayes le soin de la tuer. Montez alors les marches une fois arrivé.

Chapitre 19

Comme les autres chapitres mettant en scène Kong, celui-ci reste dans la linéarité et fort bourrin. Ce qui n'est pas un mal au vu du plaisir ressenti. Malgré tout, une simple description s'impose. Tout d'abord, les différentes phases se résument toutes par un combat contre des raptors et des créatures volantes, juste avant de déposer Ann en haut d'un pilier. Cette dernière peut alors mettre le feu à la palissade qui bloque à chaque fois l'ascension de Kong. Néanmoins, la deuxième épreuve reposant sur ce principe-là vous obligera à briser une palissade sur la gauche de la zone, pour que la jeune fille allume d'abord la lance, puis fasse son travail une fois que vous l'aurez emmené en haut du pilier. A savoir également que si des volatiles se posent sur vous il vaut mieux rapidement les retirer à l'aide de la touche vous servant à saisir Ann. Une fois toutes ces péripéties passées, un combat contre un T-Rex accompagné de deux raptors vous attend. Occupez d'abord de ces derniers en les lançant en contrebas, puis agissez comme précédemment contre le dinosaure imposant. Brisez alors la porte en bois et assistez à une bien jolie scène qui se conclut par des tirs de mitraillette.

Chapitre 20

Après un combat contre Kong de triste mémoire sur un tronc, vous chutez dans un précipice. Miraculeusement vivant, vous vous réveillez tout au fond sans vraiment de blessures. Là, suivez le cours d'eau et rentrez dans la grotte. Passez de votre côté de la falaise, parallèlement à Hayes, et là, ben vous finissez le niveau...

Chapitre 21

Confronté aux indigènes dans la peau de Kong, vous allez devoir utiliser vos méninges. Premièrement, saisissez l'arbre sur la gauche, et lancez-le justement sur la palissade de gauche pour éliminer vos ennemis. Puis, brisez le pilier sur la droite, et lancez le chapiteau de ce dernier sur les tours de droite. Une fois débarrassé des gêneurs, éliminez les raptors, puis avancez. Prenez Ann, et brisez la porte. Balancez-vous. Une fois arrivé, brisez les obstacles sur votre chemin en essayant d'être le plus rapide possible afin de ne pas subir trop de dégâts, puis enchaînez une autre phase de voltige. Une fois sur place, déposez Ann à terre, qui va monter sur l'espèce de petit pont pour vous dégager le passage bloqué par des pieux. Attendez qu'elle ait terminé en vous battant contre les indigènes, puis une fois le chemin ouvert, grimpez et reprenez la jeune fille. Maintenant vous allez devoir vous déplacer de murs en murs et de branches en branches durant tout un passage, confrontés aux guerriers des tribus environnantes. Procédez comme une "promenade" normale en vous contentant de donner des coups lorsque vous atterrissez sur une paroi. De plus, le simple fait de percuter une construction suffit à la faire s'écrouler. Vos parvenez alors à une saillie rocheuse. Avancez-vous près de la porte, dégagez-la et hop, un T-Rex.

Chapitre 22

Vous apercevez Ann au loin, aux prises avec un T-Rex. Approchez-vous, et cette dernière tombe dans la rivière. Là, repérez un chemin sur la gauche, dans la colline. Suivez-le jusqu'au bas du cours d'eau. Malheureusement, le dinosaure est plus rapide que vous et rattrape votre bien aimée. Passez alors entre les jambes de la bête et continuez votre progression. Regardez bien sur votre droite. Vous verrez au bout d'un moment des lances. Prenez-en une et lancez-la sur le monstre. Celui-ci s'énerve, ce qui reste logique. Courez de ce fait vers l'espèce de porte en pierre à la sortie de la rivière. Passez-la et prenez rapidement un épieu près de la première arche. Maintenant, il va falloir distraire le T-Rex pendant que Ann essaie d'ouvrir la porte. Lancez-lui dès le départ une pique. Allez ensuite vous cacher derrière la première arche. Passez du côté opposé au dinosaure à chaque fois qu'il s'approche pour éviter sa morsure. Il va finir par détruire votre cachette. Courez alors vers les structures du fond. Prenez soin de blesser une nouvelle fois votre adversaire afin qu'il laisse Ann tranquille. Continuez votre remake du chat et de la souris, puis changer de cachette dès qu'il en détruit une. Vous finirez par ne plus avoir qu'un pilier de valide quand Ann laissera le passage ouvert. Lancez une dernière attaque puis fuyez immédiatement. Passez la porte, longez les herbes par le petit chemin dans la roche, puis une fois arrivé au bout approchez-vous de la jeune fille pour l'aider à monter à votre niveau. Suivez-la.

Chapitre 23

Vous arrivez dans une grotte, harcelé par Kong qui cherche à récupérer Ann. Suivez-la. Laissez-la monter sur la corniche puis continuez et rencontrez Kong. Fin du niveau. Et oui, ça surprend...

Chapitre 24

Comme vous n'avez pas de chance, vous arrivez dans une très jolie grotte, certes, mais bourrée à craquer de raptors peu civilisés. Commencez par aller vous cacher tout en haut de la caverne, près des espèces de ruines. Là, prenez le fusil à pompe dans la caisse suspendue au parachute. Placez-vous un peu en retrait de vos compatriotes, et attendez que l'assaut survienne. Le mieux pour résister à ce bain de sang prévisible est de toujours penser à recharger rapidement, sans être surpris par un manque de cartouches dans l'action. Car les dinosaures sont vifs, très résistants (genre quatre coups de feu sans flancher), et surtout adeptes de l'attaque groupée. Laissez vos amis se défendre et ne vous occupez d'eux que lorsqu'ils ont besoin d'aide. Ne descendez pas au fond de la zone, restez sur les hauteurs, et vous ne devriez pas avoir de réels problèmes. Mais une seconde partie s'enclenche bientôt, vous confrontant à une sorte de mini T-Rex particulièrement belliqueux. Si vous avez un peu de chance et que vous reculez au niveau des buissons épineux derrière vous, les raptors continueront à se battre avec cette créature. Si l'un d'eux vient vous voir, jetez-lui une lance afin de le faire reculer et ainsi le laisser repartir à l'assaut de Venatosaurus (le mini T-Rex). Observez la scène de loin sans intervenir, et les raptors viendront à bout de leur proie. Il ne vous restera plus alors qu'à éliminer vos ennemis restants. Une fois la zone plus calme, suivez Ann dans l'un des passages souterrains. Avancez

tranquillement et vous tomberez à un moment sur un scolopendre. Tuez-le, puis avancez un petit peu jusqu'à retrouver Ann près d'un amas de lances.

Prenez-en une et suivez votre amie. Vous arrivez devant un tas de ronces. Protégez Ann du crabe, et prenez la voie de droite. Passez à travers la cascade puis nagez jusqu'au temple du centre de la pièce. Une fois sur la terre ferme, tuez les crabes qui vous agressent des trois côtés, et mettez le feu à une lance. Projetez-la vers Ann afin d'enflammer les herbes et la vasque. Reprenez une lance, puis montez par le chemin sous la chute d'eau. Brûlez votre épieu, et avancez. Tuez le scolopendre, embrasez le réceptacle, puis regardez le trou juste à côté (gauche) de ce dernier. Lancez une nouvelle lance en feu sur la vasque en contrebas, puis descendez en suivant Ann. Tuez les crabes et continuez votre avancée en mettant le feu aux différents braseros. Faites attention au scolopendre au niveau du passage inondé avant la sortie et montez enflammer les buissons épineux. Puis suivez Ann dans le second conduit pour trouver la (trop) classique poignée. Dès votre arrivée, un raptor et deux insectes se jettent sur vous. Tuez le dinosaure et laissez les scolopendres s'en délecter, vous laissant le temps de les achever. Continuez en passant sous l'arche devant Ann, puis saisissez une lance et mettez-y le feu. Approchez-vous alors de la sortie et jetez votre arme dans les fourrés en contrebas. Vous ferez brûler un dinosaure et quelques insectes. Marchez le long de la corniche, et lancez un dernier épieu enflammé sur les réfractaires du rez-de-chaussée. Sautez maintenant dans la clairière. Approchez-vous de la poignée près de la porte du fond, et des scolopendres surgissent. Planquez-vous sous les colonnes juste à l'opposé de votre position et attendez en sécurité que Ann vous couvre. Descendez l'un des insectes et courez vers les lances pour vous occuper de l'autre. Puis saisissez enfin le levier. Ressortez en passant sous les mêmes colonnes que précédemment, et rejoignez Ann. Ramenez le levier à la porte et ouvrez-la enfin.

Chapitre 25

Dès le début de ce niveau, sautez en contrebas et récupérez la mitraillette dans la caisse. Abattez les petits raptors, puis continuez jusqu'à une sorte de grotte pleine d'araignées. Retournez à l'entrée du niveau, et empalez une des libellules sur la droite. Ramenez-la avec vous, et lancez-la aux arachnides afin de détourner leur attention. Avancez, puis prenez une lance et mettez-y le feu. Revenez à la rencontre de votre groupe, et enflammez les herbes. Continuez jusqu'à un ponton. Rentrez dans l'eau, et dès que la créature aquatique vous attaque, reculez et abattez-la du haut du petit pont. Sautez dans le marais et rejoignez le bord et vos compagnons. Continuez dans la caverne et vous arrivez en vue d'un temple. Montez au sommet et vous serez confronté à des volatiles agressifs. Achevez la première salve à coups de lances et de mitraillettes, puis continuez votre ascension. Là, vous serez pris à partie par la mère de ces petits comiques et deux autres de ses rejetons. Le combat ressemble trait pour trait à celui que vous aviez déjà expérimenté précédemment. Contentez-vous d'esquiver les attaques de la grosse créature volante et de lui lancer un pieu dès qu'elle se stabilise. Tuez le couple de bestioles restant, et suivez vos compagnons. Eliminez le "ptérodactyle" près de la porte, puis passez sous cette dernière. Trois "crocodiles" se jettent sur vous dans votre dos. Utilisez les lances et faites bien attention à protéger vos coéquipiers.
Vous arrivez devant une caisse de munition protégée par trois petits dinosaures. Tuez-les de loin, et emparez-vous du fusil sniper. Continuez votre avancée jusqu'à un temple. Brisez les palissades pour passer dessous. Une fois à l'intérieur, continuez en cassant les portes en bois au fur et à mesure de votre progression. Le chemin n'est pas labyrinthique et il vous suffira de suivre vos compagnons pour ne pas vous perdre. Mais cependant faites bien attention aux nombreux "crocodiles" qui vous attaquent. Restez bien dans votre groupe afin de profiter des tirs de vos amis, et privilégiez le fusil. Puis vers la sortie, vous serez obligé de recourir à des lances. Piquez simplement les monstres pour qu'ils reculent puis finissez-les d'un épieu lancé vivement. Restez bien attentif et protégez vos amis. Sortez de cet enfer et hop, le niveau suivant.

Chapitre 26

Arrivant devant un grand lac paisible, vous voyez enfin l'hydravion se poser. Tout joyeux, c'est avec un peu de dépit que vous verrez arriver le T-Rex. Partez donc en courant, en suivant vos compagnons sur la gauche, un tout petit peu avant le dinosaure. Courez autant que vous le pouvez, jusqu'à rejoindre l'intérieur d'un temple. Là, Ann part sur un petit chemin situé sur la gauche en vous disant qu'elle va appeler Kong. Suivez-la, mais arrêtez-vous en haut de la corniche. Le but du jeu est maintenant de divertir le T-Rex. Pour ce faire, tirez sur les différents volatiles présents ici, afin de fournir de la nourriture au monstre. Prenez garde à bien les tuer devant lui pour qu'il les voit et se détourne de Ann. Si par malheur, votre pote de 12 mètres ne souhaite plus s'amuser avec votre menu fretin et se rapproche dangereusement de votre belle, tirez-lui directement dessus dans le but de le ralentir. Il hésitera de fait à s'avancer et

cela pourra, en dernier recours, laisser le temps à votre amie d'avertir le grand singe. Un passage intense en tout cas.

Chapitre 27

Ce passage avec Kong ressemble énormément à ceux de d'habitude, bien bourrin et relativement basique. Néanmoins il réserve une surprise de taille qui lui donne une toute autre importance. Dès le départ, vous débutez par un duel contre un T-Rex. Vous savez comment en venir à bout, même si celui-ci se révèle particulièrement vif et résistant. N'hésitez pas à charger et à utiliser les coups sur la poitrine pour déclencher la rage de Kong. Notez tout de même que des volatiles viendront vous ennuyer quelque peu. Mais une claque bien sentie devrait rapidement mettre fin à leur triste vie. A ce moment Ann se fait enlever par une des mères des créatures volantes. Poursuivez-la en vitesse et vous voilà soumis à un passage de balancement d'arbres en arbres et de falaises en falaises. Juste un conseil, ne cherchez pas à abattre les bêtes qui vous suivent, cela vous fera seulement perdre du temps. Deuxièmement, vous verrez à un moment deux "ptérodactyles" foncer sur vous lorsque vous serez suspendu à un mur. Ne tentez rien contre eux, et attendez qu'ils vous aient dépassé pour sauter en face. Dans le cas contraire, ils vous toucheront en l'air et vous feront tomber. Au bout de quelques instants vous parvenez au centre d'une coulée de lave sur un petit pilier. Là, n'attendez pas le déluge, et sautez directement sur la branche juste derrière-vous qui se distingue assez difficilement, d'où ce coup de pouce. Après un petit moment vous parvenez à un plateau rocheux. Un combat vous attend.
La mère des volatiles survient accompagnée d'une amie. Dès le début du combat, empoignez le tronc d'arbre sur la zone de combat et propulsez-le sur l'un des deux monstres. Puis faites bien attention à la charge du second qui s'ensuit. Evitez-la, débarrassez-vous des petits êtres volants qui vous assaillent, et préparez-vous à la seconde attaque de la bête massive. Là, attendez qu'elle soit à votre portée, et lancez-lui un coup de poing massif. Puis procédez comme lors de la première rencontre dans le chapitre 10. Maintenant, continuez votre progression et vous déboucherez au bout d'un court moment dans un cours d'eau terminé par une cascade. Et là, ce n'est pas un, ni deux, mais trois T-Rex que vous aurez à affronter. Néanmoins le troisième ne vous attaquera pas tant que vous n'aurez pas éliminé l'un des deux premiers. Dans l'absolu, ce combat n'est pas bien différent de vos précédents pugilats. Le seul changement réside dans le fait qu'il faut faire attention à Ann et dans la présence de lianes sur les bords du "ring". Vous pouvez en effet vous y accrocher et sauter sur un dinosaure le poing devant, dans une sorte d'ersatz de Hulk Hogan. Prenez bien garde à ne pas vous faire encercler et tout devrait se passer à merveille. Avancez, et finissez le niveau.

Chapitre 28

Dès le début de ce chapitre, et après la mort de Hayes, Jimmy se jette à l'extérieur, plein de rancoeur. Malheureusement, des raptors l'attendent, pleins de rage. Saisissez une lance et couvrez le jeune garçon, en faisant bien attention de repousser d'un coup sec les dinosaures s'approchant trop près de vous, avant de les empaler. Là, rejoignez Jimmy sur la gauche de la zone, près de la porte en bois. Ouvrez la porte en tirant la poignée vers vous, et suivez votre ami le boulet de service. Descendez l'escalier et vous arriverez face à deux raptors. Brisez immédiatement la petite palissade en bois juste devant vous, et rentrez dans le bâtiment. Ici, les dinosaures ne pourront pas vous atteindre si vous restez bien au centre de la pièce. Attendez alors que ces créatures passe la tête dans l'embrasure de la porte, et jetez-leur une lance. Ramassez les épieux que vous trouverez près de la porte de droite en faisant attention puis, si vous êtes à sec, tentez une sortie sur la gauche en regardant bien que les raptors se soient éloignés pour récupérer un pieu. D'ailleurs, si ces derniers se retirent, avancez un peu à l'extérieur pour les forcer à revenir. Continuez ainsi de suite. Suivez Jimmy, et vous allez tomber sur un autre raptor. Tenez-le à distance avec des lances et prenez soin de tuer si vous avez le temps un volatile pour le divertir quelque peu. Puis continuez votre progression jusqu'à un petit temple sur la gauche où se trouve votre jeune ami. Défendez-le de l'attaque des créatures volantes, et courez ensuite juste en face pour récupérer le feu dans la vasque. Brûlez les herbes en contrebas et partez retrouver votre compagnon. Passez le pont menant au cadavre de dinosaure, puis avancez encore un peu en direction de la caisse de munitions. Là, un carnivore apparaît. Percez-le de votre lance, et continuez à le harceler pendant qu'il est à terre. Puis, brisez la caisse, et prenez la mitraillette à l'intérieur. Marchez un peu et deux raptors se jettent sur vous. Tuez-les avec aisance grâce à votre nouveau joujou et allez chercher une autre flamme pour mettre le feu aux buissons vous empêchant de rejoindre le pilote. Accédez alors à l'avion devant vous.

Chapitre 29

Vous êtes maintenant seul. Avancez jusqu'à une caisse de munitions, puis continuez et montez les escaliers. Vous arrivez devant une cascade. De ce point, commencez à tuer les volatiles environnants à l'aide de votre lunette. Puis

traversez le cours d'eau. Montez les marches du temple et au premier pallier, vous serez attaqué par quatre créatures volantes assez belliqueuses. Commencez à éliminer les plus rapides au fusil, puis les autres à l'aide de diverses lances. A l'étage suivant ce sont six bêtes qui vous agressent. Commencez au fusil et lorsque vous n'avez plus de munitions, utilisez les os. Repoussez l'attaque de vos ennemis et transpercez-les ensuite. Continuez comme cela jusqu'à une porte en bois sur la droite d'un volatile en train de manger une carcasse. Brisez donc cette palissade et plongez dans l'étendue d'eau. Nagez jusqu'à l'escalier et une fois en haut des marches, vous arrivez en vue d'une sorte de clairière abritant malheureusement un Venatosaurus. Eliminez deux volatiles, puis continuez sur la corniche. Là, lancez trois ou quatre lances dans le corps du dinosaure pour l'affaiblir, et sautez en contrebas. Vous apercevez alors un temple près du carnivore. Courez vous y abriter, détruisez la palissade à l'intérieur, et montez les marches. Une fois en haut, débarrassez-vous des créatures volantes et guettez le retour du Venatosaurus juste en bas. Prenez la caisse de munitions et assénez-lui l'entièreté de votre chargeur avant de le finir à la lance, sans descendre bien sûr. Une fois ce dernier mort, repérez les escaliers bouchés par des ronces. Descendez et allez dans le temple à gauche de cette dernière.
Là, brisez la palissade et montez enflammer un pieu sur la vasque en haut des marches. Revenez sur vos pas, et dégagez-vous le chemin. Puis empruntez cette sortie. Arrivé à l'étage, ne vous occupez pas du volatile en train de manger et prenez une lance. Eloignez-vous des araignées et profitez-en pour empaler une larve. Jetez-la un peu plus loin pour attirer tous ces insectes, et prenez le levier fiché dans le tronc. Revenez alors au centre de la zone, au "rez de chaussée", et remarquez la grande porte en bois, qui exceptionnellement, ne nécessite qu'un seul levier. Comme c'est bizarre... Néanmoins, poussez le levier et ouvrez cette dernière. Prenez la caisse de munitions et avancez.

Chapitre 30

Dès votre arrivée, prenez la caisse, et montez prudemment sans faire de bruit. Les "oiseaux" en train de manger ne tenteront rien contre vous. Deux essaieront ensuite de vous attaquer. Tuez-les mais ne touchez pas à ceux se restaurant. En fait, le principe est de ne se défendre que lorsque l'on est attaqué. Pas de panique gratuite de ce fait. Cela vous évitera de subir des assauts incessants. Une fois près de l'entrée du repaire, quatre volatiles vont s'en prendre à vous. Tuez-les rapidement, puis entrez. Là, passez par la gauche afin de récupérer un os, puis continuez tout droit jusqu'à une rivière souterraine. Continuez à nager puis, une fois arrivé devant Kong endormi, parlez à Ann. Elle vous rejoint dans l'eau et se fait attaquer par une sorte de ver géant.

Chapitre 31

Vous revoici dans les pattes de Kong pour un combat contre des espéces de vers géants assez fourbes. En fait le but du jeu est d'éliminer les deux plus gros et surtout les plus dangereux. Débutez par une attaque en règle sur le premier qui arrive vers vous en lui assénant quelques coups de poing et une charge. Ne le laissez surtout pas se relever et suivez-le en vous suspendant aux lianes et aux piliers s'il s'échappe. Collez-le le plus souvent au sol et surtout éloignez-le de son compère. Enchaînez simplement les coups normaux et profitez-en pour rattraper cette créature en l'air afin de poursuivre votre combinaison destructrice. Une fois cette dernière plus calme, saisissez-la avec la touche de mise à mort et écrasez-la sur la roche. Faites de même avec la seconde en pensant toujours bien à vous servir des murs et des ruines pour donner des assauts ou vous échapper. Ne cherchez pas à vous battre contre les vers plus petits. Enlevez-les seulement avec la touche habituelle lorsqu'ils grimpent sur votre dos. Et n'oubliez pas de déclencher votre rage dès que vous commencez à perdre pieds.

Chapitre 32

Dans cette scène, contentez-vous de suivre Ann. Le niveau le plus court de l'histoire du jeu vidéo est devant vous.

Chapitre 33

Dès le départ du niveau, suivez Ann et rendez-vous jusqu'à un temple en passant derrière des dinosaures qui se dévorent entre eux. Là prenez une lance et restez dans votre cachette en attendant que votre amie vous demande de la suivre. Restez un tantinet dans le temple plutôt, et observez le Venatosaurus s'éloigner. Là, regardez-le finir son combat contre le raptor en restant à couvert, puis remarquez le feu au loin. Courez vers le temple accolé au rocher où se trouve la vasque, puis pénétrez à l'intérieur. Là, au fond, se trouve un escalier. Montez-le pour accéder aux flammes. Embrasez votre arme et regardez si Ann n'a pas besoin d'aide. Normalement elle se cache dans l'autre temple et fait

diversion (je sais c'est cruel) pour le Venatosaurus. De fait, redescendez et allez tout à droite de la zone, vers des buissons épineux. Brûlez-les et suivez Ann, qui vous aura rejoint, le long de la côte. Continuez votre chemin en droite ligne et vous voilà à la fin du niveau.

Chapitre 34

Suivez le chemin, et vous allez tomber sur un raptor esseulé en train de se nourrir. Profitez-en pour l'agresser avec l'aide de Ann. Une fois ce dernier mort, faites tomber le crâne de gauche en feu dans les buissons épineux bloquant le chemin. Continuez à avancer et vous rencontrez deux petits dinosaures. Tuez-les, et avancez toujours à la suite de Ann. Un raptor surgit. Lancez-lui un pieu et protégez votre amie à tout prix. Poursuivez votre chemin et quatre carnivores de taille moyenne se jettent sur vous. Prenez soin de rester en arrière et tuez-en deux avant même qu'il n'arrive à vous. Puis occupez-vous des autres avec le concours de votre guerrière bien-aimée. Vous allez arriver dans une sorte de champ pleins d'herbes hautes. Les indigènes vous attaquent alors. Sortez vite de la végétation en feu, et réfugiez-vous dans la caverne derrière-vous. Attendez que les comiques se calment, et partez en courant à l'autre bout de la zone. Prenez soin de longer le plus possible la paroi de droite afin de ne pas trop encaisser de dégâts dus aux flèches. Puis, bifurquez vers une grotte une fois au bout. Continuez tout droit.

Chapitre 35

Suivez Ann jusqu'à un espace empli de buissons épineux. Retournez-vous et vous apercevrez un crâne en feu sur la gauche. Faites-le tomber dans la végétation, puis passez. Avancez jusqu'à un autre passage bloqué. Procédez de manière identique. Continuez et vous verrez un troisième crâne. Refaites tout brûler et prenez non pas le passage totalement dégagé, mais le chemin étroit passant à l'intérieur d'une construction en pierre juste à côté. Sortez par la seule porte dégagée, et observez les alentours. Un crâne se trouve en haut à droite de la zone, dans une sorte de petit temple, et l'autre juste sur le mur attenant à la sortie que vous venez de prendre. Faites-les choir tous deux et attendez. Suivez alors Ann dans le souterrain qu'elle se dépêche de prendre. Ne la quittez pas des yeux ! Une fois arrivée à destination, cette dernière tente de vous fournir une corde et se fait malencontreusement ramener dans le village.

Chapitre 36

Ivre de rage, Kong se jette dans le village des indigènes afin de récupérer sa belle. Ce niveau très court ne diffère pas vraiment des autres stages mettant en scène le gorille géant. Seule une petite chose nécessite une légère réflexion. En fait, lorsque vous vous trouverez devant une porte bloquée par un monument en pierre, vous ne pourrez bouger ce dernier qu'une fois les indigènes sur le côté éliminés. Commencez par ceux de gauche en brisant le portique en bois situé non loin de la porte. Une fois entré, grimpez avec les lianes et balancez-vous jusqu'à vos ennemis en vous aidant des saillies rocheuses. Revenez alors à la sortie bloquée, et regardez les morceaux de pierre sortant de la paroi à droite. Servez-vous alors de ces prises pour rejoindre les hommes armés sur la droite et ainsi perpétrer votre massacre. Continuez votre périple jusqu'à trouver Ann et laissez-la enflammer la palissade pointue lorsque cela est nécessaire. Poursuivez votre course désespérée et vous tomberez sur Denham et ses hommes. Votre défaite est alors obligatoire.

Chapitre 37

Vous n'avez rien à faire ici. Profitez-en pour aller boire un verre ou répondre à vos e-mails. Vous pouvez aussi donner des coups de poing à Kong, mais bon, ça ne vous apportera pas grand-chose.

Chapitre 38

Vous voici enfin à New-York. Commençant enchaîné dans la peau de Kong, vous allez tout d'abord devoir vous libérer de votre condition de simple attraction. Pour ce faire, il vous suffit de marteler le bouton d'action associé à une direction (droite ou gauche). Le singe brise du coup ses entraves et se jette dans la foule apeurée. A ce moment précis, cette phase de jeu, bien qu'en ville, ne change rien aux habituels passages avec le gorille géant. En fait, il vous suffit d'avancer en rouant de coups les automobiles et en détruisant sans ménagement les grilles vous barrant la route. Les seules indications que je peux vous donner sont plutôt des conseils. Premièrement, si vous êtes pris à partie par des tireurs disposés sur les toits, tentant de vous aveugler avec des projecteurs, saisissez une voiture et lancez-la sur eux afin de vous en débarrasser sans subir trop de dégâts. Pensez donc à vous munir d'une automobile dès que vous voyez

des rais de lumière au loin. Ensuite, vous tomberez à un moment sur un grillage protégé par un bus assez massif. Ne pouvant l'attraper, vous devrez le soulever à la manière des piliers de pierre de Skull Island. D'autre part, et pour en revenir au lancer de voitures, il vaut mieux procéder également de cette manière contre les camions militaires fort dangereux. Au contraire, dans le cas des engins de la police, le plus simple est de saisir un véhicule et d'en donner de larges coups avec le bouton d'action. Enfin, au bout de votre périple très court, vous arriverez dans une grande rue, encerclé par les militaires. Là, avancez en courant sans vous arrêter, afin que les hommes postés à chaque coin de rue n'aient pas le temps de faire feu sur vous. N'essayez pas de les attaquer, contentez-vous de progresser en ligne droite jusqu'à ce que Ann s'approche de vous. A ce moment, grimpez immédiatement sur l'immeuble à votre gauche, en vous plaçant bien dans le coin formé par ce dernier et le building se situant juste à sa droite. Plus précisément, grimpez dans le coin juste en face de vous, tout en sachant que vous ne pouvez continuer qu'en prenant appui dans des angles. Montez alors lestement jusqu'au sommet.

Chapitre 39

Dans la peau de Kong, vous allez devoir vous battre contre une horde d'avions. Mais de toute façon ne vous embêtez pas, vous êtes obligé de mourir, c'est dans le scénario. Néanmoins essayez d'avoir une mort digne en combattant vaillamment avec l'énergie du désespoir. Il a un vrai sens de l'honneur ce singe géant ! Notez que vous pouvez attraper les avions et les lancer sur leurs semblables pour le fun, si vous désirez vraiment donner un côté épique à la fin du jeu. Ca ne sert à rien, mais c'est plus classe. Admirez alors avec une petite larme à l'oeil la "belle qui a tué la bête" (copyright Denham)...

Chapitre 40

Ce niveau bonus, dont je vous laisse la surprise, vous permettra enfin de vous réconcilier avec le scénario du film et par extension celui du jeu. Le fin varie en effet grandement, s'avérant beaucoup plus juste. Enfin d'un certain point de vue. Et c'est ainsi que prend fin cette quête qui ne peut se conclure que par la vision du film de Peter Jackson et surtout celle du long métrage de Cooper et Schoedsack de 1933. Bon singe à tous !

Kingdom Hearts

© Sony / Squaresoft 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Cette solution a été réalisée en mode expert. Si vous jouez également avec ce mode de difficulté, respectez autant que possible les niveaux minimums annoncés, c'est important pour ne pas rester bloqué par un boss, faute de niveau assez élevé ! Sachez que la soluce est complète au possible sur les objets et les sous-quêtes ! Remarquez que certains " gains de victoire " ne sont pas suivis du nombre de XP gagnés : je n'ai tout simplement pas réussi à les relever ! Mais cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas d'XP à la clé !

Conseils

Dans les mondes au-dessus de quatre étoiles, n'utilisez plus les personnages spécifiques aux niveaux : mieux vaut entraîner l'équipe fixe.
Pour appeler un compagnon (ou deux) à la rescousse pour qu'il vienne attaquer l'ennemi actuellement ciblé, pressez TRIANGLE autant de fois que de compagnons vous voulez appeler.
Essayez de prendre tous les objets possibles en un premier passage et ne revenez dans les mondes que quand vous aurez toutes les compétences et pouvoirs TRIO : rien ne sert de repasser pour un ou deux objets à chaque fois et de toute façon, il n'y a rien de plus récurrent que de faire du récurage de niveau !
Avant de quitter un niveau, enlevez tous les objets et équipements des personnages du niveau : c'est ça de plus pour le stock et ça de moins perdu.
Pour obtenir une séquence supplémentaire durant la scène de fin, il faut :
- délivrer les 99 chiots dalmatiens
- sceller toutes les portes (ne pas oublier les annexes c'est à dire Winnie l'ourson et colisée)
- finir toutes les coupes du colisée
- posséder les 10 rapports d'Ansem

Prologue : Je fais des rêves étranges...

Après la superbe cinématique, avancez au centre du vitrail. Vous allez devoir choisir entre trois pouvoirs. Sachez que selon celui que vous choisirez, un personnage sera avantagé et l'autre non au point de vue des niveaux. Si vous choisissez le pouvoir du guerrier (épée), Sora sera avantagé. Si vous choisissez le pouvoir du mystique (sceptre), Donald sera avantagé. Si vous choisissez le pouvoir du gardien (bouclier), Dingo sera avantagé. Ces avantages se ressentent sur les statistiques communes et sur le niveau des personnages que vous obtiendrez. Ensuite, vous devrez renoncer à un pouvoir. Le cas de figure est le même que ci-dessus (sauf que c'est un désavantage bien sûr). Ensuite, poursuivez votre entraînement. Vous vous retrouverez en plein décor de FFX. Parlez à vos trois amis et répondez leur comme bon vous semble jusqu'à ce que votre " périple " (résumé à la fin des choix) vous plaise. Ensuite, montez l'escalier une fois de retour à la salle de l'éveil. Vous serez confronté à Darkside (qui est en fait l'ombre de Jecht, l'ultime chimère à la fin de Final Fantasy 10).. Vous n'êtes pas obligé de le vaincre pour poursuivre mais cela est plus honorifique et vous rapporte de l'XP. Pour le vaincre, ciblez sa main et tapez la (en sautant). S'il pose sa main au sol, déciblez et tapez-la quand même pour détruire les Sans-coeur en même temps. S'il lance des boules d'énergie, restez derrière-lui et tapez sa main en prenant garde de ne pas vous payer un des projectiles. Votre victoire vous fera monter au niveau 2. Cela fait, vous allez vous réveiller... un peu difficilement.

Chapitre 1 : L'île de la destinée / Aucun

Le radeau
Parlez à Kairi puis allez chercher les objets (voir ci-dessous) sans lui reparler afin d'obtenir un bonus ensuite.
Deux rondins : Un premier sur au bord de l'eau, sous le pont. Un deuxième sur l'île (traversez le pont : montez sur le ponton, rejoignez le mur, partez vers la droite, montez sur la cabane puis traversez le pont ; sinon, allez derrière l'île en nageant et montez à l'échelle).
Un grand drap : Montez sur le ponton et rejoignez le mur. Gravissez le petit escalier puis suivez le chemin de planches. Au bout, entrez dans la petite pièce et prenez le drap sur le mur.
Une corde : Montez sur le ponton puis rejoignez le mur. Montez à l'échelle à droite. La corde est sur le sol.
A présent, combattez à maintes reprises vos amis Wakka, Tidus et Selphie et de temps en temps, les trois à la fois (vous pourrez faire ça le lendemain également) afin d'accroître votre niveau (essayez d'atteindre au moins le niveau 6). Voici comment les battre :

Wakka : Commencez par le cibler puis à frapper ses ballons afin de les lui renvoyer dessus. Dès qu'il sera touché par un de vos renvois, courez sur lui et lancez un combo puis courez au loin en tournant sur le côté pour esquiver la balle. Reprenez l'opération depuis le début et ainsi de suite jusqu'à la vaincre.
Tidus : La meilleure technique est la suivante :
- lors de sa toute première attaque, tapez une fois et au bon moment pour le stopper dans sa charge et gagner parfois 2 XP.
- tapez-le ensuite (un coup ou deux).
- Eloignez-vous de lui et esquivez d'un petit saut sur le côté ou par-dessus lui la charge suivante (ou d'un " pas " rapide sur le côté).
- tapez le alors rapidement (1 combo) dès qu'il a fini son attaque.
- répétez l'opération précédente jusqu'à vaincre !
Selphie : le duel le plus simple : tapez-la sans relâche afin de ne pas lui laisser le temps de vous frapper. Sinon, vous pouvez utiliser une méthode plus recherchée. Elle consiste à s'éloigner de Selphie puis de taper juste avant son attaque afin de la parer et de la mettre K.O. quelques instants (frappez-la donc !). Réitérez l'opération jusqu'à vaincre !
Les trois : débarrassez-vous d'abord de Tidus puis de Selphie (ou inversement !) et enfin Wakka (avec d'extrêmes précautions). Pour éviter les coups de Wakka et Selphie (quand vous vous faites Tidus) ou les coups de Wakka (quand vous vous faites Selphie), écoutez bien leur voix pour anticiper l'attaque (sautez pour une balle par exemple !)
Conseil : afin de gagner plus d'XP, faites cela :
Affrontez Wakka et renvoyez-lui toutes ses balles mais sans chercher à la toucher. Dès qu'il sera sonné, surtout, ne l'attaquez pas avec des combos, continuez à (essayer) de lui renvoyer ses balles. Vous gagnerez beaucoup d'XP rapidement (1 voire 2 XP par balle de renvoyée !)

Les provisions
Franchissez la porte que gardait Kairi. Là, parlez à Riku pour devoir faire une course. Pour gagner, il suffit de couper par la plage ! C'est plus rapide et moins périlleux. Dès le début donc, laissez-vous tomber sur la droite. Courez à l'escalier et faites-vous tomber juste après. Courez jusqu'à la butte, montez-la puis sautez sur les plates-formes et touchez l'arbre en étoile. Revenez au point de départ et c'est gagné. Vous obtenez une **jolie pierre**. Cela fait, allez parler à Kairi près du radeau.
Les objets à récupérer :
Un oeuf : Montez en haut de l'arbre fin du pont de la plage. Jetez-vous ensuite sur l'arbre non loin : l'oeuf est dessus.
Trois champignons : Allez dans le lieu dit " cachette secrète " (près de la cascade) et examinez la partie à droite de la porte (que vous pouvez " locker ") Vous obtiendrez un champignon et activerez une scène. Poussez le rocher près du radeau : il cache un petit renfoncement contenant un champignon. Le dernier est près de la tour de guet.
Deux noix de coco : Lockez et frappez un arbre près du radeau pour faire tomber des noix. Prenez en deux jaunes !
Trois poissons : Dans la zone dite " plage ", cherchez dans l'eau trois poissons : approchez-vous en pour les récupérer (ils ne sont pas très visibles).
De l'eau potable : placez-vous sous la fontaine près de la " cachette secrète ".
Ceux-ci récupérés, allez parler à Kairi mais poursuivez la journée en montant au niveau 7. Revenez ensuite au niveau de la tour de guet. Portez la caisse et déposez-la près de la cavité. Sautez sur la caisse afin de pouvoir atteindre la cavité contenant un coffre contenant un **équipement collier carapace**. Achevez ensuite la journée afin de voir plusieurs scènes intermédiaires.

Un départ imprévu...

Vous êtes réveillés par la foudre en pleine nuit. Vous vous " évadez " par la fenêtre de votre chambre.
Vous revoilà sur la plage. Vous êtes assaillis par des monstres : ne cherchez pas à les vaincre, votre épée de bois est inefficace. Rejoignez le plus vite possible l'île où se situe Riku (et où était le deuxième rondin) afin de voir une scène et d'obtenir la **keyblade chaîne royale**. Vous pouvez à présent exterminer les monstres (des Sans-coeur). Exterminez en un maximum afin d'atteindre le niveau 8 au moins. Rendez-vous ensuite dans la cachette secrète où vous verrez une scène intermédiaire.

Plus qu'un rêve !
BOSS : Darkside
Vous êtes à nouveau contre Darkside, l'ombre de Jecht l'ultime chimère de FFX. Tapez sa main sans relâche et sa tête si c'est possible jusqu'à le vaincre en prenant garde quand même à ceux qui pourraient vous infliger quelques dégâts...Pour ceux qui veulent obligatoirement toucher la tête, sautez sur le bras lorsqu'il est stable puis remontez jusqu'à l'épaule où vous pourrez frapper la tête
Gain de victoire : aucun / 60 XP
Le chapitre se termine par une scène cinématique !

Chapitre 2 : L'arrivée à Traverse / Aucun

La rencontre de Léon
Vous vous faites réveiller par Pluto dans une ruelle de **la ville de Traverse**. Sortez de la ruelle puis entrez dans la joaillerie afin d'activer une scène intermédiaire. Sauvez votre jeu puis sautez sur le comptoir de Cid (celui de FF7) puis sur le cadre de fenêtre à gauche : il y a un coffre contenant un **bout de mithril**. Sortez de la boutique. Montez l'escalier sur la droite (face à la porte de la joaillerie) et poussez la grosse caisse sur la droite au niveau de la joaillerie. Sautez dessus afin de pouvoir sauter sur le toit de la joaillerie ! Prenez la **carte postale** dans le coffre près de la cheminée puis laissez-vous tomber. Poursuivez sur la droite. Au virage, tournez à droite et pénétrez dans le deuxième quartier. Attention ! A partir de maintenant vous pouvez être assailli à tout moment ! Dirigez-vous vers la droite (où il y a un store sur lequel trône un coffre). Montez sur la petite lampe puis sautez de là sur le store. Ouvrez le coffre afin de collecter une **carte postale**. Maintenant, sautez en dessous du store et avancez droit devant. Une fois au bout, ne descendez pas l'escalier mais sautez plutôt sur le muret puis sur la plate-forme devant, un peu en dessous (frappez en l'air au bout du saut afin de rester en l'air encore un peu et y arriver !). Cela fait, avancez droit devant et sautez sur la corniche près du vitrail. Rejoignez ensuite la corniche juste à gauche sur laquelle se situe un coffre contenant une **mégapotion**. Tombez sur le sol faites demi-tour et entrez dans la deuxième rue à gauche (ou à droite si l'on se place dos à l'entrée). Avancez jusqu'au bout et passez la porte vers le troisième quartier. Exterminez un maximum d'ennemis pour l'XP puis revenez à la joaillerie du premier quartier afin de sauvegarder votre partie. Sortez en pour voir une scène.

Vous serez alors confronté à Léon (Squall / FF8) ! Pour le vaincre, soyez très vigilant ! Esquivez les boules de feu par des sauts et les coups d'épée en sautant derrière-lui. Ne cherchez pas à attaquer, ne faites que de la contre-attaque (esquive d'une de ses attaques par le côté ou par saut puis attaque sur le côté ou le dos). Vous pouvez également effectuer un combo sur lui lorsqu'il s'est plaqué contre un mur. Surtout, n'attaquez pas de face car sinon Léon ripostera et vous fera perdre ~ 1/3 de votre vie ! N'hésitez pas à vous régénérer avec une potion afin d'être victorieux.
NOTE : ce combat est facultatif : vous pouvez perdre, le jeu continuera normalement. Mais en battant Léon, vous gagnerez de l'XP et plus tard, un **élixir**. Si vous perdez, il vous faut réinitialiser la console et recharger la sauvegarde.
Gain de victoire : élixir (remis à la fin du chapitre) / 30 XP

" Montre-nous le pouvoir de la keyblade ! "
Après les différentes scènes intermédiaires, parlez à Youfie puis ouvrez le coffre et sauvez votre jeu. A présent, frappez l'horloge au-dessus de Léon jusqu'à lui faire atteindre 7 H 00 (montez sur le meuble juste à droite, frappez à gauche puis remontez sur le meuble et réitérez l'opération jusqu'à arriver à l'heure H). Prenez alors le **mithril** dans le coffre qui est apparu à l'opposé de l'horloge. Parlez à présent à Léon et choisissez la première option.
Commencez par exterminer les ennemis puis remontez au niveau des balcons en sautant sur les toits. Allez jusqu'au dernier à droite : il y a un minuscule toit juste à droite sur lequel repose un coffre contenant une jolie pierree. Allez sur le dernier balcon à gauche afin de trouver un coffre contenant une **potion**. Obtenez un niveau de 9 puis revenez au premier quartier. Ouvrez le coffre-fort derrière l'étal sur la droite afin d'obtenir une **carte postale**. Maintenant, pénétrez dans le lieu dit " boutique ". Restez dans l'escalier puis sautez vers le ventilo : frappez-le afin de collecter une **carte**

postale. Ressortez puis allez les poster afin de collecter 4 objets. Cela fait, allez sauvegarder votre partie à la joaillerie puis allez au troisième quartier. Vous allez voir une scène. Débarrassez-vous de vos assaillants afin de voir une scène intermédiaire.

Rayman !
BOSS : Armure Gardienne
Vous serez alors confronté à **Armure Gardienne**. Pour le vaincre, exterminez une à une les parties annexes du corps en vous régénérant régulièrement et en faisant gaffer aux mains tournoyantes (vous pouvez les taper pour les arrêter). Faites gaffe car avec un mauvais niveau en mode expert, c'est du suicide garanti ! Une fois les bras et mains détruits, attaquez-vous au gros morceau pour vaincre ! Surtout, n'oubliez pas de récupérer les **billes vertes d'énergie** qui seront libérées à chaque destruction d'une partie du corps afin de vous régénérer.
Gain de victoire : Equipement cor de bravoure, essence du feu : magie brasier (niveau 1), technique TRIO saut et technique ROULADE pour Sora.
Après la scène, allez près de l'énorme porte à l'opposé de la joaillerie. Utilisez alors la commande TRIO sur la marque bleue au sol afin de collecter des munnies. Cela fait, allez au niveau du bar et utilisez la commande TRIO sur la marque bleue afin d'être propulsé au niveau d'un balcon où se trouve un coffre contenant une **carte postale**. Postez cette nouvelle carte postale puis allez à la joaillerie. Vendez vos jolies pierres et achetez des équipements pour tout le groupe. Activez ensuite les compétences de Dingo et Sora puis passez le grand portail de tout à l'heure.

Inter mondes 1
Rendez-vous au monde à une étoile. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 3 : Le Pays des Merveilles / Alice au pays des merveilles

En retard, en retard, en retard !
Vous voilà au Wonder Land ! Ce niveau n'est pas le plus court ni le plus facile à cause de la pièce retournée. Pourtant, il n'y a que 5 zones mais 3 sont très volumineuses et donnent sur plein de passages !
Vous croisez un lapin tourmenté par son retard à un procès. Franchissez la porte puis parlez à la porte (heureusement qu'on est dans un jeu !). Poussez le lit puis buvez la potion sur la table. Notez tout de suite que nous allons visiter cette salle plusieurs fois... mais retournée ! Pour vous repérer, sachez que chaque " inclinaison " va se faire numérotée. Vous êtes donc ici dans la **pièce mystérieuse n°1**. Entrez dans le passage que vous avez ouvert en poussant le lit afin de voir une scène intermédiaire.

Innocenter Alice
Sauvegardez votre partie puis rendez-vous dans la forêt des lotus afin de discuter avec le **chat de Cheshire**. Abattez vos ennemis puis donnez un éther à la rose rouge afin de collecter une **cabane**. Avancez un peu, entrez à droite et utilisez la commande TRIO sur la marque bleue au sol : vous obtiendrez des munnies et des objets : **1 tente, 1 éther et 1 potion**. Ouvrez la boîte afin de collecter la **première preuve : trace de pas**. Donnez une potion à la rose jaune tout près afin de collecter une **potion +**. Sautez sur les 2 champignons derrière vous puis pénétrez dans le tronc d'arbre. Vous voilà à la **pièce mystérieuse n°1**. Ouvrez la boîte afin de collecter la **deuxième preuve : odeur**. Revenez à la forêt des lotus. Avancez dans le chemin. Une fois au bout (quelques pas plus loin), sautez sur **le plus petit des trois champignons** puis sur **le plus haut des trois champignons** (celui près de la plate-forme) et enfin sur la plate-forme. Prenez la **troisième preuve : épine**. Vous devez à présent atterrir sur la corniche en face sur laquelle trône un coffre contenant un bloc foudre. Pour ce faire, sautez avec élan afin de vous accrocher. Ouvrez le coffre puis retournez aux trois champignons : sautez sur le plus petit puis le moyen. Sautez sur la plate-forme, puis sur celle à gauche puis ouvrez le coffre derrière la branche : il contient les **dalmatiens 16, 17, 18**. Maintenant, revenez au début et donnez une potion à la rose jaune pour reprendre votre taille normale. Faites tomber la noix, frappez l'arbre une fois puis sautez sur la souche à droite du passage vers le jardin. Mangez ensuite la noix puis revenez au niveau d'où vous avez activé la marque TRIO bleue. Sautez sur les 2 champignons puis suivez le chemin de plate-forme jusqu'à arriver à la pièce mystérieuse 1 (c'est à dire le passage qui se trouve à droite, dos au passage vers le jardin). Pressez SELECT et regardez vers la droite : il y a une corniche avec une boîte. Orientez-vous bien (délicatement !) et sautez vers elle.

Réessayez si vous ratez, c'est important ! Ouvrez la boîte rose afin de collecter la **quatrième et dernière preuve : marque de griffes**. Pour vous récompenser, le chat de Cheshire vous donnera **l'essence de glace : la magie glacier (niveau 1)** qui vous donne donc le droit de lancer des sorts de glace !
Retournez au jardin royal, sauvegardez puis parlez aux cartes de coeur au niveau de la reine. Elle va vous demander de choisir une boîte. Sachant que 4/5 des preuves sont à vous et indiquent donc le sans coeur, il n'est pas dur de trouver la bonne boîte ! Si vous vous trompez, redémarrez la console. De toute façon, la première boîte en partant de la gauche est la bonne à tous les coups. Vous aurez alors un dialogue.

Sous les attaques des cartes, vous allez devoir détruire la tour. Détruisez le plus rapidement possible **les trois différents engrenages de la tour** puis **la tour en elle-même** afin de faire redescendre la cage (vide) d'Alice. Pour vous amuser, sachez que vous pouvez frapper la reine. Si vous êtes assez rapide, vous détruirez la tour sans avoir besoin de vous régénérer !
Gain de victoire : 100 XP

A la recherche d'Alice
Alice a été enlevée ! Mais un procès sans accusé, c'est pas le comble de la logique alors il faut essayer de la retrouver ! Sauvegardez puis revenez à la forêt des lotus. Après la scène, donnez de nouveau une potion à la rose jaune. Frappez l'arbre, prenez la noix, refrappez l'arbre, poussez le rocher dans le lac puis enfin, mangez la noix. Sautez sur les deux nénuphars qui sont sortis de l'eau et tombez dans la nouvelle zone. Utilisez la commande TRIO sur la marque bleue sur le sol afin de collecter une **cabane**. Donnez une potion + à la rose rouge afin de collecter une **mégapotion** puis entrez dans le jardin royal par le passage ici présent. Ouvrez le coffre afin de collecter un bloc rafale.
Revenez à la forêt puis entrez à la pièce mystérieuse N°2 (en fait via le passage qui vous a amené à la quatrième preuve). Tournez le **robinet** et entrez dans le pot que vous venez de " regonfler ". Ouvrez le coffre afin de collecter les **dalmatiens 58, 59, 60**.
Revenez à la pièce mystérieuse n°2. Sautez sur l'armoire à vaisselle puis sur la cheminée. Entrez maintenant dans le foyer de la cheminée. Vous êtes à présent à la pièce mystérieuse 3. Abattez les ennemis puis frappez le cordon qui retient l'ours en peluche afin de l'éjecter sur une chaise. Allumez les deux lampes puis entrez dans le tableau. Donnez les objets demandés par les fleurs à celles-ci afin de vous voir retourner une **potion +** et un **bout de mithril** ainsi qu'un grand nombre de munnies. Revenez à la pièce mystérieuse 3 puis ouvrez le coffre. Revenez à la pièce mystérieuse 1 et buvez-y la potion orange. Lisez le livre pour obtenir un **bout mithril** puis poussez l'ours en peluche et enfin l'horloge. Buvez la potion bleue afin de rétrécir de nouveau. Entrez dans le passage que vous venez d'ouvrir pour arriver au jardin privé.
Note : l'intérêt d'utiliser l'ours pour venir est de pouvoir obtenir des objets supplémentaires. Pour venir ici sans utiliser l'ours, allez dans la forêt des lotus et entrez dans le passage sous l'entrée de la pièce mystérieuse 3 dans la zone des trois champignons.
Ouvrez le coffre pour obtenir un bloc rafale X. Tombez au sol et lisez à deux reprises le panneau. Asseyez-vous ensuite sur chacune des chaises pour obtenir des objets... ou parfois des sans coeur. Entrez ensuite dans la pièce mystérieuse 4. Exterminez vos assaillants puis allumez les deux lampes. Dirigez-vous ensuite vers le fond de la pièce et ouvrez le loquet afin de revenir à jardin royal. Ouvrez le coffre contenant les **dalmatiens 13, 14, 15** puis sauvegardez votre jeu et revenez à la salle mystérieuse 1. Montez sur la table et parlez au chat de Cheshire.

Pantin géant...
BOSS : Maître des tours
Vous êtes alors opposé à **Maître des tours**. Pour le vaincre, restez sur la table et utilisez la **magie glacier (niveau 1)** sur le boss jusqu'à ne plus pouvoir. Sautez alors sur lui en frappant comme un malade. Vous allez le toucher et le déséquilibrer ! Il est K.O. ! Frappez-le en sautant à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'il se réveille et se redresse. Remontez sur la table et répétez l'opération depuis le départ jusqu'à ce que la victoire vous revienne ! Surtout, n'utilisez pas de feu qu'il utiliserait contre vous et n'oubliez pas de vous régénérer s'il le faut ! S'il casse la table, ciblez-le et frappez la partie rouge de ses jambes jusqu'à le mettre K.O.
Gain de victoire : équipement sceau atomnium
Après la scène intermédiaire, sauvegardez votre partie puis retournez au vaisseau.

Inter mondes 2
Rendez-vous au monde à trois étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant

suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 4 : La Jungle Profonde / Tarzan

Arrivée séparée
Très volumineux ce monde et avec plein d'allers-retours, autant vous dire que ce ne sera pas toujours une partie de plaisir ! La principale difficulté vient des scènes à activer par un simple passage dans une zone précise.
Vous êtes directement confronté à **Sabor**. Pas de technique particulière pour le vaincre. Esquivez, attaquez, sautez, vainquez ! En fait, il utilise toujours le même schéma d'attaque. Longs sauts jusqu'à être à votre niveau puis un coup de griffe. Effectuez votre combo juste après le coup de griffe (au dernier coup du combo, il partira au loin, c'est normal) pour qu'il reprenne son schéma d'attaque depuis le début.
Gain de victoire : 15 XP
Tarzan va alors faire une entrée fulgurante et faire fuir Sabor.
Sautez dans la forêt. Sauvegardez votre partie puis sautez sur la deuxième plate-forme herbeuse. Ouvrez le coffre pour collecter un **mégaéther** puis sautez dans le tronc d'arbre. Après la scène de surf sur arbre (ou passez-la en pressant START puis en choisissant l'option " abandonner "), récupérez les **six diapositives** dispersées dans le campement puis entrez dans la tente. Après la scène, prenez Dingo et Donald dans votre équipe puis ouvrez le coffre contenant un **bout de mithril**. Parlez ensuite à **Jane** puis examinez le projecteur. Regardez les diapos afin de voir une scène. Cela fait, retournez dans le campement et mettez K.O Sabor puis utilisez la commande TRIO sur la marque bleue afin de faire apparaître un coffre contenant les **dalmatiens 34, 35, 36**. Cela fait, cherchez (et trouvez ^^) les trois notes de cuisine et les trois notes du labo. Cela fait, dirigez-vous vers la table avec des fioles et une machine à écrire dessus. Examinez-la afin de commencer l'expérience. Utilisez le sort **glacier (niveau 1)** sur la table afin de refroidir la base et de collecter **deux éthers**. Dirigez-vous vers la cuisinière juste derrière et examinez-la. Ensuite, tapez-la puis utilisez le sort **brasier (niveau 1)** afin de l'allumer et de collecter une **potion +**. Retournez à la sauvegarde et prenez Tarzan dans votre groupe. Sauvegardez puis allez dans la zone dite " fourré de bambous ". Allez de là à la zone dite " falaise " : vous y trouverez un **bout de mithril** dans un coffre en hauteur. Retournez à présent au campement et entrez dans le lieu dit " marais ".

Les marais et les jungles de lianes
Montez à la plante grimpante près du lac afin d'arriver à la jungle de lianes sud. Balancez-vous sur les 2 lianes suivantes jusqu'à atteindre une plate-forme. Sautez entre les 2 lianes suivantes et ouvrez le coffre sur la nouvelle plate-forme afin de recevoir un **mithril**. Balancez-vous avec les 4 lianes suivantes puis sur les 3 suivantes puis entrez enfin dans la jungle de lianes nord. Après la scène, sautez entre les 9 lianes suivantes puis avancez au bout de la plate-forme. Ouvrez le coffre afin d'obtenir les **dalmatiens 28, 29, 30**. A présent, tombez de la plate-forme afin de tomber à la flotte. Montez sur le rebord à gauche puis récupérez à présent tous les objets sur les arbres (soit : **mégapotion, bloc esuna**). Le premier est très accessible, pour le second, il faudra faire un long saut. Ensuite, sautez sur la plate-forme de droite puis sur l'hippopotame suivant afin de rejoindre un troisième coffre (**dalmatiens 25, 26, 27**). Montez ensuite au bâton. Montez à la plante grimpante sur le tronc d'arbre à côté. De là, rejoignez le lieu dit " cabane ". Après la scène, montez à l'escalier cassé puis sortez sur la rambarde. Suivez le chemin à gauche en sautant par-dessus le trou. Au bout, effectuez un long saut en esquivant le pilier qui vous bloque et en vous resserrant rapidement à gauche afin de ne pas tomber. Montez ensuite à l'échelle puis sautez par-dessus le trou. Ouvrez le coffre qui contient un **équipement collier carapace +** puis ressautez par-dessus le trou. Allez tout au bord : votre but est de sauter dans le bateau suspendu dans le vide (on se demande que fait un bateau suspendu dans un endroit pareil...). Pour cela, effectuez un saut puis frappez à trois ou quatre reprises dans l'air. Ouvrez ensuite le coffre dans le bateau : vous empocherez ainsi un **mithril**. Sautez ensuite dans le filet sous la cabane puis ouvrez le coffre sous la cabane, au niveau légèrement supérieur. Revenez à présent à la tente.

L'arrivée des Sans-coeur
Sauvegardez puis sortez de la tente. Exterminez les Sans-coeur puis répétez l'opération au fourré de bambous et à la falaise. Revenez à présent à la tente pour y sauvegarder. A présent, revenez au vaisseau puis re-sélectionnez immédiatement ce monde. Vous n'aurez pas à refaire la séquence de vol ! Choisissez ensuite de revenir dans le monde au lieu dit " arbre creux ".
Au point de sauvegarde, reprenez le groupe Sora / Dingo / Donald. Sautez sur les deux plates-formes puis entrez dans

la zone " cime des arbres ". Passez à la zone suivante, zone où vous trouverez une marque trio bleue qui vous rapportera les **dalmatiens 31, 32, 33**. Mais avant de l'activer, exterminez au préalable vos ennemis ! Retournez à présent à la cabane. Eliminez vos ennemis puis revenez à la tente. Parlez à Jane puis ressortez afin d'entendre un coup de feu. Dirigez-vous vers le fourré de bambous afin d'affronter pour la dernière fois Sabor !
Attention, il est beaucoup plus fort et donc soyez prudent ! N'hésitez pas à prendre plusieurs potions.
Gain de victoire : Equipement dent de fauve
Revenez à la tente afin de constater la disparition de Jane ! Revenez au dôme du grand arbre via le marais puis la forêt de lianes nord. Une fois à cet endroit, votre but est de délivrer Jane. Pour cela, ouvrez les **4 petits bulbes noirs** (attention, l'un deux est difficile à trouver. Montez sur la branche et ciblez le petit bulbe sur la plate-forme sur laquelle on ne peut sauter depuis les autres) à l'aide de la **magie brasier (niveau 1)**. Cela fait, frappez l'énorme bulbe. Jane sauvée, revenez à la tente. Sauvegardez ensuite votre partie et composez votre groupe avec vos persos les plus puissants. Allez maintenant à la zone de la falaise en prenant soin de vous équiper de potions.

A deux, c'est pire !
BOSS : Clayton + Furtif
Le combat commence par Clayton seul. Frappez-le tout de suite pour le projeter dans le coin. Ne le lui laissez pas le temps de se relever, frappez-le. Il essaiera de fuir par la gauche, continuez à frapper jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Soyez rapide pour ne pas perdre trop de vie et qu'il ne se régénère pas.
Il montera alors sur une bête invisible. Frappez-la autant que possible afin de la révéler et de faire tomber Clayton. Mettez alors hors d'état de nuire Furtif puis attaquez-vous à Clayton. Prenez garde aux puissantes boules d'énergie de Furtif ! Surtout, pensez à vous régénérer, à utiliser votre magie et à être attentif aux bruits pour anticiper les attaques.
Gain de victoire : Essence de la guérison : magie soin (niveau 1)/ 30 + 240 XP

Derrière la cascade
Ici, vous allez devoir atteindre une grotte secrète en effectuant de nombreux sauts sur des plates-formes. Pénétrez dans la grotte (MAIS SURTOUT NE TOMBEZ PAS A GAUCHE !!). Montez sur le deuxième bloc à droite (Note : toutes les directions indiquées dans cette section sont par rapport à la position dos à la cascade !) afin d'y trouver un coffre contenant un **bout de mithril**. Faites demi-tour sur vous-même et sautez sur la plate-forme juste au-dessus. Prenez le bloc blindage dans le coffre puis sautez sur la plate-forme à droite, au-dessus de vous. Prenez le **mithril** dans le coffre puis passez sur la plate-forme juste à gauche en vous accrochant au mur de lianes. Prenez l'**orichalque** dans le coffre. Montez à la plante grimpante et sautez sur la plate-forme à mi-niveau. Sautez sur la plate-forme au-dessus de vous, à droite puis sur celle à gauche. Sautez sur la suivante (encore à gauche) puis sur la dernière. Entrez alors dans le passage afin d'atteindre la **serrure** de ce monde et ainsi finir le niveau !
Note : Après la scène, Tarzan vous remettra une nouvelle keyblade et la commande **TRIO bélier** (couleur rouge).

Inter mondes 3
Rendez-vous au monde à deux étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 5 : Le Colisée de l'Olympe (1er passage) / Hercule

Le test
Ce monde est assez spécial car sa serrure ne s'obtient qu'avec une simple commande TRIO poussée. C'est ici que se déroulent les coupes de combat. Par contre, il y a quand même une petite partie de scénario !
Commencez par utiliser la commande TRIO sur les deux marques bleues de part et d'autre de la porte du hall afin d'obtenir les **dalmatiens 22, 23, 24** et un **bout de mithril**. Prenez également le coffre derrière les piliers puis pénétrez dans le hall. Discutez avec Phil puis essayez de pousser le bloc et enfin, revenez voir Phil. Reparlez à Phil afin de participer à l'entraînement. Il vous faut détruire les deux séries de tonneaux dans le temps imparti. Repérez un chemin tout d'abord puis effectuez-le. Sachez qu'en projetant un tonneau sur un tonneau, le tonneau qui " reçoit " sera détruit ! Avec ces combos de tonneaux, vous pourrez aller encore plus vite ! Les deux entraînements passés, vous obtiendrez l' **essence de foudre : magie foudre (niveau 1)**. Sauvegardez puis sortez du hall afin de rencontrer Hadès. Un dieu des enfers généreux, c'est pas très crédible ça... Enfin bon, fonçons tête baissée et participons à ce tournoi ! Voici une

technique générale pour tous les combats :

Coupe Phil - éliminatoires

1) Eclaireurs des ténèbres : Utilisez vos combos.
2) Les sinistres : Utilisez rapidement le sort foudre (niveau 1) afin d'exterminer la majeure partie du groupe. Finissez aux combos.
3) Feu & Glace : Utilisez les combos.
4) Escouade de l'ombre : Utilisez le sort foudre au début s'il vous reste de la magie.
5) Vengeance bleue : S'il vous reste de la magie, brasiers à tout va, sinon, combos.
6) Le gros : Pour battre le gros monstre, préférez les combos dans son dos.
Finale) Cloud : Commencez par vous régénérer puis ciblez-le rapidement. Dès que vous entendez son cri (une espèce de " Heu ! "), effectuez une roulade sur le côté afin d'esquiver sa charge. Courez alors rapidement dans son dos pour le frapper. Faites cela jusqu'à vaincre. Utilisez le sort de soin dès qu'il le faut. Vous pouvez aussi utiliser la méthode ou Cloud frappe vos compagnons pendant que vous frappez dans son dos (mais ce n'est pas cool de se servir de vos amis comme appâts).
Cerbère va alors entrer dans l'arène ainsi que Hercule. Sauvegardez votre partie puis retournez dans l'arène.

" Les accidents, ça peut arriver "
BOSS : Cerbère
Pour vaincre **Cerbère**, le mieux est de rester collé au boss pour éviter ses boules d'énergie et de se concentrer sur une seule tête. Evitez la lave noire que Cerbère lâchera et tout ira bien.
Gain de victoire : Equipement souffle de l'enfer
Après la scène, parlez à Cloud pour voir une autre scène puis revenez dans l'espace.

Inter mondes 4
Rendez-vous à la ville de Traverse. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 6 : La Ville de Traverse / aucun

Commandes trio...
Commencez par aller au bar. Frappez les quatre tables le plus vite possible afin que les bougies soient éteintes toutes en même temps. Ouvrez ensuite le coffre contenant un **bonus défense**. Rendez-vous dans la ruelle où vous avez commencé le jeu : utilisez la commande TRIO sur la marque rouge sur le mur. Entrez dans le passage ainsi débloqué pour y trouver les **dalmatiens 4, 5, 6**. Retournez à la joaillerie pour sauvegarder. Revenez à présent au troisième quartier et éliminez-y vos assaillants. Cela fait, entrez dans le petit passage à droite, face à la porte marquée d'une flamme. Utilisez alors la commande TRIO sur la marque bleue au sol afin de recevoir une **cabane**. Continuez sur la droite du passage afin d'arriver devant une canalisation. Utilisez le sort foudre (niveau 1) afin de remettre le jus. A présent, utilisez le sort de feu brasier (niveau 1) sur la porte avec une flamme dessinée dessus afin de pouvoir la franchir. Sautez sur les rochers flottants jusqu'à atteindre le manoir. Entrez dans la pièce vide par le mur cassé afin de voir une scène. Sauvegardez à présent puis utilisez la commande TRIO sur la marque bleue près du tableau afin d'obtenir un **mégaéther**. Quittez ce lieu pour l'hôtel du deuxième quartier. Entrez dans la chambre rouge, prenez la **jolie pierre** dans le coffre puis allez dans la cour de l'hôtel. Là, exterminez vos assaillants puis utilisez la commande TRIO sur la marque rouge sur la grille d'égout. Entrez dans le passage que vous venez de libérer et discutez à deux reprises avec Léon. Ouvrez le coffre au bas de l'escalier afin de retrouver les **dalmatiens 10, 11, 12** puis utilisez l'élévateur en haut de l'escalier. Retournez parler à Cid dans la joaillerie afin de devoir faire une livraison à Merlin. Allez donc donner le livre à Merlin puis parlez à la Bonne Fée afin d'obtenir l'invocation **Simba**. Elle est très puissante face aux ennemis normaux mais est trop dure à utiliser contre un boss.

La cloche
Retournez au troisième quartier afin de rencontrer Riku ! Entrez à présent dans le lieu dit " maisonnette " et discutez-y

avec Cid. Comme vous le disent vos amis, votre objectif est de faire sonner trois fois la cloche. Allez dans la salle des machines du deuxième quartier. Il vous faut enfoncer les trois dalles sur les hauteurs des machines. Pour cela, utilisez les plates-formes sur ressort. Les trois enfoncées, tombez au milieu de la pièce et éliminez prudemment tous vos ennemis. Examinez ensuite l'horloge afin d'obtenir deux cartes postales. Franchissez ensuite la porte et montez à l'échelle. Exterminez vos assaillants puis utilisez la commande TRIO sur la marque rouge. Tirez à trois reprises sur la corde afin de voir une scène. Cela fait, empruntez la passerelle sur la gauche et sautez sur le toit marron plat en face. Avancez droit devant et tombez dans le troisième quartier via la fenêtre. Exterminez les ennemis qui vous attaquent en restant sur ce balcon puis prenez la carte postale cachée dans le mur. Tombez à présent sur le sol et déverrouillez la serrure. Franchissez la porte que vous venez d'ouvrir et allez acheter des potions. Sauvegardez à la joaillerie puis allez poster vos cartes postales afin de collecter plein d'objets. Rendez-vous ensuite au deuxième quartier et approchez de la serrure...

Rayman, le retour !
BOSS : Armure inversée
Eh non ! Sceller la serrure ne peut pas être aussi facile. Commencez par attaquer comme un malade **Armure gardienne**. Elle retournera alors les parties de son corps et deviendra surpuissante. Néanmoins, la technique est identique à celle du premier combat. Donc, attaquez-vous d'abord aux différentes parties du corps avant de vous faire le gros morceau ! Le début est le plus dur mais sinon, vous pourrez vous en sortir rien qu'avec les billes d'énergie vertes et deux / trois sorts de soin !
Gain de victoire : Essence du vent : magie rafale (niveau 1) / 390 XP
La serrure scellée, il ne vous reste plus qu'à sauvegarder et à revenir sur l'inter mondes pour filer vers un autre niveau.

Inter mondes 5
Rendez-vous au trou cosmique (pour cela, volez en hyperespace au colisée, n'y entrez pas puis entrez en normal dans le trou cosmique). Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 7 : Agrabah / Aladdin

L'enlèvement de Jasmine
Ce chapitre est un niveau très perdant la première fois, même avec une soluce !
Commencez par abattre vos ennemis puis prenez la **mégapotion** dans le coffre près du comptoir sur la gauche. Sautez sur les caisses à droite puis sautez sur la plate-forme juste au-dessus. Ouvrez le coffre afin de collecter un **mégaéther** puis pénétrez dans la remise. Prenez la **mégapotion** dans le coffre puis sauvegardez et allez dans la rue principale. Abattez vos assaillants puis montez sur les blocs à droite de la porte d'où vous venez. Marchez sur les draps accrochés et allez sur le rouge. Sautez sur la plate-forme en contrebas afin d'y ouvrir le coffre (**mégaéther**). Entrez dans la ruelle à gauche afin de déclencher une scène. Montez immédiatement là où se trouvait Jafar car vous risquez de casser les caisses et de ne plus pouvoir monter. Occupez-vous de vos ennemis de votre position et laissez faire vos compagnons en bas. Une fois la présence de Sans-coeur inexistante, prenez la **mégapotion** dans le coffre puis actionnez la serrure n°1. Sautez rapidement de l'autre côté de la ruelle via les stores en bois puis montez sur la plate-forme sur la gauche grâce aux caisses. Entrez dans le passage vers la rue principale et montez à l'une des perches afin d'arriver chez Aladdin. Prenez les **dalmatiens 37, 38, 39** et le **mégalixir** dans les coffres puis poussez les deux meubles afin de libérer le tapis volant et la serrure n°2. Activez la serrure n°2 puis sauvegardez. Revenez à l'entrée de la ville. Entrez dans le désert à présent pour retrouver le tapis volant. " Parlez " avec le tapis afin d'arriver là où se trouve Aladdin... qui est dans une mauvaise posture. Liquidez tous les Sans-coeur en utilisant, pour chaque série, la charge la plus puissante de l'attaque de l'invocation Simba.

Retrouver Jasmine
Revenez sur le bloc où vous avez trouvé un mégaéther puis, sautez de ce point vers le passage à gauche. Empruntez-le puis revenez à la rue principale via les stores. Remontez à la maison d'Aladdin afin de voir une scène. Sauvegardez puis empruntez le passage vers l'entrée de la ville. Sautez sur les stores en bois afin d'atteindre l'autre côté puis sautez sur la plate-forme avec un coffre. Abattez vos ennemis pour pouvoir l'ouvrir (s'ils tombent en bas,

pressez à deux reprises le bouton TRIANGLE pour que vos compagnons descendent les détruire) : vous récoltez ainsi un **pavillon**. Revenez sur la plate-forme précédente et entrez dans la rue principale. Sautez sur les caisses puis sur la plate-forme. Sautez sur la plate-forme suivante et ouvrez le coffre afin de collecter un bloc blindage. Tombez juste à droite puis rejoignez le drap rouge accroché (précédemment cité) et sautez sur la même plate-forme en contrebas que tout à l'heure. Entrez dans le souk et abattez-y le bon paquet de Sans-coeur (attention, il se peut qu'il y ait des fungus noirs ! C'est bien pour l'expérience mais la bataille sera dure !). Utilisez ensuite la commande TRIO sur la marque bleue par terre puis remontez au niveau de l'entrée. Sautez sur les stores en bois afin de rejoindre l'autre côté. Prenez le bloc blindage dans le coffre puis sautez sur la plate-forme juste au-dessus grâce aux caisses. Sautez ensuite sur la corniche à l'opposé et prenez l'équipement **bague brasier +** puis actionnez la serrure n°3. Revenez à présent à la maison d'Aladdin et prenez-le dans votre groupe. Sauvegardez puis revenez au niveau des 5 draps accrochés (dont le fameux rouge précédemment cité). Sautez sur les draps jaunes accrochés qui sont juste devant vous et entrez dans le passage afin de voir une scène.

Arachno-chnillo-cruche...
BOSS : Mille-pots
Vous êtes confronté à Mille-pots. Pour le vaincre, séparez le corps d'arachno-cruches en frappant le derrière du boss puis frappez la tête du boss avant qu'il ne se reforme. Soyez prudents car le combat est très brouillon et vous n'allez pas voir votre jauge de vie tomber à une vitesse élevée ! Régénérez-vous toujours bien à l'écart pour ne pas être achevé durant votre soin. N'oubliez pas d'appeler vos compagnons à se concentrer sur la même cible que vous en pressant △ à deux reprises.
Gain de victoire : Equipement Lazurite / 250 XP

Revenez en ce même lieu par l'entrée du haut et marchez sur le drap suspendu jaune. Sautez sur le petit carré en planches en face puis sautez sur la plate-forme à droite. Ouvrez le coffre afin de collecter un équipement **collier carapace +**. Allez à présent sauvegarder dans la maison d'Aladdin (profitez-en pour refaire un peu les stocks) puis rendez-vous dans le désert.

Tigre et sable
BOSS : Tête de tigre
L'entrée de la caverne aux merveilles a été ensorcelée.
Pour la rétablir en simple entrée, il vous faut détruire ses yeux. Pour cela, restez près du boss et évitez soigneusement les boules d'énergie par des roulages. Dès qu'il plaquera son front au sol, sautez-lui dessus (ou bien allez derrière le boss et montez le long de son cou. En prenant garde de ne pas tomber, concentrez vos combos sur un oeil puis sur le deuxième afin d'en finir avec ce combat. Régénérez-vous dès qu'il le faut (soit à chaque boule d'énergie reçue) et appelez vos compagnons quand vous êtes sur la cible. La principale difficulté est de réussir à rester sur la tête très mobile et de ne jamais rester devant les yeux sous peine de se payer les boules d'énergie dès leur sortie.
Gain de victoire : 400 XP
Entrez à présent dans la caverne aux merveilles.

La caverne aux merveilles
Ouvrez le coffre (**mégaéther**) sur le deuxième bloc puis sautez dans le vide à droite. Nagez et montez sur l'escalier et ouvrez le coffre (**bague foudre +**). Allez à l'autre escalier puis utilisez la commande AIDE et entrez dans le passage à présent accessible. Ouvrez le coffre puis revenez dans la salle précédente. Entrez dans la salle " du silence " et activez-y l'oeuf que tient la statue. Revenez à l'entrée et entrez depuis ce lieu, dans la salle dite " principale ". Utilisez immédiatement l'élévateur sur la droite pour descendre dans la salle des ombres. Sautez sur la plate-forme devant et prenez le **pavillon** dans le coffre. Sauvegardez et prenez le groupe Sora / Donald / Dingo puis revenez à la salle précédente. Passez devant la statue cracheuse de boules de pierre puis sautez sur le tonneau juste avant les 3 statues cracheuses d'eau. Sautez ensuite sur le bloc et ouvrez le coffre (**élixir**). Laissez vous pousser par un jet d'eau dans la salle des ombres. Ouvrez le coffre (qui était inaccessible de l'autre côté) afin de recevoir la **première page déchirée**. Retournez sauvegarder et retournez à la salle principale. Suivez la trajectoire des boules et descendez l'escalier à droite vers la salle du silence. Utilisez la commande TRIO sur la marque bleue sur le sol afin de recevoir un bloc foudre. Entrez dans la salle secrète et lancez un sort braiser (niveau 1) sur le pilier afin d'activer une scène. Revenez à la salle principale et entrez rapidement dans la salle du précipice. Sautez sur la première statue cracheuse d'eau puis sautez sur le bloc au-dessus. Eliminez vos ennemis puis prenez le **pavillon** dans le coffre. Rejoignez à présent la salle suivante : la salle du trésor. Prenez Dingo et Donald avec vous puis utilisez la commande TRIO sur la marque rouge sur

le sol. Prenez le **bout de mithril** ainsi que les quelques 285 munnies puis prenez Aladdin dans votre groupe. Utilisez la commande AIDE sur toutes les statues pour atteindre de nouveaux coffres et de nouveaux objets (**bout de mithril** et **dalmatiens 52, 53, 54**). Ouvrez également le coffret vert sur la statue afin d'obtenir un **bonus défense**. Prenez à présent le groupe Sora / Dingo / Donald (pour faire profiter à tous ces persos " fixes " de l'XP du prochain boss), sauvegardez puis entrez dans la salle de la lampe.

Deux contre trois
BOSS : Jafar + Génie
Il va falloir se battre contre Jafar et génie qui est forcé. Ne vous inquiétez pas pour génie, il vous prévient de ses attaques. Ne vous occupez que de Jafar. Dès qu'il est sur un bloc, filez l'attaquer. Quand il est dans les airs, restez cachés jusqu'à ce qu'il se repose (consacrez votre magie au sorts de soin). A chaque frappe, appelez vos compagnons à l'attaque bien sûr. Il n'y a finalement aucune difficulté !
Gain de victoire : Essence de glace : magie glacier + (niveau 2) / 600 XP
Allez à présent sauvegarder et donnez des objets de soin à vos persos avant d'aller voir Jasmine dans la salle du combat.

Génialement démoniaque
BOSS : Jafar Génie
Le dernier voeu de Jafar est de devenir un génie lui aussi : suivez le dans le trou. Tout comme dans le film (le deuxième en fait), il y a tous les accessoires et pour en finir avec Jafar génie, il faut détruire la lampe. On ne la poussera pas dans la lave cette fois mais on la détruira plutôt à coups de keyblade tout en esquivant les attaques du boss. Il vous faut viser Yago, le perroquet de Jafar qui va voleter dans la zone avec la lampe à la patte. Soignez-vous quand il le faut et caché des attaques. Si vous trouvez le moyen de trouver ça dur, vous pouvez vous mettre sous protection rafale (niveau 1).
Gain de victoire : Essence du feu : magie brasier + (niveau 2), page 1 du rapport d'Ansem
Vous scellez la serrure puis quittez en vitesse la grotte grâce au tapis volant... et vous concluez le niveau par la récupération de la **keyblade lampe magique**, de l'invocation **Génie** et de la commande TRIO TOUR (vert).

Inter mondes 6
Rendez-vous au monde à cinq étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer. Lorsque vous verrez le trou cosmique durant le vol, esquivez-le en vous en éloignant le plus possible. Vous tomberez alors sur une énorme baleine qui vous avalera.

Chapitre 8 : Monstro / Pinocchio

Joue avec moi !
C'est l'aventure la plus simple du jeu : court et très simple quand on connaît le chemin à suivre dans les différentes pièces.
Après le flash-back, nagez vers l'épave pour voir une scène. Sauvegardez puis suivez Pinocchio dans le ventre 1. Après la scène, suivez l'ordre des salles. Pour plus de clarté, j'ai souligné les noms.
Ventre 2 : Abattez vos ennemis et prenez le **pavillon** dans le coffre.
Ventre 3 : Tombez dans le " gouffre " et exterminez vos assaillants. Prenez le **mégaéther** dans le coffre puis sautez sur le tonneau. Remontez à votre point de départ et passez à la pièce suivante.
Ventre 2 : Abattez les Arachnobarils grâce au sort de glace glacier + (niveau 2) puis passez à la pièce suivante, sur la droite.
Ventre 5 : Liquidez vos ennemis et passez au ventre suivant.
Ventre 6 : Eliminez vos ennemis puis prenez le bloc dissipation dans le coffre. Tombez ensuite en haut de " l'escalier " et retournez au ventre 3.
Ventre 3 : Délivrez les **dalmatiens 55, 56, 57** puis revenez au ventre 6 en suivant le chemin précédemment cité.
Ventre 6 : Entrez dans le ventre 5 du bas de l'escalier.
Ventre 5 : Battez les Sans-coeur puis utilisez la commande TRIO sur la marque bleue sur le sol puis ouvrez les coffres afin d'obtenir en tout un **pavillon**, plus de 350 munnies, un bloc dissipation et un **mégaéther**. Revenez à présent au ventre 6.

Ventre 6 : Entrez dans le ventre 5 du milieu de l'escalier.
Ventre 5 : Entrez tout de suite au ventre 4.
Ventre 4 : Observez la scène puis sauvegardez et entrez dans l'intestin.

En prison sans passer par la case départ
BOSS : Parasistocage
Vous êtes confronté à Parasistocage qui a enfermé Pinocchio. Vous pouvez soit le frapper à maintes reprises à la tête en sautant, soit commencer par l'entamer de loin avec votre sort de feu. Pour plus de sécurité, attaquez sous protection rafale (niveau 1). Régénérez-vous , évidemment, quand il le faut !
Gain de victoire : " Transe " pour Dingo / 500 XP

Passage au crible du niveau...
Sautez dans le trou afin de faire baisser le niveau d'eau dans la gorge et voir une scène. Ouvrez le coffre afin d'apprendre une capacité tout bonnement géniale : **super saut** qui permet de sauter encore plus haut ! Activez-la tout de suite puis allez sauvegarder. Sautez sur la " rambarde " puis sur le " pont " de l'épave et passez derrière les voiles : vous y trouverez une marque verte qui correspond à votre nouveau trio, le trio tour. Utilisez donc la commande TRIO sur cette marque verte afin d'obtenir un coffre contenant un **bout de mithril**. Revenez à présent dans le ventre 2. Exterminez vos ennemis puis sautez sur la plate-forme bleuâtre et prenez le **mégalixir** dans le coffre. Filez au ventre 5 (depuis votre plate-forme, sautez sur le bord opposé avec plein de tonneaux. Eh oui, c'est ça le super saut dans des lieux fait pour le saut simple !). Sautez sur le rebord à droite puis, de là, sautez sur les plates-formes bleuâtres. Ouvrez le coffre afin de recevoir un mithril puis rejoignez l'endroit où l'on voit un tonneau sous un coffre. Abattez les ennemis présents puis cassez le tonneau et ouvrez le coffre afin de libérer les **dalmatiens 79, 80, 81**. Entrez dans le ventre 6 et sautez sur les plates-formes bleuâtres : il y a des coffres dessus (**page déchirée (important objet !)** et **mégalixir**). Depuis la plate-forme du mégalixir, sautez sur la partie de la zone au loin avec un coffre (frappez en l'air pour y parvenir). Prenez le **mithril** dans le coffre puis allez au ventre 3 depuis le ventre 1. Sautez sur le rebord à droite puis sur la ... plate-forme bleuâtre ! Prenez les **dalmatiens 76, 77, 78** dans le coffre puis sautez sur l'autre plate-forme. Prenez le bloc tornade puis revenez à la bouche pour y sauvegarder.
Descendez l'escalier qui mène à l'eau puis sautez sur la plate-forme flottante. Sautez sur les morceaux de planches qui dépassent afin d'accéder à un coffre qui contient les **dalmatiens 73, 74, 75**. Sautez et frappez en l'air afin de pouvoir atteindre la plate-forme juste au-dessus de l'eau, de l'autre côté. Sautez sur les planches et prenez le **pavillon** dans le coffre. Revenez dans la flotte et montez sur la plate-forme flottante au tout début. Utilisez la commande TRIO sur la marque bleue sur la plate-forme afin de recevoir **deux potions et un pavillon**. Sautez sur les planches sortant du " pic " à gauche puis sur les planches qui surplombent là où se trouvait la marque bleue. Montez en haut de la structure et prenez l'**orbe de l'eau (invocation Dumbo)** dans le coffre. Revenez là où se trouvait la marque trio bleue et sautez sur les places à l'opposé de où se trouvait l'orbe (vous devrez frapper 1 fois dans le vide pour réussir).
Sautez ensuite sur les deux plates-formes juste au-dessus et ouvrez le coffre (bloc tornade). Tombez de l'autre côté (sur les planches qui forment un angle) puis sautez sur la plate-forme au-dessus. Sautez ensuite sur la seconde plate-forme rosâtre et entrez dans la gorge. ici, il vous faut atteindre le plus vite possible les plates-formes les plus élevées et sauter sur place une fois sur l'une d'entre elle pour être amené à l'estomac.

Retour à la prison
BOSS : Parasistocage (toxique)
Parasistocage est de retour ! Cette fois, il peut vous empoisonner avec un souffle empoisonné. Si vous êtes touché, utilisez rapidement une potion pour stopper le poison. Cette fois aussi, mettez-vous sous protection rafale et attaquez directement ! LE truc, c'est de revenir au point de départ pour vous mettre en rafale ou vous soigner et de faire un tour complet autour du boss quand le boss va envoyer du poison (anticipez l'attaque en voyant quand il pompe du poison dans le terrain).
Gain de victoire : Essence de temps : magie stop (niveau 1) / 1000 XP

Inter mondes 7
Après la scène, vous voilà projeté hors de Monstro et de retour à Agrabah. Rien ne sert d'y revenir pour le moment, attendons d'avoir toutes les commandes trio et la compétence vol plané ! Revenez plutôt à Traverse en hyper espace. Atterrissez chez Merlin, sauvegardez puis examinez le livre.

Chapitre 9 : La Forêt des Rêves Bleus (1ère partie) / Winnie l'ourson

Pense, pense, pense...
Ah ! Winnie l'ourson ! J'ai toujours aimé Winnie l'ourson perso... Enfin bref, ce chapitre a pour but la retrouvaille des amis de Winnie. Ils ont été séparés à cause des pages déchirées. C'est donc en retrouvant ces pages dans les divers mondes que vous ferez progresser l'histoire. Si vous suivez la soluce, vous devriez avoir déjà deux pages :
- 1 à Agrabah dans la salle des ombres de la caverne aux merveilles
- 1 à Monstro au ventre 5,une fois le super saut acquis.

La principale particularité de ce chapitre est de n'avoir aucun combat ce qui le rend particulièrement sympa car vous allez devoir, à la place, aidez Winnie et ses amis avec des mini-jeux.
Partez vers l'est et " lisez " la cabane afin d'arriver dans une clairière où se trouve Winnie. Quittez la clairière et " lisez " l'arbre avec une maisonnette à l'ouest. Entrez dans la maison de Winnie pour voir une scène. Ouvrez l'armoire pour recevoir un **élixir** puis quittez la maison. Lisez l'arbre avec des abeilles au nord afin d'arriver à l'arbre à miel. Vous tombez alors sur Porcinet. Pour pouvoir lui parler, surprenez-le en faisant le tour de l'arbre par la gauche. Prenez le par derrière et parlez-lui. Pendant la scène, Winnie va " se ramener ". Après la scène, vous allez jouer à un mini-jeu avec Winnie en lui parlant. Choisissez la première option et c'est parti !
Pour réussir, suivez Winnie jusqu'à la branche correspondant au premier " trou " à miel (c'est à dire la troisième branche). Tant qu'il y reste, restez-y aussi en frappant les abeilles dès qu'elles sont à votre niveau (ne sautez pas ! Ciblez les abeilles et lancez l'attaque : vous devriez normalement les taper et revenir sur la branche automatiquement). Montez ensuite sur la quatrième branche et restez toujours sur celle-ci pour abattre les abeilles qui arrivent.
C'est normal si au premier coup, vous ne réussissez pas. Vous gagnerez forcément l'**orbe de la nature** mais je vous conseille de rejouer !
Une fois de retour à la carte, lisez au grand potager au nord-ouest. Allez derrière la maison et parlez à Winnie et à Porcinet. Entrez dans la maison afin de voir Winnie entrer dans le terrier de Coco Lapin. Examinez le pot de miel caché dans le plafond (derrière la table) puis quittez la maison pour la carte. Vous serez alors interpellé et serez de retour à la maison de Coco Lapin. Winnie a trop mangé de miel et ce bougre est à présent coincé ! Sortez de la maison et allez voir la tête (lol) de Winnie. Coco Lapin va vous demander de cueillir des carottes pour donner du jus de carotte à Winnie pour qu'il maigrisse et se débloque. Après la scène, Coco Lapin va vous demander de bloquer Tigrou dans ses sauts pour qu'il ne détruise pas les carottes, indispensables à l'amaigrissement de Winnie.
Pour ce faire, faites comme à dit Maître Hibou. Interposez-vous entre les sauts et utilisez la commande rejoindre. Anticipez les trajectoires en observant la tête de Tigrou.
Essayez d'obtenir un bon score (score = blocages X carottes sauvées) puis retournez dans la maison de Coco Lapin. Parlez à Winnie pour en fait le faire sortir. Après l'obtention du **bout de mithril**, quittez la forêt des rêves bleus par la boussole au nord-est.

CHAPITRE 10 : Retour à Traverse

Exploration approfondie
Sauvegardez puis libérez vos deux nouvelles invocations avec la bonne fée. Revenez à la joaillerie du premier quartier et utilisez la commande TRIO sur la marque verte au sol afin d'ouvrir l'accès vers l'atelier de fusion d'objets. Montez à l'échelle et, une fois dans l'atelier, ouvrez les coffres pour recevoir les **dalmatiens 7, 8, 9** et un **bout de mithril**. Examinez ensuite l'affiche près de la cheminée pour recevoir une **carte postale** puis synthétisez des objets de manière à obtenir le plus d'objets différents. Sortez de l'atelier et rendez-vous au lieu dit " maison de Geppetto ". Une fois dedans, parlez à maintes reprises avec Geppetto afin de recevoir plusieurs plans de vaisseaux. Prenez la **keyblade bonne étoile** dans le coffret vert ainsi que la dernière **carte postale** sur l'étagère. Allez à présent poster vos cartes afin de finir cette quête annexe. Allez à présent à la boutique vous acheter de meilleurs équipements (si vous suivez la soluce, vous ne devriez pas avoir trop de problèmes d'argent car il n'y a eu quasiment aucune dépense depuis le début). Assurez-vous à présent d'avoir une équipe de niveau 25 au minimum avant d'aller au monde suivant. Sauvegardez votre partie à la joaillerie puis revenez sur l'inter mondes.

Inter mondes 8
Customisez un peu votre vaisseau en utilisant un plan ou en remplaçant simplement des blocs (quitte à avoir un résultat peu esthétique, le principal est que ça aille plus vite et que ce soit plus solide que le modèle royal !). Rendez-vous ensuite au monde à cinq étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les

obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 11 : Atlantica / La petite sirène

Rentrer au palais
Enfin un peu d'originalité ! Dans ce niveau, vous êtes un homme poisson et donc vous pouvez nager partout (O pour monter, CARRE descendre). Sinon, le chapitre en général est d'un niveau de difficulté quand même supérieur à celui de Monstro. Sachez que c'est d'ailleurs un des niveaux les plus difficiles à finir avec tous les objets ! Mais rien de grave car ci, il n'y a aucun dalmatien et une seule marque TRIO (détection).
Après la scène, effectuez l'exercice de nage afin de faire apparaître des Sans-coeur. Pour le réussir simplement, ciblez Polochon puis nagez droit devant (comme il est verrouillé, vous nagez par rapport à lui donc vers lui).
Liquidez (c'est le cas de le dire !) vos ennemis afin de faire revenir Ariel. Frappez l'**énorme coquillage** blanc afin de faire revenir Sébastien et Polochon. Sauvegardez et entrez dans la petite cavité où s'était caché Ariel durant le combat. Abattez vos assaillants puis ouvrez tous les **coquillages** afin de collecter des objets (**élixir, bout de mithril, mégaéther** , mégapotion, mithril, pavillonn). Selon leur couleur, il faut utiliser une méthode différente pour les ouvrir.
blanc : Frappez le coquillage
rouge : Utilisez la magie brasier +
bleu : Utilisez la magie glacier +
jaune : Utilisez la magie foudre
Il est à noter qu'il n'y a pas ces quatre couleurs de coquillages dans cette zone mais c'est afin que vous soyez informé pour le reste du niveau (et même pour tout le jeu !).
Suivez à présent les tridents jusqu'à celui indiquant une " fosse ". Entrez dans le passage à droite, face au trident précédemment cité. Avancez au croisement : prenez à gauche (où pointe le trident) et laissez-vous porter par le courant, entrez dans le passage indiqué par 2 tridents. Explosez ensuite la mine (après élimination des Sans-coeur présents) puis entrez dans la grotte sous-marine. Abattez les Sans-coeur puis entrez dans la petite cavité et ouvrez le coquillage afin de recevoir un **pavillon**. Montez vers le canyon sous-marin et ouvrez-y tous les coquillages de la zone (**bout de mithril, mégaéther**) puis entrez dans la cachette d'Ariel (près du gros coffre dans le sable). Ouvrez les coffres afin de recevoir une **mégapotion**, un pavillonn et la **troisième page déchirée du livre de Winnie**. Ressortez puis rendez-vous au jardin sous-marin pour y ouvrir le coquillage et récupérer une **mégapotion**. Revenez à la zone précédente pour vous rendre à l'endroit dit " chemin du palais " (suivez les tridents !). Ouvrez-y les coquillages (**mégaéther, élixir, bout de mithril, pavillon**) puis entrez dans le palais à proprement parler.

Le trésor de l'épave
Après la scène, revenez à la cachette d'Ariel. Quittez ce lieu (scène intermédiaire) pour la mer d'Atlantica. Eliminez TOUS les ennemis puis accrochez-vous au dauphin jusqu'à ce qu'il remonte le courant et qu'il vous emmène à l'épave. Une fois à l'épave, entrez dedans via l'escalier. Dedans, approchez-vous de la vitre pour voir le requin la détruire sauvagement. Ouvrez les coffres afin de recevoir le **cristal royal**, un **bout de mithril** dans un coffre sous une caisse et un **mithril** dans un coquillage dans la cale dont l'accès est bloqué par des caisses que vous devez détruire. Sortez à présent de l'épave.
Vous allez être confronté au **requin** Pour le vaincre, rien de plus simple, mettez-vous sous rafale puis déchaînez-vous sur lui en lui envoyant un paquet de combos et en vous soignant quand il le faut.
Gain de victoire : potion +, ether / 100 XP
Revenez ensuite à la cachette d'Ariel et approchez-vous du symbole sur la paroi afin de voir une scène intermédiaire. Retournez au palais du roi Triton afin de le voir se faire voler son trident par Ursula. Il va vous demander de la retrouver. Si vous voulez sauvegarder, frappez le coquillage sur le sol, près du trône du roi. Retournez à l'épave grâce au dauphin. Battez de nouveau le requin puis ouvrez le coffre dans la cale du bateau retourné au sol. Prenez le **bout de mithril** dans le coffre près du pont du petit bateau dans le sable puis utilisez la commande EXAMINER sur l'arrière du bateau dans le sable afin que Sébastien active l'interrupteur derrière. E rentrez pas dans le nouveau passage mais cherchez plutôt un passage vers le canyon sous-marin. Tapez ensuite sur le geyser afin de débloquer l'énorme coffre près de la cachette d'Ariel contenant un **orichalque**. Revenez à l'épave et entrez dans le passage vers la **grotte écarlate**. Avancez à la bifurcation : prenez tout droit afin d'arriver à la grotte du corail. Prenez le **mégaéther** dans le coquillage puis sauvegardez en ouvrant l'énorme coquillage. Equipez Sora de plusieurs éthers puis revenez à la bifurcation précédente et prenez à droite (dos à la grotte du corail).
Une fois à la gorge du dragon de mer, continuez tout droit afin d'arriver devant Ursula.

Multicolore
BOSS : Ursula
Pour vaincre Ursula, il vous faut utiliser à plusieurs reprises une magie précise sur le chaudron d'Ursula selon sa couleur. Il peut être rouge, bleu ou jaune :
rouge : Utilisez la magie brasier +
bleu : Utilisez la magie glacier +
jaune : Utilisez la magie foudre
Si vous touchez assez rapidement le chaudron, une explosion se produira. Ursula n'aura pas de super pouvoirs jusqu'à la prochaine potion dans le chaudron. Elle sera alors sonnée. Appelez vos compagnons à l'attaque sur elle et effectuez un max de combos. Répétez plusieurs fois la démarche en vous remettant de la magie à chaque fois avec un éther et s'en sera fini d'Ursula... enfin apparemment.
Gain de victoire : Capacité de groupe super nage
Revenez sauvegarder dans la grotte du corail puis allez au couloir aux courants : entrez dans le passage juste en face de celui de l'épave grâce à votre nouvelle capacité

Plus grand, oui plus grand !
BOSS : Ursula géante
Ce boss est d'une difficulté aberrante ! Attaques magiques nombreuses et puissantes, grande résistance... Pas de la tarte en mode expert.
Commencez par cibler Ursula puis nagez rapidement sur le côté pour éviter les deux éclairs. Ensuite, foncez sur la nuque d'Ursula (ou ses joues) et commencez à lancer vos combos ! Il est impératif de ne pas se mettre devant ! Dès que vous êtes derrière, appelez vos compagnons bien sûr. A la moitié de la vie d'Ursula, éloignez-vous pour éviter les attaques puis continuez à essayer de la battre.
Il y a une grosse part de chance dans le résultat. Soignez-vous quand vous devez et mettez-vous en rafale dès qu'il le faut. Afin de vous aider à anticiper, je vous ai listé les attaques et les paroles correspondantes.
" Préparez-vous ! " : Elle va cracher des boules d'énergie
" Bwwaaaah ! " : Elle va essayer de vous aspirer pour vous mordre (parole " Beurk, pas fameux "). Pour éviter cela, nagez en super nage vers la caméra.
" Ah ah ah ! (cri étouffé comme une inspiration) " : Elle va cracher un laser jaune. Ciblez-la et tournez autour d'elle en super nage (elle sera ensuite essoufflée alors passez-lui vite derrière !)
" [...] Je vais t'apprendre, le respect ! " : Le terrain entier va être entouré de boules d'énergie lanceuses d'éclairs ! Bon courage pour esquiver tout ça !
" Ca ne va pas être beau à voir ! " : elle va lancer des boules d'énergie qui lancent des éclairs qui vont apparaître juste au-dessus de vous. Dès que vous ressentez des vibrations, nagez en pleine vitesse pour éviter l'attaque !
Pour passer plus facilement derrière Ursula, vous pouvez utiliser la magie STOP mais vous allez avoir très peu de répit ! N'oubliez pas de vous régénérer avec de bonnes potions (élixir ou mégalixir !) et de vous mettre en rafale dès que possible ! Le meilleur conseil que je puisse vous donner, c'est d'en finir le plus vite possible c'est à dire de pouvoir finir le combat tant que vous avez des potions. Mais bon, comme déjà dit, la victoire vient essentiellement du comportement aléatoire du boss et non des vraies capacités du joueur... Tout simplement aberrant...
Vous revoilà chez le roi Triton qui vous donne l'essence de foudre (magie foudre + (niveau 2)) et la **troisième page du rapport d'Ansem**. Sauvegardez votre exploit puis retournez dans la cachette d'Ariel afin de sceller la serrure... et comme toujours finir le niveau !
Après avoir reçu de la part d'Ariel la **keyblade trésor des mers**, trouvez une sauvegarde et revenez sur l'inter mondes.

Inter mondes 9
Rendez-vous ensuite au monde à six étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial. Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 12 : La Ville d'Halloween / L'Etrange Noël de Monsieur Jack

Fabriquer le coeur
Ding Dong ! Joyeux Halloween ! Cette fois encore vous changez d'apparence mais cela ne vous apporte aucune

capacité ! Cette aventure n'est pas très longue et assez facile !
Avancez directement sur la place de la guillotine afin de voir une scène. Passez les grilles derrière la guillotine et ouvrez le coffre sous les marches (**dalmatiens 67, 68, 69**). Ressortez et approchez de la mairie. Après la scène, allez dans la cour du laboratoire puis entrez dans le labo. Après la scène, il va falloir que vous retrouviez Sally. Examinez la bibliothèque afin de recevoir la **quatrième page du livre de Winnie l'Ourson**. Revenez à la place de la guillotine et, de là, rendez-vous au cimetière. Comme le dit Donald, il faut d'abord exterminer les Sans-coeur avant de fouiller le cimetière. Après la scène qui se déclenchera une fois les ennemis tous abattus, revenez au labo (ce qui déclenchera une autre scène d'ailleurs). Parlez au docteur puis revenez au cimetière et examinez la tombe où s'étaient cachés Am, Stram et Gram. Parlez au maire puis jouez au jeu des fantômes : vous devez examiner les tombes dans l'ordre correspondant à l'ordre d'apparition des fantômes. A présent, ouvrez le coffre dans la grosse citrouille qui a explosé afin d'obtenir la **boîte à surprise**. Examinez la porte à droite puis, dans le nouveau lieu, allumez la plate-forme à combustion et montez dessus pour revenir au cimetière (elle est près du mur). Revenez au labo et parlez à nouveau au docteur afin de voir une scène.

Le manoir de Oogie-Boogie
Revenez une fois de plus au cimetière et activez puis utilisez la plate-forme à combustion. Exterminez TOUS vos assaillants puis examinez les petits pics en pierre au niveau de la colline en forme de chapeau de sorcière. Abattez tous les Sans-coeur de la section puis ouvrez les coffres dans la zone afin de recevoir un bloc dissipation, un **bonus défense** et les **dalmatiens 40, 41, 42**. Franchissez la grille à présent.
Note : Après le boss, le manoir de Oogie va disparaître ! Il vous est donc impératif d'obtenir tous les objets dès maintenant, surtout la marque trio charge !
Franchissez le pont sans tomber (auquel cas, éliminez les Sans-coeur en bas puis entrez dans la baignoire). Avancez en haut des escaliers puis ouvrez le coffret gris afin de collecter un **éther**. Passez ensuite la porte et utilisez la commande TRIO sur la marque rouge sur la partie en bois du mur, sur la droite. Ouvrez les deux coffres pour obtenir un **bout de mithril** et un **éther**. Allumez puis utilisez la plate-forme à combustion. Une fois en haut, suivez le chemin jusqu'au grenier(suivez le plancher, montez l'escalier bleu puis continuez à droite). Utilisez un objet pavillon avant d'entrer puis entrez (logique ^^).
Vous serez confronté aux trois laquais de Oogie-Boogie : Am, Stram et Gram. Pour les vaincre, concentrez-vous et vos compagnons sur l'un d'entre eux. Une fois celui-ci hors d'état de nuire, passez à un deuxième garçon puis au dernier. N'hésitez pas à utiliser la magie rafale et soin à plusieurs reprises !
Frappez ensuite le levier puis sauvegardez. Revenez à la plate-forme à combustion (près du trio charge) et revenez à la porte juste avant. Sautez sur la plate-forme à gauche et ouvrez le coffre afin de recevoir un bloc dissipation. Examinez la porte sur la plate-forme afin de vous retrouver bien plus bas. Descendez de ce bloc et passez la porte verte à droite.

100 $ sur Sora !
BOSS : Oogie-Boogie
Ce boss d'apparence très complexe est en fait très simple ! C'est en fait l'explication que je vais vous donner qui va vous embrouiller donc, n'hésitez pas à sauter ce passage ! En fait, vous êtes sur une grande roulette de casino. Elle est divisée en 8 parties. Chaque partie est composée de la dalle et d'un interrupteur (près du centre). Oogie va lancer les dés. Exterminez les Sans-coeur qui vont apparaître (ou esquivez l'attaque) afin de rendre les interrupteurs lumineux. Vous devez appuyer sur celui qui se trouve juste en face de Oogie. Cela fait, le secteur de l'interrupteur va remonter et vous pourrez aller vous fritter avec lui au corps à corps. A un moment, il vous repoussera forcément au sol. Si vous n'avez pas activé le bon interrupteur, le secteur ira se placer devant des canons qui vous infligeront des dégâts. Répétez l'opération plusieurs fois en n'oubliant pas de vous régénérer (on oublie très rapidement sa barre de vie durant ce combat) afin d'empocher la victoire.
Gain de victoire : Talisman, septième page du rapport d'Ansem.

Revanche inattendue !
Oogie est toujours là ! Il est géant et il est impossible de le battre de manière conventionnelle.
Il vous faut détruire les huit boursouflures violettes pour le vaincre. Sautez sur tous les éléments qui le composent pour y arriver ! Bon courage !
Gain de victoire : 2500 XP (!)
Vous scellez ensuite la serrure ce qui vous permet, comme toujours de finir le niveau en apprenant la magie gravité grâce à l'essence des étoiles !
Jack vous remet la **keyblade tête de citrouille**. Revenez à présent sur l'inter mondes.

Inter mondes 10
Filez chez Merlin à Traverse et retournez dans le livre magique.

Chapitre 13 : La forêt des Rêves Bleus (2ème partie) / Winnie l'ourson

Vers une happy end du livre...
Cette fois, nous avons les deux pages qui restaient ! On peut presque clore le niveau !
- à Atlantica, dans la cachette d'Ariel
- à Halloween town, dans la bibliothèque du labo

Reprenez le niveau en lisant au sud, la balançoire pendue à une branche d'arbre. Après la scène avec Bourriquet, parlez à Porcinet puis sautez dans l'eau et nagez vers Bourriquet afin de déclencher une autre scène. Ciblez Winnie puis marchez doucement jusqu'en haut de la colline pour que Winnie vous suive. Vous allez jouer à un mini-jeu. Appuyez sur le bouton R1 à chaque fois que Maître Hibou déploie ses ailes. Winnie sera balancé plus haut. Plus haut sera le balancement, plus loin, il ira, évidemment.
Winnie va alors tomber sur la queue de Bourriquet. Vous allez quant à vous, recevoir un nouvel objet : l'**essence du temps : magie stop + (niveau 2)** ce qui n'est quand même pas refusé !
Lisez juste au-dessus, dans le coin plein de souches. Allez voir Tigrou et Petit gourou et acceptez de jouer avec eux. Sautez sur la souche de Tigrou et parlez-lui pour lancer le jeu. Sautez après Tigrou et rejoignez le (à noter que vous ne possédez plus le pouvoir de super saut pour ce mini-jeu !). Effectuez la série suivante en mémorisant bien le parcours lors de la démo. Effectuez ensuite la dernière : elle est difficile à cause de l'intervention de la balançoire (plus communément appelée " tape-cul "). Parlez ensuite de nouveau à Tigrou puis à Petit Gourou. Vous devrez ensuite jouer au mini-jeu des noix de Tigrou. Ciblez les noix qui sortent du pot et sautez (en option) puis frappez les pour les renvoyer sur le pot. Envoyez-en suffisamment pour casser le pot et gagner le mini-jeu. Sautez alors dans la souche sur laquelle reposait le pot afin de trouver un coffret contenant un **bonus PC**. Allez à présent à la balançoire et jouez avec Tigrou et petit gourou afin d'être envoyé sur des branches.
Petit gourou : Récupérez deux noix dans l'arbre et allez la donner à Maître Hibou pour recevoir un **bonus attaque** et un **bonus défense**.
Tigrou : Sautez sur la quatrième branche de l'arbre où vous avez atterri . Tournez d'un quart de tour à droite et observez l'arbre : il y a un trou dans le tronc. Sautez sur les branches à ce niveau puis entrez dans le trou afin de percer la toile d'araignée et de recevoir un bloc dissipation.
Tigrou : Sautez cette fois sur l'arbre à droite et suivez le chemin (façon de parler en fait !) en sautant sur les diverses " feuilles solides " et les branches. Vous devriez pouvoir récupérer une autre noix rare (donc un **bout de mithril**). Revenez sur le bloc où vous attendait Tigrou à la fin de chaque série de bonds et marchez sur les feuilles " solides " puis sautez sur la branche au loin. De là, sautez sous la plate-forme où vous avez pris la noix rare afin de trouver un coffre contenant un bloc foudre. Montez ensuite sur la petite souche près du tronc d'arbre couché afin de faire sortir de l'eau du sol. Sautez sur une souche puis sur la plate-forme portée par l'eau et enfin sur la branche d'arbre. Sautez ensuite sur le bloc et prenez le **bout de mithril** dans le coffre. Frappez le tronc d'arbre au sol près de Winnie afin de le briser et de pouvoir récupérer un **mithril** dedans. Enfin, marchez sur la petite souche isolée pour faire soulever celle entièrement écrasée sous une noix rare... à présent récupérable et échangeable contre un **bonus PC**. Quittez à présent la zone afin de recevoir un **mithril**. Quittez à présent le livre, pour l'avant dernière fois que nous finirons après le chapitre 15.

Pendant qu'on y est...
Pendant que nous sommes à traverse, pensez à parler à Merlin pour obtenir la **keyblade clairvoyance** et à aller fusionner vos objets. Retournez ensuite à... l'inter mondes !

Inter mondes 11
Rendez-vous au colisée.

Chapitre 14 : Le Colisée de l'Olympe (2ème passage) / Hercule

Marques trio vertes...
Commencez par activer la marque verte dehors en utilisant la commande TRIO dessus.

A présent, allez participer aux coupes. Etant donné le temps que je vous ai fait patienter, vous avez un niveau d'au moins 34 et donc cette coupe sera simple au possible !

Coupe Phil - normale

1) Mal de la jungle : Pas de problème, allez-y aux combos vu votre niveau !
2) Singe et magie : Cette fois aussi, la meilleure solution est de foncer dans le tas !
3) Big foot : Encore une fois, les combos. Il n'y a pas d'ordre particulier d'élimination.
4) Attention magie : Vous pouvez, si le coeur vous en dit, utiliser glacier + (niveau 2).
5) Rôdeurs de la nuit : Un coup de foudre ou glacier + (niveaux 2) et la victoire sera encore plus vite dans la poche !
6) Frappe dur : Ne changeons pas de technique : restez aux combos !
7) Indomptables : Avec un niveau moins élevé, il aurait fallu éliminer les requiem verts au préalable !
8) Troupe sauvage : Toujours aussi simple !
Finale) Troupe de l'ombre : Battez le torse assez vite pour finir tranquillement les ennemis magiques restants.
Récompense : **Essence des étoiles : magie gravité + (niveau 2)**

Coupe Phil - Entrants - Sora uniquement

C'est exactement la même coupe que la Phil - normale ,seul le final change !! Soyez juste un peu plus vigilant et pensez à utiliser parfois un soin !
Récompense : **Bout de mithril**

Coupe Phil - temps limité

Etant donné la facilité de la coupe à votre niveau, le temps ne sera pas une vraie contrainte ! Les combats sont bien sûr similaires aux deux autres modes de la coupe.
Limite temps : 3'00"
Récompense : **Bonus PC**
Bien que vous puissiez vous lancer immédiatement dans la coupe pégase, je vous recommande de finir au moins le chapitre suivant avant de vous y lancer. Sauvegardez puis filez sur l'inter mondes.

Inter mondes 12
Rendez-vous au monde à sept étoiles. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

CHAPITRE 15 : Le Pays Imaginaire / Peter pan

Emprisonné
Si la difficulté du niveau en lui-même n'est pas très haute, les Sans-coeur risquent de vous donner du fil à retordre ! Après la scène, sauvegardez puis passez la porte. Exterminez vos ennemis (ils rapportent beaucoup d'XP et ce ne sera pas de trop pour la suite !) surtout l'ombre de Sora (150 XP) puis montez à l'échelle. Passez la porte à droite, dos à votre point de départ. Battez rapidement l'ombre de Sora puis les arachnobarils puis sautez dans le trou du plancher. Liquidez vos ennemis puis montez à l'autre échelle (c'est à dire celle qui n'est pas contre le mur). Après la scène, prenez le bloc dissipation dans le coffre puis sautez sur la planche au mur à l'opposé de la cheminée : sautez dans le trou dans la grille au-dessus. Ouvrez la première porte à gauche et utilisez la commande TRIO sur la marque verte au sol. Sauvegardez et préparez bien vos personnages avec quelques potions pour tout le groupe ! Montez ensuite à l'échelle !

Sora X 2
BOSS : Ombre de Sora
Vous allez être confronté à l'ombre de Sora mais en boss et donc plus puissante ! S'il est assez dur à battre, la technique reste basique. Attention cependant lorsqu'il se dédoublera. Comme toujours, rafale et soin à plusieurs

reprises. Pour vous aider lors des temps de régénération, vous pouvez l'immobiliser avec stop +. Soyez très vigilant, surtout vers la fin, ne prenez pas de risque sur votre vie et ayez un niveau d'au moins 34 et tout se passera plus ou moins bien !
Gain de victoire : Equipement griffe de corbeau / 2000 XP

Après la scène, ouvrez le coffret vert afin de délivrer les **dalmatiens 88, 89, 90** puis examinez la trappe fermée au sol. Tombez dans cette nouvelle ouverture et après la scène avec Peter Pan, prenez le **collier carapace X** dans le coffret puis sauvegardez. Passez la porte puis éliminez allégrement les Sans-coeur qui viennent chercher la baston. Revenez dans la salle du boss et passez la porte. Après la scène, vous obtiendrez la deuxième **essence de la guérison : magie soin + (niveau 2)**.

Tout le monde descend !
Commencez par battre les Sans-coeur " normaux ". Après les deux premières séries, un petit bateau va débarquer. Filez rapidement lui donner quelques coups de keyblade dans les dents pour mettre assez vite le bateau hors d'état de nuire.
Après la scène, foncez sur le bateau et mettez le hors course puis attaquez le capitaine crochet. Restez toujours au-dessus du sol pour esquiver ses coups facilement. Surtout, allez voleter dans un endroit sûr quand vous utilisez la magie soin + pour vous régénérer.
Gain de victoire : Arcanes pour Sora, rapport d'ansem page 9 / 3500 XP (ça fait gros non ?)
Vous voilà sur la tour de l'horloge ! Super vue non ? Bref, ouvrez le coffret afin de retrouver les **dalmatiens 43, 44, 45**. Sautez à présent en dehors des renfoncements et volez vers la face de l'horloge qui indique 9 heures. Lockez la grande aiguille et frappez-la trois fois afin de voir une scène ! Vous allez alors sceller la serrure du Neverland... et comme à chaque fois finir le niveau du même coup !
Vous obtenez un demi navigummi puis voyez la suite du flash back de Monstro et une autre scène ! Vous obtenez ensuite l'invocation Clochette, la **keyblade harpe féerique** et la compétence Vol plané. Utilisez ensuite la sauvegarde pour sauvegarder... et revenir sur l'inter mondes !

Inter mondes 13
Revenez à Traverse.

Chapitre 16 : Retour à Traverse + Fin du Livre de Winnie

Un navigummi en plus !
Allez parler à Cid afin de voir une scène. Ensuite, allez synthétiser vos objets puis allez dans la maison des dalmatiens du deuxième quartier. En ayant suivi la soluce depuis le début, vous devez avoir plus de 50 dalmatiens et vous pouvez donc recevoir la **dernière page du livre** magiquee ainsi que de nombreux blocs gummi et objets précieux par la même occasion. Ensuite, revenez au manoir aux hiboux. Restez autour de la maison et allez plutôt planer vers le coffre isolé sur un rocher dans l'eau. Vous obtiendrez ainsi les **dalmatiens 1, 2, 3**. Revenez ensuite dans le livre magique.

La fin !
Revenez dans l'endroit plein de souches et rejouez au jeu du pot avec Tigrou. Ensuite, faites vous propulser par ce même Tigrou sur la balançoire. Sautez jusqu'au bout du parcours en utilisant au bout (là où vous aviez trouvé 1 noix rare) le vol plané pour survoler Maître Hibou et arriver sur une branche. Depuis celle-la, il sera facile d'atteindre les feuilles solides et de prendre la dernière noix ! Allez l'échanger avec Maître Hibou afin de recevoir un **orichalque**. Revenez ensuite dans la prairie où a commencé toute l'histoire et prenez le **bout de mithril** dans le coffret dans le tronc. Allez ensuite lire le dernier lieu du livre : le chemin boueux au sud-ouest.
Tombez par terre et dirigez-vous vers Winnie. Après la scène, examinez la barrière de ronces de l'autre côté du buisson afin de retrouver Bourriquet. Vous devrez ensuite jouer au mini-jeu du chemin boueux dans lequel il faut diriger Winnie en le ciblant jusqu'à chacun de ses amis.
Petit Gourou est sous la racine. Parlez à Coco Lapin dans les petites cavités en bas pour le faire rejoindre le groupe.
NOTE : Il faut amener Winnie pour ces deux premiers. Faites examiner les fleurs violettes par Winnie pour l'amener au niveau supérieur. Rejoignez-le en sautant sur le puits qui crache de l'air. Parlez ensuite à Tigrou. Ensuite, tirez de la magie brasier + dans l'arbre couché en pont afin de brûler la toile d'araignée à l'intérieur puis sur la ruche au-dessus du tronc d'arbre couché. Faites traverser Winnie en le verrouillant puis faites-lui voir les fleurs. Ensuite, conduisez-le devant

le trou dans l'arbre pour retrouver Porcinet puis allez parler à Maître Hibou. Attention, avancez tout doucement vers lui sinon il s'envolera et vous devrez attendre une bonne poignée de secondes ! Ensuite allez parler à Porcinet qui est descendu afin de gagner le mini-jeu et de clore enfin ce niveau par l'obtention d'un **orichalque**. Et une serrure de plus ! Maintenant, il reste encore quelque chose : obtenir la compétence TRANSE pour Sora ! Pour cela, il faut réaliser des records dignes de ce nom sur les cinq mini-jeux principaux !
Arbre à miel : + de 100 grammes
Bloque-Tigrou : + de 150 pts
Balançoire : + de 40 mètres
Pot de Tigrou : - de 35 secondes
Chemin boueux : - de 5 minutes
Ces scores faits, il faudra aller taper la discute avec Maître Hibou pour obtenir la compétence. Quittez à présent le niveau et allez sauvegarder avant de... retourner sur l'inter mondes !

Inter mondes 14
Revenez à présent au colisée de l'olympe.

Chapitre 17 : Le Colisée de l'Olympe (3ème passage) / Hercule

untitled...
Commencez par vous équiper de quelques potions au cas où puis participez à la coupe Pégase.

Coupe Pégase - normale

Pensez à vous régénérer avec la magie SOIN dans cette coupe !
1) Bandits spectraux : On peut utiliser un peu de magie foudre +...
2) ??? : Enchaînez les combos
3) Cogne-fort : Finissez par les gros en n'oubliant pas qu'on les élimine par un combo ou deux dans le dos.
4) Arachno-foudre : Etant donné votre force actuelle, les ennemis verts ne sont plus urgents car vos coups seront mortels !
5) Gros duo : Pas de technique spéciale...
6) Sièges de crapaud : Attention, bagarre difficile ! Ne les attaquez pas quand ils sont gris, ils sont invincibles ! Faites gaffe au poison. Le mieux est de les prendre un par un avec vous et vos compagnons concentrés dessus et en l'éloignant des deux autres. Lancez un sort de soin juste avant la pose de victoire afin de vous régénérer sans risque d'être gêné.
7) Cruches et barils : Eventuellement GLACIER + pour faire le groupe rapidement...
8) Choc des titans : Concentrez-vous avec vos compagnons sur le même personnage pour venir à bout au compte goutte du groupe (et finalement rapidement !).
Finale) Youfie et Léon : Tout de site, régénérez-vous avec une potion puis placez-vous en rafale. Déchaînez-vous sur Youfie avec vos compagnons. Une fois la puissante ninja hors course, soignez vous et remettez-vous en rafale. Attaquez ensuite Léon sans relâche. Le mieux est quand même de les plaquer sur les murs invisibles de l'arène.
Récompense : Diskobolos pour Sora.

Coupe pégase - entrants = Sora uniquement !

C'est le même tournoi. Soignez-vous régulièrement et tout se passera bien. Prenez garde pour la finale et le groupe " sièges de crapaud ": il vous sera indispensable de plaquer vos adversaires !
Récompense : Mithril

Coupe pégase - temps limité

Encore le même tournoi ! Le temps sera votre pire adversaire ! " Combotez " le plus vite possible afin d'avoir un max de temps pour la finale qui sera le match le plus long (une minute en moyenne pour les vaincre au niveau 40). Si vous n'y arrivez pas maintenant, attendez d'avoir la keyblade chocobo d'acier qui elle, détruira rapidement tous vos ennemis, fungus noirs compris (qu'il faut battre tous trois avant leur invulnérabilité sous peine de perte de temps énorme !).

Récompense : Bonus défense

Coupe Hercule - normale

Plus que jamais, le soin est indispensable. N'hésitez pas à prendre un élixir ou deux pour les situations urgentes et à vous protéger sous rafale.
1) Avant-garde noire : Toujours aucun secret, les combos !
2) Suppôts de l'enfer : Finissez rapidement les momies !
3) Boucaniers : Abattez le plus vite possible le Galion.
4) Fantômes perdus : Pas de fantômes finalement... Enfin, la technique est cependant la même : combos.
5) Truffe folle : Comme dans les coupes, on ne peut gagner d'objets en combat, n'essayez pas d'entrer dans le jeu. Frappez-la une fois qu'elle a sauté puis ne la frappez surtout pas pour qu'elle parte.
6) Cloud : Frappez en même temps que lui pour parer son attaque et lui envoyer un combo alors qu'il est étourdi ou esquivez ses puissantes attaques par des roulades. Il n'y a pas de technique miracle en fait ! Soignez-vous, placez-vous en rafale et utilisez STOP si la situation est trop dure.
Récompense combat 6 : Keyblade chocobo d'acier / 500 XP
7) Escouade sombre : Utilisez, une fois de plus, les combos.
8) Pirates des airs : Faites gaffe aux bombardements des Galions.
Finale [solo]) Hercule : Utilisez vos combos à maintes reprises et esquivez les attaques. S'il est entouré d'une aura jaune, cela signifie qu'il est invulnérable : détruisez sa protection en lançant un tonneau sur le frimeur ! Pensez à vous soigner et, éventuellement, à vous mettre en rafale.
Récompense combat 8 : 700 XP
Récompense (coupe) : Targe d'Hercule

Coupe Hercule - entrants = Sora uniquement !

Vous n'êtes pas obligé de le faire maintenant. C'est assez dur en effet mais au moins, vous serez plus ou moins préparés au prochain niveau ! Cette fois, le soin est indispensable. Prenez quelques bons objets en réserve. N'oubliez pas que vous n'êtes pas chronométré alors prenez votre temps et soyez bien concentré !
Récompense : Orichalque

A l'issue de la coupe Hercule, vous verrez une scène puis obtiendrez la **keyblade âme de héros** puis l'avant dernier trio : **le trio poussée (jaune)**. Il est très peu utilisé dans le jeu, mais ô combien utile. En effet, utilisez votre nouvelle commande TRIO sur la marque jaune dans le hall afin de déplacer le bloc et de révéler la **serrure du niveau**.
Vous allez donc la sceller et par conséquent finir (sur le papier) le niveau !
Il est temps pour vous de sauvegarder puis de retourner sur l'inter mondes en direction de l'avant-dernier niveau du jeu !

Inter mondes 15
Rendez-vous au monde à neuf étoiles (!). Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

CHAPITRE 18 : La Forteresse Oubliée (Partie 1) / La Belle et la Bête

Des débuts laborieux...
C'est parti pour le niveau de la serrure finale, le Hollow Bastion (mais pas pour autant fin du jeu !) ! Autant vous dire que ce n'est pas une partie de plaisir. Ce n'est pas trop dur mais par contre, c'est très long (et séparé en deux parties : le début, un retour rapide à Traverse puis retour à la forteresse) et les combats sont difficiles. De plus, on note 5 boss (mais seulement deux vraiment durs). Sachez tout d'abord, que l'on marche sur l'eau dans ce niveau et que pour aller en dessous de la flotte, il faut utiliser les **bulles** qui seront numérotées pour plus de facilité.
Ne montez pas dans les bulles n°1 et n°2, elles ne servent à rien mais sautez plutôt sur le quatrième bloc volant. De là, tombez sur l'eau juste en dessous et ouvrez le coffre pour libérer les **dalmatiens 91, 92, 93**. Sautez à présent sur le cinquième bloc puis faites demi-tour sur vous-même et sautez sur le gros bloc avec un coffre dessus : il contient un bloc

dissipation. Planez vers le bloc élévateur puis vers le rebord en haut de la chute d'eau (et non une cascade car ce sont des chutes ascendantes !). Sautez dans la bulle n°3 afin de vous retrouver sous l'eau. Prenez le bloc dissipation dans le coffre puis revenez sur le rebord en haut de la chute d'eau. Sautez sur le deuxième bloc suivant afin de voir une scène incroyable !
Votre équipe est à présent composée de Sora et La bête (pourquoi, il faut regarder la scène précédente ;)). Faites attention pour les combats suivants, votre épée n'est qu'un jouet sans aucune puissance donc ce sera La bête qui fera tout ! Du plancher de Riku, planez vers les blocs précédents avec un coffre sur chacun. Ouvrez les afin de recevoir un **mégalixir** et une **bague glacier X**. Poursuivez votre " route " sur les blocs volants à droite du " plancher " où se trouvait Riku afin d'arriver à un escalier. Avancez tout droit en haut de celui ci afin d'être amené à la Forteresse oubliée en elle-même.
Passez la grille à droite puis examinez la **boule rouge** puis la **boule bleue**. Vous voilà aux fondations. Utilisez rapidement la bulle n°4 (celle à droite, juste au-dessus de l'eau) afin d'arriver dans une nouvelle section du niveau sans combattre. Ouvrez le coffre afin de recevoir une **bague brasier X** puis utilisez la commande AIDE sur la grille. Sauvegardez puis utilisez la bulle n°5 qui se trouve derrière la grille de vous venez de faire sauter. Ici, il faudra actionner des interrupteurs pour bouger les grilles. Pour faire simple, activez le premier interrupteur sur le mur à gauche du couloir d'où vous venez, ensuite celui au fond à gauche (dos au couloir d'entrée), ensuite celui dans la pièce à droite qui vient de s'ouvrir, ensuite celui sur le sol à gauche du deuxième interrupteur. Utilisez la bulle n°6 puis l'interrupteur sur le mur. Une fois monté avec le gros élévateur, laissez La Bête abattre le monstre puis actionnez l'interrupteur. Sortez du labyrinthe de grilles en utilisant dans le sens inverse les interrupteurs puis utilisez la commande AIDE sur le mur fêlé. Laissez La Bête abattre les ennemis puis ouvrez les deux coffres pour recevoir deux blocs lévitation. Sortez de la pièce, sauvegardez puis revenez aux fondations (en utilisant le clone de la bulle n°4). Utilisez la bullez n°7 puis sautez sur le bloc au sol puis sur la plate-forme. Ouvrez le coffre pour recevoir un **mithril** puis déplacez le bloc au sol à l'opposé de celui-ci. Utilisez-le pour sauter sur la plate-forme puis sur le rebord. Actionnez le cristal bleu affin de faire apparaître une plate-forme. Sautez sur celle ci puis faites un quart de tour à gauche. Planez jusqu'au rebord puis ouvrez le coffre pour collecter un bloc tornade. Actionnez le cristal bleu puis sautez sur le deuxième rebord à suivre. Prenez le bloc tornade dans le coffre puis revenez aux plates-formes que vous venez de faire apparaître (ce qui est finalement assez inutile car on pouvait y accéder en effectuant un vol plané !). Donc, une fois les deux plates-formes passées, vous voilà sur un petit balcon. Entrez dans le lieu dit sous-sol et utilisez la commande AIDE sur la grille puis ouvrez le coffre pour recevoir un bloc esuna. Revenez à présent au début du château (juste avant la grille qui donne sur les boules bleues et rouges) en utilisant la boule bleue aux fondations. Dos à la fameuse grille, prenez à droite à la bifurcation et suivez le chemin jusqu'à entrer dans le hall via une double porte...

Un premier boss, assez simple...
BOSS : Riku
Vous voilà face à Riku avec, de nouveau, (avec votre keyblade et vos deux compagnons, ouf !). Il n'y a aucune difficulté ! Lancez une rafale sur vous puis enchaînez les combos (ou utilisez ARCANES) jusqu'à le vaincre.
Pensez quand même à lancer SOIN de temps en temps.
Gain de victoire : Trio détection (blanc) / 2000 XP

La salle de lecture et l'emblème
Après la scène, empruntez la porte qui mène à la salle de lecture. Ici, vous allez devoir trouver des livres et les ranger dans des bibliothèques en examinant celles-ci. Afin de ne pas vous embrouiller, je vous laisse vous débrouiller. Sachez qu'il faudra utiliser la commande TRIO sur la marque verte au premier étage pour obtenir un livre. Vous devez aussi récupérer des livres en examinant certains qui ne sont pas de la même couleur que la collection dans laquelle ils sont rangés.
Vous pouvez aussi remarquer des plateaux tournants avec des coffres dans les piliers : examinez-les pour les faire tourner puis pressez X au bon moment pour les stopper sur le coffre que vous pourrez alors ouvrir. Ainsi, vous gagnerez un **élixir**, un **mithril**, une **mégapotion** et un **bonus PC**. Ouvrez le coffre sur la bibliothèque afin d'obtenir un bloc dissipation.
Les livres tous rangés, sauvegardez puis allez à la tour des passerelles depuis le passage secret de la bibliothèque : allez à gauche et utilisez le sort **gravité + (niveau 2)** afin d'abaisser la plate-forme volante avec un coffre. Prenez le bloc tornade dans le coffre puis examinez la boule bleue. Après le long voyage en passerelle, utilisez le sort de gravité sur la plate-forme volante avec un coffre : il contient un **bloc ultima**. Examinez la boule bleue afin de revenir à la bibliothèque.
Sauvegardez puis activez l'interrupteur à gauche de la bibliothèque près de la porte puis passez la porte ainsi

déverrouillée. Il vous faut trouver à présent **quatre morceaux d'un emblème**.
Morceau d'emblème rouge : Cassez les deux jarres à droite de la porte d'entrée : le bout d'emblème tombera de la fontaine.
Morceau d'emblème vert : Utilisez la commande TRIO sur la statue de cheval.
Morceau d'emblème gris foncé : Allumez les bougies de la salle (8) à l'aide du sort brasier + puis allez le chercher au centre de la salle (normalement, il faut utiliser la foudre + sur la stèle ce qui permettra d'avoir des blocs ascenseurs dans la salle mais on peut simplement planer)
Morceau d'emblème pourpre : Déplacez la statue de cochon pour faire apparaître le coffre du bout d'emblème.
A présent, allez mettre ces quatre morceaux d'emblème dans l'emblème (celui des Sans-coeur) dans le passage derrière la fontaine afin de voir une scène.

Monter à la chapelle
Entrez dans la tour des passerelles puis examinez la boule bleue. Entrez dans le sous-sol et utilisez tout de suite l'élévateur vers la cellule du sous-sol. Détruisez les ennemis puis utilisez la commande TRIO sur la marque bleue au sol afin de recevoir des objets (**mégapotion, mégaéther** et **pavillon**). Remontez à la salle précédente et utilisez le petit élévateur rond. Examinez la boule rouge pour obtenir un **mithril**. Revenez à la tour des passerelles via le hall. Activez la boule rouge puis la boule bleue. Lancez un sort de gravité sur la petite plate-forme volante afin de la faire descendre et d'obtenir un **orichalque**. Utilisez la boule pour redescendre puis de là, allez au balcon.
Ici, exterminez tous vos ennemis en NE TOMBANT SURTOUT PAS. Examinez la boule rouge puis sautez sur la plate-forme qui va passer. Une fois à l'opposé de la boule rouge, sautez sur le rebord et faites descendre la petite plate-forme afin de libérer les **dalmatiens 94, 95, 96** de leur coffre. Reprenez la plate-forme mobile jusqu'à l'autre côté. Là, il faudra sauter sur la plate-forme mobile suivante : une fois au bout de son trajet (avant le premier virage à droite en fait), sautez sur le bloc à gauche. Ouvrez le coffre qui contient un **bloc sidéral**. Planez jusqu'au bloc en face afin de trouver un coffre qui possède un **orichalque**. Revenez au balcon et utilisez la boule bleue.
Montez aux deux escaliers et utilisez la boule rouge. Vous serez transporté dans une cage qui vous amènera au lieu suivant. Au milieu du chemin, vous devrez éliminer tous les Sans-coeur puis redémarrez la cage avec la boule rouge. Utilisez la commande TRIO sur la marque bleue au sol (la dernière bleue du jeu !) afin de recevoir un **mégalixir** et **deux pavillons**. Ouvrez le coffre pour recevoir un bloc dissipation puis rejoignez la tour des passerelles, via le passage à gauche. Utilisez la boule bleue afin de monter d'un étage puis empruntez le passage vers le rempart de l'emblème. Prenez l'**orichalque** dans le coffre à gauche puis utilisez la boule bleue. Liquidez vos ennemis puis utilisez la magie gravité + sur la petite plate-forme volante. Ouvrez le coffre contenant une **bague foudre X** puis activez la boule rouge. Entrez dans le passage près de la boule bleue et exterminez les ennemis dans cette nouvelle section du niveau. Rejoignez le lieu dit " Sommet " et... éliminez-y vos assaillants puis activez la boule rouge. Utilisez la magie gravité sur la petite plate-forme afin de la faire descendre avec le coffre qui contient les **dalmatiens 97, 98, 99**. Sautez sur les deux énormes blocs que vous venez de déplacer et abattez prudemment vos ennemis. Activez ensuite la boule jaune puis sautez sur le bloc que vous venez de redéplacer. Détruisez prudemment les Sans-coeur puis utilisez la boule rouge. Ouvrez le coffre pour obtenir un **mégalixir** puis empruntez le passage vers la tour des passerelles au niveau de la boule jaune que vous venez d'activer. Rejoignez rapidement la chapelle afin de voir une scène.

Trois contre Maléfique
BOSS : Maléfique
Avancez un peu pour être confrontés à Maléfique. Pour la vaincre, commencez par bloquer la plate-forme de Maléfique en la tapant à plusieurs reprises. Maléfique sera alors au niveau du sol et il sera temps de vous concentrer, vous et vos amis dessus (utilisez Arcanes s'il le faut). Elle va alors se transformer en spectre et voler. Esquivez-la autant que possible jusqu'à ce qu'elle se remette sur sa plate-forme (en attendant, faites disparaître les Sans-coeur apparus). Reprenez alors l'opération depuis le début et exécutez celle-ci à plusieurs reprises pour la vaincre. Pensez à vous soigner et faites gaffe à l'attaque des étoiles de la destruction (elle dira " Etoiles de la destruction, abattez-les ! ").
Gain de victoire : Transe pour Donald, Rapport d'Ansem 5 / 6000 XP
Sauvegardez puis préparez-vous quelques objets de magie et entrez dans le trou cosmique dans lequel Maléfique a disparu.

Ouverture de coeur
BOSS : Maléfique Dragonne
Vous êtes face à l'incarnation en dragon de Maléfique ! Elle est très, très puissante. Lancez immédiatement l'invocation clochette (qui vous régénérera régulièrement au cours du combat, mais ce n'est pas un motif pour ne pas se soigner

avec Soin +) puis la magie rafale (après l'invocation !). Lancez-vous alors à l'assaut de la tête du dragon. Surveillez votre vie, soyez TOUJOURS en rafale et esquivez les attaques (faites attention à ses boules d'énergie et à ses flammes qui seront si nombreuses qu'elles seront aveuglantes (pour les éviter, il suffit de rester collé au dragon)) et n'hésitez pas à utiliser vos rechargeurs en magie. Sachez qu'il y a cette fois aussi, une petite part de chance dans le résultat !
Gain de victoire : Orbe du feu
Empruntez le trou cosmique pour revenir à la chapelle et sauvegardez. Entrez dans la tour des passerelles et filez au grand hall. Montez l'escalier pour voir une scène.

Retrouvailles entre amis...
BOSS : Ansem Riku
Cette retrouvaille de Kairi et Riku n'est pas vraiment amicale. Pour vaincre Ansem incarné en Riku, il vous faut vous mettre en rafale puis enchaînez comme un fou. A un moment, Riku chargera dans tous les sens en laçant des anneaux maléfiques. Frappez comme un malade quand même, vous vous soignerez ensuite. Il peut aussi charger dans tous les sens : planez pour esquiver. Quand il ne lui restera plus qu'une barre de vie, vous n'aurez que peu de temps pour le frapper : autant le faire avec la compétence Arcanes à chaque fois que vous pouvez plutôt que de se mettre en péril en faisant durer le combat. Votre meilleur atout pour le vaincre est la vitesse : ne lui laissez pas le temps d'attaquer et vous n'aurez pas à vous soigner énormément.
Gain de victoire : Ragnarok pour Sora / 8500 XP
Vous verrez alors une scène bien plus qu'émouvante (mais je ne révèlerai rien !) puis une autre avec Ansem (qui rappelle sacrément Séphiroth de FF7).
Après cette scène, vous dirigerez un sans coeur dans une FMV jouable (aucun menu et fonctions spéciales).
Redescendez au hall (revenez à la tour des passerelles, tombez d'un niveau, rendez-vous au sommet, tombez deux fois de suite dans le vide, revenez à la tour des passerelles puis au hall) et allez voir vos trois amis afin de voir une belle scène et de refiler à Traverse.

Chapitre 19 : Retour à Traverse

Un dernier Navigummi
Après la scène, allez au manoir aux hiboux utiliser la commande TRIO sur la marque jaune près des caisses. Sautez à présent sur les caisses pour obtenir un **bonus attaque** dans le coffre. Allez maintenant voir Cid au premier quartier pour qu'il révèle l'existence d'un navigummi qu'il a amené en arrivant à Traverse. Revenez donc à la grotte secrète (là où Léon vous a donné son porte-bonheur) et examinez-y le soleil afin de **récupérer le navigummi**. Faites alors demi-tour afin de voir une autre scène avec Kairi et d'obtenir la **keyblade tendre promesse**. Utilisez ensuite la commande TRIO sur la marque blanche par terre afin de faire apparaître un coffre contenant un **orichalque**. Allez ensuite apporter votre gummi à Cid pour qu'il l'installe. Cela fait, sauvegardez puis revenez sur l'inter mondes.

Inter mondes 16
Utilisez le trou cosmique en dessous de traverse pour rejoindre la forteresse oubliée. Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial. Ce passage étant difficile, je vous conseille d'améliorer votre vaisseau et de lui acheter des équipements auprès de Cid.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.
En vol, n'oubliez pas de prendre le trou cosmique.

Chapitre 20 : La Forteresse Oubliée (Partie 2) / La Belle et la Bête

La serrure
Vous voilà de nouveau aux chutes ascendantes. Commencez par utiliser la commande TRIO sur la marque blanche là où était Riku lors de la première scène pour récupérer un bloc brasier X puis revenez à la salle de lecture afin de rencontrer Belle, au niveau de l'interrupteur rouge. Reparlez à Belle afin d'obtenir la **keyblade rose éternelle**. Revenez à présent à la chapelle et sauvegardez puis parlez aux princesses de coeur. De là, rejoignez le grand hall et entrez dans la serrure...

Et un boss pour la route
BOSS : Behemoth
Alors là, il y a de quoi rire ! Même en mode expert, ce boss est d'une facilité... déconcertante. Vous êtes donc face à Behemoth dans un décor aux couleurs assez flashies. Pour un peu que l'on soit en rafale et que l'on se soigne de temps en temps, ce boss est très simple. Sautez sur ses épaules et frappez sa **corne noire**, avec Arcanes si possible jusqu'à vaincre. Monter sur ses épaules nécessite de passer sur ses pattes ou ses cuisses mais étant donné sa mobilité quasi-inexistante, cela n'est pas un problème.
Gain de victoire : Joyau Oméga / plus de 10 000 XP !
Vous entendrez ensuite la voix de Léon et verrez une scène avec celui-ci et ses amies Aerith (ou Aeris, c'est selon) et Youfie. Juste après la scène, vous scellerez la dernière serrure du jeu (ce qui mérite d'être souligné :-D) puis obtiendrez la dernière **essence de feu : magie brasier X (niveau ultime, 3)**.
Bien que le chapitre soit fini, restons encore ici pour récupérer des objets importants. Dans le grand hall, il y a la **keyblade souvenir perdu** à l'opposé de la serrure sur un rebord. Toujours dans cette salle, il y a un bloc atomnium dans l'escalier (sur un petit bloc à côté en fait) et les **dalmatiens 61, 62, 63** sur le rebord marron à gauche, face à la serrure. Revenez à la salle de lecture et parlez à plusieurs reprises à Aeris afin de collecter de nombreux **rapports d'Ansem (2, 4, 6, 10)** et la **dernière essence de guérison : magie soin X (niveau ultime, 3)**. Je vous recommande d'ailleurs de les lire maintenant que vous en possédez 9 (il vous manque le n°8).
Enfin, si vous voulez VRAIMENT avoir tous les objets, revenez au lieu dit " sommet " et de là, planez jusqu'à sous les énormes blocs que vous avez déplacés et entrez dans la tour des passerelles : vous trouverez une plate-forme avec un coffre à faire descendre à la gravité. A présent, revenez sur l'inter mondes, nous avons du travail !

Interlude

Il est maintenant possible d'aller voir le boss final. Cependant, il reste des choses à faire (activer les trio des mondes précédents par exemple, les boss cachés, les coupes restantes...) c'est pourquoi je vous conseille de suivre le chapitre suivant (de plus, vous gagnerez encore un peu d'XP grâce aux combats). Sachez qu'il ne sera plus dit d'aller sur l'inter mondes puis au monde choisi.

Chapitre 21 : 100 % sur tous les mondes

I) Objets restants

Pays des Merveilles (6 étoiles)
Dans le terrier de lapin, il y a un **trio vert**.
Dans la cheminée de la pièce mystérieuse n°1, il y a un **trio vert**.
Au jardin privé, il y a trois coffres en hauteur accessibles en super saut (**dalmatiens 19, 20, 21, mithril** et bloc rafale X)
Dans la zone de la forêt des lotus que l'on atteint en passant dans le tableau de la pièce mystérieuse retournée, il y a un **trio blanc**.
Vous pouvez faire apparaître des coffres en utilisant le sort de foudre sur les six roses alignées (qui disent " fais nous vibrer ! ").
En planant sur la plate-forme au-dessus du " lac " de la forêt des lotus, vous trouverez un coffre contenant un **orichalque**.

Jungle Profonde (6 étoiles)
Il y a une **marque trio blanc** dans la grotte de la serrure.
Il y a une marque **trio vert** à la cime des arbres.
Allez jouer au jeu de l'arbre creux et aux courses sur lianes : cela fait des records en plus pour le carnet et des lots à gagner !

Agrabah (9 étoiles)
Dans la caverne aux merveilles :
Dans la salle des ombres, sautez sur le gros bloc au fond et ouvrez le coffre : il contient un **collier carapace X**.
Utilisez la commande AIDE d'Aladdin sur la statue pour la faire descendre.

Il reste un coffre dans la salle des reliques qui se récupère en planant.
La marque **trio blanc** est à l'entrée de la caverne.
Il y a un coffre sur un pilier isolé dans l'entrée (**dalmatiens 49, 50, 51**).
Il y a une marque **trio jaune** dans la salle principale.
Touchez l'oeuf de la statue de la salle secrète de la salle du silence via le pilier dans l'eau pour ouvrir une porte vers deux coffres dans cette même salle secrète, mais au niveau de l'eau.
Depuis la salle principale, planez vers l'escalier dans le vide. Montez à la salle du précipice et poussez le bloc dans le vide et ouvrez le coffre.
Il reste un coffre sur un pilier isolé dans la salle du précipice.
Il y a un **bout de mithril** dans un coffre sur un bloc à gauche du passage vers la salle du précipice via la salle principale.
Juste avant la salle de la lampe, il y a un petit coffret vert en hauteur sur une corniche.
Dans la ville en elle-même :
Dans la remise, il y a une marque **trio vert**.
Aux portes du palais, il y a deux coffres en hauteur dont un contenant les **dalmatiens 46, 47, 48** (ce qui vous permettra d'avoir la page de gauche du cahier des dalmatiens complète).
Sur le bloc à droite du passage vers les portes du palais, il y a un coffre (pour préciser, ce passage est celui qui s'ouvre au Souk)

Monstro (6 étoiles)
La marque **trio blanc** est au ventre 6.

Atlantica (6 étoiles)
La marque **trio blanc** est sur le chemin du palais de Triton, sous un gros coquillage pourpre.

Ville d'Halloween (6 étoiles)
Vous trouverez une **marque trio blanc** à la colline aux citrouilles.
Revenez là où se trouvait le manoir de Oogie-Boogie (en examinant la pierre tombale au niveau de la colline de la colline aux citrouilles puis en passant la grille). Sautez tout en bas puis descendez la petite pente au centre de l' " arène " et ouvrez les deux coffres : **bloc dissipation** et **mégaéther**.
Au lieu dit " jardin des tombeaux " (porte à examiner à la colline), vous trouverez des coffres dont un qui contient les **dalmatiens 64, 65, 66**.
Rentrez dans le haut rebord dentelé à l'opposé de la mairie (aidez-vous des murs à proximité) puis ouvrez le coffre. A présent, planez vers l'énorme citrouille grise à l'opposé de la guillotine et ouvrez-y les deux coffres : un d'eux contient les **dalmatiens 70, 71, 72**.

Pays Imaginaire (9 étoiles)
Au bateau pirate :
Au lieu dit cale, volez au plafond et atterrissez sur ce que l'on va dire être une poutre carrée pour trouver deux coffres (dont un contenant les **dalmatiens 82, 83, 84**)
Toujours à la cale, il y a la dernière marque trio jaune qui vous permet d'obtenir les trois derniers **dalmatiens** qui portent les numéros **85, 86 et 87** avec trois autres coffres (dont un contient un objet important : **l'essence de vent : magie rafale + (niveau 2)**).
La marque **trio blanche** du niveau est au niveau de la barre, sur le pont du navire.
Au niveau d'un des postes de guet (en haut des mats), il y a un coffre.

II) Les 99 Dalmatiens

Allez à la maison des dalmatiens de Traverse afin de recevoir des items mais surtout l'**essence de vent : magie rafale X (niveau ultime, 3)** et la collection complète des blocs gummi.
Allez voir la bonne fée chez Merlin pour libérer la dernière invocation.

III) La Coupe Hercule et la Coupe Hades

Avant d'entrer, utilisez la commande TRIO sur la marque blanche dehors afin de compléter à 100 % votre carnet des marques TRIO.

Coupe Hadès - normale

Cette coupe est bien plus longue que les précédentes : 49 affronts ! Mais en revanche, il y a de nombreux sous boss qui rapportent **les dernières essences magiques pour obtenir la plupart des magies X** qui seront très utiles avant de repartir pour l'entraînement pour les matchs ultimes et les boss cachés. Cette coupe est donc très importante car vous y trouverez aussi la dernière page (la dernière qui vous manque, je veux dire, c'est à dire la huitième). Alors plutôt que de vous dire à chaque combat d'utiliser vos combos et de vous soigner, j'expliquerai uniquement les coriaces (duels en général contre des ennemis avec plus d'une barre de vie).
44ème place) Youfie : Cette fois, elle seule ! Tant mieux pour nous, il suffira d'enchaîner les combos une fois la belle plaquée et le tour sera joué. Pour vous aider, vous pouvez taper ses shurikens pour les lui renvoyer et l'étourdir.
Récompense : Bouclier Genji
40ème place) Behemoth : Il est toujours aussi dur ! Mettez-vous en rafale X fissa puis filez sur son cou " comboter " sur sa corne noire !
Récompense : Essence de la glace : magie glacier X (niveau ultime, 3)
34ème place) Furtif : Eliminez d'abord les soignants puis frappez comme un fou sur Furtif, quitte à utiliser ARCANES.
30ème place) Cerbère : En rafale X, focalisez vos attaques sur l'une des têtes de cerbère puis effectuez des combos dessus jusqu'à ce qu'il crache de la lave qui va apparaître successivement dans tout le terrain et justement, derrière vous. Toujours verrouillé sur la même tête, effectuez dans grands cercles autour du Cerbère jusqu'à pouvoir reprendre l'attaque de la tête. Pensez à vous soigner et à vous remettre en rafale !
Récompense : Essence du tonnerre : magie foudre X (niveau ultime, 3)
20ème place) Cloud & Léon : C'est fou ça ! Les deux à la fois alors qu'on peine sur un seul ! Soyez toujours sous rafale X et focalisez vos combos sur le plus fort mais moins résistant, Cloud uniquement. Une fois le premier vaincu, il sera très simple de finir l'autre. Pensez à vous régénérer et anticipez bien les attaques de vos adversaires !
Récompense : Keyblade Lionheart
10ème place) Hadès : Placez-vous rafale X puis frappez frénétiquement Hadès jusqu'à l'énerver au point de l'enflammer. Eloignez-vous en le plus possible pour ne pas être pris dans son lance- flammes rotatif puis, une fois qu'il est calmé, soignez-vous puis foncez l'attaquer : il est à présent vulnérable jusqu'au prochain lance-flammes rotatif. Pensez à être en rafale et à vous soigner.
Récompense : Essence des étoiles : magie gravité X (niveau ultime, 3), **rapport d'Ansem 8**.
7ème place) Peur invisible : Mettez-vous sous rafale puis faites-vous les invincibles avant de vous faire Furtif en pensant à vous soigner !
6ème place) Bolets fous : Pas de difficulté mais je précise que, comme la truffe bleue rencontrée dans la coupe hercule et celle ci, il suffit de les frapper une fois chacun pour qu'ils disparaissent.
4ème place) Double mirage : Sous rafale X (vous devez être habitué à présent :), focalisez vos attaques sur un Furtif puis, une fois le premier battu, sur le second.
Finale) Titan de roche : Un final finalement extrêmement simple ! Il faut le faire tomber en focalisant ses combos sur un pied (sous rafale, bien entendu) puis focalisez ses attaques sur une tête une fois qu'il est tombé. Répétez l'opération jusqu'à vaincre en n'oubliant pas de vous régénérer et de vous remettre sous rafale !
Récompense : Trinité pour Sora

A présent, finissez les modes secondaires de la coupe Hadès et le temps limité de la coupe Hercule.
Récompense coupe Hercule temps limité : Bonus attaque
Récompense coupe Hadès entrants = Sora uniquement : Sceptre de Donald " Save the Queen "
Récompense coupe Hadès temps limité : Bouclier de Dingo " Save the king "

NOTE : Vous avez à présent des boss cachés à battre ! Sachez qu'il vous faut des niveaux de 65 pour espérer pour les battre (mais avec une méthode bien particulière, assez sadique envers vous-même...) mais mieux vaut un niveau de 70 au minimum en expert.. Refaites donc à plusieurs reprises le combat avec Titan de roche pour vous entraîner rapidement ! Il y a quatre boss cachés : deux au colisée (Séphiroth et Titan de glace), un au Pays Imaginaire (fantôme) et un à Agrabah (Kurt Zisa). Avant cela, équipez-vous donc de vos meilleures potions et de vos meilleurs équipements. Assurez-vous d'avoir toutes les magies (sauf stop) au stade final.

IV) Match d'Or : BOSS : Titan de Glace

Ce boss est assez difficile mais pas insurmontable ! En effet, nous avons réussi à le battre à un niveau égal à 64... voici comment. Sachez que la technique s'applique aussi à un niveau supérieur mais avec cette technique, il est presque impossible de perdre. Sachez quand même que cette technique est assez longue (plus de 15 minutes de combat au moins, et encore, quand on a bien compris la technique !) mais que la victoire est garantie ! Assurez-vous déjà d'avoir au moins 65 HP (votre barre de vie doit faire le tour du visage de Sora sur le compteur puis partir à gauche et dépasser la marque " MP ") et cinq MP au moins. Ensuite, activez les compétences dernières forces et vaillance (plusieurs si possible !) IMPéRATIVEMENT puis les autres indispensables (combo, vortex, scan, etc...) !

Grâce à ces capacités, les dégâts que vous recevrez se transformeront en MP... que vous utiliserez pour utiliser un soin X. Et comme vous avez assez de marge et que si l'on vous porte une attaque fatale, vous y résistez (attention, une fois pas deux fois de suite... mais cela peut marcher plusieurs fois dans le combat), vous êtes invincible car vous allez vous soigner avec les MP que vous gagnez par les dégâts (et cette régénération va repartir en MP aux prochains dégâts que vous utiliserez à nouveau pour vous soigner... vous avez compris ? :)

Commencez par vous mettre en rafale puis à filer au fond d'un gradin : là, les ondes de choc sur le sol ne vous touchent pas ! Ciblez le boss et attendez qu'il balance des petits pics (attention, il y a aussi des grosses boules de glace : celles-la, évitez-les en courant à l'autre coin du gradin) : il vous faut les frapper pour les lui envoyer dans la poire. Une fois qu'il en aura pris suffisamment, il s'évanouira et sa tête sera au niveau de ses jambes. Planez alors jusqu'à lui et effectuez quelques combos pour le réveiller. Planez alors vers le gradin puis tournez autour du boss et planez vers l'autre gradin. Il se calmera alors et reprendra les attaques. Attendez à nouveau les petits pics pour les lui renvoyer pour revenir l'attaquer. Refaites l'opération jusqu'à vaincre. Soignez-vous dès qu'il le faut avec vos MP infinis et surtout, restez mobile pour éviter les pics qui sortent de la glace, les boules de glace qui tombent et restez bien au fond pour ne pas être congelé dans les souffles de glace !
Récompense : désolé, aucune, juste l'honneur de l'avoir battu !

V) Match de Platine : BOSS : Sephiroth

Activez les mêmes capacités que tout à l'heure pour profiter de l'infinité de nouveau mais prenez cette fois-ci des élixirs avec vous. Mais malgré notre excellente technique, il vous faut un niveau de 75 au minimum.
Ici, le boss est bien plus dur à toucher mais se soigner n'est pas le problème dans la barre de vie violette. En fait, il faut effectuer un petit saut vers lui : il va alors donner un coup d'épée ou un saut vers votre ancienne place puis revenir à son point de départ : c'est après son attaque que vous pourrez effectuer un combos. Sautez alors rapidement vers l'arrière pour éviter l'attaque qu'il va vous faire en arrière. Il peut aussi s'entourer d'un mur : si vous êtes en rafale, continuez à l'attaquer, vous vous régénérez après avec les MP que vous venez de gagner. Au début, vous ne verrez pas sa vie baisser : c'est normal, c'est juste sa barre de vie qui est plus grande que ce qui est possible.
Une fois sa vie dans le rose, il aura un nouveau pouvoir : vous enlever toute votre vie et magie (vous aurez quand même un point de vie pour survivre !) quand il dira " Meurs, ange sans coeur ! " : utilisez le plus vite possible un élixir pour vous soigner (restez au loin). Une barre de vie plus loin, il lancera ses attaques à une vitesse encore plus accrue ! Ensuite, il dira parfois que votre fin est proche et lancera des tonnes d'attaques ! Là, votre salut ne tiendra qu'à vous soigner pendant l'attaque !
Dans ses deux dernières barres de vie, Séphiroth va se reprendre dans son délire de fin de FF7 et devenir encore plus puissant (manquait plus que ça tiens !). Des météores vont tourner dans la salle puis la sphère au-dessus de lui explosera ! Soignez-vous vite avec les MP accumulés dans l'attaque. Le seul moyen efficace pour le finir est d'utiliser ARCANES après une attaque où il tournoie (parole " Evite ça ! ") ou quand il a fini une téléportation.
A plusieurs reprises votre vie ne tiendra qu'a un fil (quand il lancera le sort qui vous enlève tout !).
Une bonne technique pour le toucher est d'utiliser la compétence ARCANES sur Séphiroth quand il lance ses halos de feu autour de lui : il est immobile et donc touchable et le sort ARCANES vous rend invincible et donc insensible à l'attaque.
Ne prenez aucun risque, jusqu'à la fin (je parle en connaissance de cause : il m'a terrassé au moment où je lui portais le coup final !).
Le combat sera long, c'est sûr ! Soyez dès que possible en rafale, mais sans risquer de vous retrouver sans vie !
Récompense : désolé, aucune, juste l'honneur de l'avoir battu (et il y a de quoi être fier !).

VI) BOSS Secret 1 : Kurt Zisa

Pour atteindre ce boss, il faut aller parler au **tapis volant** dans la maison d'Aladdin à Agrabah. Equipez-vous correctement et, toujours, des capacités citées au IV. Prenez de nombreuses potions et un ou deux élixirs en renfort. Il n'est pas très fort au final mais la technique est dure à trouver (battu au niveau 69) et l'on est obligé d'utiliser les potions car la magie est scellée... quand on en a besoin !

Il vous faut détruire, pour commencer, deux des six bras du boss. Focalisez vos attaques et celles de vos amis sur un bras jusqu'à le détruire puis passez à l'autre. Attention, vous ne pouvez pas utiliser la magie (donc soin aux objets c'est pour ça qu'il faut être rapide !).
Il sera alors au sol et sortira sa tête : c'est un des rares moments où il est touchable alors tapez comme un fou avec vos compagnons sur son cou !
Il se relèvera et décollera sous une barrière protectrice. Détruisez la rapidement en l'aspergeant grâce à l'invocation Dumbo.
Videz l'eau qui vous reste sur la tête du boss puis foncez l'attaquer une fois votre invoc' évanouie. Votre magie sera de nouveau scellée. Détruisez rapidement les deux bras suivants en focalisant toutes les attaques du groupe sur un même bras puis sur le second une fois le premier détruit.
Allez de nouveau attaquer la tête.
Il se relève avec un nouveau bouclier : comme Dumbo n'est plus disponible utilisez vos magies d'attaque classique (les frontales de préférence c'est à dire brasier X et glacier X). Si la magie vous manque, laissez-vous toucher par les tempêtes de sable pour récupérer du MP (compensez ensuite la perte de vie par un soin X) ou alors lancez l'invoc' Bambi qui vous donnera de nombreux orbes de magie.
Retournez frapper la tête avec, si possible, une compétence de type Arcanes (vous devriez avoir assez de MP si vous avez lancé Bambi).
Il va alors sortir de sa botte une attaque surprenante à laquelle vous risquez de ne pas résister à la première fois : il va se transformer en un shuriken géant qui va traverser le terrain à maintes reprises. Faites des roulades jusqu'à la fin de l'attaque en étant très mobile. A la fin de l'attaque, foncez attaquer ses bras avant la prochaine attaque. Vous risquez de perdre pas mal de vie : utilisez une potion et arrangez-vous pour avoir tous vos compagnons pour l'attaque (mégapotion ou mégalixir...). Vous risquez de devoir vous y reprendre à plusieurs reprises ici et pour cause, c'est la phase la plus difficile du combat à cause de l'impossibilité d'utiliser la magie. N'hésitez pas à dépenser celle ci en Ragnaroks ou en Arcanes et à vous mettre en rafale juste avant le moment où l'on vous scellera votre magie !
Partez attaquer une dernière fois la tête (si vous avez rudement bien combattu la tête précédemment c'est à dire en utilisant un ragnarok efficace à chaque fois, celle là y compris et que vos compagnons étaient efficaces).
Si la partie précédente ne vous a pas suffit, vous aurez une nouvelle barrière magique à détruire puis une nouvelle fois la tête ! Mais la destruction de la barrière sera dure ! Essayez Mushu et abattez à tout prix la tête à la partie suivante, vous ne résisterez pas à la destruction de deux autres bras !
Surtout, régénérez Sora avec des potions plus et prenez les orbes verts sur le sol ainsi que les objets qui sont lâchés à la destruction des bras pour vous soigner rapidement.
Récompense : 20 000 XP... et puis c'est tout !

VII) BOSS Secret 2 : Fantôme

Pour combattre ce boss, il faut parler à clochette avec Peter Pan (obligatoire) dans son équipe (bateau pirate du Neverland) qui se trouve au lieu dit " cabine ".
Le combat est fastidieux mais pas si dur finalement. Activez les compétences habituelles pour avoir des MP durant tout le combat puis assurez-vous de posséder la compétence don de MP sur Dingo et de l'activer. Déjà, vous aurez à un moment un compte à rebours au-dessus de la tête : à zéro vous périrez ! Pour le bloquer, il faut utiliser la magie stop + sur la **grande aiguille** qui gèlera le temps ! Soyez attentif à l'horloge : dès que les flammes bleues auront disparu (elles disparaissent une à une), celui touché par le sort périra ! Faites donc très attention à la **grande aiguille**. Il faudra alors aller regeler le temps ! Pour le vaincre, il faut détruire son orbe ce qui lui infligera un peu de dégâts et donc il faudra lui détruire un bon paquet de fois pour détruire ses 5 jauges de vie ! L'orbe varie de couleurs et il faut donc varier les attaques :
rouge : brasier X
bleu : glacier X
jaune : foudre X

blanc : combos
Le combat est très long ! Si vous n'avez plus de magie, faites-vous frapper par le boss pour en récupérer (et sacrifiez en un peu pour vous régénérer).
Il va parfois lancer une petite boule violette qui va vous attaquer. Si vous êtes en rafale, volez vers le haut en vous éloignant pour peut être l'éviter. Si elle vous touche quand même, attendez les premiers dégâts et soignez-vous avant les seconds (auxquels vous résisterez forcément grâce à la compétence dernières forces) avec les MP obtenus (soyez vifs car il y a des troisièmes dégâts et là, c'est mortel !). On en revient finalement parfois à se faire taper par le boss pour avoir assez de MP pour continuer le combat... N'oubliez pas de vous soigner et n'hésitez pas à utiliser la magie rafale sur vous !
Récompense : essence de temps : magie stop X (niveau ultime, 3)

VIII) Retour à Traverse

Allez voir Merlin maintenant que vous avez toutes les magies pour être récompensé par le **sceptre des rêves**.

IX) Inter mondes 17

Rendez-vous au dernier monde non visité (au sud de la forteresse oubliée). Vous devrez passer par une phase préliminaire de contrôle spatial. Ce passage étant difficile, je vous conseille d'améliorer votre vaisseau avec les blocs des dalmatiens.
Dans cette phase, éliminez les ennemis pour qu'ils libèrent des objets (que vous pouvez récupérer en passant suffisamment près d'eux). Poussez le stick pour descendre ou tirez-le vers vous pour monter et ainsi éviter les obstacles. Pressez X pour tirer.

Chapitre 22 : La fin des Mondes

La dimension du néant
Prenez une longue inspiration : vous voilà au seuil du vide, près à vous battre contre les ténèbres et leur incarnation : Ansem ! Inutile de vous préciser qu'il vous faut bien vous équiper et se sentir à un niveau suffisamment confortable (au moins 55 mais c'est selon vous). Cependant, dans cet endroit il y a pas mal d'objets qui boostent les capacités et, comme déjà dit plus haut, il est bon d'aller jusqu'à la première sauvegarde pour s'entraîner et récupérer les objets puis revenir sur l'inter mondes afin de battre les derniers boss et ennemis du colisée cachés : la fin du jeu sera alors quasi immédiate et ce qui précède achevé !
Sachez que les combats se font d'une manière particulière : il vous faut trouver une boule d'énergie des ténèbres pour vous faire transporter dans une dimension parallèle et combattre.
Avancez tout droit pour voir une scène d'entrée. Marchez sur l'invisible et suivez les plates-formes qui portent des coffres afin de vous repérer jusqu'à arriver au **trou cosmique** : en effet il y a des murs invisibles mais les plates-formes sont des flèches pour vous aider : si vous les suivez vraiment vous ne remarquerez même pas les murs !
A un coffre, vous devrez rebattre votre ami Behemoth pour un **joyau oméga** et un **mithril** ce qui ne se refuse pas pour un aussi simple combat.
Juste avant le trou cosmique, vous serez confronté, là aussi, à Behemoth. Il est toujours aussi simple : en rafale puis chargez la corne ! Il vous remettra un **bout de mithril**, un **mithril** et un **orichalque** en récompense.

Le ravin de cristal et le pandemonium
Le trou cosmique vous a amené au ravin de cristal ! Ici, il y a beaucoup de plates-formes et il ne vaut mieux pas chercher à récupérer les blocs gummi, vous avez la collection entière ! Planez tout de suite en face puis laissez vous tomber quelques dizaines de mètres au loin et sauvegardez. Sautez ensuite dans le téléporteur cosmique bleu en contre-bas. Pour faire demi-tour, il vous faut prendre le téléporteur vert... mais il n'en est pas question pour le moment :), utilisez plutôt le téléporteur bleu.
Entrez dans la **grande flamme rouge** pour aller à un clone du troisième quartier de traverse. Liquidez vos ennemis puis ouvrez le coffre et franchissez la grande porte. De retour au pandemonium, utilisez le téléporteur bleu. Vous avez compris, il va y avoir plusieurs téléporteurs à emprunter. Chacun mène à une salle avec une **grande flamme rouge** qui vous amènera au clone d'un monde avec serrure. Voici la répartition :
1) Traverse, 3ème quartier : Cor de bravoure

2) Pays des merveilles, terrier de lapin : Sceau atomnium
3) Colisée, dehors : Souffle de l'enfer
4) Jungle profonde, fourré de bambous : Dent de fauve
5) Agrabah, ville : Lazurite (en hauteur, au niveau de la section " portes du palais ")
6) Atlantica, couloir des courants : Bonus PC
7) Halloween, salle des tortures : Talisman
8) Pays imaginaire, cale : Griffe de corbeau
Au bout de ce long parcours, entrez dans la **grande flamme verte** afin d'être de nouveau amené à la **clairière du livre magique**. Prenez le **mégalixir** dans le coffre puis sauvegardez.

Descente au coeur des ténèbres
Sortez de la clairière puis utilisez le téléporteur bleu et entrez dans la **grande flamme orange**. Passez la porte à gauche et prenez le **mégalixir** dans le coffre puis lisez le livre très intéressant avant de sauter dans le trou cosmique d'où vous venez. Sautez à présent dans le trou d'où provenait la grande flamme orange.
Vous voilà face à Chernabog ! Cet ange démoniaque est supra simple à vaincre : sous protection rafale, filez frapper jusqu'à mort de celui-ci ! Pensez quand même à vous régénérer et à vous refaire de temps en temps une protection rafale.
Vous apprendrez la compétence de groupe **super vol plané**.
Descendez dans le trou où se trouvait le boss. Voletez jusqu'en bas et pénétrez dans le trou. Avancez droit devant et... entrez dans le trou. Encore une fois s'il vous plait puis une dernière fois, merci.
Attention, vous allez être surpris. Avancez un peu sur ce sol vert flash afin de tomber sur... Behemoth qui fait une entrée rapide et imprévisible ! C'est encore une fois de la rigolade : Clochette et rafale puis combos sur la corne noire depuis le dos et ce sera gagné !
Liquidez ensuite les différentes séries de Sans-coeur afin de détruire complètement l'**emblème des Sans-coeur** au fond de la salle. Examinez donc ce reste d'emblème afin de passer à travers. Prenez le **mégalixir** dans le coffre puis sauvegardez. Pour ceux qui viennent en entraînement : retournez de cette sauvegarde au vaisseau : plus de retour ensuite. La partie " administrative " est finie, tout ce qui suit est presque boss alors soyez près pour le plongeon dans les ténèbres.
Passez donc la porte derrière pour arriver sur l'île de Sora (quelle histoire de fous !). Dirigez-vous à gauche de l'ancienne cascade, près de l'entrée de la cachette secrète pour voir un flash-back. Filez au bord de la plage : vous voyez Ansem-Riku mais surtout, le vide ! Votre île est dévorée par les ténèbres ! Equipez-vous de TOUS vos mégalixirs, élixirs puis les meilleures potions qui suivent (mettez en sur tous vos personnages !) puis filez voir Ansem-Riku afin de voir une scène.

Face aux ténèbres !
BOSS
Premier combat : Ansem. Pour celui-ci, rien de complexe. Il vous faudra être toujours sous rafale pour ne pas prendre trop de dégâts lors de ses rares attaques et utilisez vos combos et la compétence ARCANES sur lui. Comme toujours, utilisez la magie de soin dès que c'est nécessaire. Faites attention à quand il vous maudira : votre commande d'attaque se transformera en paralysie quand il sera entouré d'une cage et son démon qui est en vous... paralysera.
Récompense : 10 000 XP
Soignez-vous avec un élixir puis entrez dans le dôme de sable qui s'est brisé.
Ensuite, vous aurez un deuxième combat, en duel, contre Darkside, l'ombre de Jecht, l'ultime chimère de FFX. Cette fois aussi, il faudra frapper sa main ou sa tête en remontant le long du bras jusqu'à l'épaule mais il est préférable et plus prudent d'utiliser la magie rafale sur vous au préalable. Avec de la chance, vous n'aurez pas à vous soigner du combat !
Cet avant-dernier acte du jeu se poursuit par un quatrième combat contre Ansem, de nouveau en duel ! En rafale X, utilisez vos combos et votre compétence ARCANES sur lui pour qu'il utilise la puissance de sa créature démoniaque. Tournez alors autour d'Ansem verrouillé jusqu'à ce qu'il redevienne normal, moment où vous reprendrez vos attaques. Attention, cette fois aussi vous pouvez être maudit et paralysable.
Récompense : 20 000 XP

L'abysse infini des ténèbres
BOSS Final : Démon du Chaos
Vous voilà face à la toute dernière créature du jeu pour le dernier acte, au Kingdom Hearts !
La progression va alterner des passages dehors et dedans c'est pourquoi nous avons numéroté les séquences de ce

dernier combat ! Pour vous repérer, nous avons marqué les numéros de séquences :
* = séquence externe
^ = séquence interne
1*) On commence par le plus dur ! Lancez rafale X sur vous-même puis foncez sur Ansem et utilisez vos combos, voire une de vos compétences spéciales.
2^) Abattez vos ennemis pour vous régénérer en magie et en énergie grâce aux orbes verts sur le sol puis détruisez l'orbe noir qui va apparaître au centre.
3*) Lancez rafale sur vous puis partez détruire le plus vite possible les 8 canons (pics violets) répartis sur le corps du boss.
4*) Volez le plus vite possible dans le trou cosmique qui est apparu au niveau de là où était Ansem.
5^) Vous avez retrouvé **Dingo** ! Liquidez rapidement tous les ennemis pour vous régénérer puis, une fois tous les petits orbes bleus sur le sol pris, détruisez l'orbe jaune qui est apparu.
6*) Mettez-vous en rafale X puis foncez attaquer le front du boss (la tête rose au point le plus bas). Soyez très rapide et vous n'aurez qu'à vous soigner très peu et à utiliser rafale pas plus de deux fois.
7*) Volez à pleine vitesse dans le trou cosmique de la bouche.
8^) Vous avez retrouvé votre acolyte emplumé, **Donald**. Abattez vos ennemis et ramassez tout ce qui tombe puis détruisez l'orbe rouge/orange pour ressortir.
9*) Filez détruire les canons violets, juste en dessous des premiers que vous avez détruits.
10*) Détruisez l'énorme cellule violette au même niveau que les canons.
11*) Dans cette ultime section, vous devez retourner sur ansem, sous rafale bien sûr. Soignez-vous quand il faut et " combotez " autant que possible jusqu'à la défaite de ce boss. Parfois, on vous aspirera presque toute votre magie. Remettez-vous en avec un élixir s'il vous en reste, sinon... bah tant pis !

Le boss détruit, vous assisterez à la somptueuse et émouvante cinématique de fin qui conclura la merveilleuse histoire et légende de Kingdom Hearts et ses aventuriers, Sora, Donald et Dingo. Si vous avez joué en mode expert, vous devriez avoir un tableau bilan des combats ! Quant à moi, je me retire et vous dis " Tchao ! Et n'oubliez jamais la lumière ;-) ! " en attendant une probable suite qui s'annonce encore plus palpitante !

DUMBO

Rendez-vous à Monstro en vous assurant d'avoir la compétence de groupe Super Saut. Allez sur le bateau, et regardez le lac. Vous verrez un coffre sur un pilier au fond à droite. Allez l'ouvrir, il contient l'orbe de l'eau. Aportez l'orbe à Merlin dans la ville de Traverse et vous gagnerez Dumbo.

LA KEYBLADE ULTIMA

Vous devez fabriquer tous les objets demandés par les Mogs dans la ville de Traverse pour obtenir la Keyblade Ultima. Voici les sans-coeur qu'il faut battre pour trouver tous les composants et le lieu où on les trouve le plus souvent :
- Eclat Ardent : Nocturnes Rouges (Pays Imaginaire).
- Roc Ardent : Bandits (Agrabah).
- Eclat de Vie : Requiems Verts (Ville de Traverse).
- Roc de Vie : Spectres Fureteurs (Ville d'Halloween).
- Cristal de Vie : Défenseurs (Forteresse Oubliée).
- Eclat Glacial : Rhapsodies Bleues (Ville de Traverse).
- Roc Glacial : Néons Marins, Néons Marins Géants (Atlantica).
- Vent déchaîné : Etoiles Angéliques, Invincibles (Fin du Monde).
- Eclat d'Audace : Soldats, Rondouillards (Ville de Traverse).
- Roc d'Audace : Soldats Volants (Agrabah).

- Cristal Pur : Sorciers (Forteresse Oubliée).
- Eclat Grondant : Opéras Jaunes (Ville de Traverse).
- Roc Grondant : Aquatanks, Torpillotes (Atlantica).
- Larmes de Joie : Bolets Blancs (Jungle Profonde).
- Eclat Hyalin : Bolets Blancs (Jungle Profonde).
- Roc Hyalin : Chevaliers Momies, Gargouilles (Ville d'Halloween).
- Cristal Hyalin : Boules Noires (Forteresse Oubliée).
- Eclat de Force : Primates Costauds, Primats Chipies (Jungle Profonde).
- Roc de Force : Pirates, Pirates Volants, Galions (Pays Imaginaire).
- Cristal Fougue : Vouivres (Forteresse Oubliée).
- Bouts de Mithril : Arachnocruches, Arachnobarils (Agrabah).
- Mithril : Etoiles Angéliques (Fin du Monde).
- Orichalque : Béhémoth (Forteresses Oubliée, Fin du Monde).

LES FLEURS DE LA FORÊT

Accepter les demandes des fleurs de la forêt des Lotus au Pays des Merveilles. L'objet qu'elle vous donneront est toujours plus précieux que celui que vous leur fournirez.

DÉMO DE FIN SUPPLÉMENTAIRE

Pour voir la fin secrète à la toute fin du jeu, vous devez avoir scellé toutes les serrures (y compris celle de la Forêt des Rêves Bleus et du Colisée de l'Olympe), remporté la Coupe Hadès, trouvé tous les rapports d'Ansem et ramené les 99 dalmatiens. Cette séquence bonus dévoile des éléments liés à Kingdom Hearts II.

AFFRONTER SEPHIROTH

Pour affronter Sephiroth dans l'arène du colisée, vous devez avoir remporté les 3 premières coupes et sauvé Kairi (donc juste après avoir terminé la Forteresse Oubliée (Hollow Bastion). Vous n'êtes pas obligé d'avoir participé à la Coupe Hadès. Parlez à Philoctète et choisissez '???' qui correspond au match de platine, et préparez-vous à affronter un adversaire de taille, d'autant que vos compagnons ne seront pas là pour vous aider.

LES PAGES DÉCHIRÉES DU MONDE DE WINNIE

Voici les emplacements des 5 pages de la forêt des rêves bleus. Une fois en votre possession, vous devez aller consulter le livre dans la hutte de Merlin.

-Ville de Traverse : ramenez au moins 51 dalmatiens dans la maison du troisième quartier
-Agrabah : ouvrez le coffre de la salle des ombres
-Monstro : ouvrez le coffre du Ventre 6 à l'aide du super saut
-Atlantica : ouvrez le coffre dans la cachette d'Ariel
-Ville d'Halloween : examinez la bibliothèque du laboratoire

LES INVOCATIONS

Voici la liste des invocations disponibles dans le jeu après avoir donné les orbes à la bonne fée, ainsi que leur emplacement :

- Simba : l'orbe se trouve dans les égouts de la ville de Traverse après avoir parlé à Leon.
- Bambi : vous obtiendrez l'orbe après le jeu de la chasse aux abeilles de Winnie
- Dumbo : un coffre dans la bouche de Monstro
- Mushu : après avoir vaincu la forme draconique de Maléfique
- Le génie : dans la salle de la lampe après avoir vaincu Jafar et fermé la serrure
- La fée Clochette : près de l'horloge au pays imaginaire après avoir vaincu Crochet et scellé la serrure

LA POSITION DES 99 DALMATIENS

1, 2, 3 : Utilisez le Trio jaune derrière la maison de Merlin dans la ville de Traverse.
4, 5, 6 : Utilisez le Trio rouge derrière la boutique d'objets de la ville de Traverse.
7, 8, 9 : Dans la forge du premier quartier de la ville de Traverse.
10, 11, 12 : Un coffre près des escaliers qui vont vers les égouts de la ville de Traverse.
13, 14, 15 : Un coffre sur une corniche en hauteur près de la reine de coeur, accessible en planant ou avec un super saut.
16, 17, 18 : Un coffre bleu dans les arbres de la forêt du Lotus ay pays des merveilles.
19, 20, 21 : Planez au-dessus du chapelier fou au pays des merveilles.
22, 23, 24 : Un trio bleu près d'une statue à l'entrée du Colyseum.
25, 26, 27 : En hauteur, près du lierre, dans la zone des hippopotames de la jungle de Tarzan.
28, 29, 30 : Examinez les branches des arbres dans la plus haute partie de la jungle.
31, 32, 33 : Le trio bleu près des arbres à côté du nid de la jungle.
34, 35, 36 : Le trio bleu près des caisses dans la zone du camp de la jungle.
37, 38, 39 : Un coffre dans la maison d'Aladdin.
40, 41, 42 : Un coffre dans une citrouille de la ville d'Haloween.
43, 44, 45 : Dans l'horloge du pays imaginaire.
46, 47, 48 : Faire un grand saut dans le quatrième marché d'Agrabah.
49, 50, 51 : Dans la caverne aux merveilles d'Agrabah, planez vers le piédestal.
52, 53, 54 : Avec Aladdin, actionnez le cristal à l'aide d'Abou dans la salle du trésor.
55, 56, 57 : Dans la troisième salle à l'intérieur de Monstro, derrière les escaliers en hauteur vers la sortie 6.
58, 59, 60 : Au pays des merveilles, entrez dans un pot dans l'une des deux pièces mystérieuses.
61, 62, 63 : A votre retour dans la forteresse finale, ouvrez le coffre dans le grand hall.
64, 65, 66 : A Halloween, prenez la seconde porte près de la citrouille pour entrer dans la crypte et trouver un coffre.
67, 68, 69 : A Halloween, sous les escaliers de la maison de Jack où l'on peut obtenir un elixir en sonnant la cloche trois fois.
70, 71, 72 : A Halloween, sur la place de la guillotine, sautez et planez pour atteindre la grosse citrouille.
73, 74, 75 : Un coffre rouge dans la bouche de Monstro, accessible près du bateau de Geppetto avec un super saut.
76, 77, 78 : Dans la salle 3 de Monstro, une plate-forme en hauteur accessible en planant avec un super saut.
79, 80, 81 : Au sommet d'un tonneau, tout en haut de la salle 5 de Monstro.
82, 83, 84 : Au pays imaginaire, fouillez le plafond de l'une des dernières pièces du bateau.
85, 86, 87 : Au pays imaginaire, activez le trio jaune dans l'une des dernières pièces du bateau.
88, 89, 90 : Sur le lit des quartiers du capitaine, après avoir vaincu l'ombre de Sora au pays imaginaire.
91, 92, 93 : Sur l'eau, près des chutes d'eau dans la forteresse finale.
94, 95, 96 : Dans la forteresse finale, passez la porte aux emblèmes et actionnez le mécanisme rouge pour faire descendre l'ascenseur. Prenez ensuite l'ascenseur à l'aide du mécanisme bleu et utiliser un sort gravité sur le coffre en

hauteur.
97, 98, 99 : Dans la forteresse finale, utilisez à nouveau le sort gravité sur le coffre situé à l'extérieur de la grande tour.

LES LARMES DE JOIES

Rendez-vous dans la jungle, près de la tente, vous devriez trouver des bolets blancs. Faites ce qu'ils vous demandent et vous obtiendrez des larmes de joies si vous lancez le même sort trois fois de suite.

Si le bolet tremble, lancez un brasier.
Si une lumière brille au-dessus de lui, utilisez la foudre.
S'il s'agenouille, lancez le glacier.
S'il s'arrête, utilisez le stop.
S'il se couche, utilisez le soin au contact (près de lui).
S'il s'envole, lancez la gravité.
S'il tourne, lancez Rafale au contact (près de lui).

TROUVER UN MITHRIL

Rendez-vous dans la Chambre Verte de l'Hôtel de la Ville de Traverse. Vous y verrez une horloge accrochée au-dessus de la porte. Frappez-la plusieurs fois pour indiqués successivement les heures 12, 6 et 7. Vous entendrez alors une sonnerie et un coffre apparaitra de l'autre côté de la salle. Il contient un Mithril.

LES CARTES POSTALES

Les cartes postales
A la Ville de Traverse, il est possible de récupérer des cartes postales qui, en étant posté au premier quartier, rapportent des objets ! Sachez que ces cartes sont classées par ordre d'obtention dans la soluce. Ainsi, vous pouvez donner en premier la carte obtenue sur le toit (notée n°1) ou bien ne pas la récupérer et poster en premier celle sur le store (notée n°2), vous obtiendrez la première récompense. Le lot ne correspond qu'au nombre de cartes déjà postées, pas de son emplacement.

1. Sur le toit de la joaillerie, utilisez la grosse caisse.
2. Sur le store à droite à l'entrée du deuxième quartier via le premier, utilisez la lampe.
3. Dans le gros coffre au premier quartier
4. Dans la boutique du premier quartier, sautez depuis l'escalier vers le ventilo et frappez-le.
5. Commande TRIO sur la marque bleue au niveau du bar.
6. Examinez l'horloge de la salle des machines après avoir enfoncé les 3 dalles.
7. Examinez l'horloge de la salle des machines après avoir enfoncé les 3 dalles.
8. Montez au niveau de la cloche de l'église, sautez sur le toit à gauche et entrez dans la fenêtre. Examinez le mur.
9. Examinez la note près de la cheminée de l'atelier de synthétisation d'objets.
10. Dans la maison de Gepetto, dans la boîte sur l'étagère.

Récompense carte n°1 : Pavillon
Récompense carte n°2 : Bout de mithril

Récompense carte n°3 : Mégapotion
Récompense carte n°4 : Mégaéther
Récompense carte n°5 : Mithril
Récompense carte n°6 : Elixir
Récompense carte n°7 : Mégalixir
Récompense carte n°8 : Orichalque
Récompense carte n°9 : Bonus défense
Récompense carte n°10 : Bonus attaque

BATTRE CLAYTON ET LE CAMÉLÉON LORS DE LA PREMIÈRE RENCONTRE

Si vous êtes en mode Expert, veillez au moins à être au niveau 20. Pensez à avoir votre jauge magique au maximun (évitez les affrontements jusqu'à être arrivé à la falaise, ceci empêchera vos amis d'utiliser leurs pouvoirs magiques) et à donner des potions + et ethers à vos compagnons. Acharnez vous contre le Caméléon. A un moment donné, Clayton sera désarçonné et continuera à vous tirer dessus. Le plus simple, est que vos amis s'occupent du Caméléon (ce n'est pas évident car ils attaquent l'ennemi le plus proche) et vous, de Clayton. Ce dernier ne tirera pas si vous vous acharnez continuellement sur lui. Pensez également à utiliser vos potions dès que votre jauge d'énergie est à moitié vide, le Caméléon et Clayton ayant des attaques très puissantes.

BATTRE LE PARASITOCAGE LORS DU SECOND AFFRONTEMENT

Avant toute chose, évitez de toucher la substance fluorescente qui vous ferait perdre de nombreux HP. Pour battre ce monstre, la technique est en fait assez simple. Il suffit tout simplement de remplir les cases Objet de Sora avec des Ethers. Dés le début du combat, lancez le sort Rafale qui vous protégera en partie contre les puissantes attaques du monstre (celle de face est dévastatrice et son souffle vous fait également perdre beaucoup de HP). Si votre santé baisse de trop, utilisez le sort Soin, et bien sûr vos Ethers quand votre jauge de magie commence à se vider dangereusement. Par la suite, il suffira tout simplement de taper comme un fou sur le Parasitage en enchaînant les combos aériens, et le tour sera joué.

BATTRE SQUALL LORS DE LA PREMIÈRE RENCONTRE

Pour battre Squall à Traverse (ce n'est pas obligatoire, mais vous recevrez en échange pas mal d'expérience), il suffit d'éviter ses attaques de feu et d'attendre qu'il vous charge. A ce moment, sautez et portez lui un combo de trois coups.

LES MARQUES TRIO

Cette section vous indique où sont les marques TRIO dans le jeu. Sur celles-ci, utilisez la quatrième commande du menu d'action (trio) pour les activer. Sachez que vous devez avoir ce groupe pour le faire : Sora, Dingo, Donald.

Marques trio saut :

Couleur : bleu

Nombre total : 17
Ville de traverse : 4 : près de la boutique du premier quartier ; à coté de la porte qui vous permet de revenir au vaisseau gummi au premier quartier ; à droite de la porte où est peint une flamme au troisième quartier ; dans la chambre de Merlin l'enchanteur et de la Bonne fée.
Pays des merveilles : 2 : toutes deux dans la forêt des lotus
Jungle profonde : 2 : dans la section autour de la tente, dans le " dôme du grand arbre ".
Agrabah : 2 : lieu dit souk ; dans la salle sous la salle du précipice (allez à la salle du précipice puis jetez-vous dans le vide)
Monstro : 3 : dans la bouche une fois que vous aurez vaincu le premier boss du chapitre ; gorge ; ventre 5
Forteresse oubliée : 2 : dans la cellule au sous-sol, après la cage transporteuse.
Colisée de l'olympe : 2 : toutes deux à l'entrée du chapitre.

Marques trio bélier :

Couleur : rouge
Nombre total : 6
Ville de traverse : 3 : dans la ruelle de votre arrivée à la ville, dans les égouts vers la grotte dans la cour de l'hôtel (quartier 2), sur la barrière qui barre l'accès à la corde de la cloche dans le deuxième quartier.
Agrabah : 1 : dans la salle du trésor
Halloween : 1 : A droite du premier élévateur à flammes du manoir (à activer IMPERATIVEMENT avant de vaincre Oogie Boogie).
Forteresse oubliée : 1 : au niveau de la statue de cheval dans le hall

Marques trio tour :

Couleur : vert
Nombre total : 9
Ville de Traverse : 1 : dans la joaillerie
Pays des merveilles : 2 : dans le terrier de lapin, dans la cheminée de la pièce mystérieuse en position normale
Jungle profonde : 1 : camouflé sur le sol de la section " cime des arbres "
Agrabah : 1 : dans la remise
Monstro : 1 : sur le " pont " de l'épave de Gepetto
Colisée : 1 : dehors
Pays imaginaire : 1 : dans le bateau (dans la salle de sauvegarde avant le premier boss)
Forteresse oubliée : 1 : dans la salle de lecture

Marques trio poussée : (s'obtient en finissant la coupe Hercule - normale)

Couleur : jaune
Nombre total : 4
Colisée : dans le hall (REVELE LA SERRURE DU NIVEAU !)

Marques trio détection :

Couleur : blanche
Nombre : 10
Traverse : 1 : Dans la grotte secrète
Pays des merveilles : 1 : Dans la zone de la forêt des lotus que l'on atteint en passant dans le tableau de la pièce mystérieuse retournée
Jungle profonde : 1 : dans la section où se trouve la serrure
Agrabah : 1 : à l'entrée de la caverne aux merveilles
Colisée : 1 : dehors
Monstro : 1 : au ventre 6
Atlantica : 1 : sur le chemin du palais triton
Halloween : 1 : à la colline aux citrouilles

Pays imaginaire : 1 : Au niveau de la barre sur le pont du navire
Forteresse oubliée : 1 : Là où se trouvait Riku aux chutes ascendantes.

BREVETS DE MAGIE

Lorsque vous repondrez aux demandes des Bolets Blancs, si vous effectuez 3 fois le même type de magie sur l'un d'eux, vous obtiendrez un brevet de magie que vous pouvez revendre.

ARMES SPÉCIALES

-Clairvoyante (Keyblade pour Sora) : obtenez toutes les magies
-Bonne fortune (sceptre pour Donald) : recevez toutes les invocations puis parlez à la Bonne Fée
-Sceptre des rêves (sceptre pour Donald) : optimisez tous les sorts de base en sorts X
-Targe des rêves (bouclier pour Dingo) : contentez les bolets blancs pour obtenir 7 brevets

LE RAPPORT D'ANSEM

Voici l'emplacement des 10 pages du rapport d'Ansem.

1. Battez Jafar à Agrabah.
2. Parlez 3 fois à Aerith dans la salle de lecture de la Forteresse Oubliée.
3. Battez Ursula dans sa seconde forme.
4. Parlez 3 fois à Aerith dans la salle de lecture de la Forteresse Oubliée.
5. Battez la sorcière Maléfique dans la Forteresse Oubliée.
6. Parlez 3 fois à Aerith dans la salle de lecture de la Forteresse Oubliée.
7. Battez Oogie Boogie dans la Ville d'Halloween.
8. Gagnez contre Hadès au rang 10 de la coupe Hadès du colisée del'Olympe.
9. Battez le capitaine Crochet au Pays Imaginaire.
10. Parlez 3 fois à Aerith dans la salle de lecture de la Forteresse Oubliée.

Vous pouvez consulter l'intégralité des rapports en cliquant sur cette image.

LES TRUFFES BLEUES

Ces ennemis, qui ressemblent aux bolets blancs, sont projetés dans les airs dès que vous leur portez un coup, puis retombent sur le sol et disparaissent. Vous devez les maintenir en l'air le plus longtemps possible à l'aide de combos ou de sorts pour obtenir de l'expérience et des récompenses. Vous pouvez les trouver en plusieurs endroits, comme dans la zone du pont à Halloween. Utilisez par exemple le sort Rafale à répétition pour faire rebondir l'ennemi contre votre barrière magique jusqu'à 50 fois (prix shiitake) ou 100 fois (prix matsutake).

LES DEUX BOSS CACHÉS

En plus des boss optionnels du colisée (Sephiroth et le titan de glace), vous pouvez affronter deux autres boss surpuissants juste après avoir sauvé Kairi (donc juste après la Forteresse Oubliée).

Le fantôme

Entrez dans le pays imaginaire par la cabine, prenez Peter Pan dans le groupe et parlez à Clochette pour accéder à la tour de la grande horloge. Le fantôme vous y attend. Vous ne pouvez utiliser contre lui que les magies qui correspondent à la couleur de son orbe. Vous pouvez stopper sa malédiction en lançant le sort stop sur la grande aiguille de l'horloge (il faut relancer le sort quand il perd son effet).

Kurt Zisa

Entrez dans la maison d'Aladdin à Agrabah et parlez au tapis pour atteindre le désert. Kurt Zisa vous y attend.

TOURNOI D'HADÈS

Il s'agit d'un niveau optionnel qui se présente sous la forme d'un tournoi de 50 rounds au colisée. Vous pourrez y accéder à la condition d'avoir boosté les quatre "drive forms" et toutes les invocations au niveau 7.

LES INVOCATIONS

Chicken Little

Dans le niveau de Winnie l'ourson, juste après la deuxième cut-scene.

Le génie de la lampe

Battez Volcano Lord et Blizzard Lord.

Peter Pan

Dans le cimetière de bateaux, lors de la deuxième visite de Port Royal.

Stitch

Dans le couloir qui mène à la salle d'ordinateur à Hollow Bastion, après avoir obtenu la Master Form.

FIN SECRÈTE

En Mode Normal

Complétez entièrement le journal de Jiminy et verrouillez tous les trous de serrure.

En Mode Difficile

Verrouillez tous les trous de serrure.

LES PAGES DÉCHIRÉES

Ces pages sont nécessaires pour compléter le niveau de Winnie l'ourson.

Page 1	Dans la bibliothèque du Château Disney.
Page 2	A l'oasis de Pride Lands (le Roi Lion).
Page 3	A Hallow Bastion, près de Crystal Fissure.
Page 4	Au pays des dragons, dans la salle du trône.
Page 5	A la tour d'Agrabah.

VAISSEAU GUMMI

Votre vaisseau pourra prendre des formes spéciales, relatives à l'univers de Final Fantasy, si vous accomplissez les missions suivantes avec un rang S.

Cait Sith	Sunlight Storm (Mission 2)
Chocobo	Ancient Highway (Mission 2)
Fenrir	Assault of the Dreadnought (Mission 2)
Le Hautvent	Asteroid Sweep (Mission 2)
Mandragore	Floating Island (Mission 2)
Modèle Champignon	Assault of the Dreadnought (Mission 1)
Modèle Kingdom	Asteroid Sweep (Mission 2)
Modèle secret	Assault of the Dreadnought (Mission 3)
Moogle	Splash Island (Mission 2)
Pampa	Broken Highway (Mission 2)
PuPu	Stardust Sweep (Mission 2)
Tomberry	Phantom Storm (Mission 2)

TOUTES LES KEYBLADES

Doux souvenir (chance)

Forêt des Rêves Bleus : grotte hantée, coffre

Dragon tapi (vaillance)

Terres des Dragons : vaincre Shan Yu

Albatros (booster XP)

Forteresse oubliée (34) : Poterne, coffre

Chaîne royale (défenseur)

Arme de base

Stella (combo aérien)

La Tour : vestiaire, donnée par les fées

Gouvernail (attraction)

Port Royal : vaincre Barbossa

Monochrome (booster objet)

Rivière Intemporelle : vaincre Pat Hibulaire

Débugger photon (booster foudre)

Space Paranoïds : vaincre le Programme belliqueux

Mistérieux abîme (booster glace)

Atlantica : vaincre Ursula

Tendre promesse (booster fusion)

Cité du Crépuscule (28) : Place de la gare, rencontre

Fatalis (charge furie)

Colisée de l'Olympe : gagner la Coupe de la Destinée

Emblème de héros (booster combo aérien)

Colisée de l'Olympe : vaincre l'Hydre

Cercle vital (concentration)

Terre des Lions : Oasis, 2ème discussion

Lampe magique (profusion)

Agrabah : vaincre Jafar

Ignescence (booster feu)

Cité du Crépuscule (47) : Entremonde, combat

Rose de combat (finish plus)

Château de la Bête (36) : Chambre de la Bête, 2ème discussion

Ame de gardien (booster réaction)

Colisée de l'Olympe : vaincre Hadès

Lion assoupi (combo)

Forteresse Oubliée (45) : ordinateur d'Ansem, discussion

Citrouille de Noël (booster combo)

Ville d'Halloween : vaincre l'Expérience

Souvenir perdu (booster flux)

Illusiopolis : Passerelle du néant, rencontre

Ultima (concentration X)

Synthèse : Formule ultime

Fenrir (combo négatif)

Vaincre Séphiroth

BATTRE SEPHIROTH

Voici une technique possible pour battre Sephiroth. Armez-vous de la Keyblade Fatalis, rendez-vous au précipice des ténèbres pour rencontrer Sephiroth et lancez sur vous un sort de soin même si vos HP sont au max. Quand la commande Attaquer est remplacée par Furie, n'attendez pas que votre jauge de MP soit rétablie, parlez-lui immédiatement, passez la scène puis utilisez la commande réaction Parer. Après avoir paré tous ses coups, utilisez tout de suite le mode Lock on puis regardez votre menu de commande. Le mode Furie est de nouveau accessible et vous permet d'enchaîner vos attaques jusqu'à ce que la jauge de MP soit rétablie. Lancez alors de nouveau le sort de soin pour faire revenir la commande Furie, et continuez ainsi jusqu'à ce qu'il soit mort.

EXPÉRIENCE FACILE

Voici une astuce pour monter rapidement de niveau. Vers la fin du jeu, dans la Terre des Lions, vous aurez accès à une colline, après la caverne du roi. Equipez-vous de la Keyblade Albatros et activez les compétences XP. Lorsque vous serez en état de "danger" (quand vous entendrez une sirène), allez à la colline. Désactivez les autres persos et, avec Sora, lancez sans compter les Aimants X. Les ennemis seront tués par l'aimant et vous rapporteront 3 fois plus d'XP grâce à la Keyblade et aux compétences.

Kingdom Hearts II Final Mix+

© Square Enix

LES MEMBRES CACHÉS DE L'ORGANISATION XIII

Cette version de Kingdom Hearts II vous permet d'affronter 5 membres de l'Organisation XIII qui étaient absent du jeu original. Voici où les trouver.

Larxene	A Port Royal (Ile de la Muerta)
Lexaeus	A la Cité du Crépuscule (revisitée) (Sandlot)
Marluxia	Au Château de la Bête (revisité) (Chambre de la Bête)
Vexen	A Agrabah (revisité) (boutique du marchand)
Zexion	Dans l'Underworld (Caverne de la mort)

KINGDOM HEARTS : CHAIN OF MEMORIES (REMAKE)

Mode Theater

Ce mode se débloque après avoir terminé l'histoire de Sora en chargeant votre partie. Vous pourrez y revoir toutes les cut-scenes du jeu. Faites la même chose avec l'histoire de Riku pour revoir les cut-scenes propres à l'aventure de Riku.

FIN SECRÈTE

En mode Critical

Battre le XIIIème ordre (après la fin normale), le boss optionnel Todomarishi Shinen (Lingering Spirit) et compléter la quête des XIII bolets.

En mode Proud

Compléter entièrement le journal de Jiminy. Un symbole de Mickey apparaîtra dessus.

En mode Standard

Compléter entièrement le journal de Jiminy et les missions du vaisseau Gummi.

En mode Beginner

Impossible d'obtenir la fin secrète.

Kingdom Hearts Re : Chain of Memories

© Square Enix

MODE REVERSE / REBIRTH

Terminer l'aventure de Sora pour débloquer la partie jouable avec Riku.

MODE THEATER

Ce mode se débloque après avoir terminé l'histoire de Sora en chargeant votre partie. Vous pourrez y revoir toutes les cut-scenes du jeu. Faites la même chose avec l'histoire de Riku pour revoir les cut-scenes propres à l'aventure de Riku.

CARTES SPÉCIALES

Ansem

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous au Château Oblivion pour trouver un coffre contenant cette carte.

Axel

Vous l'obtiendrez automatiquement en avançant dans le jeu.

Demyx

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à Atlantica (clé des récompenses requise).

Diamond Dust

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous au Château Oblivion pour trouver le coffre contenant la carte.

Mushu

Rendez-vous à Hollow Bastion et utilisez la clé des récompenses.

Larxene

Vous l'obtiendrez automatiquement en avançant dans le jeu.

Lexaeus

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous au Château Oblivion.

Luxord

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à Agrabah (clé des récompenses requise).

Marluxia

Vous l'obtiendrez automatiquement en avançant dans le jeu.

One Winged Angel

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à la Cité du Crépuscule.

Roxas card (Doubles attack strength)

Rendez-vous dans la salle au trésor à la Cité du Crépuscule (avec Sora) pour trouver deux coffres dont l'un contient la carte Roxas.

Saix

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à la Ville de Traverse (clé des récompenses nécessaire)

Ultima

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous au Château Oblivion pour trouver le coffre contenant la carte.

Vexen

Vous l'obtiendrez automatiquement en avançant dans le jeu.

Xaldin

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à Monstro (clé des récompenses requise).

Xemnas

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à Wonderland (clé des récompenses requise).

Xigbar

Rendez-vous à Hollow Bastion et utilisez la clé des récompenses.

Zexion

Terminez le mode Reverse/Rebirth et rendez-vous à Destiny Islands.

CARTES SECRÈTES

Carte Roxas

Après avoir terminé l'aventure de Sora et celle de Riku, rendez-vous dans la salle au trésor à Twilight Town (avec Sora) pour trouver deux coffres dont l'un contient la carte Roxas.

Carte Ansem

Après avoir terminé l'aventure de Sora et débloqué celle de Riku, rendez-vous au Château Oblivion avec Sora pour trouver un coffre contenant la carte Ansem.

CARTES OR ET PLATINE

Carte or

Elle est cachée dans un coffre au 13ème étage à condition d'avoir complété la collection des cartes à 100%

Carte platine

Elle est cachée dans un coffre au 13ème étage à condition d'avoir récupéré la carte or.

Klonoa 2 : Lunatea's Veil

© Namco 2001

JOUER AVEC MOMETSUTO

Terminez le jeu une fois pour pouvoir jouer avec Mometsuto.

RENCONTRER LES BOSS ENCORE UNE FOIS

Terminez les niveaux fairground pour débloquer une nouvelle zone qui vous permttra d'affronter les boss que vous avez déjà battu.

NIVEAUX BONUS

Trouvez les 6 étoiles dans chaque niveaux pour avoir une poupée. En collectant 8 poupées, vous aurez droit à un niveau bonus.

GALLERIE D'IMAGES

Terminez les niveaux fairground pour débloquer la gallerie d'images. Pour obtenir l'image d'un niveau, vous devez ramasser les 150 gems qui s'y trouvent.

MUSIQUES

Terminez les niveaux bonus pour débloquer des musiques.

Knockout Kings 2000

© EA Sports

CHEAT MODE

Terminez le jeu avec un personnage créé pour débloquer une triche. Vous pouvez obtenir jusqu'à cinq triches diférentes à chaque fois que vous terminez le jeu avec ce personnage.

Knockout Kings 2001

© Electronic Arts 2001

CHEAT CODES

En mode carrière, entrez l'un des codes suivants en guise de nom pour le boxeur créé. Vous combattrez avec le boxeur indiqué :

AUSTIN	Ray Austin
BAILEY	Joe Mesi
BOSTICE	David Bostice
DEFIAGBN	David Defiagbon
DEMART	David DeMartini
HATCHER	Charles Hatcher
JBOTTI	John Botti
JGIAMBI	Jason Giambi
JRSEAU	Junior Seau
OSUNA	Bernardo Osuna
OWNOLAN	Owen Nolan
MECCA	Ashy Knucks
MRBARRY	Barry Sanders
NELSON	Trevor Nelson
SBATISTE	Muhammaed Ali
STEVEF	Steve Francis
ZITO	Chuck Zito

COUPS ILLÉGAUX

Au cours d'un match, faites l'une des manipulations suivantes pour décocher des coups interdits :

Coup de pied

△ + ○ + ✕ + □

Coup de tête

Maintenez R1 + R2 et appuyez sur △

Mordre l'oreille de l'adversaire

Maintenez R1 + R2 et appuyez sur △ + ○ + ✕

Autres coups bas

Maintenez R1 + R2 et appuyez sur ✕
Maintenez R1 + R2 et appuyez sur ○
Maintenez R1 + R2 et appuyez sur □

Kung Fu Panda : Le jeu

© Activision / XPEC Entertainment 2008

CHEAT CODES

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

Dégâts x4

Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche

Invincibilité

Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche

Tous les personnages en multijoueur

Gauche, Bas, Gauche, Droite, Bas

Grosses têtes

Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite

Chi infini

Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas

Tenue du dragon (en multijoueur)

Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Le rêve de Po

Vous voici à la commande du guerrier dragon, Po. Récupérez la pièce rare sous le pont puis le vase qui est sur le pont. Les vases font partie d'une quête secondaire qu'un villageois vous a demandée. Eliminez les brigands sur la place puis, récupérez le vase sur la droite. Tuez ensuite le brigand de gauche, il vous libérera le passage. En bas à droite se trouve un vase. Remontez la pente puis, récupérez le 4ème vase sur les caisses.

Passez sur la passerelle puis une fois de l'autre côté, roulez dans la cour. Dès que vous êtes sorti du circuit, faites demi-tour et à l'aide des caisses, retournez dans cette zone. Allez récupérer deux vases plus une pièce rare. Dirigez-vous ensuite vers la porte, ramassez le 7ème vase à droite et éliminez les ennemis. Vous entrerez ensuite dans la maison de derrière.

Ramassez le 8ème vase dans l'angle à gauche et envolez-vous après quelques combats. Une fois au sol, regardez derrière, il y a une figurine de Po. C'est un objet rare qui débloque un clip de Po. Allez au centre de la prochaine cour, et récupérez les deux derniers vases. Affrontez ensuite le chef. Après votre victoire, le rêve s'arrête et le niveau s'achève.

Niveau 2 : Tournoi du guerrier dragon

Vous êtes devant le temple et la porte s'est malheureusement fermée sur le nez de Po. Commencez par récupérer derrière la caravane de droite, la figurine de maître Tigresse. Dirigez-vous ensuite à gauche, il y a un trampoline qui vous fera franchir les portes. Une fois sur la place, vous devez défendre le petit lapin. Prenez en main l'arbalète et dégommez les ballons violets pour vous frayer un passage. Récupérez ensuite une fusée et une pièce rare sur ce chemin. Allez ensuite aider le deuxième petit lapin et placez-vous à la commande de cette arbalète. Même travail, allez ensuite récupérer les deux fusées.

Sautez par le mur effondré et aidez le petit lapin. Placez-vous sur le pont pour récupérer la fusée, le pont s'effondrera sous vos pieds, vous vous mettez à rouler pour aider les lapins. Traversez les pièges et allez aider le lapin à côté de l'arbalète. Servez-vous en et récupérez la fusée sur les passerelles. Evitez les pièges puis aidez le dernier lapin dans le coin. Récupérez également la fusée sous l'un des pièges.

A l'aide du trampoline, atteignez les blocs et une fois sur les blocs, sautez sur le trampoline de cette hauteur pour récupérer la pièce rare. Atteignez ensuite la corniche puis le toit. Récoltez la fusée après les pièges puis 2 sur les blocs en descendant du toit.

Une fois sur cette place, récupérez au total 6 fusées. Pour cela, détruisez toutes les caisses, puis placez-vous sur la chaise. Une fois la chaise allumée, vous prenez le contrôle de maître Tigresse. Pour éliminer le Mastodonte, attendez que la cible sorte et tapez dessus. Enchaînez ensuite les combinaisons de touches indiquées à l'écran. Trois coups suffiront à tuer cette machine.

Voici enfin l'arrivée de Po, il est déclaré Guerrier Dragon pour finir ce niveau.

Niveau 3 : Au commencement

Vous voici devant la salle d'entraînement, vous devez détruire tous les mannequins. Pratiquez quelques combos sur chacun et atteignez facilement la prochaine salle. Dans cette salle, apprenez des nouvelles techniques et éliminez les mannequins en moins de 2 minutes.

Récupérez la pièce rare et battez le record de maître Tigresse dans la prochaine pièce. Détruisez les mannequins, cette salle est simple.

Vous débloquez la salle suivante, battez le record de maître Singe à présent. Il y a un mannequin par côté à l'étage du bas puis 2 de chaque côté en haut.

Dans la dernière salle, celle de maître Vipère. Descendez dans la fosse, détruisez tous les gros mannequins puis, au bout, passez derrière les grillages pour atteindre l'échelle au fond. En haut, vous aurez accès à des passerelles et aux derniers mannequins. Le niveau se terminera en même temps que cet entraînement.

Niveau 4 : Protéger le palais

Vous voici dans les aires à la commande de maître Grue. Prenez garde aux orages, vos ailes deviennent roses lorsque vous vous rapprochez trop. Eliminez pendant le vol 18 vautours et récupérez la pièce rare. Vous arriverez ensuite au palais pour reprendre le contrôle de Po.

Vous devez défendre tous les trésors. Récupérez avant tout la figurine à droite du bassin avec l'aide des caisses. Pour

la première vague, dirigez-vous à droite du bassin, il y a un petit trou dans le mur. S'ils veulent s'échapper c'est par là, donc attendez par là et ne laissez passer aucun brigand. Une deuxième vague va arriver, éliminez-les tous puis des ennemis arriveront par les plafonds.

Dirigez-vous à la porte de droite pour refermer les trappes et récupérer la pièce. À partir de la 6ème vague, concentrez-vous sur la porte principale. Vous devrez ensuite aller refermer les trappes de la salle de gauche. Tenez jusqu'à la 12ème vague pour voir une épée tomber du plafond, éliminez son propriétaire. Ce niveau se terminera sur ce combat.

Niveau 5 : Lac de larmes

Vous voici sur le lac, atteignez les nénuphars de droite pour trouver vos deux premiers oeufs. Le troisième se trouve juste après le pont, là où vous rencontrez vos premiers crocodiles. Allez directement sur la gauche, il y a le quatrième oeuf au bout des planches. Atteignez les maisons et sur la droite, il y a un accès pour les nénuphars, il y deux oeufs dans cette direction.

Revenez à la maison et protégez les deux tortues adultes. Allez sur la gauche, une tortue sert d'appui pour atteindre les terres. Obtenez un oeuf et une pièce rare dans cette direction. Revenez sur la droite, là où vous avez aidé la deuxième tortue. Sautez sur sa carapace pour atteindre le 8ème oeuf.

Partez sur le prochain îlot et aidez les deux tortues adultes. Elles vous donneront l'accès aux deux derniers oeufs. La figurine de maître Oogway se trouve derrière le bloc où la tortue sert de tremplin. Allez voir la vieille tortue à la cabane, grimpez ensuite sur son dos. Elle vous déposera sur un îlot plus loin, ne vous précipitez pas. Prenez le chemin de gauche pour trouver une pièce rare.

Allez récupérer le bébé tortue, vous serez par la suite à la commande de maître Grue. Evitez les attaques du sergent croco, vous avez environ 1 minute de poursuite à tenir. Le niveau se terminera sur ce valeureux sauvetage.

Niveau 6 : Temple Wudang

Maître Shifu vous amène au temple en passant par un décor rempli de falaises. Passez le pont de droite et détruisez les 3 cibles qui sont en fait les équipements d'escalade. Lancez la bombe sur le tas de rochers pour obtenir une échelle. En haut, le maître des gorilles ouvre les hostilités. Grimpez en esquivant les explosifs, et traversez le pont.

Prenez une bombe à gauche et allez détruire les explosifs sur la droite. Longez ensuite la falaise, vous détruirez deux équipements d'escalade et au bout, il y aura une pièce rare. Montez sur la butée pour récupérer une relique sacrée et traversez le pont suspendu. Brisez 2 équipements d'escalade et sur la droite, explosez les rochers pour trouver une pièce rare.

Montez sur la butée et récupérez une relique sacrée. Empruntez le pont et sur cette falaise détruisez 3 équipements d'escalade. Sur la butée se trouve là aussi une relique sacrée, atteignez ensuite le pont suspendu. Récupérez la relique sacrée et détruisez ici deux équipements. Ces étapes sont plutôt répétitives. Pareil que pour le précédent, prenez le pont suspendu pour atteindre la prochaine falaise. Récupérez la relique puis prenez le pont montant. Ici vous briserez 4 équipements et une pièce se trouve derrière des rochers à exploser.

Dirigez-vous vers le gorille sur la falaise et récupérez la dernière relique. Accédez au pont de gauche et prenez le contrôle de Shifu. Montez défendre le temple et détruisez 3 équipements d'escalade. Reprenez le contrôle de Po et roulez jusqu'à atteindre le Boss des gorilles. Brisez les 3 derniers équipements puis récupérez la figurine de Shifu. Lancez les bombes sur le gorille, en 3 coups s'en est fini de lui et du niveau.

Niveau 7 : Flots dangereux

Vous voici sur un petit plan d'eau, sautez de nénuphar en nénuphar. Faites attention aux fusées des crocodiles et allez sauver le premier villageois. Il est au fond à droite, après être passé devant le premier crocodile qui tire des fusées.

Atteignez la tour au centre, grimpez sur la tour pour trouver une pièce rare et libérez le prisonnier. Le 3ème prisonnier se trouve du côté gauche de la tour, un peu plus loin sur le lac. Il y a ensuite une pièce rare et un villageois en direction de la barque de Shifu.

Montez dans la barque et menez à bien votre promenade en évitant les fusées. Finissez ce niveau très court à la fin de cette promenade de santé.

Niveau 8 : Sauvetage de Wudang

Vous aurez une petite partie du combat des 5 cyclones contre Tai Lung. Appuyez sur les touches demandées et prenez le contrôle de Shifu pour la suite. Directement derrière vous, se trouvent 2 villageois. Passez le pont, affrontez tous les ennemis en attendant que la porte s'ouvre. Passez le pont et sautez sur les nuages pour atteindre la falaise.

Libérez deux villageois qui se trouvent sur le chemin de gauche, atteignez ensuite les deux ponts au-dessus. Prenez le pont de droite pour libérer maître Grue. Des nuages sont apparus, sautez dessus pour atteindre sur la gauche une autre falaise.

Eliminez les vagues d'ennemis qui arrivent, la porte va alors s'ouvrir. Libérez les deux maîtres, au-dessus d'une cage se trouve une figurine. Continuez ensuite vers la nouvelle porte. Sur cette nouvelle place, à gauche du pont se trouvent 2 villageois et une pièce rare. Des nuages apparaissent après le combat, empruntez-les pour sauver le maître Singe. De nouveaux nuages apparaitront, servez-vous en pour aller sauver deux autres villageois.

Vous trouverez plus loin une arbalète, utilisez-la pour secourir maître Tigresse qui se fait agresser par des gorilles. La porte de droite s'ouvre, allez sauver les 2 villageois puis les 2 autres un étage au-dessus à droite. Prenez les nuages pour atteindre maître Tigresse.

Partez sur les 2 ponts, au total 4 villageois vous attendent et une pièce rare. Tuez ensuite tous les ennemis qui vous arrivent dessus. Le niveau se terminera avec ce combat.

Niveau 9 : Hurler à la lune

Vous commencez ce niveau dans une grande forêt, sautez de branche en branche pour atteindre le sol. Libérez les 4 villageois et attendez que 2 guerrières fassent tomber un arbre. Abattez-les puis empruntez ce nouvel accès. Grimpez sur la plate-forme et au bout, descendez libérer les 2 villageois.

Faites tomber le tronc d'arbre et allez de l'autre côté de la rivière. Libérez-les quatre derniers villageois, reprenez les branches et dès la première branche, laissez-vous tomber. Récupérez la pièce rare et à gauche la figurine de Mante.

Remontez sur vos branches et prenez la branche de droite à côté du tronc, pour récupérer la pièce rare. Montez la dernière partie de la falaise et gagnez contre les soeurs Wu. Ce combat terminera le niveau.

Niveau 10 : Le secret des sables

Vous voici dans le terrain d'entraînement de Tai Lung, descendez sur la grande place. Il y a 2 types de rampe, celle enflammée, et des plus petites avec juste 2 drapeaux. Grimpez sur une petite et grâce à l'élan, atteignez le haut d'une rampe enflammée. Vous pourrez alors libérer une pierre de lune. Libérez les 2 autres pierres de la même manière.

Récupérez ensuite la pièce rare sur le tremplin. Pour l'atteindre, prenez la rampe qui est à droite du saut. Il vous mènera à la rampe. La 2ème pièce rare est du côté de la boule bleue turquoise. Il faut remonter la pente, la pièce rare est

derrière le bloc.

Terminez à présent la pierre de lune et une fois dans la fosse, utilisez les charges explosives pour détruire les 8 verrous. Eliminez ensuite les derniers ennemis et le niveau se termine.

Niveau 11 : Le palais

De retour au palais, Tai Lung n'est vraiment pas content. Vous avez le contrôle de Shifu, résistez à toutes les vagues d'ennemis et protégez les artefacts. Au début, ils attaquent les 2 de la porte principale. Ensuite dans la prochaine vague ce sera ceux du milieu. Servez-vous de la charge de Shifu pour atteindre plus rapidement les brigands sans qu'ils abîment les trésors.

Vous voici face à Tai Lung, évitez tous les rochers qu'il vous lance. Au bout d'un certain nombre d'attaques, il vous lancera une colonne, c'est là que vous devez interagir sur les touches données à l'écran. Apres 3 coups, Tai Lung montera d'un étage.

Allez dans le chemin de gauche, récupérez une pièce rare puis, montez à l'étage. Eliminez les quelques ennemis et combattez à nouveau Tai Lung. Une fois qu'il vous aura lancé 3 colonnes, il remontera d'un étage. Servez-vous de la colonne pour atteindre l'autre côté et récupérez la pièce à droite.

Grimpez à l'étage et éliminez Tai Lung.

Niveau 12 : Le destin du guerrier

Vous êtes dans la ville, au contrôle de Po. Aidez votre père et emparez-vous des 2 tonneaux devant pour éteindre les 2 premiers feux. Allez ensuite sur la place de droite, il y a 4 autres feux et 5 villageois à sauver. Tuez le gros taureau et libérez les derniers villageois puis éteignez les derniers feux.

Allez à la grande porte, faites tomber la statue pour briser cette porte. Servez-vous de l'arbalète pour tuer tous les loups, puis remontez les escaliers de derrière. Prenez un chemin sur la droite pour rouler à côté de la rivière. Revenez un peu sur vos pas pour récupérer la figurine. Allez ensuite récupérer la pièce à droite puis parvenez de l'autre côté de la rivière par la voie de gauche.

Vous êtes à présent à la commande de maître Singe. Sautez de tour en tour et placez l'échelle pour créer un passage à Po. Dirigez-vous ensuite vers la statue dorée pour libérer un autre passage. Passez sur le toit de droite ensuite puis un autre à gauche. Ramassez la pièce rare.

Maintenant, avec Po, rejoignez maître Singe facilement grâce à l'accès que vous lui avez fait. Repoussez tous les ennemis et tuez le boss pour terminer ce niveau.

Niveau 13 : L'ultime bataille

Po nargue Tai Lung avec le rouleau du dragon et voilà qu'il vous saute dessus. Vous commencez à rouler à toute vitesse, récupérez pendant cette course un maximum de pièces jaunes. Sautez pour récupérer la pièce rare et une fois en bas, infligez-lui quelques coups. Vous reprendrez votre charge puis vous atterrirez dans une maison entourée de loups. Tuez-les tous et retournez affronter Tai Lung.

Vous devez ensuite exécuter quelques combinaisons de touches puis un loup vous volera le rouleau du dragon. Une fois sur la place, derrière vous dans un angle, il y a la figurine de Tai Lung. Eliminez ensuite tous vos ennemis.

Vous voila dans la dernière ligne droite. Tuez Tai Lung. Pour cela, aidez-vous des barils et de la technique du ventre de fer. Ce combat terminera le jeu.

Kuon

© Nobilis / From Software 2005

LE SUGOROKU

Pour débloquer ce mini-jeu, il vous suffit de récupérer les pions dans la phase Yin, ainsi que le plateau de jeu dans la phase Yang. Les pions se trouvent sur l'étagère dans la pièce aux cadavres de l'abri lors dans la phase Yin, et le plateau dans la dernière pièce de la chambre d'Utsuki dans la phase Yang.

SOLUTION COMPLÈTE

PHASE YIN

LE MANOIR

La partie lancée, commencez par examiner le cadavre en bas à droite de l'écran. Récupérez les herbes médicinales à proximité, puis prenez en direction du sentier dallé, vers le nord. Lorsque plusieurs pierres tomberont d'elles-mêmes, méditez un court instant afin de rétablir l'état de votre personnage (touche R1). Le chemin menant encore plus au nord étant coupé, poursuivez par la droite. Dans la zone qui suit, vous découvrirez un second cadavre baignant dans son sang. Approchez le triste défunt pour ramasser le disque de ver à soie et la pointe de métal au sol. Continuez de marcher sur votre gauche et allez récupérer le plan du manoir dissimulé à l'intérieur du sanctuaire. Lisez le rouleau de survie également disponible à l'intérieur puis revenez au jeu. Vous serez alors immédiatement attaqué. Sortez votre arme et frappez sans relâche la chétive créature pour la mettre à terre. Si jamais celle-ci venait à s'accrocher à vous, secouez énergiquement le joystick analogique pour vous en débarrasser rapidement. Une fois au sol, n'oubliez pas d'achever votre ennemi en lui donnant le coup de grâce (approchez simplement du corps se trouvant au sol et frappez à nouveau). En revenant sur vos pas et en vous orientant vers l'est, un point de sauvegarde est disponible. Continuez ensuite par le pont pour gagner la source. Suivez les deux petits êtres fuyants à votre arrivée et passez la porte juste après le deuxième pont. Marchez vers le nord et outrepassez le ponton pour atteindre la berge opposée. Là-bas, prenez à gauche pour trouver la carte de sort Hibari près du point de sauvegarde. Au même endroit, vous apercevrez un sanctuaire d'où s'écoule une énorme flaque de sang. C'est ici qu'il vous faudra insérer les disques et autres pointes. Laissez donc la bâtisse de côté pour le moment. Revenez sur vos pas et trouvez les deux gosses pour en apprendre un peu plus sur la situation au manoir. Sur la porte, prenez la note adressée à Dame Fujiwara. Dirigez-vous ensuite vers la gauche et tuez la bestiole semblable à votre toute première victime. Subtilisez les herbes médicinales en sa possession et repartez explorer l'aile droite du ponton. A nouveau sur la terre ferme, avancez vers l'est et un livre tombera du ciel, ramassez-le puis reprenez les portes vers la zone précédente. Après le pont, suivez la traînée de sang jusque dans les eaux de la source et appuyez sur croix. Continuez de revenir sur vos pas et trouvez la seconde trace de sang près des eaux pour enclencher une cinématique. Vous rencontrez ainsi Sakuya qui vous remet un jeu de cartes de sorts + deux invocations Saiga. Passez par l'inventaire et le menu "Equipement " pour affilier les touches d'attaques aux cartes. Allez ensuite vers l'est et vous verrez une porte auparavant fermée, à présent ouverte. Glissez-vous donc par cette nouvelle issue pour poursuivre. Un peu plus loin, de nouvelles portes vous ouvriront la voie sur la cour du manoir. Tuez l'ennemi qui vous assaille dès votre entrée puis poursuivez par la gauche. Après l'entrée suivante, ramassez la note de Kureha par terre. Dans le manoir côté Garde, prenez le rouleau de survie n°2, le navire et la statuette du chien de garde sur les étagères (ces objets brillent et sont parfaitement visibles). La porte suivante passée, 2 ennemis viennent vous chercher des noises. Faites-leur comprendre que vous n'avez pas de temps à perdre et saisissez la tenaille sur une des

étagères. Ouvrez ensuite les coffres de gauche et récupérez les objets se trouvant à l'intérieur. Ressortez et allez explorer la partie ouest du manoir. Approchez de la fille pour la faire fuir puis ramassez la lettre et les cartes dans cette même pièce. Passez ensuite dans le compartiment de derrière, toujours dans cette même pièce, et suivez le fantôme s'échappant au loin. Plus loin, un trou dans le mur laisse filtrer une lumière vive. Regardez par celui-ci deux fois consécutives. En poursuivant par la porte suivante, vous gagnez le couloir du manoir. Prenez l'issue de droite et ramassez les notes sur le lit des servantes. En ressortant, un Gaki et son petit frère sont là pour vous accueillir. Repoussez-les et continuez votre chemin au-dehors. La porte donnant accès à la chambre d'Ayako peut également être dégagée. Pour cela, touchez les rondins de bois de manière à ce qu'ils tombent sur le sol et vous laissent l'entrée libre. Dépêchez-vous alors de pousser ses portes car deux fantômes viendront vous siffler dans les oreilles... Avancez ensuite dans l'antre où une flaque de sang baigne son entrée. Récupérez les cartes de sorts Hibari sur la petite table et passez dans le compartiment de droite. Avancez ensuite jusqu'aux traces de sang sur les murs afin d'enclencher une séquence narrative.
Poursuivez votre exploration en empruntant la porte plus à l'ouest. Dans la nouvelle salle, allez titiller le cadavre sur la chaise et vous récupérerez le tissu sacré : Mercure (qui sert à ouvrir les portes portant ce type de protection). Prenez ensuite le livre vert et ressortez pour prendre à gauche sur le ponton extérieur. Le Gaki dînant quelques mètres plus bas vous attaque alors. Tuez-le et vous pourrez vous servir du passage ménagé par les marches. Prenez l'issue suivante et avancez jusqu'à la prochaine bâtisse. Poursuivez alors par le chemin où plusieurs objets semblent avoir été dégagés (l'héroïne vous l'indique en passant devant ce sentier). En chemin, vous risquez de vous faire attaquer par un fantôme. Ne courez donc pas et repoussez-le d'un simple geste agressif pour le faire fuir. L'exploration de la pièce qui suit ne se fera pas sans le moindre mal. En effet, dès votre arrivée, le sol se dérobe sous vos pas et votre personnage se retrouve suspendu au-dessus du vide. Appuyez sur les touches d'action pour vous hisser sur les planches puis avancez vers l'homme démon en vous préparant au combat. Ce nouvel ennemi n'est pas bien plus puissant qu'un Gaki. Pensez juste à utiliser quelques cartes de sorts en plus pour en venir à bout rapidement. Ramassez ensuite l'élixir sur son cadavre (fouillez systématiquement le cadavre d'un ennemi terrassé) puis poursuivez la visite en passant dans tous les petits compartiments présents dans la zone car plusieurs items vous y attendent. Descendez les marches et allez en découdre avec l'ennemi du fond. Prenez les cartes sur la petite table puis revenez sur vos pas (un point de sauvegarde est disponible sur la berge à cet endroit-là). Revenez ensuite dans les alentours du sanctuaire et avancez vers le petit autel dessiné sur la carte (L1). Grâce à votre tissu affilié à Mercure, il vous est possible d'ouvrir l'armoire sacrée où à l'intérieur vous attendent le disque du corbeau et quelques cartes de sorts. A présent, et toujours à l'aide de notre fameux tissu Mercure, il va nous falloir nous rendre dans les jardins du manoir situés entre les appartements du seigneur et le lieu-dit "placard ". Pour se repérer, rien de tel qu'un coup d'oeil rapide sur la carte des lieux. Une fois sur place, entrez dans la pièce dont la porte est couverte de sang. Vous retrouvez votre papounet entre ces murs, et celui-ci vous remet en main propre le tissu sacré : Vénus. Ressortez, et utilisez sans plus tarder le présent offert par votre père pour briser le sceau de la porte qui précède. A l'intérieur, ouvrez l'armoire puis tuez la forme immonde qui en sort. Récupérez l'élixir et les cartes de sorts avant de ressortir. Continuez par la porte côté est.

L'ENIGME DU ZODIAQUE

Dans la pièce qui suit, une sorte de baldaquin aux rideaux tirés vous empêche toute visibilité. Sur le mur de gauche se trouve un panneau servant à résoudre l'énigme du zodiaque. Vous devez pour cela aligner plusieurs symboles. Pour y parvenir en à peine quatre passes, suivez les indications qui suivent :
- Appuyez une première fois sur le bouton du milieu de la rangée verticale.
- Appuyez ensuite sur le deuxième bouton, en partant de la gauche, sur la rangée horizontale.
- Enfin, appuyez sur le bouton à l'extrême droite de cette même rangée.

En poursuivant par la porte de derrière, à gauche, vous trouvez dans la nouvelle pièce un item de navire, des herbes médicinales et un petit autel auquel il ne faut guère prêter attention pour le moment. Ressortez et repérez le trou dans l'étroit couloir montant vers le nord. Regardez dans le trou et reculez rapidement afin d'éviter d'être touché par la vapeur verdâtre. Rendez-vous jusque dans la résidence, et utilisez le sceau de Vénus pour pouvoir y pénétrer. Près de l'autel, empoignez la note du prophète. Tout près, vous remarquerez la pointe à laquelle la note fait allusion. Celle-ci est profondément enfoncée dans un des poteaux. Utilisez alors la tenaille pour la retirer, et éliminez le Gaki avant de la ramasser à même le sol. Ressortez et poursuivez en direction de la source. En chemin, ne passez pas directement par les portes mais poursuivez encore plus bas sur la carte. Passez sous le toit et un fantôme viendra vous effrayer. Recouvrez vos esprits et faites-le fuir. Ramassez ensuite la deuxième statue de chien près du cadavre puis récupérez le tissu sacré Terre non loin. Des herbes médicinales vous attendent également près du plateau repas. Retrouvez la porte

entres les deux courts escaliers et empruntez-la. Dans l'étable, récupérez les cartes sorts après avoir tuer le Gaki présent dans la petite cour. Un deck de cartes de convocation est laissé à l'abandon dans l'autre coin de la pièce. N'hésitez pas à les rajouter à votre collection déjà bien grandissante je pense ! Retournez dans la partie est du manoir, et allez briser le sceau de soie de la porte de la dernière pièce tout à fait au nord-est de la carte.
A l'intérieur, faites sauter le second sceau après avoir récupéré les quelques items disponibles sur place puis partez visiter la pièce suivante. Vous y trouverez en effet de nouvelles cartes d'un nouveau sort et un item navire de plus. En revenant direction le placard, vous trouverez les rideaux du lit à baldaquin ouverts. Ramassez les cartes à l'intérieur puis suivez la traînée de sang fuyant vers une des sorties (les portes devraient même bouger d'elles-mêmes). Rendez-vous ensuite près des écritures de sang sur le mur, où une porte scellée grâce à l'élément terre nous attend (près de la chambre des servantes). Tuez les deux Gaki ayant élu domicile dans cette pièce puis sortez par la porte donnant sur le pavillon nord. Avancez et outrepassez la première porte en face de vous. Une fois la nouvelle pièce investie, deux piliers viennent vous bloquer toute retraite. Approchez alors de la fenêtre dans l'angle de la salle et essayez d'attraper la clochette se balançant dans le vide. C'est d'ailleurs à ce moment précis qu'un Boss choisira de vous attaquer. Celui-ci, un peu plus robuste que les ennemis normaux, n'est autre que le seigneur des lieux. Version démon il va de soit… N'hésitez donc pas à convoquer quelques créatures pour vous faciliter la tâche, et évitez d'avoir recours directement au couteau. Enfin, n'oubliez pas de surveiller votre santé et prenez un item médical dès qu'Utsuki semble être prise de vertiges. La confrontation révolue, saisissez-vous de la clochette et quittez les lieux. Le couloir du manoir gagné, passez par la porte protégée par Venus histoire de récupérer quelques cartes de convocations supplémentaires. Allez faire ensuite faire un tour dans la partie est du manoir, et passez dans la pièce juste en dessous de celle nommée "Placard ". Un petit autel vous attend. Placez les deux statues de chiens en votre possession et vous obtiendrez le dernier des trois disques de bois. Allez à présent dans la partie ouest du manoir, et gagnez la chambre d'Ayako. Positionnez-vous devant la porte fermée, et faites sonner la cloche que vous venez durement de récupérer. La séquence narrative terminée, prenez le journal Ver à soie vol. 2 disposé sur le lit et récupérez la dernière pique sur l'étagère.

DISQUES ET PIQUES

Il est temps pour nous de retourner à présent dans le sud ! Partez donc pour la zone où une sorte d'autel nous permet de déposer des disques de bois (qui se trouve encore plus bas après la source en fait), et repérez la porte bloquée par l'élément Vénus pour pouvoir ainsi agrandir le nombre de cartes d'invocations en votre possession. Avancez ensuite devant l'autel aux rouages manquants, et placez les disques comme ceci : celui du ver à soie en haut, celui du corbeau en bas à droite, et enfin celui du vieux en bas à gauche. Une échelle se trouve à l'intérieur de l'autel, empruntez-la ! Sous terre, ramassez les cartes de sorts puis pivotez sur vous-même pour vous engouffrer dans le tunnel derrière vous. Au bout se trouve une corde (et je pense que beaucoup feront le rapprochement ;), grimpez à celle-ci pour retrouver la surface.

LE TEMPLE

Ramassez les cartes et allez ouvrir la vieille porte de bois. Contournez le trou béant tout en évitant de trop frôler les murs et avancez jusqu'à la prochaine porte. Gagnez la bibliothèque en vous aidant du plan à disposition. Dans la salle de lecture, fouillez la boîte dans le fond de la salle afin de vous dégotter une nouvelle arme (n'oubliez pas de l'équiper dans l'inventaire si vous désirez vous en servir) puis mettez la main sur le journal du prêtre (vol.1) laissé à l'abandon sur la petite table. Enfin, saisissez-vous du manuscrit traînant sur les étagères avant de repartir direction la salle d'étude. Après la conversation qui tourne court avec le prêtre, ramassez la jarre de médicaments au sol et ressortez. Regagnez le couloir d'où vous étiez arrivé et avancez vers le cocon d'où sortira un Gaki qu'il vous faudra éliminer. Poursuivez et empruntez la porte au bout du couloir. Prenez l'item navire et les cartes de convocation sur les étagères puis, après avoir assisté à la cinématique, ressortez. Continuez votre route par le sud et descendez les quelques marches afin de rejoindre l'allée aux bouddhas. Pénétrez à l'intérieur de la salle aux portes ouvertes, et une fois les cartes de convocation récupérées, montez les escaliers en direction de la grande statue de bouddha à la main vide. Placez-y le pot de médicaments pour révéler un nouveau passage. Bien entendu, lancez-vous dans l'exploration de celui-ci. Au premier embranchement sous terre, il vous est possible de ramasser le Tissu sacré : Mars sur une grille. La suite du tunnel ne nous est pas encore accessible. Récupérez le livre et l'élixir puis remontez à la surface.
Sur le chemin du retour un démon cocon s'en prendra à vous près du pont. Ouvrez l'oeil ! Rebroussez chemin et une cinématique prendra forme. Enlevé à votre insu, vous vous réveillez dans les souterrains.

LE SOUTERRAIN

Le moral dans les chaussettes, explorez le nouvel environnement s'ouvrant devant vous et trouvez les deux hommes afin d'entamer une nouvelle bataille. Poursuivez dans le prochain tunnel histoire de trouver quelques items à son bout puis revenez vers le sentier de la paroi en bambou. Sur le cadavre de l'homme en blanc, retirez la faucille. Approchez alors du chemin parsemé de grandes toiles de soie et servez-vous de cet outil pour vous frayer un passage. Vous accédez alors à la pouponnière… Avancez vers votre très cher père. Ramassez les nombreux objets présents dans la zone, puis prenez direction vers le nord-est. Retournez vers la caisse d'où vous étiez sorti où de nombreuses cartes vous attendent sur un nouveau coffre. Revenez vers la pouponnière et suivez les cris désespérés. Observez la scène se déroulant derrière ces rochers grâce à la fissure, puis retournez sur vos pas. Suivez la personne en rouge et tuez l'homme cocon. Continuez à progresser par le tunnel derrière le pendu. Avancez vers les petits jumeaux pour lancer une courte séquence. Suivez les deux gamins lorsqu'ils partiront en direction de la pouponnière. Vous trouverez votre soeurette sur le panier en osier du fond…

LE SANCTUAIRE

Après ce nouveau réveil mouvementé, soulevez le couvercle du panier rouge afin de mettre la main sur le Tissu sacré : Neptune. Utilisez la corde pour remonter. Tuez les Gakis et empruntez le petit pont menant à une double porte. Montez vers l'entrepôt et pénétrez par l'issue la plus à l'est. Tuez les deux hommes à l'intérieur et prenez les objets disposés dans la pièce. Entrez ensuite par l'autre voie, protégée par un sortilège de soie, et effectuez votre petite inspection habituelle. Prenez ensuite la direction du second pont et arrachez le plan des lieux fixé sur le mur. Entrez dans la maisonnette pour trouver le journal. Ressortez en direction du sanctuaire principal et pénétrez à l'intérieur du bâtiment. Montez alors sur l'estrade puis ouvrez les deux portes donnant sur un étroit passage. Au bout de celui-ci se trouvent de nombreux objets dont une nouvelle arme, le livre de Doman (observez la faute de traduction : prostituera au lieu de prosternera. Bravo !;), et autres cartes. Retournez dans la pièce principale et suivez l'homme que vous venez de croiser. Retournez à présent vers la zone du pont, en direction de l'abri. Passez alors la première porte de gauche et vous pénétrerez à l'intérieur d'une salle pleine de cadavres recouverts de fil de soie. Marchez sur l'estrade et atteignez la petite commode à gauche, peu visible, pour mettre la main sur les pièces du Sugoroku. Il ne vous restera plus qu'à trouver le plateau de jeu dans l'autre phase pour ainsi débloquer un mini-jeu. Redescendez par les rochers et regagnez les devants de la chambre d'Utsuki. Un homme en pleine incantation vous barrera la route. Tuez-le à l'aide de vos sorts à distance et récupérez le tissu sacré d'Uranus sur son cadavre. Poursuivez par la faille dans le mur. A l'intérieur, plusieurs choses sont à récupérer : le journal de Kureha et les cartes de convocation Mari. Repartez ensuite pour le sanctuaire principal et, une fois à l'intérieur, ressortez par la porte scellée grâce au sacre d'Uranus. Descendez l'escalier aux quelques marches et poursuivez par la porte donnant au mûrier. Approchez alors de l'arbre en question pour enclencher une cinématique. Après celle-ci, suivez les traces de sang jusqu'au petit sanctuaire et pénétrez dans les grottes juste derrière.

LE SOUTERRAIN (2ème PARTIE)

Récupérez les cales en fer sur la petite étagère et rapprochez-vous du mur aux rainures rouges. Brisez-le grâce à votre nouvel objet et poursuivez suivant le cheminement des dédales souterrains. La chambre des rêves atteinte, deux hommes cocons viendront vous retarder. Faites-leur comprendre que vous n'avez pas une minute à perdre et continuez par la porte est. Arrivé vers la grille fermée, traînez dans le coin jusqu'à ce que la psychose envahisse l'esprit d'Utsuki. Evitez alors la tache de sang au centre de la pièce et attendez de voir apparaître les rainures rouges sur le pan de mur à droite pour pouvoir le briser et ainsi vous échapper vers la pouponnière. Utilisez alors le pont pour poursuivre. En repartant vers le sud, vous devriez apercevoir une porte scellée avec l'élément Uranus. Ouvrez celle-ci et trouvez la maison mentionnée "poupée " sur la carte afin d'en investir les quartiers. Ressortez par l'autre extrémité et continuez votre progression en direction de la bibliothèque où le tissu sacré Jupiter et le volume 5 du livre de Doman vous attendent.
Après l'intervention du méchant papa, allez briser le sceau Jupiter dans la maison poupée. Vous pénétrerez alors dans une pièce où plusieurs objets seront à collecter. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la prochaine issue au sort de Jupiter. Enfoncez-la et allez retrouver les vilains petits jumeaux.

PHASE YANG

La phase Yang permet au joueur de prolonger l'aventure au travers du maniement d'un second personnage. Toutefois,

les démarches à entreprendre sont les mêmes que pour la phase Ying. Les énigmes sont identiques et les différents ennemis et cinématiques apparaissent aux mêmes endroits. Le seul changement réside dans le fait que vous ne débutez pas l'aventure au même endroit. Enfin, quelques brides nouvelles de scénario feront leur apparition mais surtout, il vous permettra de débloquer le mini-jeu Sugoroku (voir paragraphe adéquat en début de soluce) mais aussi une dernière et troisième phase (Phase Kuon), certes bien courte mais toutefois plaisante !

Kuri Kuri Mix

© Empire Interactive / From Software 2003

NIVEAU BONUS

Terminez le jeu une fois pour débloquer un nouveau niveau contenant cinq nouveaux stages.

Kya : Dark Lineage

© Atari / Eden Games 2003

REFAIRE LE PLEIN DE SANTÉ

Si vous êtes à cours de santé, mettez la pause et faites : L1, R2, L2, R1, haut, haut, gauche, , droite, , start.

GALLERIE BONUS

Au menu principal faites : , haut, , droite, bas, bas, , gauche. Répétez le code plusieurs fois pour débloquer plus de galleries.

RÉTRÉCISSEMENT JAMGUT

Appuyez sur Start pour mettre la pause puis faites : R2, R2, , R2, L2, L2, gauche, L2, .

L'Age de Glace 2

© Vivendi Universal Games / Eurocom 2006

CHEAT MODE

Tous les niveaux

Maintenez R1 et faites , , , , et

Cailloux infinis

Mettez le jeu en pause et faites Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Droite, Haut et Bas.

L'Etrange Noel de Monsieur Jack : La Revanche d'Oogie

© Capcom / Buena Vista Interactive 2005

TENUES SPÉCIALES

Costume de comédien

Obtenez un rang "A" sur tous les niveaux.

Costume de fantôme

Obtenez un rang "S" sur tous les niveaux et terminez tous les stages secrets.

Costume Pyjama

Terminez le jeu avec un score moyen (rang C).

Père Noël

Eliminez le docteur.

Roi des citrouille

Eliminez le boss araignée.

Swing Jack

Terminez le jeu avec un score moyen (rang B).

CHEAT CODES

Invincibilité

En cours de partie, faites : Droite, Gauche, L3, R3, Gauche, Droite, R3, L3.

Tenues Père Noël et Roi des citrouilles

En cours de partie, faites : Bas, Haut, Droite, Gauche, L3, R3.

Tous les costumes

Haut, Bas, Gauche, Droite, R3, L3.

Tous les niveaux

A l'écran titre, faites : L1, L2, L1, L2, L3, R1, R2, R1, R2, R3.

L.A. Rush

© Nobilis / Midway 2005

CHEAT CODES

Pendant une partie faites l'une des manipulations suivantes :

Toutes les voitures du garage changées
Haut, Bas, Gauche, Droite, ○ , □ , R2, R1, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Ajouter 5000 dollars
Haut, Bas, Gauche, Droite, ○ , Gauche, R2, Haut.

Enlever la police
Haut, Bas, Gauche, Droite, R2, □ , Droite, R1, Gauche.

Toujours premier
Haut, Bas, Gauche, Droite, R2, Gauche, ○ , Haut.

Traffic à pleine vitesse
Haut, Bas, Gauche, Droite, □ , Droite, ○ , Gauche.

Nitro infinie
Haut, Bas, Gauche, Droite, □ , Haut, Bas, ○ , Haut.

La Ferme en Folie

© THQ / Blue Tongue Entertainment 2007

CHEAT CODES

Pendant le jeu, maintenez R1 + R2 et faites une des manipulations suivantes :

9999 Gopher Bucks

Tous les articles

La Grande Evasion

© SCi / Pivotal Games 2003

CHOIX DU NIVEAU

Dans le menu principal, faites , L2, , R2, , R1, , L1, L2, R2, et .

MUNITIONS ET ÉNERGIE INFINIE

Mettez le jeu en pause en ayant un pistolet et un kit de soin dans votre inventaire. Faites , , L2, R1, R2, L1, , , L1, R1, L1 et R1. Un message sonore confirmera la bonne saisie du code.

TOUTES LES SÉQUENCES

A l'écran principal faites L2, L1, , , , R2, R1, , , , L1 et R1.

MODE GRANDE EVASION

Terminez le jeu pour débloquer ce mode. Vous pourrez alors refaire tous les niveaux dans une limite de temps imposée.

La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon

© Sierra / Etranges Libellules 2008

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et saisissez les codes suivants à l'aide du joystick analogique gauche.

Toutes les améliorations

Maintenez L1 et faites : Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite. Relâchez L1. Un son confirmera la validité du code.

Maximum d'XP

Maintenez R1 et faites : Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut. Relâchez R1. Un son confirmera la validité du code.

Vie infinie

Maintenez L1 et faites : Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche. Relâchez L1. Un son confirmera la validité du code.

Mana infini

Maintenez R1 et faites : Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas. Relâchez R1. Un son confirmera la validité du code.

La Momie : La Tombe de l'Empereur Dragon

© Vivendi Universal Games / Eurocom 2008

TOUS LES CODES DE TRICHE

Obtenez les 24 artefacts répartis dans le jeu pour débloquer tous les codes de triche.

La Planète au Trésor

© Sony / Disney Interactive 2002

CHEAT MODE

Invincibilité

A l'écran principal, faites L2, Carré, L1, Cercle, R2, Carré, L1 et Cercle.

Munitions illimitée

A l'écran principal, faites Carré, L1, R1, Haut, Cercle, L2, R2 et Bas.

Choix du niveau

A l'écran principal, faites R2, Gauche, Droite, R1, L1, Haut, Bas et L2.

Débloquer les vidéos

A l'écran principal, faites Cercle, L2, Gauche, R1, R2, Droite et L1.

La Pucelle : Tactics

© Koei / Nippon Ichi Software 2005

DONJON : CAVE OF TRIALS

Quittez le continent principal puis retournez-y pour avoir accès à une caverne qui mène au donjon "Cave of Trials".

DONJON : DARK SHRINE 2

Terminez le donjon "Cave of Trials".

NOUVEAUX OBJETS

Achetez tous les objets qui sont proposés dans la boutique pour que le marchand vous propose des objets provenant du Dark World.

MOUVEMENT SUPPLÉMENTAIRE

Sur l'écran de bataille, échangez un item que vous avez équipé contre un item qui augmente votre déplacement. Utilisez votre tour pour vous déplacer et échangez à nouveau vos items pour les remettre tels qu'ils étaient au début. Vous vous serez ainsi déplacé plus que la normale.

ENRÔLER "ALSO CUB"

Après avoir battu le démon qui a tué le Forest Lord, revenez dans le même niveau pour que le fils du Forest Lord, Also Cub, rejoigne votre groupe.

OBJETS UNIQUES

Goddess Ring

Au chapitre 8, éliminez l'ennemi Gaint Thing (niveau 100), mais ne trichez pas en baissant son niveau. Vous recevrez l'objet à la fin du chapitre.

Angel Shoes

Au chapitre 4, éliminez la baleine quand vous la voyez la première fois. A la fin du chapitre, vous recevrez l'objet.

FACILITER LES MIRACLES (INVOCATIONS)

Voici la démarche à suivre pour changer la direction des ennemis afin de déclencher des miracles plus facilement.
1. Choisissez un personnage et ouvrez le menu Objets.
2. Choisissez un objet.
3. Lorsqu'on vous demande à qui vous voulez donner l'objet, mettez en surbrillance un ennemi plutôt qu'un allié.
4. Ne validez pas mais annulez la commande pour revenir dans le premier menu.
5. Choisissez l'option "change direction".

Vous pouvez maintenant orienter l'ennemi dans le sens que vous voulez, et répéter l'opération sur plusieurs adversaires de manière à déclencher vos invocations plus facilement.

Là-Haut

© THQ / Asobo Studio 2009

CODES DE TRICHE (ABC)

En plus des codes de triche que vous pouvez acheter dans la section dédiée à l'aide des points accumulés dans le jeu, il existe 4 codes à saisir pour débloquer de nouvelles fonctions bonus. Après avoir entré les codes souhaités (voir la liste ci-dessous), lancez votre partie et mettez le jeu en pause. Choisissez l'option Codes et activez-les.

AVIATORGOGGLES	Lunettes d'aviateur
BALLOONPARTY	Ballons multicolores
BUTTERFLY	Attirer les papillons
CARLHEAVYWEIGHT	Bascules pour sauter

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Atterrissage forcé

Après la scène cinématique durant laquelle vous rencontrez Russel, vous devez rattraper la maison qui s'envole dans les airs. Pour cela, suivez le chemin du conduit et lisez les instructions qui apparaissent à l'écran. Approchez-vous du rebord et poussez le bloc de pierre pour libérer le passage. Ensuite, sautez sur les plates-formes qui sont sur l'eau et ramassez la plante qui permet de soigner les blessures.

A présent, sautez en vous dirigeant vers le nord et suivez le chemin. Après la courte scène, utilisez Russel pour vous approcher du papillon volant et l'attraper. Descendez les grandes marches, repérez le bloc de pierre qui est à gauche et interagissez avec. Ramassez, ou écrasez, les insectes qui apparaissent et poursuivez à droite. Approchez-vous du rebord et sautez afin que Carl puisse utiliser sa canne et grimper. Ensuite, tournez-vous et aidez Russel à monter.

Maintenant, avancez vers le nord et sautez par-dessus les plantes épineuses. Avancez légèrement, sautez sur le rebord de droite et faites monter Russel. Ensuite, interagissez avec le tronc d'arbre se trouvant à droite et écrasez les insectes. Poursuivez à gauche, sautez depuis le rebord et accrochez-vous à la corde. Bondissez et atteignez l'autre bord. Ramassez un papillon se trouvant sur la plateforme qui se trouve au sud de votre position puis poursuivez le chemin en prenant à gauche.

Descendez les marches, saisissez un autre papillon puis approchez-vous du rebord par le coté nord. Sautez et agrippez-vous à la corde puis balancez-vous pour atteindre le côté opposé. Suivez le chemin jusqu'à la bifurcation et allez d'abord vers le sud. Sautez sur la plateforme qui est sur l'eau, ramassez la seconde photo et rebroussez chemin. Suivez maintenant le chemin qui mène au nord.

Après la scène cinématique, sautez sur la balançoire et propulsez Russel de l'autre côté. Ensuite, utilisez Russel et poussez le bloc de pierre se trouvant à proximité. Une fois que Carl est remonté, poursuivez. Sautez sur les plates-formes et les planches se trouvant sur l'eau et atteignez ainsi la zone suivante.

Maintenant, suivez le chemin de droite et sautez sur les plates-formes aquatiques. Repérez une troisième photo (au nord) et récupérez-la. Ensuite, prenez à droite et sautez par-dessus des plantes épineuses. Descendez les marches, approchez-vous de la caisse et déplacez-la à gauche. Sautez dessus et utilisez la canne de Carl pour vous accrocher

au rebord puis remontez Russel.

Prenez à gauche, descendez les marches et sautez depuis le rebord pour vous accrocher à la branche. Balancez-vous et sautez de l'autre côté. Faites la même chose à nouveau et sautez sur la première branche. Attendez que le second personnage s'accroche à vos pieds et envoyez-le sur la seconde branche. Continuez ainsi jusqu'à pour atteindre la terre ferme.

Sautez sur la corde, balancez-vous et atteignez le côté opposé. Suivez le chemin qui mène vers le nord, placez Russel sur le socle de pierre pour qu'il fasse la courte échelle pour que Carl puisse sauter sur le rebord. Ensuite, utilisez ce dernier et poussez la caisse pour permettre à Russel de monter.

Poursuivez au nord, descendez les marches et sautez sur les plates-formes qui sont sur l'eau. Récupérez la photo sur la dernière plateforme, poussez le tronc d'arbre et écrasez les insectes. Descendez les marches, prenez un fruit si vous êtes blessé et approchez-vous du dispositif suivant. D'abord, utilisez Russel comme courte échelle et faites monter Carl sur le rocher à droite. Ensuite, placez Russel sur le côté gauche de la balançoire et propulsez-le grâce à Carl. Enfin, utilisez Russel et poussez le bloc de pierre qui se trouve en haut. Une fois que Carl est monté, avancez sur le chemin. Descendez les marches, sautez par-dessus les plantes épineuses et achevez ainsi ce chapitre

Chapitre 2 : Equipiers Rameurs

Après la scène cinématique, vous êtes sur un fleuve et vous devez éviter les obstacles et ramer sans vous arrêter jusqu'à la fin. D'abord, accélérez et contournez les plates-formes qui sont sur l'eau. Ensuite, avancez et faites attention aux deux crocodiles qui se trouvent dans un petit lac. Poursuivez votre chemin et évitez les deux qui sont sur les deux côtés du fleuve.

Ensuite, remontez une petite pente et fuyez trois reptiles qui rôdent dans un autre petit lac. Avancez dans le fleuve et passez entre les deux prochains. Ensuite, faufilez-vous entre les obstacles et passez de nouveau au milieu de plusieurs crocodiles étalés sur les côtés du fleuve.

Maintenant, faites attention aux singes qui lancent des noix de coco. Mettez-vous à couvert derrière les rochers puis ramez jusqu'à la zone suivante. Lorsque vous arrivez près du grand alligator, tournez autour de la plateforme pour l'attirer puis fuyez. Enfin, continuez à avancer, évitez les reptiles qui sont des deux côtés du fleuve et remontez jusqu'à la fin.

Chapitre 3 : Bienvenue dans la jungle

Une fois sur la terre ferme, attrapez le papillon et suivez le chemin vers le nord. Faites attention aux plantes carnivores et évitez de marcher dessus. Si vous êtes pris dans une plante carnivore, appuyez su la touche de saut de façon répétée pour vous libérer.

Avancez jusqu'à la chute d'eau et prenez la photo en chemin. Récupérez un papillon et approchez-vous du rebord de droite. Sortez le miroir de Russel, orientez le réticule vers le serpent et éliminez-le. Sautez sur les plates-formes qui sont sur l'eau, récupérez une autre photo et utilisez la corde suspendue pour atteindre la rive.

A présent, utilisez le sonotone de Carl et faites fuir les porcs-épics. Récupérez la photo à droite, écrasez les bêtes puis sautez sur les plates-formes suivantes. Secouez l'arbre pour ramasser les fruits, sautez sur le rocher qui se trouve à gauche de l'arbre puis faites monter Russel. Sautez sur les plates-formes de gauche, récupérez le papillon puis sautez à gauche.

Maintenant, grimpez à la montagne et allez à gauche. Après la courte scène, sortez votre corde et déplacez-vous vers la gauche afin de ramener Carl sur le rebord. Ne vous approchez pas des plantes épineuses et dirigez-le vers le haut, vers la gauche, vers le bas puis vers le haut.

Continuez à gauche, sautez sur la plateforme puis sur la branche. Balancez-vous, sautez et atteignez le côté gauche de la chute. Descendez par les grands rebords, avancez à droite et atteignez une autre branche. Balancez-vous, rejoignez

l'autre côté et marchez sur la corde. Descendez par les rochers, atteignez une grande plateforme et approchez-vous du tronc d'arbre. Déplacer le tronc, évitez les trois racines et faites avancer Russel. Refaites la même opération avec Carl et faites attention à la chauve-souris qui passe au milieu du tronc.

A présent, suivez le chemin qui mène vers le nord puis allez à gauche et remontez une courte pente. Récupérez un papillon en chemin puis rejoignez la balançoire. D'abord, faites la courte échelle pour que Carl puisse grimper sur la plateforme de droite puis placez-le sur le côté gauche de la balançoire. Puis, prenez la photo et sautez pour propulser Russel vers le haut (un peu à gauche). Par la suite, utilisez ce dernier pour pousser la caisse et ainsi faire remonter Carl. Traversez en marchant sur les cordes, écrasez les insectes et prenez la photo. Enfin, marchez sur une dernière corde et atteignez ainsi la maison.

Chapitre 4 : Pièges dans la jungle

Après la scène cinématique, avancez le long du chemin et faites attention aux chinens qui approchent. Utilisez le sonotone de Carl, ou le miroir de Russel, et battez-les. Projetez-les dans l'eau, ou obligez-les à reculer jusqu'au piège. Poursuivez à droite, utilisez Carl pour sauter sur la plateforme de droite puis aidez Russel à remonter.

Ensuite, sautez sur la plateforme se trouvant juste à droite, prenez la photo et retournez. Sautez en direction du nord, utilisez le sonotone pour faire fuir les porcs-épics et avancez. Faites gaffe aux projectiles que le singe vous lance, utilisez le miroir de Russel et aveuglez-le. Traversez via les planches, couvrez-vous derrière le mur de pierre lorsqu'il lance les projectiles puis courez jusqu'au côté opposée.

A présent, utilisez le sonotone sur les porcs-épics et écrasez les insectes. Avancez tout droit et traversez le vide en passant sur le tronc d'arbre. Evitez les racines du tronc et faites avancer le personnage jusqu'à l'autre côté. Ensuite, faites la même chose avec le second personnage et faites attention aux chauves-souris.

Avancez, utilisez Carl et grimpez sur les plates-formes de droite. Récupérez une photo puis descendez. Poursuivez le chemin vers le nord, récupérez le papillon (à gauche) puis avancez vers la droite. Repoussez les porcs-épics, sautez et chassez le chien. Avancez, utilisez le miroir de Russel et aveuglez le singe. Couvrez-vous derrière les piliers, aveuglez le singe et courez à gauche jusqu'à ce que vous échappiez à ses attaques.

A présent, traversez le long de la corde et utilisez le sonotone pour chasser les porcs-épics. Ensuite, chassez le chien qui se trouve près du levier, prenez la photo dans la cage puis activez le levier. Utilisez Carl pour monter au-dessus de la cage, utilisez la canne pour aider Russel à remonter puis avancez en direction du nord.

Chapitre 5 : Une bécasse prise au piège

Avancez d'abord vers le sud-est, écrasez les insectes et repartez à gauche. Utilisez le miroir pour anéantir le serpent, sautez sur les plates-formes et utilisez les cordes pour traverser. Achevez un autre serpent, avancez et utilisez la courte corde suspendue pour atteindre l'autre côté du vide. Poursuivez le chemin, attendez que Carl sorte la lanterne pour allumer la cave et traversez-la. Une fois que vous êtes de l'autre côté de la cave, sautez sur la plateforme mobile et sautez rapidement à gauche avant qu'elle ne tombe.

Ecrasez quelques insectes, sautez sur la plateforme de gauche et utilisez la canne pour faire monter Russel. Avancez et accédez à l'entrée (à droite). Après la courte scène, mettez-vous à deux et poussez la grande caisse vers le fond. Sautez sur la caisse, prenez la photo puis revenez et entrez dans la grotte.

Montez la pente et sautez. Avancez à gauche, sautez et accrochez-vous à la branche. Attendez que la plateforme mobile émerge de l'eau, sautes dessus puis atteignez la plateforme suivante. Utilisez Russel pour faire la courte échelle et sautez sur la plateforme puis prenez la photo. Ensuite, utilisez le miroir de Russel et chassez les chauves-souris. Incarnez Carl, accrochez-vous à la corde et sautez vers la gauche. Poussez la caisse en bois, utilisez la canne pour remonter Russel et utilisez de nouveau le miroir de ce dernier pour achever le serpent.

Entrez dans la grotte, récupérez le papillon et sortez de l'autre côté. Escaladez la pente, descendez sur la passerelle inférieure et remontez la pente. Prenez la photo en chemin et continuez à avancer. Lorsque le rocher tombe de la

montagne, rebroussez chemin, courez et cachez-vous près de la plante. Remontez la pente à nouveau et récupérez une photo près de la cachette de la grenouille. Utilisez le miroir de Russel, achevez le serpent puis utilisez la corde suspendue pour traverser. Continuez à avancer et prenez à gauche. Approchez-vous de la plateforme qui se trouve près de la balançoire et récupérez le fruit. Descendez et placez le fruit sur le côté droit de la balançoire. Incarnez Carl, montez sur la plateforme de gauche et sautez pour projeter le fruit près des fourmis. Maintenant que les fourmis sont occupées, entrez dans la cave pour clore le chapitre.

Chapitre 6 : Taïaut

Dans ce chapitre, vous incarnez l'oiseau Kevin et vous devez fuir les chiens errants. Pour cela, déplacez le volatile et évitez ainsi les obstacles. Dès que vous en repérez un, sautez pour l'éviter. Si vous heurtez un de ces obstacles, vous perdez un temps précieux et vous risquez d'être rattrapé par les chiens. Traversez donc les chutes d'eau via les planches en bois.

Sautez sur les rebords qui s'effondrent, montez les grandes marches et courez jusqu'au lac. Courez sur les planches et sautez sur les plateformes avant qu'elles ne coulent. Faites attention aux crocodiles, traversez le lac et sautez par-dessus les autres obstacles. Atteignez le chemin montagneux et étroit pour clore ce chapitre.

Chapitre 7 : Embuscade

Dans ce chapitre, vous êtes pris dans une embuscade par des chiens errants. En effet, vous devez utiliser la balançoire comme catapulte et propulser des pierres sur la plateforme qui porte l'ennemi. Utilisez Russel pour placer la pierre sur le coté sud de la balançoire puis utilisez Carl pour monter sur les marches et sautez. Effectuez cette attaque trois fois de suite pour détruire la plateforme. Après chaque lancer, un groupe de chiens errants vous attaque. Utilisez le sonotone de Carl ou le miroir de Russel et projetez-les dans le vide. Une fois que la plateforme du chef des chiens est détruite, le chapitre s'achève.

Chapitre 8 : Retour à la Maison

Ce chapitre est assez simple. En effet, vous n'avez qu'à avancer et sauter d'une plateforme à l'autre. De temps à autre, vous devez effectuer de grands sauts et vous ne devez pas tomber dans le vide. Continuez à sauter jusqu'à ce que vous atteigniez la terre ferme.

Chapitre 9 : La Voix

Dans ce chapitre, dirigez-vous vers le nord, attrapez le papillon et rejoignez Kevin. Approchez-vous de l'oiseau et incarnez-le. Sautez sur les rochers et poussez le plus grand d'entre eux pour créer le passage puis traversez la rivière.

Après la courte scène, allez au sud-ouest de la plateforme et sautez vers la gauche. Ecrasez les insectes, sautez du rebord gauche et accrochez-vous à la corde. Balancez-vous, sautez et accrochez-vous à la branche puis bondissez et atteignez la plateforme suivante. Utilisez Russel comme courte échelle pour faire sauter Carl et placez-le du côté gauche de la balançoire. Une fois qu'il est projeté sur le rocher, sautez sur le rebord du coté sud, ramassez le papillon puis allez vers le nord. Approchez-vous du rebord et sortez la corde. Suivez le chemin de pierre creusé dans la montagne, évitez les plantes épineuses et faites monter Carl.

A présent, utilisez Carl et revenez d'abord à gauche. Récupérez la photo, retournez à droite et ramassez une autre photo. Suivez le chemin, approchez-vous du rebord (à droite) et incarnez Russel. Utilisez le miroir pour chasser les chauves-souris, sautez sur les plates-formes mobiles et atteignez le côté opposé. Poursuivez à droite, récupérez une autre photo et poussez la caisse. Descendez, poussez la caisse vers le nord et utilisez-la pour atteindre la section suivante.

Maintenant, faites attention au tatou et esquivez ses attaques. Le sonotone et le miroir ne sont pas efficaces contre cet adversaire. Approchez-vous du piège (à droite) et utilisez-le pour piéger le tatou . Ensuite, poursuivez à droite, prenez le fruit et utilisez-le pour divertir les fourmis. Poursuivez à droite, récupérez le papillon et approchez-vous du rebord. Utilisez le miroir de Russel pour achever le serpent, sautez sur les rochers et atteignez l'autre côté de la chute d'eau.

Avancez, chassez les porcs-épics et utilisez Carl afin de sauter sur la plateforme rectangulaire qui se trouve à gauche. Poussez la caisse sur les points d'eau pour que Russel puisse sauter sur les plates-formes qui sont au nord. Une fois que Russel atteint le rebord, utilisez-le et avancez jusqu'au levier puis activez-le. Enfin, chassez les porcs-épics, entrez par le passage qui vient de s'ouvrir et avancez jusqu'à ce que le chapitre s'achève.

Chapitre 10 : nouveau Maitre

D'abord, commencez par déplacer le tronc d'arbre à gauche puis déplacez Russel jusqu'à l'autre bout de la zone. Faites la même chose avec le second personnage et évitez les chauves-souris.

Utilisez Russel pour faire la courte échelle et montez sur le rocher puis sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez à droite. Sautez d'une plateforme à l'autre et atteignez une cour. Faites attention au tatou et piégez-le dans les filets. Avancez, utilisez Russel comme courte échelle et montez. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire et projetez-le en haut en direction du nord. Ensuite, allez au flanc sud et utilisez la corde pour traverser. Approchez-vous de Kevin, incarnez-le et montez près de Russel. Poussez la caisse à droite, utilisez Carl et Russel et poussez-la de nouveau à droite.

Chassez le chien, sautez sur le rocher et allez à droite. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire puis utilisez Carl et grimpez sur les combinaisons rocheuses qui sont au nord avant de sauter. Utilisez Russel, sortez la corde et tirez Carl. Déplacez ce dernier vers le haut puis à droite. Sautez par-dessus les espaces et évitez la chauve-souris. Suivez le chemin, sautez sur la poutre puis remontez. Sautez à droite deux fois et remontez. Récupérez la photo qui est à gauche puis revenez et allez à droite pour achever ce chapitre.

Chapitre 11 : Là où l'eau coule deux fois

Dès que le chapitre commence, avancez puis sautez du rebord vers la gauche. Sautez encore une fois à gauche, approchez-vous du chien et utilisez-le pour ouvrir la porte en acier. Incarnez Doug, engouffrez-vous dans la brèche et activez le levier pour ouvrir la porte.

Entrez, avancez en direction du nord et sautez du rebord. Poursuivez à gauche, balancez-vous sur la corde et sautez à gauche. Grimpez sur les rebords des plates-formes, aidez Russel à remonter et faites attention au tatou. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire, grimpez sur le rocher qui est à gauche et sautez. Ensuite, utilisez Russel et sortez la corde. Allez à gauche et sautez, remontez, sautez à droite puis descendez et avancez à droite. Bondissez vers la droite puis remontez en haut jusqu'au rebord.

A présent, récupérez d'abord la photo qui est à gauche puis revenez et allez à droite. Sautez sur le rebord, remontez Russel et traversez via le tronc d'arbre. Ensuite, chassez le chien et grimpez sur le rocher. Faites descendre la cage, faites Grimper Russel au-dessus de la cage et remontez-la. Incarnez Russel, allez à gauche et sortez la corde près du rebord. Suivez les roches et faites monter Carl.

Avancez à gauche, poussez la caisse à droite et utilisez-la pour grimper. Sautez au nord, chassez les chiens et avancez vers le nord à nouveau. Utilisez Russel, grimpez sur le rocher (à gauche), sautez et accrochez-vous au bout de glace qui est à droite. Sautez une autre fois et atteignez ainsi la fin de ce chapitre.

Chapitre 12 : Rafting dans la Rivière

Vous êtes à nouveau sur l'eau et vous devez Ramer jusqu'au début de la rivière. En effet, vous devez remonter cette dernière à contre courant et faire attention aux différents obstacles que vous rencontrez. Evitez d'abord les crocodiles éparpillés des deux côtés. Aussi, vous devez éviter les troncs d'arbres qui risquent de détruire votre embarcation. De temps à autre, faites attention aux tourbillons et contournez-les. Ensuite, fuyez les singes qui vous lancent des noix de coco. Continuez à ramer et descendez les pentes jusqu' à ce que vous aperceviez la maison.

Chapitre 13 : Jamais ! Jamais ! Jamais !

Dans ce chapitre, vous affrontez de nouveau le chef des chiens. Le combat contre cet ennemi se divise en trois phases.

D'abord, attendez que la combinaison rocheuse s'écroule et grimpez sur la plateforme de gauche. Utilisez le club de golf de Carl et lancez des cailloux sur le levier du chien ennemi.

Dans la seconde phase, chassez d'abord les chiens soldats et attendez que la caisse tombe. Poussez-la vers la gauche, utilisez-la pour monter sur la plateforme et lancez des cailloux sur le second levier.

Dans la dernière phase, esquivez d'abord les noix de coco jusqu'à ce qu'un point d'eau apparaisse. Ensuite, placez Carl sur la plateforme mobile et utilisez Russel pour tirer la caisse puis placez-la au-dessus du point d'eau. Incarnez Carl, prenez le club de golf et lancez des cailloux sur le dernier levier.

Chapitre 14 : Elévation

Sautez simplement d'une plateforme à l'autre, utilisez les tourbillons de vent pour remonter et effectuez des sauts planés jusqu'à ce que vous atteignez la terre ferme.

Chapitre 15 : vol au vent

Votre objectif est de transporter la maison jusqu'au bout du canyon. D'abord, suivez les cordes (à droite), récupérez un papillon dans la cave et rebroussez chemin. Ensuite, suivez les cordes (à gauche), attaquez l'oiseau qui porte une photo souvenir et récupérez-la. Enfin, portez la pierre de la maison et avancez vers le milieu. Utilisez le sonotone de Carl et chassez le félin qui bloque le chemin. Montez au niveau supérieur, activez le levier pour descendre la cage, placez la pierre sur cette dernière et activez de nouveau le levier pour remonter la maison.

Ensuite, chassez un autre oiseau (à gauche), prenez la photo et poursuivez à droite. Ramassez un autre papillon, faites attention au tatou et piégez-le dans les filets se trouvant au nord. Continuez jusqu'à la prochaine section et récupérez d'abord la photo sur la plateforme qui est au nord. Ensuite, revenez à la cour et tuez le serpent. Placez la pierre de la maison sur le bout de terre qui est à droite et poussez la caisse sur le point d'eau.

Portez la pierre, avancez à droite et approchez-vous du rebord. Lâchez d'abord la pierre, sautez sur la plateforme qui est au sud et utilisez Russel pour faire la courte échelle pour monter. Approchez-vous de l'oiseau Kevin et incarnez-le. Sautez sur la plateforme du nord, déplacez la première caisse à gauche sur le premier point d'eau et permettez ainsi à Russel d'avancer avec la pierre. Ensuite, déplacez la seconde caisse sur le second point d'eau, incarnez Russel et avancez sur la seconde plateforme. Enfin, déplacez la première caisse sur le dernier point d'eau et franchissez ainsi la chute.

Avancez jusqu'à la section suivante, placez Russel avec la pierre sur le côté droit de la balançoire et lancez-les vers la droite. Ensuite, traversez le long des cordes se trouvant au nord et rejoignez Russel de l'autre côté.

Avancez légèrement et repérez le singe qui vous lance des noix de coco. Allez au sud, chassez le serpent et sautez du rebord. Utilisez Russel pour faire la courte échelle et monter sur la plateforme puis incarnez Russel. Utilisez le miroir pour aveugler le singe, incarnez rapidement Carl et utilisez le club de golf pour lancer des cailloux. Enfin, rebroussez chemin, transportez la pierre et avancez jusqu'au rebord.

A présent, utilisez le miroir de Russel et chassez les chauves-souris. Incarnez Carl, montez sur la balançoire du côté gauche, courez vers le côté droit et sautez sur la plateforme de droite. Utilisez le club de golf et chassez définitivement les chauves-souris. Ensuite, sautez sur la balançoire pour projeter Russel à gauche. Incarnez Russel et sortez la corde. Déplacez Carl le long des rochers, évitez les deux chauves-souris et remontez-le jusqu'au rebord. Poussez la caisse, descendez et transportez le rocher de la maison.

Poursuivez à droite, piégez le tatou dans les filets, chassez le serpent et continuez à avancer. Repérez un autre singe, aveuglez-le grâce au miroir et utilisez rapidement Carl pour lui lancer des cailloux.

Maintenant, prenez le rocher et avancez. Placez-le sur la caisse en bois, pourchassez l'oiseau et emparez-vous de la photo qu'il porte. Ensuite, récupérez une autre photo, au nord de la caisse, puis déplacez celle-ci vers la droite.

Transportez la caisse à droite et relâchez-la. Sautez par-dessus le fossé, approchez-vous de Doug et incarnez-le. Remontez la petite pente à droite et sautez sur la plateforme du nord. Utilisez Russel pour chasser les chauves-souris puis incarnez Doug et sautez à gauche. Entrez par la trappe et poussez la caisse en bois. Enfin, transportez le rocher, chassez le serpent et avancez jusqu'à ce que le chapitre s'achève.

Chapitre 16 : Retrouvailles

D'abord, utilisez Carl, sautez sur les plates-formes et prenez la photo. Incarnez Russel, grillez le serpent avec le miroir et avancez. Sautez sur la branche, balancez-vous et sautez à droite. Pourchassez le petit oiseau, prenez la photo et poursuivez à droite.

Sautez du rebord et agrippez la corde. Balancez-vous et sautez vers le côté opposé. Utilisez le club de golf pour chasser les chauves-souris et permettez ainsi à Russel de passer. Utilisez une autre corde pour traverser, chassez le serpent et approchez-vous de la balançoire. Mettez-vous sur le côté droit de la balançoire, utilisez Russel et escaladez les plates-formes pour rejoindre Kevin. Utilisez ce dernier et descendez par le chemin de Russel. Traversez vers Carl via la passerelle de gauche et sautez sur la balançoire pour propulser Carl.

A présent, poursuivez à gauche et utilisez la corde pour sauter. Faites attention au tatou, utilisez une autre corde pour traverser puis utilisez le club de golf pour chasser les chauves-souris. Suivez le chemin, incarnez Doug et entrez par la trappe. Avancez jusqu'au fond et prenez à droite. Sautez en direction du sud pour rejoindre Russel et mettez-vous à deux pour pousser la caisse.

Maintenant, utilisez Carl et traversez le long de la corde vers la gauche. Chassez d'abord les chauves-souris qui bloquent le chemin de Russel. Pourchassez le petit oiseau, prenez la photo puis continuez. Ensuite, lancez la corde à Carl et déplacez-le le long des pierres jusqu'au rebord inférieur.

Chassez le petit oiseau, récupérez la photo et entrez dans la grotte. Utilisez le miroir de Russel pour chasser le serpent et suivez le chemin. Utilisez le club de golf, chassez les chauves-souris et avancez. Incarnez Russel, prenez le fruit qui se trouve près de l'arbre et placez-le sur le flanc droit de la balançoire. Placez Russel sur la plateforme mobile, utilisez Carl et déplacez la caisse sur le point d'eau. Utilisez Russel et sautez sur la balançoire pour lancer le fruit près des fourmis et ainsi clore le chapitre.

Chapitre 17 : Rapporte !

Suivez le chemin qui mène vers le nord, utilisez le miroir de Russel et chassez les chauves-souris. Avancez, chassez le tigre puis utilisez la corde suspendue pour traverser. Suivez le chemin, chassez les chauves-souris et utilisez une autre corde pour sauter. Marchez sur une autre corde pour passer la rivière et utilisez le tronc pour traverser.

Ensuite, esquivez les attaques du tatou et utilisez le club de golf pour chasser les chauves-souris. Avancez, utilisez la corde suspendue pour traverser et esquivez un deuxième tatou. Chassez le serpent, sautez et suivez le chemin. A la bifurcation, suivez d'abord le chemin gauche, sautez sur la plateforme et utilisez le club de golf pour chasser le singe. Revenez et suivez ensuite le chemin qui se trouve à droite, utilisez la corde suspendue pour traverser et chasser le serpent.

Continuez, esquivez un tatou et approchez-vous du chien Doug pour l'utiliser. Sautez par-dessus les plantes épineuses et poussez la caisse dans le fossé. Ensuite, utilisez Carl et sautez sur la caisse pour continuer la quête.

Chassez le serpent, récupérez le papillon et pourchassez l'oiseau. Prenez la photo, utilisez la corde suspendue puis la deuxième qui est à la verticale et traversez la rivière. A présent, faites attention aux rochers qui tombent de la montagne et avancez le long du chemin. Par la suite, suivez la corde qui est à droite, prenez une autre photo et continuez à avancer. Chassez le tigre, sautez via la corde suspendue et esquivez le tatou.

Chassez les chauves-souris, montez rapidement sur la branche et sautez par-dessus la rivière avant qu'elles ne reviennent. Enfin, récupérez le papillon et suivez le chemin du nord jusqu'à ce que le chapitre s'achève.

Chapitre 18 : Poursuite dans la rivière

Comme dans les autres chapitres, vous devez utiliser le tronc d'arbre et ramer jusqu'à la rive. Faites attention aux plantes épineuses, aux crocodiles et aux alligators que vous rencontrez et évitez-les. Les tourbillons ne sont pas dangereux et ne font que désorienter le tronc. Aussi, évitez les attaques des singes et utilisez les roches avoisinantes pour vous couvrir. Suivez le chemin de la rivière jusqu'à ce que vous atteigniez la rive.

Chapitre 19 : Chasse à l'habitat

Avancez et chassez le serpent. Sautez sur les rochers qui sont à gauche, récupérez une photo et revenez sur vos pas. Sautez sur la plateforme de droite, faites attention aux rochers qui tombent de la montagne et suivez le chemin de droite.

Descendez les grandes marches, chassez le tigre et sautez vers la plateforme suivante. Utilisez le miroir de Russel pour chasser les chauves-souris puis utilisez la corde et balancez-vous vers la plateforme suivante. Chassez le serpent, suive le chemin puis chassez un tigre. Avancez, montez encore plus haut et faites monter Russel grâce à la canne. Allez à droite et revenez au sud. Récupérez la photo qui est au fond puis poursuivez au nord. Achevez le serpent, chassez les chauves-souris et approchez-vous du rebord. Utilisez le grappin de Russel pour rapprocher la corde et traverser la rivière.

Avancez le long du chemin, chassez l'hérisson et le serpent puis avancez. Approchez-vous du rebord, utilisez le miroir de Russel contre les chauves-souris et sautez sur la branche d'arbre. Sautez de l'autre côté, chassez deux autres procs-épics et récupérez la photo puis approchez-vous du grand tronc. Déplacez le tronc à droite et à gauche, évitez les obstacles et avancez jusqu'à l'autre bout.

Suivez le chemin qui mène vers le nord, faites attention au tatou et avancez. Chassez les chauves-souris, utilisez la branche pour atteindre la plateforme suivante puis grillez le serpent avec le miroir. Ensuite, montez la pente et courez vers le petit plateau qui se trouve à droite, avant que la pierre ne vous écrase.

Chapitre 20 : Esprit d'aventure

Dans ce chapitre, l'oiseau Kevin vous emporte sur son dos et échappe aux chiens ennemis. Vous devez l'aider à s'enfuir. Pour cela, vous pouvez incarner Kevin et fuir tout le long de la course. Mais, il est préférable d'incarner Russel et d'attaquer les chiens avec le miroir. Utilisez cette attaque pour ralentir les chiens qui s'approchent. Laissez Kevin courir et sauter par-dessus les obstacles et concentrez-vous sur les chiens errants. Repoussez-les jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que la mission se termine.

Chapitre 21 : les chiens sont de meilleurs guerriers que les hommes

D'abord, utilisez le sonotone de Carl et repoussez les deux chiens qui vous attaquent. Ensuite, restez près de la balançoire et évitez les coups de feu du dirigeable. Attendez qu'une petite pierre apparaisse, récupérez-la et placez-la sur le côté gauche de la balançoire. Utilisez Carl, montez sur la plateforme de droite et sautez sur la balançoire pour lancer la pierre sur le chien. Maintenant, repoussez trois autres chiens grâce au sonotone et répétez la même opération deux fois pour gagner la bataille. Repérez la roche qui est à gauche, cette fois-ci, et prenez un des fruits se trouvant à proximité en cas de blessure puis poursuivez la même attaque.

Chapitre 22 : A la recherche de l'Esprit d'aventure

Ce chapitre est très simple. En effet, vous devez sauter d'une plateforme à l'autre afin de rejoindre la maison. Effectuez de grands sauts et planez. Dirigez vos personnages dans les airs et atterrissez au bon endroit. Faites attention aux plates-formes qui s'écroulent et sautez avant qu'elles ne s'effondrent et vous emportent. Evitez aussi les plantes épineuses et suivez le chemin des plates-formes jusqu'à la fin.

Chapitre 23 : Libération de Russel

Utilisez le chien Doug, avancez à droite et sautez sur la passerelle pour activer le mécanisme et permettre à Carl de sauter. Avancez à droite, attendez que la passerelle se referme et traversez-la avant qu'elle ne se rouvre. Ensuite, activez le levier et marchez sur les ailes du biplan. Sautez sur les passerelles suivantes, faites attention à celle qui se divise en deux puis à la poulie et avancez.

Sautez d'une passerelle à l'autre, incarnez Carl et utilisez la corde pour atteindre la passerelle suivante. Prenez le chemin du nord, sautez à droite puis avancez encore à droite pour entrer par la trappe.

Maintenant, emmenez d'abord Carl à droite, prenez la photo et retournez à gauche. Incarnez Doug et entrez par la trappe qui se trouve dans le portail. A présent, les deux personnages suivront deux chemins parallèles et se retrouveront au bout. Incarnez Doug, sautez sur la passerelle et activez le levier. Sautez rapidement sur la passerelle mobile puis sur la suivante avant qu'elle ne s'ouvre. Incarnez Carl, sautez sur une passerelle mobile puis bondissez rapidement sur la suivante. Marchez sur la corde, activez le levier et traversez via une autre corde. Atteignez le point de rencontre, mettez-vous à deux et poussez la caisse vers la droite. Grimpez sur cette dernière et entrez par la trappe.

A présent, courez à gauche et faites attention aux barils qui roulent dans votre direction. Descendez via les passerelles qui tombent, sautez par-dessus les caisses et suivez le chemin jusqu'à la porte métallique.

Utilisez Doug, entrez par la trappe et activez le levier pour ouvrir la porte. Utilisez Carl, récupérez la photo sur les caisses (au nord) et escaladez-les. Atteignez la passerelle, activez le levier et chassez le petit oiseau afin de récupérer une autre photo. Incarnez Doug, entrez par la trappe qui se trouve dans la porte et approchez de la sortie.

Dans la salle de réunion, pourchassez l'oiseau, prenez la photo et entrez par la porte de gauche. Avancez dans le couloir et entrez dans la pièce suivante. Utilisez Doug et poussez la caisse directement à gauche. Ensuite, placez Carl au-dessus de cette caisse et déplacez-la près de la porte de sortie. Enfin, ouvrez la porte et complétez ainsi ce chapitre.

Chapitre 24 : opération libération des oiseaux

D'abord, écrasez quelques insectes, prenez la photo dans le coin et activez le levier se trouvant sur la caisse. Montez sur la passerelle, faites attention aux jaillissements de vapeur et sautez d'une passerelle à l'autre. Récupérez un papillon, suivez le chemin et approchez-vous du rebord. Utilisez le grappin de Russel et lancez-le pour l'accrocher à la poulie. Ensuite, attendez que les jets de vapeur s'arrêtent et utilisez la corde pour traverser.

Poursuivez le chemin, descendez la pente et affrontez deux chiens ennemis. Utilisez le sonotone de Carl et propulsez-les dans le trou qui se trouve au milieu. Ensuite, récupérez une photo dans le coin sud-ouest et dirigez-vous vers la balançoire qui est au nord-est.

Approchez-vous de la grande caisse (à droite), utilisez Russel pour faire la courte échelle et grimpez. D'abord, sautez sur la passerelle qui se trouve en haut, à droite, prenez la photo et revenez sur la caisse. Placez Russel sur le côté gauche de la balançoire et sautez. Incarnez Russel, activez le levier et descendez. A présent, déplacez la caisse vers la plateforme qui est à gauche et utilisez-le pour monter. Activez le second levier, descendez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Avancez en direction du sud, faites descendre les deux personnages par la plateforme mobile. Récupérez le papillon, faites remonter Russel et placez-le près du rebord pour lancer la corde à Carl. Remontez, passez au-dessus de la vapeur et descendez. Passez entre les deux jets et évitez les décharges électriques. Passez entre les faisceaux de vapeurs et descendez par la passerelle.

Activez le levier, descendez Russel pour récupérer un papillon puis poursuivez à droite. Évitez les décharges électriques, prenez la photo que porte l'oiseau et récupérez un papillon, près des caisses. Ensuite, approchez-vous du rebord et utilisez le club de golf pour activer le levier. Traversez via la passerelle qui vient de s'abaisser et entrez dans le canal.

Maintenant, prenez d'abord le papillon (à droite), avancez et écrasez quelques insectes. Avancez, prenez une photo dans le coin droit, revenez sur vos pas et grimpez sur les caisses (à gauche). Prenez la photo, sautez à droite et

remontez jusqu'à la trappe. Suivez le corridor, entrez par la porte de gauche et avancez dans le couloir.

Chapitre 25 : l'aventure est là

Sortez du couloir, récupérez le papillon (à gauche) puis avancez vers le nord. Déplacez la caisse près de la cage en verre, grimpez-dessus et faites monter Russel. Sautez sur les cages en verre, pourchassez l'oiseau et prenez la photo. Sautez sur les cages suivantes, passez à travers la corde et sautez à gauche. Lorsque vous atteignez la passerelle, écrasez les insectes puis utilisez la corde pour sauter à gauche.

Maintenant que vous êtes dehors, marchez sur les chaines. Prenez un papillon, récupérez une photo en chemin et continuez. Faites attention à la vapeur qui sort des fenêtres et avancez lorsqu'elle cesse. Ensuite, prenez un fruit si vous êtes blessé et ramassez la photo sur les caisses.

Continuez à droite, utilisez la corde pour sauter, faites attention à la vapeur et entrez par la fenêtre. Avancez au nord, prenez la photo et continuez à droite. Placez Russel sur le côté droit de la balançoire, sautez de l'autre côté et lancez-le sur la passerelle. Utilisez Russel, attrapez la corde suspendue et activez le levier.

Descendez vers la passerelle qui vient d'apparaitre et allez à droite. Écrasez quelques insectes, poursuivez à droite et approchez-vous des deux animaux. Incarnez d'abord, Doug, sautez sur les caisses qui sont au sud puis sur la passerelle accrochée. Courez et sautez à droite. Incarnez Kevin et rejoignez Doug puis utilisez les deux animaux pour pousser la caisse.

A présent, utilisez Carl, atteignez la passerelle suspendue et prenez la photo. Ensuite, grimpez sur la caisse qui vient de tomber, remontez Russel grâce à la canne et escaladez les caisses qui sont au fond à droite. Pourchassez le petit oiseau, prenez la photo et avancez le long de la passerelle. Utilisez la corde pour sauter, évitez les jets de vapeur et passez dès qu'ils cessent. Passez un personnage à la fois puis montez la pente jusqu'à la porte.

Chapitre 26 : La bande de Muntz

Dans ce chapitre, vous êtes de nouveau sur le dos de Kevin et vous devez fuir les attaques des biplans et éviter les obstacles. Il est préférable d'incarner Kevin et de le guider sur le toit du dirigeable. D'abord, sautez au-dessus des trous et des barrières et esquivez les coups de feu. Ensuite, déplacez-vous à gauche et à droite et esquivez les coups de feu. Dans la dernière section, sautez constamment au-dessus des plaques qui s'écroulent puis évitez de nouveau les coups de feu.

Chapitre 27 : Au-dessus du paradis, les cieux

Dans ce dernier chapitre, vous pilotez un Biplan et vous devez protéger la maison de Carl. Pilotez le biplan et attaquez en même temps. D'abord, détruisez quatre biplans ennemis avant que le temps imparti ne s'écoule. Freinez afin de virer rapidement, placez-vous derrière les ennemis et tirez lorsque le viseur tourne au bleu. Détruisez une première vague de quatre biplans puis détruisez une seconde vague de quatre avions avant de devoir abattre six biplans ennemis.

Après la courte scène, visez les quatre moteurs sur le flanc gauche, ceux qui sont sur le flanc droit et détruisez-les tous. Pour ce faire, essayez de freiner pour disposer de plus de temps afin de tirer puis d'accélérer et atteindre l'autre côté. Une fois que les moteurs du dirigeable sont détruits, le chapitre et le jeu s'achèvent. Félicitations, c'est la fin de l'aventure !

Largo Winch : Aller Simple pour les Balkans

© Ubisoft 2002

SOLUTION COMPLÈTE

La soirée

L'histoire débute lorsque vous présentez une opération humanitaire à la presse organisée par la belle Jenny Lucas. Passez la porte de gauche afin de vous rendre à la soirée. Avancez pour trouver John Sullivan dans le premier compartiment. Engagez une conversation avec lui puis poursuivez votre chemin par la gauche. Vous apercevrez alors un homme à la tenue vestimentaire plutôt mal adaptée à ce genre de soirée mondaine (short et tongs). C'est Simon, votre meilleur ami. Profitez de sa prèsence pour prendre de ses nouvelles. Repartez en direction du reste de couloir inexploré et faites une pause près du bar où vous prendrez la **flûte à champagne** avant de vous remettre en route. Récupérez ensuite la **bouteille de champagne** ainsi que l'**enveloppe** posée sur le fauteuil dans le salon boudé par les quelques invités puis, gagnez la porte donnant au balcon. Une fois en terrasse, ramassez le **transplantoir** délaissé sur la jardinière puis discutez avec Jenny. John fera alors très vite son apparition pour vous informer de l'arrivée de Sharon Green, personne qu'il vous faut rencontrer dans l'urgence. Ressortez donc puis traversez en sens inverse le long couloir pour trouver Sharon. Engagez la parole avec elle pour en apprendre un peu plus sur la situation. C'est alors que Sullivan vous interrompt une seconde fois pour vous signaler une alerte à la bombe située dans la pièce où vous aviez débuté l'aventure. La porte d'accès étant bloquée, il vous faut trouver impérativement une autre issue. Retournez donc prendre l'air sur le balcon et profitez-en pour vous livrer à quelques acrobaties en smoking en passant par-dessus la rambarde à gauche. Glissez-vous jusqu'à la fenêtre puis ouvrez l'enveloppe dans votre inventaire pour y trouver un **badge**. Ce petit objet, par un hasard inespéré, vous servira à ouvrir la fenêtre de l'extérieur. Finissez par vous y engouffrer. Le son d'un Tic-Tac strident se fait entendre. Plus celui-ci grandit et plus vous vous rapprochez de l'objet. Dirigez-vous en fond de salle pour trouver juste sous le gros tableau jaune une cachette sous les dalles. Utilisez alors le transplantoir afin de dégager un panneau. Vous neutralisez alors un dangereux réveil bas de gamme et évitez de peu la catastrophe. Regagnez la soirée puis parlez à vos invités quelque peu bouleversés puis foncez en terrasse dans le but de vous entretenir avec Jenny. Partez ensuite voir Sharon qui se trouve être dans un état encore plus bas que celui de vos hôtes. Combinez le champagne avec la flûte et offrez-lui ce remontant afin qu'elle reprenne ses esprits.
Ah ! Les balades dans Central Park à 11H30 du soir... Quoi de plus logique pour un homme à la tête de plusieurs milliards de dollars ? Vous raccompagnez donc Sharon à son appartement et tombez manque de chance sur un voyou. L'occasion pour vous de disputer votre premier combat du jeu (voir aussi faire le malin devant la belle :). Les affrontements de ce genre ne constituent pas vraiment une révolution dans le soft et se prèsentent comme une version simplifiée des nombreuses phases de combat disputées dans les RPG. Attaquez le bandit à plusieurs reprises jusqu'à sa défaite. Une fois dans l'appartement de la dame prenez la grande porte pour pénétrer dans le hall du salon. Récupérez le **CD** sur le fauteuil situé juste à côté du piano à queue puis insérez-le dans son ordinateur portable près de la baie vitrée pour fouiller les données de la dame. S'en suivra une nuit relativement sympathique (si vous voulez mon avis le fait d'être milliardaire y est pour quelque chose).

Au mexique

Vous vous envolez à Mexico rendre visite au PDG de W Food Research. Parlez au garde puis rentrez dans l'enceinte du labo. Empruntez le **magazine financier** sur la table haute puis inspectez-le dans l'inventaire afin d'en retirer un **article financier** sur lequel vous apparaissez. Discutez avec la secrétaire des lieux puis montrez-lui l'article de presse. Entretenez-vous ensuite avec le patron jusqu'à l'apparition de Jenny. Vous partez alors visiter les locaux en sa compagnie. Sauvegardez juste après le court-circuit car des cobras se baladent dans la salle et la moindre fausse manoeuvre serait fatale. Contournez l'aquarium central par l'allée dépourvue de bestioles puis récupérez le **marteau brise-vitre** sur les étagères en fond de salle. Revenez ensuite sur vos pas puis brisez la vitre retenant l'**extincteur** afin de vous en saisir. Dégoupillez-le (inventaire) et gazez les cobras avec. Parlez avec la secrétaire puis avec le directeur

afin de lui passer un savon. Prenez ensuite l'ascenseur de droite. Vous débouchez dans un couloir pourvu de trois autres ascenseurs. Empruntez celui situé en haut à droite. Arrivé dans le laboratoire numéro 2 allez à l'arrière puis fouillez la commode pour dénicher le **dossier de sécurité**. Observez ce qu'il en est dans votre inventaire. Discutez avec la scientifique et récupérez le **mélangeur** à l'arrière de son bureau. Revenez sur vos pas puis, avant de prendre l'élévateur d'en face (le seul que vous n'avez pas encore utilisé jusqu'à prèsent) parlez avec l'agent de sécurité. Vous voilà de nouveau dans un labo. Parlez au type en blond dans un premier temps puis au brun se trouvant au fond de la salle. Equipez-vous ensuite du mélangeur et ramenez-le au scientifique blond. Retournez voir Salma, la scientifique du laboratoire numéro 2, celle-ci vous apprendra alors l'adresse de Jack Place, le chercheur disparu.

Chez Jack Place

Fouillez dans un premier temps les pots en terre cuite situés sous l'avis de recherche. Vous y trouverez une **clef**. Utilisez-la sur la porte. Une fois à l'intérieur observez le répondeur et passez derrière le fauteuil afin de récupérer le **livre scientifique**. Observez-le de plus près dans votre inventaire, vous y trouverez une **feuille de papier**. Passez dans la pièce suivante et fouinez dans la corbeille du bureau pour y trouver la **cassette audio**. Jetez ensuite un oeil sur son ordinateur puis ouvrez la porte du réfrigérateur pour récupérer le **tube à essai**. Combinez alors le tube avec la feuille de papier vierge pour découvrir le mot de passe du PC : AGYLAP. Lisez la cassette sur le répondeur puis tapez le mot de passe pour pouvoir accéder aux données de Place. Ressortez de l'appartement. Vous tombez malheureusement sur deux hommes qu'il vous faudra combattre. Commencez par vous acharner sur l'un des deux types histoire d'encaisser un minimum de dégâts. Pensez à esquiver au maximum les coups des deux forcenés (flèche arrière pile au moment où ils frappent) pour espérer obtenir la victoire.
De retour à New York, commencez par consulter votre ordinateur situé dans votre bureau (un tantinet logique) puis prenez l'ascenseur pour vous rendre à la salle du BigBoard. Parlez à Sharon puis à Sullivan. Choisissez de vendre votre société puis rendez-vous au central informatique. Vous y trouverez Joy puis prendrez contact avec Kerensky. Vous devrez alors vous livrer à une petite séance de hacking. Pour réussir la manipulation, suivez le chemin suivant : haut, haut, haut, haut, droite, haut puis haut. Vous devez ensuite effectuer un retour au système initial. Empruntez alors cette direction : gauche, puis bas jusqu'à la fin. Vous localisez ainsi le pirate informatique.

La Russie

Vous voilà déjà reparti pour de nouvelles péripéties. Arrivé dans l'immeuble sonnez le gardien afin de lui poser quelques questions. Faites vous passer pour un membre du KGB enquêtant pour la Russie. Celui-ci se montrera alors très coopératif. Montez les escaliers et demandez à Simon de crocheter la serrure de l'appartement 3-A. Mais tout cela serait bien trop facile. La serrure est piégée et il vous faut trouver une autre issue. Continuez donc à monter et sollicitez Simon pour crocheter cette fois-ci la porte de l'appartement 3-B. Fouillez l'armoire côté chambre pour y trouver un **drap propre** puis le lit, toujours côté chambre, pour récupérer un **drap sale**. Sortez sur le balcon enneigé et combinez les deux draps afin de confectionner une corde. Utilisez-la ensuite sur la rambarde afin d'accéder à l'appartement de Kostenko. Malheureusement le plan échoue une nouvelle fois et il vous faut trouver un moyen de couper le courant. Redescendez alors au rez-de-chaussée et dégagez le **fusible** du 3-A sur le disjoncteur derrière les escaliers. Remontez pour pouvoir fouiller le domicile du pirate. Ramassez la **pochette d'allumettes** sur la table et écoutez ses messages grâce au répondeur près de son PC. Regardez dans sa corbeille et vous y trouverez un **fax à moitié brûlé**. Regardez ensuite par terre, près de l'ordinateur et vous apercevrez une **petite clef dorée**. Grâce à elle, retournez dans le hall d'entré pour ouvrir la boîte aux lettres du pirate. Vous trouverez alors une **enveloppe** ; ouvrez-la. Pour finir, retournez auprès de Simon.

La société Omega

Trouvez la secrétaire et engagez la conversation. Celle-ci, très peu accueillante refusera de vous écouter. Montrez-lui le contenu de l'enveloppe puis gagnez l'étage du bas. Parlez avec l'homme à la table et acceptez de jouer au poker avec lui. Si tout comme moi vous découvrez les règles de ce jeu, n'hésitez pas à consulter l'aide très précise en appuyant sur la touche triangle. Si vous sortez victorieux de la partie vous obtiendrez un **jeton en cuivre** en plus de réponses à vos questions. Empruntez ensuite l'issue du fond qui vous mènera, un couloir plus loin, au bureau de Vladimir. N'y trouvant rien de concret, remontez et utilisez le jeton dans la machine. La secrétaire fera ainsi appelle au technicien de maintenance et vous aurez libre-service sur sa caisse à outil. Chapardez-lui son **tournevis** et servez-vous-en pour ouvrir le tiroir fermé à clef dans son bureau. Vous voilà enfin en possession du fameux PC portable. Utilisez-le et

préparez-vous à une nouvelle séance de hacking. Pour cette session, qui diffère entièrement de la première, la méthode consiste à prendre son temps. Relisez les règles pour y voir un peu plus clair puis exercez-vous une bonne dizaine de fois histoire de bien vous familiariser avec le système. Vous devez en faites prendre contrôle de tous les noeuds de l'écran afin de ralentir au maximum l'ordinateur ennemi. Profitez des 20 tours d'avance que vous laisse l'effet de surprise en début de partie pour « coloniser » cette espace en bleu. Lorsque l'ennemi est de sortie (après 20 tours si vous suivez :), celui-ci essaiera de vous coincer. S'il entre en contact avec vous c'est l'échec. Essayez donc de l'esquiver du mieux possible en attendant que ses 20 tours d'action se terminent. A ce moment là il retournera à son point de départ. Profitez-en alors pour prendre possession du maximum des noeuds restants. Une fois l'espace repeint en bleu, atteignez vos objectifs et soyez patient si vous sentez que l'ennemi se rapproche de trop près. En effet, prenez bien en compte le fait qu'il vous faudra atteindre le système du bas, celui du haut, puis le vôtre. En suivant la méthode décrite précédemment cela ne devrait pas poser de grandes difficultés. Bonne chance tout de même ! Une fois en possession du code d'accès vous voilà de nouveau apte à fourrer votre nez de milliardaire dans les affaires des autres (et d'abord c'est lui qui a commencé m'sieur ! :).

Le Gagarine Paradise

Il vous faut dans un premier temps discuter avec les personnes prèsentes dans le bar. Dirigez-vous donc vers la jolie blonde afin d'entamer une conversation. Choisissez ensuite pour deuxième interlocuteur le poivrot puis finissez avec le barman à qui vous commanderez par la même occasion un Ulla Ulla, la spécialité maison. Durant la préparation du cocktail profitez-en pour revenir à la charge avec la serveuse. Vous apprenez alors son nom (mais si, c'est un bon début :). Partez ensuite à l'arrière du bar ou vous trouverez un **tube de somnifères** dans le placard pharmaceutique ainsi qu'un magnifique **balai**. Ressortez prendre l'air, et faites descendre l'échelle auparavant hors d'atteinte à l'aide du balai. Vous assistez alors à une joyeuse scène de beuverie. Regagnez le confort du bar puis approchez du téléphone public. Composez alors le numéro 9002-47-28-32 (le numéro du bar même) et demandez à parler à Tanya, la charmante serveuse. Faites-vous passer pour son frère auprès du barman et toussez pour éviter de répondre à sa première question, incompréhensible car entièrement formulée en Russe. Répondez ensuite dans un vieux patois russe à sa deuxième et dernière interrogative pour que monsieur se décide enfin à déranger la serveuse. A ce moment là, hâtez-vous jusqu'au verre tout à fait à gauche du comptoir pour en déverser les cachetons à l'intérieur. Remontez par derrière le bâtiment grâce à l'échelle et infiltrez le second étage du bâtiment grâce à la fenêtre. Votre touche personnelle apportée au cocktail a bel et bien eu l'effet désiré : le colosse est hors jeu et tape une grosse sieste à même le sol. Dépouillez-le de son **pistolet automatique** puis son **briquet** avant de franchir la porte au fin fond du couloir. Vous retrouvez alors Simon avec quelques amis à lui s'occupant à lui administrer de grosses baffes. La situation devient vite brûlante et il vous faut agir rapidement pour mettre fin à la pesante atmosphère qui règne sur la scène du « je te braque, tu me braques ». Renversez la bouteille d'alcool sur les billets et menacer d'y mettre le feu avec votre briquet. L'argent ayant beaucoup plus de valeur que la vie d'un homme dans ce milieu vous arrivez vite à vos fins.
Une fois revenu dans les ruelles sombres du quartier demandez à votre ami de crocheter la serrure de la porte du fond (Simon est en fait un passe vivant :) .
A l'aérodrome, partez à gauche et vous trouverez, bien en vue, une **pelle**. Ramassez-la et servez-vous-en immédiatement pour faire chuter l'un des tonneaux, juchés sur le haut d'une grosse caisse en bois, sur le hacker. Progressez vers le coin à prèsent accessible puis poussez la voiture bleue sur la nouvelle cachette du vilain. Ramassez ensuite le **chiffon** dans les caisses près du hangar à proximité d'un vieux pneu puis le **briquet** près des deux caisses empilées derrière la voiture. Non loin, à vos pieds se trouve une **bouteille** qu'il vous faudra également convier à votre ramassis d'objets. Combinez à prèsent le chiffon avec la bouteille pour obtenir un cocktail Molotov (Eh oui ! il en sait des choses notre milliardaire), rapprochez-vous des deux caisses en bois empaquetées puis mettez le feu à l'explosif. Vous débusquez enfin le pirate connu sous le nom de Vladimir. Mais comme à l'habitué les événements tournent au vinaigre et il vous faut, vous et votre ami Simon, affronter 3 individus plutôt méchants et plutôt russes :). Pour ce troisième combat contre la mafia rien de plus simple : occupez-vous dans un premier temps des deux jeunots puis finissez la montagne de muscle en employant Simon en tant que bloqueur pour ainsi laisser Largo s'en sortir sans trop de problèmes. Ainsi l'ennemi sera dans l'impossibilité d'attaquer (tant mieux parce que des coups de massue dans la tronche ça va bien une ou deux fois mais guère plus :) et s'en prendra sans relâche plein la tête jusqu'au K.O.
Vous revoilà sain et sauf à New York mais l'énigme de la bague n'est toujours pas résolue. Comme tout homme d'affaire qui se respecte, commencez par consulter votre courrier électronique au calme dans votre bureau puis grimpez jusqu'à la salle du BigBoard afin de régler avec Sullivan les affaires habituelles. Durant l'entretien, choisissez de ne pas vous investir dans la société Mentek. Parlez-lui ensuite de vos petites aventures en Russie pour en savoir un peu plus au sujet du symbole sur la bague. Redescendez après ça dans votre bureau ou vous y trouvez la délicieuse Sharon pour

une légère scène de ménage mais pas de panique ! Vous êtes dans la peau de Largo Winch, tout se passera bien.
.. Pour finir, jetez un coup d'oeil au tableau près de vos bibliothèques. Le lien avec la bague apparaît alors à vos yeux.

Sarjevane

Juste après avoir accosté ouvrez la caisse à outil de couleur rouge pour y récupérer un **marteau** puis, ramassez la **flèche métallique** vers la bouée en canard. Partez ensuite par la droite et observez le gros tuyau d'arrosage. En y regardant de plus près, vous dégottez alors une **bague métallique**. Il vous faut alors passer aux choses pratiques : équipez-vous de la flèche et forcez l'ouverture de l'armoire électrique située juste à droite de la grande grille. Aplatissez ensuite la bague à l'aide du marteau puis placez-la à la place du fusible manquant. Le système réagit alors et la grille plus à droite s'ouvre tranquillement. Gagnez la cour puis montez le long des escaliers pour pénétrer par la double-porte en bois. Une fois à l'intérieur de l'établissement observez le mot ANASTASIE sur l'échiquier puis poursuivez vers le fond jusqu'à la porte bleue où, au lieu de rester planté devant à attendre vous prendrez la courageuse initiative de l'ouvrir. Vous venez de pénétrer dans le bureau des lieux de votre défunt père. Récupérez les 3 statuettes aux allures loufoques (commode, bibliothèque du fond, bibliothèque de devant) puis affichez l'interface de l'inventaire. Vous pourrez alors séparer chaque objet en deux parties bien distinctes et reconstituer trois personnages bien connus de la bible : Marie, Jésus et Joseph (prononcez la phrase d'une traite et vous obtiendrez un juron lui aussi bien connu :). Il ne vous reste plus qu'à placer les statuettes sur l'autel derrière le bureau suivant cet ordre : Joseph, Jésus et Marie (de gauche à droite). Votre succès a pour effet d'ouvrir un passage derrière l'une des étagères. Dans la salle secrète, observez le bénitier puis récoltez la **bouteille** sur le bar ainsi que le **manuel d'échec** sur la table du fond. Redescendez dans la cour et faites le plein d'eau dans la fontaine grâce à votre toute nouvelle trouvaille : la bouteille vide. Réinvestissez la salle secrète puis remplissez le bénitier d'eau. Vous obtenez alors une pièce d'échiquier. Gagnez la salle du père Maurice puis placez le manuel sur le jeu d'échec. Remettez sur le plateau la pièce récemment trouvée puis penchez-vous de plus près sur la chose. Il ne vous reste plus qu'à placer les pièces suivant la technique décrite sur le livre pour faire apparaître un nouveau passage. La salle dans laquelle vous débouchez est pourvue d'un piège, quoi qu'il arrive évitez donc de fouler la dalle représentant une image du Christ. Une grille reste à ouvrir, et pour ce faire il vous faudra reconstituer le nom du père fondateur par vos pas. Ce qui implique en fait une marche successive sur les dalles contenant les lettres de son prénom : M A U R I C E. Continuez alors d'avancer vers ce nouveau passage qui s'ouvre à vous et préparez-vous à une longue confrontation contre... le jeu du Taquin... Vous savez ce jeu qui consiste à déplacer des carreaux illustrant chacun une partie d'image dans le but d'en reconstituer une plus grande. Vous trouverez cette longue besogne sur un office baignant dans la lumière du soleil. Le jeu du Taquin peut devenir très rapidement irritant, et il est rageant de rester bloquer lorsqu'il ne vous reste que deux malheureuses pièces à interchanger. La méthode à suivre pour réussir à reconstituer l'image du Christ consiste dans un premier temps à user de patience. Recommencez autant de fois que nécessaire et réinitialisez la partie si rapidement, vous vous retrouvez bloqué. De plus, vous remarquerez que certaines des pièces ont subi les ravages du temps. En fin de reconstitution, ces marques blanches doivent figurer dans les coins bas-gauche et haut-droit. Jésus, lui, se tiendra entre deux colonnes. La stèle vous laisse alors découvrir le mot AXIO. Direction les Etats Unis pour en savoir plus !
De retour chez soi consultez comme à l'accoutumée vos e-mails. Vous tombez alors sur tout un tas de fichiers parasites contenant divers mots doux. Partez ensuite discuter avec Joy et Sullivan. Demandez au second de dévier votre choix initial sur la deuxième start-up n'ayant pas encore bénéficié d'une analyse méthodique puis parlez-lui des difficultés liées au courrier électronique du groupe W. Gagnez après cela votre bureau pour vous apercevoir que votre ordinateur portable est définitivement saturé. Passez alors au central informatique et prenez contact avec Kerensky grâce au PC connecté directement à l'hôpital (situé à gauche de Joy). Passez ensuite sur l'ordinateur à droite de Joy pour vous livrer à une phase de hacking.
Après votre dernière victoire lors de la précédente épreuve du genre tout vous paraîtra nettement plus aisé. Le principe reste le même : il vous faut prendre possession du plus grand nombre de noeuds afin de ralentir l'ennemi et ainsi vous permettre d'atteindre vos objectifs sans problèmes. C'est un peu le jeu du chat et de la souris qui recommence sauf que cette fois-ci c'est deux matous tentent de se partager le festin. Privilégiez les déplacements sur les noeuds principaux (forme arrondie) qui permettent un contrôle spontané des branches des alentours. Agissez pour la suite avec patience en prenant garde à ne pas vous faire coincer en sandwich. Retournez à votre bureau et renseignez-vous sur le mot AXIO grâce à votre PC portable. Vous découvrez alors plusieurs dossiers au même nom. Retournez au central puis parlez de l'agence d'espionnage avec Joy. Contactez ensuite Kerensky via le pc connecté à l'hôpital puis annoncez à la dame votre départ imminent pour la Sardaigne avant de passer par l'accueil.

La Sargaigne

Arrivé au village, discutez avec le vieillard puis le marchand. Passez ensuite à l'arrière, en prenant l'allée à droite du vendeur. Avancez jusqu'à la voiture en piteux état et ouvrez son coffre pour trouver la **courroie de distribution**. Poursuivez vers les collines. Là- bas, il vous faudra fixer la courroie sur le monte-charge. Mais la manipulation ne suffit pas, il manque encore le carburant apte à le faire fonctionner. Revenez au village et discutez avec la femme en pleure près de la fontaine. Celle-ci vous fera part de son malheur et vous déciderez alors de lui venir en aide. Regagnez les collines pour tenter de retrouver son fils. Celui-ci étendu à même le sol se trouve dans l'impossibilité de marcher à cause d'une blessure à la jambe. Partez près de l'épave et ramassez le **trousseau de clefs** entre les deux caillasses. Servez-vous-en pour ouvrir le coffre avant de l'épave et ainsi récupérer le **ruban adhésif**. Rendez-vous ensuite près du monte-charge et fouillez les buissons à proximité pour trouver les **branches**. Combinez ces dernières avec l'adhésif pour constituer une attelle solide et ainsi pouvoir ramener l'enfant au village. Là bas, la mère du gosse vous remettra son **pendentif en argent** en gage de sa gratitude. Parlez avec elle une nouvelle fois pour apprendre son nom puis allez échanger le pendentif contre le **bidon de gasoil** en précisant le nom de la personne qui vous en a fait don. Rejoignez Joy à l'arrière du village puis utilisez le carburant dans la machine. Il ne vous reste plus qu'à actionner le monte-charge pour accéder au monastère. Fouillez les poches du moine pour trouver la **carte magnétique** (un moine passerait-il des commandes sur le net ? :) puis récupérez le **chiffon** sur la rambarde ainsi que la **corde** dans les cagettes de droite. Regardez ensuite dans le panier en osier pour trouver les **tenues de moines**. Joy partira alors en éclaireur et il vous reviendra la tache de bâillonner convenablement le moine afin d'éviter que celui-ci ne donne l'alerte à son réveil. Utilisez alors la corde et le vieux chiffon. Pénétrez ensuite dans le monastère. Une fois à l'intérieur, évitez de parler avec les moines qui vous démasqueront automatiquement. Prenez à gauche et ouvrez la grande porte. Vous débouchez dans une église. Approchez de l'autel puis observez le tableau plus à gauche. Soulevez-le pour découvrir en dessous un interrupteur qu'il vous faudra actionner pour stopper les faisceaux. Passez après cela derrière l'autel et utilisez la carte magnétique dans la statue qui dissimule en fait un lecteur. Ceci aura pour effet d'ouvrir la porte se trouvant en début de salle. Rendez-vous-y sans plus attendre. Un ascenseur et quelques couloirs plus loin vous vous retrouvez en terrasse. Prenez la seule et unique porte prèsente pour vous retrouver en salle de bibliothèque. Récupérez le **livre rouge** et le **livre vert** sur les établis puis trouvez-leur à chacun un emplacement (encastrez-les dans les étagères où il manque un livre, si le son d'un « clic » retentit cela signifie qu'il se trouve bien dans son bon emplacement). Une des étagères effectue alors un demi-tour sur elle-même à la suite du mécanisme que vous déclenchez, approchez-vous-en et tentez d'actionner les deux livres suspect s'y trouvant (1 à gauche, l'autre à droite). Vous vous rendez compte qu'il faut être deux pour résoudre cette énigme et partez à la recherche de votre partenaire. Revenez sur vos pas jusqu'à vous retrouver dans la cour du monastère. Empruntez alors la seconde porte accessible donnant sur les dortoirs des moines. Dans l'un d'eux, vous finissez par trouver Joy parlez-lui de la bibliothèque et conduisez-la jusqu'à bon port. A deux, vous parvenez alors à dégager un passage secret. Une fois dans les couloirs, détachez le **crucifix** du mur dans le but de vous en servir pour forcer la porte derrière vous (amène :). Dans la salle que vous découvrez, récupérez la **bombonne de gaz** dans la caisse, le **masque à gaz** juste au-dessus ainsi que le **couteau suisse** sur la petite table en fond de salle. Retournez ensuite au dortoir et usez de la bombonne dans les conduits d'aération pour ainsi gazer toutes les personnes occupant l'étage inférieur. Revenez ensuite auprès de Joy puis enfilez votre masque avant de pénétrer par la porte métallique. Vous tombez sur un terminal informatique impressionnant par ses structures. Bousillez l'identificateur d'empreintes à grands coups de couteau suisse pour pouvoir accéder dans la salle suivante.
Consultez les ordinateurs en prèsence pour vous rendre compte que le groupe W était sujet à un espionnage plus que fréquent, puis utilisez le Pc en milieu de table (sous la table en fait) pour vous livrer à votre tour à une séance de hacking. Nouvelle difficulté pour cette nouvelle phase de piratage : l'ennemi possède lui aussi la faculté de transformer les noeuds à son avantage. Par là comprenez qu'il vous faudra repasser systématiquement derrière lui si vous désirez conserver la propriété des conduits. Vous serez confrontez comme lors de la dernière épreuve à deux IA mais la seconde ne pourra interchanger la propriété des couleurs. Notez aussi que seul le deuxième opposant tentera de vous intercepter, le premier favorisant la conquête des noeuds. Augmentez le poids des noeuds dés que possible et favorisez l'approche des centres communiquants. Soyez patient et colonisez au maximum les noeuds pour avoir accès au disque dur des pseudo-moines. Empruntez ensuite l'autre porte. Approchez-vous de l'étagère et observez la statuette africaine. Faites ensuite pivoter sa tête puis appuyez sur l'interrupteur découvert. Un placard dans le meuble du bureau laisse alors entrevoir une tour d'ordinateur. Vous l'avez compris, c'est reparti pour une session hacking (c'est qui commence à aimer ça notre Largo :). L'originalité même du circuit en prèsence est contenue dans le fait que tous les noeuds de départ ne sont constitués que d'une seule pièce. La meilleure méthode consiste à augmenter le poids des noeuds d'un rond à la fois. Ainsi vous aurez continuellement une longueur d'avance sur votre adversaire. Prenez votre temps, et exploitez au maximum la faculté que eux non pas : prendre à votre avantage la couleur des conduits. En suivant ces quelques conseils, la bataille sera certes longue mais facile. Comme d'habitude cette victoire vous donne libre accès aux données de l'ordinateur investi. Il vous faut à prèsent quitter les lieux au plus vite, revenez sur vos pas et combattez

les trois individus qui refond surface (pensez que vous pouvez avoir recours aux objets avec Largo). Affrontez les quatre autres types dans la cour du monastère puis redescendez avec le monte-charge, une fois l'avoir actionné, pour en finir avec la Sardaigne.
Sans même repasser par votre bureau, vous revoilà au Mexique où votre mission consiste à récupérer un DVD aux données plus que compromettantes. Coupez le grappin avec la pince pour obtenir une corde. Puis utilisez une nouvelle fois la pince sur la corde. Servez-vous du résultat en l'adaptant sur la clôture. Coupez ensuite la grille grâce à la pince puis infiltrez la base. A quatre pattes, il vous faut ramper en échappant à la vigilance des gardes. Pour ceci, déplacez-vous uniquement derrière les murets. Une fois suffisamment près, appuyez sur le beeper remis par Simon. La voie sera alors on ne peut plus libre. Montez les escaliers et fracturez la porte à l'aide du pied de biche. Une fois à l'intérieur de l'entrepôt prenez la **fiole d'acide** sur la table au centre de la pièce ainsi que le **tube de somnifères** sur l'établi plus à droite puis, observez les deux interrupteurs rouges afin d'en saisir le mode de fonctionnement. Passez ensuite par l'une des deux portes pour accéder à la salle du vivarium où vous récupérez la **bobine de fil** dans le coin bas droite de l'écran. Revenez jusque dans la première salle et approchez du générateur en hauteur de quelques marches. Fixez alors le fil contenu dans la bobine sur le détecteur de fumé ressemblant vaguement à un lustre rétro. Puis, placez le grappin à l'extrémité du fil. Finissez ce bricolage maison en remettant une couche de ficelle sur l'édifice puis laissez couler quelques gouttes d'acide sur la « chose ». Une fois le sas déverrouillé, passez dans la pièce suivant où il vous sera possible de descendre d'un étage via un ascenseur en marche (ce qui se fait plutôt rare dans le coin). Utilisez l'élévateur droit devant vous afin d'avoir accès au labo. Là-bas, vous devez tenter de déverrouiller la porte donnant au sas en jouant au jeu des Clenches. Le principe de jeu n'est pas trop compliqué à saisir, prenez en compte qu'il vous faut débloquer quatre verrous situés les uns en dessous des autres mais qu'il vous est impossible de bouger l'un d'entre eux lorsqu'un des verrous se trouvant au-dessus de lui se trouve soit dans la même position soit dans celle que vous tentez d'atteindre. Jouez alors sur cette règle et faites ressortir et rentrer les verrous jusqu'à les débloquer à tour de rôle dans l'ordre allant de bas en haut.
Derrière cette porte se trouve le DVD de vos préoccupations et du même coup votre billet de retour pour New York (après un court affrontement que vous réglerez sans problèmes à l'aide de votre ami Simon).
Une fois dans les locaux du groupe W commencez par visionner le DVD sur votre ordinateur puis descendez jusqu'au central informatique afin de consulter le mail sécurisé de Sharon. Dans le hall de son appartement, frappez à la porte avec insistance jusqu'à ce que Largo prenne l'initiative d'entrer. Vous vous rendez compte, mais trop tard, que vous êtes tombé en plein dans un traquenard. A votre réveil, enfilez le smoking trouvé dans l'armoire puis ramassez la paire de **ciseaux** sur la petite table du fond. Passez ensuite dans le coin salon puis récupérez l'**épingle à cheveux** sur la petite table ronde. Utilisez les ciseaux pour découper une plaque de carton dans le paravent que vous glisserez sous la porte. Introduisez ensuite l'épingle à cheveux dans la serrure et la clef sera à vous. Dans la pièce voisine, prenez la **règle en plastic** sur la table du salon ainsi que le tube de **colle forte** dans le coin bureau. Passez dans la cuisine pour prendre la **fourchette** sur le comptoir puis la **bouteille de bourbon** posée sur la table. Repassez côté salon puis déversez le contenu dans l'aquarium histoire d'aider les poissons à passer le temps. Vous récupérez alors le trousseau de clefs et il vous faut quitter l'appartement au plus vite. Sans perdre de temps, filez par la fenêtre du couloir.
De retour à Sarjevan vous piratez le système de mails de votre propre boîte. La méthode à suivre pour espérer réussir est la suivante : commencez par posséder le plus de noeuds possibles puis augmentez le poids au maximum des deux noeuds débouchant dés la sortie de l'IA. Il vous faut ensuite calculer le temps d'agissement qu'il lui reste pour agir et en profiter pour infiltrer le réseau adverse dans un bon timing. C'est-à-dire qu'au moment où elle disparaîtra (pour réapparaître 2 tours plus tard) vous vous trouverez en possession des données et sur le-qui-vive, au plus haut de la branche située la plus à droite. Telle est la seule est unique manière de sortir de ce cul-de-sac en possession des données. Après ce nouveau succès descendez parler à Selma puis consultez vos fiches persos sur l'ordinateur portable afin d'en savoir un peu plus sur Jenny. Trouvez ensuite Joy dans la cour et faites-lui part de vos insolites découvertes. Continuez votre chemin par la gauche et une fois avoir monté quelques marches vous retrouverez Simon qu'il vous faudra à son tour informer. Retournez ensuite dans le bureau de Lario et contactez Kerensky. Celui-ci vous conseille de pirater le FBI. Chose totalement absurde que vous accepterez.. La vitesse est de mise dans cette dernière session de hacking. Contrairement aux fois précédente on ne peut se permettre d'assurer la mise en colonisant le maximum d'espace. Au commencement passez par la gauche puis en haut, jusqu'à prendre possession du noeud à répercussion le plus proche du réseau ennemi. A vous ensuite de gérer par rapport aux temps d'attaque de vos adversaires. Deux ordinateurs sont à fouiller avant de retourner jusqu'à sa base principale et deux IA s'opposent à vous. Prenez ensuite contact avec Salma puis retournez à votre bon vieux PC. Tentez de sortir dehors pour faire avancer l'intrigue : les troupes de Jenny Lucas viennent de débarquer sur l'île ! Ressortez par l'arrière de la pièce (sortir par l'avant entraînerait votre mort immédiate) et ramassez le **collier** dans les escaliers. Retournez au sous-sol, non pas pour vous cacher mais pour trouver une solution. Avancez dans les couloirs souterrains jusqu'au générateur de courant. Baissez-vous pour

ramasser le **câble électrique** puis couper le courant. Placez ensuite le câble en toute sécurité sur l'armoire puis relever le levier pour rétablir le courant. La manipulation aura pour effet d'éliminer un des gardes. Revenez sur vos pas et passer par la grille venant de s'ouvrir. Déplacez la statue du moine pour assommer un second garde puis faites demi-tour pour vous rendre jusqu'à la salle des dalles lettrées. Avancez jusqu'à celle représentant une image puis déposez le collier juste devant. Remontez à l'étage et brisez le petit vase jaune se trouvant dans l'encastrement du mur. Le bruit aura pour effet d'alerter un troisième garde qui tombera alors dans le piège des dalles. Vous pouvez à prèsent sortir en terrasse, dirigez-vous près des cloches et utilisez la corde pour pendre l'homme se trouvant en dessous. Vous finissez par tomber sur Joy, mais les retrouvailles sont de courte durée car un groupe de quatre hommes vous attaquent. Servez-vous du pouvoir de Joy pour endormir les ennemis vous posant le plus de problèmes. Privilégiez l'utilisation de Largo pour les attaques car il demeure largement plus puissant que son garde du corps (cherchez l'erreur :).

Sur le cargo

Récupérez le **grappin** aux abords du bateau puis passez par l'arrière. Forcez l'armoire métallique avec le grappin puis récupérez la bobine de **fil électrique** à l'intérieur. Servez-vous des anneaux pour accrocher le fil et ainsi constituer un piège. Finissez par sonner la cloche afin d'attirer l'ennemi. Continuez votre chemin puis rebranchez le communicateur. Poursuivez par la droite puis passez discrètement derrière les gardes. Prenez le **sceau** et revenez sur vos pas afin de remplir ce nouvel objet d'eau. Retournez voir les deux gardes toujours aussi attentifs et déversez l'eau à leurs pieds. Revenez au communicateur et enclenchez l'interrupteur rouge à sa gauche pour électrocuter les deux gêneurs. Approchez leurs dépouilles et sautez par-dessus bord en vous accrochant à la corde. Faites tomber le garde grâce à votre grappin puis remontez sur le pont. Prenez tout droit et utilisez l'échelle pour monter. Récupérez la **clef plate** ainsi que la **corde** plus à droite, au bas de quelques marches, puis rentrez dans les compartiments. Descendez dans les couloirs jusqu'à trouver la **gaffe brisée** puis remontez tout en haut pour vous glisser dans les conduits d'aération. Prenez à droite et stoppez le ventilateur avec la gaffe pour récupérer la **clef de berne** sans encombres. Partez à l'autre bout du conduit utiliser cette clef sur la grille. Vous pourrez alors couper l'arrivée de vapeur. Ressortez de votre tanière pour redescendre vers les cales (vive les aller-retours). Poursuivez la visite discrète jusqu'à l'endroit où jadis se trouvait l'arrivée des vapeurs. Prenez le conduit autrefois inaccessible et saisissez-vous de la **burette d'huile** sur le mur gauche. Continuez votre ascension par le bas et utilisez l'huile sur la grille grippée. Une action qui signifie pour vous une nouvelle balade à quatre pattes dans les conduits bien crasseux. Arrivé à l'extrême du tube, laissez tomber votre clef sur le garde en faction juste au-dessous de vous puis servez-vous de la corde pour vous constituer un moyen d'atteindre la salle inférieure en l'attachant aux châssis de la grille. Allez ensuite parler à Salma dans sa prison pour entamer un rude combat. D'un côté quatre gardes surentraînés, de l'autre un milliardaire doté d'une logique à toute épreuve. La bataille s'annonce déjà captivante… La technique consiste ici à vous servir de l'extincteur pour aveugler les hommes de main de Jenny puis d'en profiter pour les attaquer à grands coups de pieds (attaque plus forte par rapport aux poings). Tant qu'ils seront neutralisés par la vapeur dégagée par l'extincteur vous éviterez tout dégât. Malheureusement « l'objet magique » ne durera pas éternellement et s'épuisera après un certain nombre d'utilisation. Néanmoins, à ce moment-là, vous aurez éliminé deux hommes voire trois pour les plus costaux d'entre vous. Usez alors de l'esquive et du couteau pour en finir. Une fois tiré d'affaire (pour l'instant), montez les quelques marches puis tapez le code 882 sur l'ordinateur accroché au mur dans le but d'ouvrir la porte. Vous vous retrouvez alors dans la salle d'armement. Ouvrez la mallette et prenez le **détonateur** puis ramassez près du bidon vert le **pain de C4** se trouvant à terre. Ressortez et descendez les escaliers par la gauche. Non loin se trouve un baril vert sur lequel vous trouverez un **minuteur**. Combinez les 3 objets afin de vous constituer une bombe puis placez- la dans la caisse de munitions de la salle d'armes. Remontez par l'échelle présente dans la même salle puis prenez la fuite devant l'escouade ennemie jusqu'à vous retrouver à air libre. Jenny Lucas, alias Helena Deckovar vous rattrape tout de même. Et le combat devient la seule issue possible. Face à cette femme puissante et déchaînée Largo ne détient pas la moindre chance. Il vous faudra donc de nouveau ruser. Commencez par lui jeter le baril d'essence puis profitez de son aveuglement pour lui lancer votre couteau de combat. Quittez ensuite le cargo qui menace d'exploser puis retournez à vos affaires un peu plus classiques de milliardaire en blue-jean !

Fin

CHEAT MODE

A l'écran principal, faites Select, , , , , , , et . Le menu des triches sera accessible.

Le Chat Chapeauté

© Vivendi Universal Games / Magenta Software 2004

CHEAT CODES

Plus de vie

Faites Haut, Bas, , L2, L1, Bas, Haut, Bas,Bas, Haut.

Plus de magie

Faites L1, Bas, L1, L2, , Bas, Haut, Bas, Haut, Haut.

Le Maillon Faible

© Activision 2002

CODES POUR LE MODE CHAMPIONNAT

2ème manche
Positionnez-vous sur Gautier, appuyez sur la touche et faites Gauche, Haut, Droite, Droite, Droite, Droite, Bas, Haut.
3ème manche
Positionnez-vous sur Guillaume, appuyez sur la touche et faites Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Haut, Gauche, Droite.

PARTICIPER AU CHAMPIONNAT AVEC CYRIL, LE CHAUFFEUR LIVREUR

Niveau 2
Positionnez-vous sur Bernard, appuyez sur la touche et faites Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut. Vous vous retrouverez sur Cyril. Bonne chance.

3ème manche
Positionnez-vous sur Jean-Marc, appuyez sur la touche et faites Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite, Haut, Droite, Gauche.

Le Manoir Hanté

© Take 2 Interactive / High Voltage 2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Armes

Pendant le jeu maintenez droite sur le D-pad, et appuyez sur □ , □ , △ , △ , ○ , ○ , ○ , X.

Choix du niveau

Pendant le jeu maintenez droite sur le D-pad, et appuyez sur ○ , ○ , □ , △ , △ , □ , ○ , X.

Invincible

Pendant le jeu maintenez droite sur le D-pad, et appuyez sur □ , ○ , ○ , ○ , □ , ○ , △ , X.

Zeke invisible

Pendant la scène d'intro maintenez enfoncé X + □ + L1 + R1 jusqu'à l'écran titre.

Zeke squelettique

Lorsque l'écran des copyrights apparait, maintenez les touches △ + ○ + □ + X enfoncées.

SANTÉ AU MAXIMUM

Lorsque vous êtes dans une situation difficile au niveau santé, sauvegardez le jeu, puis rechargez la partie pour retrouver la forme.

Le Mans 24 Heures

© Infogrames / Melbourne House 2001

CHEAT MODE

Dans le mode championnat, entrez les codes suivants à la place des noms.

ACO	Toutes les voitures
HEINEY	Voir les crédits
NUMBAT	Tous les championnats
SPEEDY	Tous les circuits
WOMBAT	?

Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique

© Buena Vista Interactive / Traveller's Tales 2005

CHEAT CODES

Cheat mode
Sur l'écran titre (là où l'on vous dit de presser Start) appuyez sur ⊗ puis, maintenez L1 + R1 et faites : Bas, Bas, Droite, Haut. Le message précisant qu'il faut appuyer sur Start va se colorer en vert pour confirmer la réussite de l'opération. Vous pouvez désormais faire n'importe lequel des codes suivants :

Invincibilité
Pendant le jeu, maintenez L1 et faites Bas, Haut, Bas, Droite, Droite. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver.

Zapper le niveau
Pendant le jeu, maintenez L1 et faites Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Haut. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver.

Choix du niveau
Sur l'écran de sélection du niveau, maintenez L1 et faites Haut, Haut, Droite, Droite, Haut, Droite, Bas. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver.

Le plein de santé
Pendant le jeu, maintenez L1 et faites Bas, Gauche, Gauche, Droite. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver.

+ 10000 pièces
Pendant le jeu, maintenez L1 et faites Bas, Gauche, Droite, Bas, Bas. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération.

Toutes les aptitudes
Pendant le jeu, maintenez L1 et faites Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération.

Tous les niveaux bonus
Dans le menu des bonus, maintenez L1 et faites : Bas, Bas, Droite, Droite, Bas, Droite, Haut.

Le Monde de Nemo

© THQ / Traveller's Tales 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Sur le chemin de l'école

Commencez par nager en passant dans les anneaux de bulles. Plus loin, vous arriverez à l'école, mais il manquera un de vos camarades. Allez le chercher vers la droite, il y aura un coquillage qui vous barrera la route, passez par le bas. Il y aura le compagnon de l'école dans un trou. Ramenez-le ensuite à ses amis. Prenez la perle qu'il a laissé tomber et allez la mettre dans le coquillage. Plus loin il y aura des rochers, foncez dedans pour pouvoir passer. Vous allez faire la course avec vos camarades et si vous gagnez, vous recevrez une étoile. Cassez les petits coquillages et vous serez à l'école

Niveau 2 : Excursions

Nagez dans les anneaux et tuez tous les coquillages, vous allez ensuite rejoindre vos compagnons. Suivez ensuite la raie et sautez comme vos amis sur les éponges, puis ensuite continuez de suivre la raie. Passez par les trous pour rejoindre vos camarades, faites encore la course avec la raie en passant dans les anneaux pour ne pas la perdre.

Niveau 3 :Le grand large

Traversez toutes les colonies de poissons en les enfermant dans les bulles puis en leur fonçant dessus, ça vous apportera des points. Plus loin, vous vous retrouverez à côté d'une chaîne, vous devez tout traverser en faisant attention au courant. Une fois que vous serez arrivé au bateau, vous reviendrez vers ce dernier et vous devrez vous dépêcher car le pêcheur veut vous attraper. Dans tous les cas, vous vous ferez attraper.

Niveau 4 : A la recherche du masque

Vous devez vite récupérer le masque en allant le plus vite possible. Il y aura plusieurs pauses qui vous serviront de point de contrôle et vous devrez tout le temps nager le plus vite possible. Une fois cette descente finie, vous chercherez de l'aide en évitant les poissons qui arrivent par derrière.

Niveau 5 : Rattraper Dorry

Vous devez rattraper Dorry en vous aidant des anneaux qu'elle laisse derrière elle. Vous allez la rattraper et elle repartira trois fois au total.

Niveau 6 : Le champ de mines

Vous contrôlez Dorry et vous devez suivre le requin. Une fois que vous serez arrivé au champ de mines, vous devrez sauter sur les mines (jamais plus de trois fois sinon Boom) et trouver la fin du circuit. Vous devrez reprendre une course contre le requin entre les champs de mines. Vous allez avoir un point de contrôle après les mines et vous reprendrez votre course dans un tunnel. Poursuivez-le en passant dans tous les cercles en faisant attention aux fumées noires.

Niveau 7 : Le sous-marin

Vous commencez avec Marin et vous êtes poursuivi par le requin. Nagez très vite et quand un point d'exclamation apparaîtra, esquivez-le (exemple : vous êtes en haut, vous allez immédiatement en bas) après cette course vous vous

retrouvez avec Dorry, traversez cette pièce en récoltant tout ce que vous pouvez et vous devrez aller appuyer sur le bouton vert à côté d'un compteur pour ouvrir la porte. Après la porte, votre poursuite contre Bruce reprend (si vous perdez vous reviendrez là) vous devez encore une fois éviter toutes ses attaques et plus loin vous retomberez dans une salle, vous devez faire tomber la boule verte avec une flèche. L'interrupteur de la porte se trouve juste après le passage que la boule a ouverte. Quand on descend c'est à gauche. La porte est ouverte et une fois dehors, vous reprenez une poursuite. Apres cette cavalcade, vous allez être confronté à un casse-tête. Il faudra vous armer de patience et une fois fini, appuyez sur le bouton en haut à gauche.

Niveau 8 : Cache-cache

Le premier se trouve en bas du bateau à droite, il faut appuyez sur X pour le trouver. Pour le deuxième, allez vers la droite, vous trouverez une clef, prenez-la et allez vers le coffre à droite. Le troisième se trouve dans une maison avec plein de tubes de plusieurs couleurs. Il faut passer par la gauche en bas. Le 4ème vous devez faire tomber les noix de coco qu'il y a sur les palmiers. La 5ème se trouve sur un mur, il faut refaire un casse-tête.

Niveau 9 : En quête du masque

Vous commencez avec Dorry, allez tout droit et quand vous aurez retrouver Marin, nagez le plus vite possible tout droit. Il sera à côté d'un gros tuyau là vous devrez faire équipe pour le passer. Commencez avec Dorry. Faites tomber la grosse boule avec Marin, allez ouvrir la trappe en passant par le tuyau du bas à droite. Vous devrez un peu plus nager après Marin et vous serez encore face à des tuyaux. Prenez Dorry et en haut, faites tourner la roue. Avec Marin, passez dans le petit trou. Refaites pareil ce coup ci, et le prochain vous devrez encore faire un casse-tête. L'étape suivante vous devez enlever un écrou, faire tourner les deux roues avec Dorry et avec Marin, ouvrir la porte au fond. Amenez Dorry au masque tout au fond.

Niveau 10 : A la recherche de la beaudroie

Vous devez éviter les attaques du monstre pendant que Dorry lit les écritures du masque.

Niveau 11 : Le mont wannahockalouguie

Commencez par suivre la crevette et une fois au bout, vous devrez boucher tous les trous d'air. Il y a des pierres qui tiennent à peine, vous pouvez les pousser et les faire tomber sur le trou où se trouvent les bulles. Recouvrez aussi la pancarte et retournez les dessins dessus. Sur les visages juste avant les bulles, faites X sur celui de droite, gauche, milieu, gauche, droite. Pour le prochain mur de bulles, vous devez foncer sur le petit endroit où se trouve la flèche. Ca fait descendre un petit plongeur qui bouchera le trou. Pour le troisième vous devez encore faire un casse-tête. Vous allez ensuite devoir faire l'épreuve ultime. Vous devez passer dans tous les anneaux de feu.

Niveau 12 : La course aux méduses

Vous commencez la course contre Dorry et vous devez sauter sur le plus de méduses possible pour gagner la course. Après la course, vous devez sauter sur les méduses et sortir de ce champ. Une fois dehors, vous reprenez la course avec Dorry. Comme la première course, vous devez arriver en premier.

Niveau 13 : Entraînements avec Gill

Commencez par suivre Gill avec les anneaux qu'il laisse derrière lui. Ensuite vous devrez aider la crevette à ranger les escargots. Tapez leur dessus pour que tous soient rangés. Une fois fait, vous reprenez la course avec Gill et il vous amènera devant un ballon. Vous devez faire passer le ballon dans tous les cercles bleus. Une fois fini, vous devez encore une fois suivre Gill.

Niveau 14 : Le courant Est Australien

Vous commencez avec Marin, et vous devez poursuivre Dorry. Après cela, vous devrez avec Dorry retourner toutes les tortues pour trouver les cinq petites tortues. Vous allez devoir partir dans un autre courant en faisant la course et vous

devrez finir premier (aidez-vous des anneaux pour aller plus vite).

Niveau 15 : Le plan

Dirigez-vous vers la gauche, au fond de l'aquarium il y a un crâne avec une pierre rouge à l'intérieur, prenez la pierre et allez la mettre dans l'engrenage du moteur en la plaçant dans le bec gris au dessus des palmes qui tournent. Allez à gauche, rentrez dans la « petite maison », puis prenez la pierre rouge et placez-la dans le petit tuyau vert qui l'aspirera. Faites-le ensuite passer par le violet un peu plus haut et allez le récupérer. Allez le placer lui aussi dans le bec gris au-dessus de l'engrenage. Allez maintenant à droite de l'aquarium. Une fois devant la carcasse du bateau, passez par l'étage du bas pour récupérer une bille rouge qui se trouve sur le pont du bateau. Allez ensuite l'amener dans la turbine. Allez chercher une perle qui se trouve dans le dernier des coquillages à droite. La dernière bille se trouve dans le scaphandre, vous devez pousser la porte en fonçant dessus avec X. Prenez la perle et allez l'amener à la turbine. Quand toutes les palmes seront bloquées, vous aurez réussi.

Niveau 16 : A la recherche de la baleine

Vous commencez avec Marin et vous devez éviter de vous faire manger par la baleine. A la fin du circuit, vous êtes obligatoirement avalé. Une fois dedans, vous contrôlez Dorry et vous devez aller au fond de sa gorge. Vous devez éviter les gaz et une fois au bout, vous devez traverser le fond de sa gorge en faisant attention à tous les dangers. Une fois au bout, il vous reste une petite course à faire et vous sortirez de la baleine.

Niveau 17 : Egouts

Traversez les égouts et quand vous arriverez au courant fort, vous devez monter et prendre le passage en nageant à contresens. La deuxième porte se trouve en bas, après ça, nagez et entrez dans les engrenages. Pour les activer, foncez sur le bouton. Traversez tous les égouts, vous allez arriver dans des gros tuyaux, vous allez ensuite être transporté dans les côtés des égouts, à un endroit, l'eau monte et descend, vous devez sauter par dessus la grille quand l'eau est au plus haut niveau. Parcourez ensuite les rangées de pics et plus loin vous arriverez à la sortie des égouts.

Niveau 18 : Sauvé du filet

Trouvez Dorry et faites action sur elle. Elle dira à un poisson de nager vers le bas. Répétez cette action jusqu'a ce que tous les poissons nagent ensemble vers le bas. Faites attention aux boulons qui tombent dans l'eau. Le jeu se termine mais vous pouvez toutefois vous amuser à ramasser les étoiles et tous les secrets.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran start

Choix du niveau

Faites △ , △ , △ , □ , □ , ○ , □ , △ , ○ , □ , △ , □ , △ , □ , △ , ○ , △ , △

Invincibilité

Faites △ , □ , □ , ○ , ○ , ○ , △ , △ , □ , □ , □ , ○ , ○ , ○ , ○ , □ , △ , ○ , ○ , ○ , □ , ○ , △ , ○ , ○ , □ , ○ , ○ , △ , □ , ○ , ○ , ○ , △

Credits:

Faites △ , □ , ○ , △ , △ , □ , ○ , △ , □ , ○ , △ , □ , □ , ○ , △ , □ , ○ , △ , □ , ○ , ○ , △ , □ , ○

Niveau secret

Faites

Le Monde Des Bleus 2002

© Sony 2001

OBTENIR LE LEISTER SQUARE PITCH

Remportez la coupe d'Europe en mode Maître pour avoir le Leister Square Pitch.

EQUIPE ALL STARS

Equipe Africa All-Stars

Remportez l'Africa Cup pour débloquer l'équipe Africa All-Stars.

Equipe America All-stars

Remportez l'America Cup pour débloquer l'équipe America All-Stars.

Equipe Asia All-stars

Remportez l'Asia Cup pour débloquer l'équipe Asia All-Stars.

Equipe All-Stars de la ligue allemande

Remportez la ligue allemande pour débloquer l'équipe All-Stars de la ligue allemande.

SÉQUENCE DES CRÉDITS

Remportez la Coupe Timewarp pour débloquer une option sur le menu principal qui vous permettra de voir la séquence des crédits.

Le Monde des Bleus 2003

© Sony 2002

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivanst dans le menu principal. Entrez le de nouveau pour l'annuler.

Argent illimité

Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Haut

Argent illimité pour une seule saison

Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, L1

Compétences au max pour les équipes customisées

Haut, Haut, R1, L2, Haut, L1

Présentateurs rapides

L2, R2, R1, R2, L2, R2

Voir les credits

L2, L1, L1, L2, L2, L2

Sons de ferme

L1, L1, R2, Haut, Bas, Droite

Sons de Clown

L1, L1, L2, R2, R2, R1

Séquences FMV

L2, L1, L1, L1, L2, L2

Le Monde des Bleus : Nouvelle Génération

© Sony 2004

CHEAT CODES

Les codes suivants sont à effectuer sur le menu principal. Un message s'affichera s'ils sont correctement entrés.

Tous les stades
L2, L2, L1, R1, gauche, haut, gauche, bas

289 928 000 argent
L1, L1, R1, bas, gauche, droite

Le Parrain

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause et faites les manipulations suivantes pour débloquer les effets correspondants.

5000 dollars

, , , , , L3

Munitions au max

, Gauche, , Droite, , R3

Energie au max

Gauche, , Droite, , Droite, L3

Toutes les vidéos

, , , , , L3

ARGENT ET RESPECT ILLIMITÉ

Après avoir terminé la première mission, sauvegardez votre partie et quittez le jeu avant de répondre au téléphone. Rechargez votre partie pour constater que vous avez gagné $500 et 500 points de respect supplémentaire. Vous pouvez sauvegarder à nouveau et recommencer l'opération pour accumuler davantage d'argent et de points de respects.

Le Pôle Express

© THQ / Blue Tongue Entertainment 2004

LE CHEF

Lorsque vous aurez passé le chef pour récupérer le billet de train et que vous l'aurez rendu au jeune garçon asiatique, vous n'aurez plus rien à craindre du chef qui est à présent de bonne humeur.

Le Retour De La Momie

© Universal Studios / Blitz Games 2001

INVINCIBILITÉ

Avec Rick O' Connell allez à Ahm Shere (au centre de cet endroit) puis mettez le jeu en pause et faites : haut, bas, gauche, R1, R3, △ . Vous reviendrez au début du niveau en étant invincible.

Le Roi Arthur

© Konami / Krome Studios 2005

SPÉCIALISATION

Lorsque vous devez distribuer des points pour développer les compétences de vos personnages, privilégiez l'archerie afin de pouvoir tirer deux flèches en même temps.

FLÈCHES EXPLOSIVES

Pendant la partie, faites la manipulation suivante pour acquérir les flèches explosives plus tôt dans l'aventure : maintenez L2 + R2. Relachez et faites : □ , ✕ , ○ . Prenez les flèches et maintenez △ .

Le Roi Scorpion : L'Ascension de l'Akkadien

© Universal Interactive / Point of View 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez la pause pendant le jeu et effectuez les manipulations suivantes. A chaque fois, vous entendrez un son pour confirmer la validité du code.

Tout débloquer

Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , R2.

Santé et munitions max

Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , .

ennemis à grosses têtes

Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , R2.

Petits ennemis

Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , .

Club de boucher

Start to pause game play, then press Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche (Uniquement valable après avoir déverrouillé l'option des armes à une main)

Minotaure

Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Droite (Uniquement valable après avoir déverrouillé l'option des armes à une main)

TOUS LES BONUS

Pendant la partie, mettez le jeu en pause et faits haut, bas, gauche, droite, gauche, droite, et R2. Un son confirmera la bonne entrée du code.

TOUTES LES ARMES ET ÉNERGIE INFINIE

Mettez le jeu en pause et faites haut, bas, gauche, droite, gauche, droite, et .

Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau

© Vivendi Universal Games 2002

BATTRE LE BOSS DE FIN

Pour battre le boss final, placez-vous entre le cavalier noir et la tête du Nazgûl. Frappez avec votre épée jusqu'à ce qu'il s'envole et qu'il vous envoie des boules d'énergie. Esquivez-les et attendez qu'il passe eu dessus de la tour pour monter et lui décocher une flèche.

TRICHE

Esprit illimité (Gandalf)

Terminez le jeu et trouvez au moins 12 secrets.

Munitions illimitées (Frodon et Aragorn)

Terminez le jeu.

Santé illmitée

Terminez le jeu et battez plus de 400 ennemis.

Pouvoir de l'Anneau illimité (Frodon)

Terminez le jeu en utilisant l'anneau moins de 3 fois.

ARME SECRÈTE POUR ARAGORN

Approchez-vous de l'arbre situé devant le deuxième campement où sont postés des trolls et des loups, et avancez pour trouver Gollum. Celui-ci vous donnera un poisson qui fera office de nouvelle arme pour Aragorn.

Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi

© Electronic Arts 2003

CHEAT CODES

Mettez la pause pendant le jeu, maintenez les touches L1 + L2 + R1 + R2 enfoncées et effectuez les manipulations suivantes. Les codes marqués d'une étoile nécessite de terminer le jeu une première avant de pouvoir être utilisés.

Mode parfait*

○ , Bas, △ , ✕

Toutes les attaques*

Haut, Bas, △ , □

Invinsibilité*

□ , ○ , □ , Haut

Santé max*

□ , □ , ○ , ○
ou
△ , bas, ✕ , haut

Armes de jet illimitées

□ , □ , Bas, ○

Personnage puissant*

△ , Haut, △ , Bas

Cible*

Bas, ○ , Haut, □

Combo 4 coups pour Aragorn*

Haut, □ , △ , Bas

Niveau 8 pour Aragorn

Haut, □ , △ , Haut

Combo 4 coups pour Faramir*

✕ , □ , Haut, ✕

Niveau 8 pour Faramir

○ , Bas, Bas, Bas

Combo 4 coups pour Frodon*

Bas, □ , Bas, ○

Niveau 8 pour Frodon

○ , ○ , Bas, Bas

Combo 4 coups pour Gandalf*

Bas, △ , Haut, ○

Niveau 8 pour Gandalf

○ , □ , Bas, Bas

Combo 4 coups pour Gimli*

△ , □ , Haut, A

Niveau 8 pour Gimli

✕ , ○ , Bas, □

Combo 4 coups pour Legolas*

✕ , ○ , △ , □

Niveau 8 pour Legolas

○ , Haut, Haut, Bas

Combo 4 coups pour Merry*

△ , ✕ , □ , □

Niveau 8 pour Merry

Bas, △ , ✕ , □

Combo 4 coups pour Pippin*

✕ , ✕ , Bas, ○

Niveau 8 pour Pippin

□ , Haut, Haut, ○

Combo 4 coups pour Sam*

Haut, Bas, △ , △

Niveau 8 pour Sam

○ , ○ , △ , △

Jouer avec Faramir

✕ , ✕ , △ , △

Jouer avec Frodon*

○ , □ , □ , ✕

Jouer avec Merry*

✕ , Bas, Bas, ✕

Jouer avec Pippin*

△ , ○ , □ , Bas

Gagner 1000 point d'expérience avec Aragorn

Haut, □ , △ , ✕

Gagner 1000 point d'expérience avec Frodon

Haut, △ , Haut, Bas.

Gagner 1000 point d'expérience avec Gandalf

○ , △ , Haut, Bas

Gagner 1000 point d'expérience avec Gimli

○ , ○ , ○ , ✕

Gagner 1000 point d'expérience avec Legolas

✕ , △ , Haut, ✕

Gagner 1000 point d'expérience avec Sam

△ , ✕ , Bas, ✕

TUER GOLLUM

Pour tuer Gollum dans la dernière mission du jeu, faites en sorte qu'il se trouve proche du bord et poussez-le pour le faire tomber dans le vide. Pour cela, frappez-le pour lui faire perdre l'équilibre et appuyez sur R2. Vous devez recommencer jusqu'à ce qu'il tombe définitivement.

Le Seigneur des Anneaux : Le Tiers Âge

© Electronic Arts 2004

VOIR VENIR

Pour aborder les combats tranquillement, développez au maximum les compétences de l'elfe. En plus des sorts de soin, celle-ci peut acquérir un sort permettant de ressusciter n'importe quel personnage dès qu'il meure. Lors d'un combat, vous n'avez plus qu'à utiliser ce sort sur chacun de vos personnages pour devenir quasiment immortel.

VAINCRE LE BALROG

Le Balrog est le premier adversaire vraiment sérieux auquel vous serez confronté. Pour le battre, équipez-vous de pierres elfiques dotées de la protection contre le feu et stockez un maximum de médecine elfique. Utilisez-les régulièrement avec Gandalf pour ressusciter vos personnages avec un maximum d'efficacité, et utilisez vos meilleures attaques pour le vaincre.

L'ÉPÉE D'ISILDUR

Voici un bon moyen de commencer l'aventure avec une excellente arme. Avancez une partie jusqu'à ce que vous puissiez faire le chapitre d'Osgiliath en mode maléfique pour obtenir l'épée d'Isildur. Sauvegardez alors sur une partie qui n'en est qu'au tout début pour que Berethor puisse bénéficier de cette arme qui peut infliger de terribles dégâts.

LES COMPÉTENCES

Vous ne pouvez développer les compétences d'un personnage qu'en utilisant les compétences qu'il a déjà acquises. A chaque fois qu'un personnage utilise une compétence avec succès, il gagne un point de compétences dans une catégorie en particulier. C'est pourquoi il faut garder un oeil sur le menu "Savoirs" pour choisir les meilleurs compétences à développer et à utiliser. Inutile donc de se faire de l'expérience en utilisant simplement les attaques de base.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Voici une petite solution du Seigneur Des Anneaux : Le Tiers Age. Cependant, le jeu étant fort linéaire (et peu stratégique), nous nous attarderons principalement sur quelques tactiques de combat contre les boss les plus retors, les quêtes annexes, sans pour autant oublier de décrire succinctement le cheminement. Ceci étant dit, nous pouvons sortir notre épée du fourreau et commencer notre périple.

Note : Ce cheminement vous présentera la marche à suivre pour compléter à 100% chaque chapitre du jeu et vous donnera quelques conseils pour battre les monstres les plus puissants. En outre, n'oubliez pas de consulter l'astuce Mode Maléfique pour savoir ce que vous pourrez obtenir comme objets ou armes supplémentaires, ceci pouvant vous faciliter parfois la tâche dans le mode principal.

Chapitre 1 : Eregion

Commencez à avancer pour trouver un coffre qui renferme un Bouclier d'éclaireur Gondorien 3A pour Berethor. Notez que certains coffres seront gardés par des ennemis. Une fois que vous vous serez équipé dudit bouclier, continuez votre route pour arriver à un premier embranchement. Prenez alors à droite pour trouver un autre coffre. Continuez votre route en prenant par la gauche puis en continuant par le Nord. Les deux coffres suivants qui seront sur votre chemin contiendront des Lembas et une feuille de Longoulet. Poursuivez pour trouver une sauvegarde et accessoirement terminer votre première quête qui vous rapporte 330 Exp. A gauche de la sauvegarde, n'oubliez pas d'ouvrir un autre coffre. Passez ensuite par la porte de droite, ramassez ce qui traîne dans les coffres puis sortez par la porte de gauche pour continuer votre route. Avant cela, ouvrez le coffre qui se trouve à gauche (sous les arches), ainsi que les deux coffres dans la pièce du château qui se trouvent un peu plus loin. Sortez à présent et poursuivez votre périple par le sud. Une fois la seconde quête terminée (820 points d'EXP), continuez à avancer en prenant tout à gauche pour trouver deux coffres qui renferment quelques objets de soins. Rebroussez chemin et allez cette fois à droite pour trouver deux coffres qui contiennent des Lembas et une Médecine Elfique. Tout à droite, au fond d'un autre cul de sac, se trouvent deux autres coffres gardés par le troisième groupe d'hommes sauvages. Une fois battus, vous aurez achevé une autre quête qui vous fera gagner 2640 points d'EXP. N'oubliez pas d'ouvrir les deux coffres qui traînent puis revenez au tout premier embranchement. Prenez alors le chemin qui monte. Ramassez ce que renferment les coffres sur votre route puis sauvegardez. Continuez à avancer pour arriver à un embranchement où vous rencontrerez Elegost, ce qui vous permettra de terminer une quête (990 EXP). Ouvrez les coffres suivants puis continuez pour tomber nez-à-nez avec un Ouargue dans une grotte. Ouvrez le coffre devant vous puis prenez à gauche. Continuez tout au bout du chemin pour trouver un coffre gardé par un Ouargue. Rebroussez chemin et prenez la route de droite pour trouver un groupe de Ouargues. Continuez tout droit, prenez à gauche puis éliminez le Ouargue qui se trouve dans une grotte, un peu plus loin, ce dernier vous rapportant 1160 points d'EXP. Ouvrez tous les coffres qui traînent et continuez jusqu'à revenir à l'embranchement où vous avez rencontré Elegost. Allez tout droit puis prenez à gauche, là où vous avez battu le groupe de Ouargues. Continuez puis prenez le chemin de droite pour assister à une petite cinématique. En arrivant à l'embranchement suivant, allez à droite pour terminer une autre quête qui vous rapportera 170 points d'EXP. Sauvegardez un peu plus loin et allez tout droit pour trouver un coffre dans un cul de sac qui contient un Anneau de protection de Lothlorien 3A pour Berethor et une Boue Puits à Troll. Revenez en arrière, prenez à droite puis encore à droite. Continuez, ouvrez le coffre qui se trouve à droite (à l'entrée d'une nouvelle zone) puis continuez à avancer pour trouver une sauvegarde et un coffre. Montez les escaliers de droite pour en trouver un autre puis descendez l'escalier de gauche. A l'étage inférieur, ouvrez le coffre qui s'y trouve, prenez à droite pour utiliser un escalier et ouvrez le coffre qui vous attendra quelques mètres plus loin. Prenez ensuite à droite pour trouver l'Autel de guérison, ce qui vous octroiera 990 EXP. Allez ramasser la Pierre d'Action brisée. Descendez maintenant par le chemin de gauche, ouvrez le coffre au niveau du campement et continuez votre chemin. A l'entrée de la nouvelle zone, prenez le petit chemin de droite pour dénicher deux coffres, derrière les deux grandes statues de trolls, afin de trouver entre autres un Casque en acier usé. Revenez en arrière, prenez à droite puis à gauche (à l'embranchement suivant) pour trouver deux coffres, dont un au sommet de l'édifice, où se trouve également une Pierre de Santé brisée. Revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche qui monte afin de passer dans une nouvelle zone. Avancez, ouvrez les quatre coffres pour obtenir notamment une Broche d'Arnor de Dunedain 3A et sauvegardez. Continuez tout droit après

la sauvegarde et combattez les orques devant le dernier autel pour gagner 1160 points d'EXP. Allez près de la statue, à gauche de la chute d'eau et ramassez la Pierre de Contre à l'Eau brisée. Ouvrez le coffre qui est à gauche puis poursuivez votre route pour vous retrouver dans une forêt. Continuez en ouvrant les coffres qui se trouvent sur votre passage. Vous arriverez à un moment à un embranchement. En allant tout droit, vous trouverez une sauvegarde. Allez plutôt à droite pour dénicher trois coffres dont un renferme une Amulette d'appel de la Lothlorien 3A. Ceci fait, revenez légèrement sur vos pas et prenez à droite pour trouver un autre coffre renfermant un Manteau de rôdeur Dunedain en laine. A présent, retournez au niveau de la sauvegarde afin de l'utiliser et poursuivez votre route pour trouver la carte d'Elrond, cette dernière vous rapportant 1320 points d'EXP. Ouvrez le coffre sur votre gauche, ramassez le dernier artefact elfe (la Pierre d'Armure usée) pour gagner 820 points d'EXP puis revenez au niveau de la sauvegarde et prenez tout à gauche pour pénétrer dans une nouvelle zone de jeu. Continuez, ouvrez le coffre à droite de la sauvegarde (que vous pouvez utiliser) et prenez à gauche pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous rencontrerez Hadhod avec lequel vous combattrez un troll des cavernes.

Troll des cavernes : 2095 PV / 139 PA
Votre premier véritable affrontement. Le troll frappant fort, n'hésitez pas à utiliser vos objets de soin et à recourir dès le départ à vos plus puissantes attaques comme la Furie de flammes d'Hadhod, le Tir visé de Elegost, etc. Utilisez également la technique Force compagnie de Berethor pour faire un maximum de dégâts. Si le troll a beaucoup de points de vie, le combat ne devrait pas durer bien longtemps, surtout si vous pouvez déclencher une attaque en Mode Parfait.

Le combat terminé, empochez 3 300 points d'EXP et ouvrez les coffres devant vous. Revenez en arrière, près de la sauvegarde, et continuez tout droit. Ouvrez le coffre sur votre route puis sauvegardez un peu plus loin. Deux ou trois mètres après la sauvegarde, vous aurez achevé une nouvelle quête qui vous rapportera 170 points d'EXP. Ensuite, préparez-vous à un âpre combat.

Le Guetteur de l'Eau : 2178 PV / 242 PA
En sachant que les attaques rapprochées ne fonctionnent pas contre ce monstre, voici ce qu'il vous restera à faire. Premièrement, privilégiez les soins de groupe. Utilisez également le Bouclier de pierre d'Hadhod. Ensuite, utilisez dès que possible la technique Force compagnie de Berethor. Après ça, en combinant le Fléau de créature de Elegost, la Furie de Bruinen de Idrial ainsi que la Furie de flammes du nain, le tour sera joué. Si vous le souhaitez, vous pouvez également faire attaquer Elegost, l'archer étant le seul à pouvoir toucher le monstre à l'aide d'attaques de base.

Une fois le combat terminé, vous obtiendrez la Pierre d'Habile Artisan et pénétrerez dans les mines de la Moria.

Chapitre 2 : L'Ouest de la Moria

Sauvegardez votre partie, montez l'escalier qui vous fait face et ouvrez le coffre qui se trouve sur votre droite pour trouver un Avant-bras de Nain en cuir bouilli. Continuez par l'unique route de disponible pour retrouver un peu plus loin Le Guetteur de l'Eau.

Le Guetteur de l'Eau : 2178 PV / 242 PA
La technique est exactement la même que lors de votre première rencontre avec ce monstre.

Au terme du combat, vous obtiendrez notamment deux pièces d'équipement pour Elegost ainsi que 1980 points d'EXP. Poursuivez votre chemin en ouvrant les coffres qui se présentent à vous. Vous découvrirez la première rune dans un coffre, sur votre droite, gardée par deux Ouargues. Continuez pour arriver à une sauvegarde. Prenez alors à gauche pour trouver l'Avant-bras en acier usé dans un coffre gardé par deux gobelins. Revenez près de la sauvegarde et continuez tout droit pour affronter un gobelin.

Chef de clan Gobelins Moria : 839 PV / 392 PA
Utilisez la compétence Force Compétence de Berethor ou la Furie de Bruinen de Idrial pour écourter le combat. Le seul problème avec cet affrontement viendra du fait que votre ennemi recouvrera assez souvent des points de HP et qu'il a tendance à éviter pas mal d'attaques. Sachez également que votre adversaire est immunisé contre l'attaque Furie de flammes d'Hadhod. Notez que si vous désirez connaître les points faibles de vos ennemis, rien ne vaudra la compétence Examiner d'Elegost.

Après le combat, continuez tout droit, ouvrez le coffre un peu plus loin sur votre droite et poursuivez votre chemin. Arrivé au bas de l'escalier, ouvrez le coffre qui est à sa gauche et montez les marches. Après avoir monté un tantinet, allez à gauche et à droite puis ouvrez les coffres qui sont sous des arches. Vous y trouverez notamment la deuxième rune. Rebroussez chemin, continuez à gravir deux ou trois marches puis allez à droite et à gauche pour trouver deux autres coffres sous des arches qui renferment entre autres un Casque de Garde de la Citadelle en acier. Continuez à monter les marches, sauvegardez puis ouvrez le coffre qui se trouve sous l'arche, face à la sauvegarde, pour dénicher la troisième rune. Poursuivez par l'unique chemin disponible pour arriver face à trois chemins. Sachant que vous devrez passer par les trois chemins pour terminer le niveau à 100%, commençons le plus simplement du monde par celui de gauche. Le prochain coffre que vous trouverez recèle la quatrième rune. Poursuivez par la droite. Ouvrez le coffre à droite de l'escalier et montez ce dernier pour sauvegarder. Descendez ensuite les marches qui sont à gauche puis allez à gauche pour trouver deux coffres. Allez maintenant à droite pour dénicher un autre coffre. Revenez ensuite au niveau du passage où se trouvent les trois chemins et prenez celui du milieu. Arrivé sur le pont, ouvrez le coffre qui se trouve à gauche, continuez tout droit, ouvrez les coffres qui sont à droite et à gauche et poursuivez à nouveau votre route. Ouvrez le coffre qui est à droite et poursuivez par la gauche pour trouver la cinquième rune dans un des deux coffres qui vous attendent. Prenez à présent le chemin de droite afin de trouver des Epaulières d'Elfe 3A en argent et un Casque de Nain en acier dans des coffres, à droite et à gauche de la sauvegarde que vous vous ferez un plaisir d'utiliser. Poursuivez par la droite pour trouver la Hache de marche de Nain 3A en acier ainsi que deux coffres dans lesquels vous trouverez la sixième rune. Rebroussez chemin pour revenir à l'embranchement où se trouvent les trois routes. Prenez alors celle de droite. Poursuivez jusqu'à trouver une sauvegarde et un coffre à droite de cette dernière qui renferme la dernière rune, celle-ci vous donnant 1480 points d'EXP. Prenez ensuite le chemin qui descend. Ouvrez le coffre qui traîne et une fois arrivé en bas, continuez jusqu'à un embranchement. Prenez à gauche pour trouver un coffre. Revenez en arrière et montez l'escalier qui est à droite. Après la cinématique, vous aurez droit à votre premier combat où vous devrez utiliser le demi-tour afin de toucher les ennemis qui vous encerclent. Une fois le combat terminé, vous aurez achevé une quête qui vous rapportera 2970 points d'EXP. Allez ouvrir le coffre qui est à droite et continuez votre chemin en allant vers la gauche. Un peu plus loin, prenez le chemin de droite qui descend pour trouver un coffre qui renferme des Jambières de Nain en fer noir. Remontez l'escalier, prenez à gauche, allez tout droit puis prenez le chemin qui se trouve à droite.
Descendez l'escalier pour dénicher un coffre. Revenez à présent au passage aux trois chemins. Prenez celui du milieu et avancez jusqu'à la prochaine sauvegarde pour gagner 3960 points d'EXP en achevant une nouvelle quête. Revenez à l'embranchement central et prenez la route de gauche. Sauvegardez en chemin puis poursuivez jusqu'à avoir droit à une cinématique en allant près du tombeau. Equipez alors Hadhod du Haubert nain en velours et du Tabard de Nain en velours. Allez maintenant à gauche pour assister à une nouvelle cinématique. Ensuite, examinez les lieux pour trouver deux coffres dont un qui renferme une Amulette de la Veine d'Argent 3A. En arrivant près de la sauvegarde, vous aurez achevé la dernière quête du chapitre qui vous rapportera 4950 points d'EXP. Prenez alors le passage qui semble vous appeler pour affronter une horde de gobelins.

Quatre gobelins + Chef de clan disposant de 1399 PV et de 391 PA
Rien de spécial à préciser concernant ce combat si ce n'est qu'il vous faudra utiliser Elegost ou les attaques à distance pour toucher les archers en arrière-plan. Dans tous les cas, occupez-vous tout d'abord du chef de clan puis éliminez ses acolytes. Bien sûr, usez et abusez de l'attaque Furie de Bruinen de Idrial, cette technique étant particulièrement efficace contre les gobelins.

Une fois le combat fini, vous obtiendrez de nombreuses pièces d'équipement et pénétrerez dans l'Est de la Moria.

Chapitre 3 : L'Est de la Moria

Ramassez les Epaulières de capitaine de la Garde en acier en allant près de la lumière de gauche. Sortez ensuite de la pièce où vous vous trouvez pour sauvegarder. Après la cinématique, examinez les lieux pour trouver trois coffres dont un contenant un Surbras de rôdeur de l'Ithilien en cuir. Poursuivez pour trouver, au milieu de la grande salle, le premier des neuf trolls à abattre et ainsi terminer une quête qui vous rapportera 2970 points d'EXP. Prenez ensuite le petit chemin de gauche qui descend pour dénicher un autre coffre. Revenez sur vos pas et continuez tout droit puis fouillez la seconde partie de la grande salle pour trouver un autre coffre à droite, derrière un pilier qui contient une Boucle de Nain de la Moria 3A en acier. Un second coffre se trouve à gauche de la sortie que vous devez bien sûr emprunter pour poursuivre votre aventure. Sauvegardez puis descendez le grand escalier. Une fois en bas, avancez un peu et après

avoir passé l'arche, prenez à gauche pour trouver un coffre. Avancez à nouveau et allez à droite, près de la statue, pour combattre un deuxième troll et un gobelin et ainsi achever une nouvelle quête vous rapportant 3950 points d'EXP. Ouvrez le coffre qui est à gauche de la statue pour trouver des Jambières de Garde de la Citadelle en acier. Continuez votre route, ouvrez le coffre qui est sur votre gauche et poursuivez en descendant l'escalier pour avoir droit à une cinématique. Poursuivez par la droite et sauvegardez. Ouvrez le coffre qui est devant vous puis descendez par le chemin qui s'enfonce sous terre. Une fois venu à bout des trois gobelins, une nouvelle quête s'achèvera et vous rapportera 4950 points d'EXP. Ensuite, prenez le chemin qui se trouve à gauche de la grande statue au centre de la pièce pour trouver une Broche de protection de Gondorien 3A. Allez également dans le passage de droite afin de trouver un autre coffre. La salle du milieu ne contenant rien (si ce n'est un affrontement), continuez votre route en prenant la route de droite. Avancez pour combattre un nouveau troll des cavernes. Une fois assez prêt du tambour, éliminez les gobelins qui le gardent.

Tambour Gobelin de la Moria : 1464 PV / 479 PA
Ce combat est assez long puisqu'une fois que vous aurez battu les trois gobelins qui sont au premier plan, le gobelin qui est en hauteur en rappellera d'autres très rapidement. Ainsi, il vous faudra abattre les gobelins qui arriveront avant de pouvoir toucher à nouveau le gobelin qui garde le tambour. Ceci étant, gardez vos attaques à distance pour le gobelin qui est en hauteur et éliminez en priorité le chef de clan qui ne se fera pas prier pour redonner de la vie à ses compagnons. Une technique consiste également à tuer deux ennemis en contrebas, et à se redonner des PA avant de tuer le dernier gobelin. Se faisant, vous pourrez alors utiliser vos plus puissantes techniques sur l'adversaire qui garde le tambour sans risque d'être à court de PA.

La fin du combat marquera la fin d'une quête et vous octroiera 5940 points d'EXP. Avancez et allez ouvrir un coffre qui se trouve à gauche de la pièce. Prenez maintenant le chemin qui s'enfonce à droite de la pièce. Sauvegardez. Allez ouvrir un coffre, à gauche de la pièce, pour trouver une Boucle de Nain de la Moria 3A en or. Revenez en arrière et passez sur le pont de bois. Arrivé au bout du pont, prenez à droite pour trouver un autre coffre. Prenez le pont de bois suivant et après avoir battu un nouveau troll, avancez jusqu'au bout du pont et allez à gauche pour ouvrir un coffre. Ensuite, une fois face au grand escalier, prenez à droite pour trouver un autre coffre. Montez maintenant l'escalier pour affronter un autre troll. Laissant derrière vous une nouvelle quête qui vous aura rapporté 5940 points d'EXP, allez sauvegarder un peu plus loin. Continuez au bout du chemin pour trouver l'Epée longue du Rohan 3A en acier. Prenez ensuite le chemin qui est à droite du promontoire. Poursuivez jusqu'à arriver dans une pièce avec un sarcophage. Après la bataille, vous aurez achevé une nouvelle quête et votre besace se remplira de 4950 points d'EXP. Récupérez les Jambières d'Elfe 3A plaquées or et l'Arc court de Gobelin de la Moria 3A pour remplir une autre quête et ainsi obtenir 4950 points d'EXP. Prenez alors le chemin qui monte et continuez votre route. Redescendez par l'escalier un peu plus loin et après avoir pénétré dans la deuxième pièce, ouvrez le coffre qui se trouve juste à gauche. Continuez d'ailleurs par la gauche pour arriver dans une immense salle. Un coffre se trouve à gauche de ladite salle.
Une fois ouvert, continuez à avancer pour combattre deux nouveaux trolls. Sauvegardez juste derrière et poursuivez votre route. En passant dans la zone suivante, vous achèverez une nouvelle quête vous rapportant 19800 points d'EXP. Descendez un peu plus pour affronter les deux derniers trolls qui vous rapporteront 7920 points d'EXP. Ouvrez ensuite les deux coffres qui sont prés de vous pour trouver un Bouclier de Nain de la Moria 3A et un Casque de bataille d'Elfe 3A plaqué or qui vous permettra de terminer une quête de plus de 4950 points d'EXP. Continuez alors votre route pour aller affronter le Balrog.

Balrog : 50672 PV / 4335 PA
Avant toute chose, augmentez votre capacité d'attaque grâce à Berethor avec la technique Force Compagnie. Ensuite, abusez des soins de groupe, de l'objet Médecine elfique pour ressusciter un allié et de la technique Présent d'Elrond de Idrial. Si vous avez accès au mode Parfait, vous devriez pouvoir utiliser l'attaque Vile griffe (ou Terrible morsure) pour plus de 5700 points de dégâts. Bien entendu, l'Eclair des Valar de Gandalf vous sera d'une aide précieuse, cette dernière faisant plus de 5000 points de dégâts, 6000 avec la technique Force Compagnie. De plus, vous pourrez utiliser les techniques Frappe brisante de Berethor et Fêle armure de Hadhod pour faire baisser la défense du Balrog.

Après les séquences issues de la trilogie de monsieur Jackson, un nouveau chapitre débute.

Chapitre 4 : Estemnet

Revenez un peu en arrière pour ouvrir un coffre qui contient un Manteau de rôdeur de l'Ithilien en laine. Sauvegardez puis avancez en suivant l'unique chemin accessible. Arrivé à l'embranchement, faites le tour du chemin central pour assister à une cinématique. Ensuite, prenez le chemin de gauche (face à l'embranchement) et poursuivez votre route. Allez à droite pour achever une première quête qui vous rapporte 9900 points d'EXP. Si vous le désirez, vous pouvez couper par la gauche pour gagner du temps ou revenir en arrière et prendre le chemin de droite. En optant pour cette dernière solution, prenez à gauche à l'embranchement suivant. Un peu plus loin, ouvrez le coffre sur votre gauche et celui de droite, au fond d'un petit chemin. Poursuivez ensuite votre route et sauvegardez. Continuez par la gauche, ouvrez le coffre qui renferme une Broche de fortification de Rohirrim 3A puis avancez à nouveau pour remplir une nouvelle quête vous octroyant 11550 points d'EXP. Ouvrez les trois coffres qui traînent à droite pour trouver une Epée longue Garde Fontaine 3A en acier et des Avant-bras d'Elfe 3A plaqués or. Revenez à présent en arrière, jusqu'au dernier embranchement, et allez tout droit. Vous arriverez alors à l'endroit où vous avez rencontré un guerrier elfe quelque temps avant. Poursuivez par la gauche et continuez encore à gauche pour trouver un coffre un peu plus loin. Continuez alors par la gauche pour trouver un autre coffre. Après avoir rencontré le Magicien blanc, éliminez les orques qui arrivent puis à l'embranchement suivant, prenez à gauche. Un peu plus loin, une nouvelle cinématique aura lieu avec Gandalf. A ce stade, dézoomez la carte pour avoir une vue d'ensemble. En allant tout au Nord, une cinématique vous révélera si vous êtes assez puissants pour combattre les orques. Si ce n'est pas le cas, référez-vous aux points rouges de la carte pour aller chercher les guerriers elfes. Fouillez les alentours pour trouver divers coffres et allez au Nord-Ouest pour dénicher une sauvegarde et terminer une quête vous rapportant 13200 points d'EXP. Toujours en vous fiant à la carte, allez au Nord-Est pour achever une nouvelle quête (11 550 EXP) et trouver un coffre. A présent, regardez la carte (avec le Nord pointant vers le haut) et prenez le chemin central pour aller vers le Sud. Vous voici revenu à l'embranchement où vous avez rencontré le Magicien Blanc. Allez tout droit pour arriver dans un cul de sac et ainsi terminer une nouvelle quête qui vous rapporte 11550 points d'EXP. Sauvegardez, allez ouvrir le coffre dans une petite grotte (à droite de la sauvegarde) pour obtenir un Bouclier d'infanterie de Rohirrim 3A, repartez en arrière et allez à droite. Un peu plus loin, ouvrez un coffre qui se trouve contre une paroi, à droite, pour dénicher une Hache à mortaiser Nain 3A en acier. Poursuivez encore par la droite afin de monter par un petit chemin qui vous fera pénétrer dans des cavernes. Une cinématique plus loin, vous allez devoir affronter un Ouargue gigantesque.

Grand Ouargue Dominant : 3861 PV / 340 PA
Utilisez le Choc débilitant de Hadhod pour ralentir l'ennemi et faire de sérieux dégâts. Ensuite, les techniques Rage Citadelle de Berethor et Perce volonté de Elegost achèveront l'ennemi qui n'aura même pas le temps d'attaquer une seule fois.

Le combat terminé, une nouvelle quête s'achèvera et vous donnera 16500 points d'EXP. Ramassez les armes et items qui traînent et prenez à présent le chemin de gauche tout en vous préparant à combattre deux Ouargues. Au terme du combat, ouvrez le coffre qui se trouve dans les parages pour trouver une Amulette d'esquive d'Eregion 1A. Repartez dans la caverne puis prenez le chemin qui vous fait face. Un peu plus loin, ramassez les items qui gisent puis approchez-vous de l'elfe sur le sol pour achever une nouvelle quête vous octroyant 13200 points d'EXP. Sauvegardez, quittez les cavernes et dirigez-vous maintenant à l'extrême Nord pour combattre plusieurs Urûk-hais. Notez que si vous désirez découvrir d'autres coffres (dont un dans la caverne que vous emprunterez) renfermant des Jambières de capitaine de la Garde en acier et une Jupe d'Arnor de mailles de Dunedain, il vous faudra aller vers la gauche (une fois dans la partie Nord de la carte) pour passer par un chemin surplombant la vallée dans laquelle vous vous trouviez au préalable. Vous y trouverez également une sauvegarde. Une fois au Nord de la carte, un combat débutera.

Sept Urûk-hais à abattre
Un combat très simple, surtout avec Aranel à vos côtés.
A chaque fois que vous abattrez un ennemi, un autre arrivera. Ce n'est qu'une fois que vous aurez battu sept adversaires que votre victoire sera proclamée. Utilisez les techniques Hâte des elfes de Idrial sur Berethor et abusez de la technique Rage Citadelle (ou Fléau des Ourouk si vous la possédez) de ce dernier pour faire des ravages dans les rangs ennemis. Utilisez également la Tempête de flèches de votre ami elfe pour en terminer rapidement.

Après ce combat, vous en aurez fini avec ce chapitre.

Chapitre 5 : Plaine du Rohan

Avancez pour sauvegarder. Continuez ensuite votre route. Après le combat scénarisé, poursuivez pour arriver près d'un village en flammes. Allez vers la droite pour combattre quelques Orques. A l'issue du combat, vous rencontrerez Morwen qui se joindra à votre petit groupe. Une quête plus tard (7420 points d'EXP in the pocket), allez sauvegarder à l'Est. A partir de ce moment-là, n'oubliez surtout pas de prendre Morwen comme personnage à diriger pour que cette dernière engrange des points d'expérience à l'issue des quêtes. Face à la sauvegarde, vous trouverez un coffre. Allez à l'Est pour aller parler à des cavaliers et ainsi achever une nouvelle quête rapportant 9900 points d'EXP. Si vous décidez d'emprunter le chemin pris par les cavaliers, sachez que celui-ci vous ramènera à un endroit que vous pouvez atteindre en passant par la tanière des Ouargues. D'ailleurs, en parlant de ça, allez plutôt à l'ouest du village pour trouver un autre coffre ainsi qu'au Nord pour en dénicher un second. Poursuivez jusqu'à atteindre la tanière des Ouargues où vous pourrez sauvegarder. Parlez aux cavaliers pour gagner 14920 points d'EXP et pénétrez dans la tanière qui s'étend sur deux niveaux. Au premier embranchement, allez tout droit pour rencontrer de nouveaux cavaliers et ainsi gagner 14920 points d'EXP. Plus loin, vous arriverez à une porte gardée par des soldats (le pont de Limesneige), celle-ci étant donc également accessible en passant par l'est du village. Ouvrez le coffre à gauche de l'escalier ainsi que celui qui est à sa droite pour trouver une Bague de force Nain 3A. Sauvegardez et repartez dans la tanière des Ouargues. Prenez le chemin de droite (en étant face à la sortie) puis poursuivez votre route par la droite afin de trouver un Manteau de capitaine de l'Ithilien en laine dans un coffre. Rebroussez chemin et continuez tout droit jusqu'à arriver dans une salle. Prenez le chemin de droite pour trouver un coffre et celui de gauche pour atteindre le second niveau de la tanière. A l'embranchement, prenez le chemin de droite pour trouver un coffre, celui de gauche en ayant également droit à un qui contient des Jambières d'Elfe 2A en acier. Revenez en arrière et prenez le chemin central. Après avoir longé un chemin extérieur, vous revoilà dans une grotte où quatre coffres vous attendent. Rebroussez chemin et repartez au premier niveau de la grotte, allez à l'embranchement principal puis sortez de la grotte. A présent, vous allez devoir revenir au tout début du niveau (youpi !!) pour dénicher les derniers cavaliers qui vous rapporteront 19800 points d'EXP. Repartez à présent en direction du village et dirigez-vous vers le pont de Limesneige en passant par l'est du village ou par la tanière des Ouargues. Une fois à bon port, vous allez devoir affronter plusieurs Orques. Après de multiples combats, vous pourrez enfin atteindre l'autre bout du pont. Ouvrez les coffres qui sont à droite et à gauche de la sortie pour trouver une Epée de Morannon 3A en obsidienne. Poursuivez votre route pour vous retrouver à l'entrée d'un nouveau village en flammes. Sauvegardez puis pénétrez dans le village. Ouvrez le coffre devant vous pour récupérer une Broche de havre de Rohirrim 3A. Ensuite, empruntez le chemin de gauche puis la route de droite qui monte pour arriver dans une partie du village. Allez à droite pour trouver un coffre. Un peu plus loin, vous trouverez un autre coffre contenant des Avant-bras en acier de capitaine de la Garde, juste à côté d'une roue qu'il vous faudra tourner. Allez à présent vers la gauche pour trouver une autre roue à tourner ainsi qu'un coffre. Maintenant, redescendez et passez par la porte que vous venez d'ouvrir. Un peu loin, vous pourrez sauvegarder. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche puis allez à droite pour trouver deux nouvelles roues à actionner ainsi que deux coffres. Descendez par le chemin par lequel vous êtes venu puis allez au niveau de l'entrée du village. Prenez tout droit puis montez par la route sur votre gauche pour arriver dans une autre partie du village en hauteur. Allez à droite pour trouver un coffre et une autre roue à tourner. Prenez ensuite à gauche pour trouver deux autres coffres dont un qui renferme un Bouclier de la Garde Royale 3A. Descendez à présent via le chemin par lequel vous êtes arrivé, continuez tout droit puis à l'embranchement, allez à gauche puis à droite. Ouvrez le coffre pour trouver une Hache perçante de Morgul 3A en fer et prenez le chemin qui monte. Une fois en haut, allez tout au fond, à gauche, pour trouver un coffre et une roue à actionner.
Avant de descendre, ouvrez les deux coffres qui se trouvent à gauche et qui contiennent des Jambières de Rohirrim en fer. Descendez ensuite par le chemin par lequel vous êtes arrivé, prenez à gauche à l'embranchement puis continuez par la gauche. Au bout du chemin, prenez le seul chemin disponible à savoir celui de gauche. Vous atteindrez ainsi le Grand Hall et gagnerez 22280 points d'EXP. Sauvegardez et pénétrez dans le bâtiment pour affronter Grima Langue de Serpent.

Grima Langue de Serpent : 10449 PV / 2003 PA
Avant toute chose, faites en sorte d'avoir accès à une attaque en mode Parfait avant le début du combat. Utilisez alors la technique Pilage de Fangorn pour faire de gros dégâts dans les rangs ennemis. Ensuite, usez des techniques Tir Paralysant de Elegost pour paralyser les deux Uruk-Kai et Furie de Bruinen afin d'achever les deux compagnons de Grima. Utilisez très souvent des objets de groupe pour vous remettre PA et PV puis alternez la triple attaque Colère d'Ectchelion de Berethor et Choc Débilitant (ou la double attaque Rage des Montagnes si vous la possédez) de Hadhod pour venir à bout de votre ennemi.

Suite au combat, vous obtiendrez 14920 points d'EXP. Ouvrez les quatre coffres qui sont dans la pièce pour obtenir des Epaulières de Rohirrim en fer. Tournez la roue qui est à la droite de la sortie puis revenez sur vos pas et passez par la

porte que vous venez d'ouvrir. Poursuivez votre route et prenez à gauche à la première intersection. Vous y trouverez trois coffres renfermant des pièces d'équipement et des objets. Revenez en arrière et continuez votre route jusqu'à arriver dehors où vous pourrez sauvegarder. Un peu plus loin, vous rencontrerez deux Ouargues ainsi qu'un cavalier du nom de Eaoden qui se joindra à vous. D'ailleurs, profitez-en pour dispatcher ses 58 (!!) points de compétence parmi ses cinq caractéristiques. Ceci étant fait, poursuivez votre chemin pour trouver une nouvelle sauvegarde non loin de là. Juste après, vous trouverez le corps des parents de Morwen. Juste après, vous devrez affronter Sharku.

Sharku, capitaine des chevaucheurs : 13087 PV / 627 PA
Utilisez le Fléau des Ouargues ou la Rage de Vierge de Morwen pour éliminer rapidement les subalternes de Sharku. Ensuite, en usant de la Rage des Montagnes de Hadhod, de la Colère d'Ecthelion de Berethor ou du Coup enragé de Eaoden, le combat ne fera pas long feu. Pensez également à utiliser la Purification de Idrial pour annuler les paralysies provoquées par Sharku. Enfin, la technique Aura des Valar de Idrial sera très intéressante, celle-ci ressuscitant automatiquement un allié s'il venait à mourir.

Le combat terminé, vous aurez achevé votre dernière quête et accessoirement ce long chapitre.

Chapitre 6 : Le Gouffre de Helm

Parlez aux personnes que vous croiserez pour connaître leurs petits malheurs puis allez ouvrir le coffre un peu plus loin, à droite, pour obtenir une Veste de Rohirrim en cuir bouilli. Sauvegardez et continuez à avancer. Une fois en haut de l'escalier, prenez à gauche pour aller sur les remparts. Avancez pour trouver un coffre tout au bout qui contient des Cuissards de protection d'Elfe 2A. Revenez un peu en arrière et prenez à droite. Prenez le petit chemin qui monte pour aller parler au roi Théoden qui se trouve sur les remparts. Ceci vous permettra d'achever une quête vous rapportant 3460 points d'EXP. Redescendez, montez l'escalier à votre droite, parlez à tout le monde puis allez fureter dans les environs pour trouver deux coffres sur votre droite qui renferment une Hache de combat Rohirrim 3A en fer et une Capuche de cavalier Dunedain en laine. Prenez ensuite le chemin de gauche pour arriver dans une autre partie du niveau. Parlez à tout le monde puis ouvrez le coffre qui se trouve sur votre gauche et ainsi trouver le Marteau de Nain 3Aen mithril qui vous rapporte 24260 points d'EXP. Ouvrez l'autre coffre qui se trouve à droite puis descendez par le chemin qui est à gauche du coffre. Parlez aux soldats puis allez ouvrir le coffre qui se trouve près d'une tente. Montez sur les remparts qui sont à gauche pour trouver un coffre. Ressortez de cet endroit en prenant l'escalier qui monte au bout du rempart. Prenez à gauche, à droite, puis allez tout droit pour arriver dans l'armurerie. Ramassez toutes les armes et objets qui s'y trouvent, parlez à Gamling puis sauvegardez. Ressortez de l'armurerie, allez à gauche, montez l'escalier puis prenez à gauche pour aller trouver Gimli qui se restaure. Ceci vous vaudra 17300 points d'EXP. Prenez ensuite le chemin de droite qui descend pour vous retrouver au niveau des murailles. D'ailleurs, vous trouverez Legolas sur les remparts de gauche, ceci vous rapportant une fois de plus 17300 points d'EXP. Prenez ensuite l'escalier qui monte pour changer de zone. Allez à droite puis descendez l'escalier pour trouver Aragorn près des écuries, ce dernier vous rapportant 17320 points d'EXP. Retournez maintenant voir Gamling à l'armurerie pour obtenir 10400 points d'EXP. Suite à une cinématique, vous aurez ensuite droit à trois combats aux côtés de Legolas durant lesquels vous devrez venir à bout des nombreux ennemis mais surtout des trois échelles en arrière-plan pour empêcher vos adversaires d'arriver. Une cinématique plus loin, c'est aux côtés de Gimli que vous vous retrouverez pour combattre de très nombreux ennemis. A ce sujet, éliminez avant toute chose les Sapeurs Uruk-kai, ces derniers pouvant vous causer plus de 4000 points de dégâts une fois leur bombe allumée. Après une cinématique, vous vous retrouverez dans l'armurerie où vous pourrez enfin sauvegarder. Une fois sortis de l'armurerie, prenez à gauche puis descendez les escaliers en ramassant les objets qui brillent. En bas de l'escalier, vous devrez aider Aragorn en combattant à ses côtés. En mettant à profit les terribles attaques d'Aragorn (la quadruple attaque Fléau de Sauron en tête), vous devriez venir très rapidement à bout de tous vos assaillants. Une fois le combat terminé, une cinématique s'enclenchera au terme de laquelle un autre combat débutera, cette fois sans Aragorn.

Capitaine Troll d'Assaut : 12350 PV / 10442 PA
Le combat est similaire à celui avec Aragorn. Utilisez Idrial en temps que guérisseuse en la faisant utiliser ses techniques Aura de Valar et Présent Galadriel. Ensuite, boostez votre force grâce à la technique Force Compagnie de Berethor puis utilisez la Colère d'Ectchelion de ce dernier pour en terminer prestement. Ceci sera d'autant plus simple si vous avez accès à la Double attaque du chevalier du Gondor. Enfin, le Fléau des Ourouk de Morwen vous sera d'un grand secours, sa double attaque pouvant faire plus de 12000 points de dégâts sur un Ourouk-Haï.

Après ce combat, vous aurez droit à une cinématique puis à un combat similaire à celui décrit plus haut, bien que les ennemis soient plus nombreux. Procédez de la même façon pour battre vos adversaires. La fin du combat marquera la fin de ce chapitre.

Chapitre 7 : Osgiliath

Sauvegardez puis avancez un peu pour avoir droit à une cinématique. Ensuite, place aux combats ! Le plus important d'entre eux vous opposera à Gothmog.

Gothmog, chef armée des Orques : 42601 PV / 60593 PA
Faramir vous prêtant main forte, abusez de sa technique Volée capitaine pour vous défaire des archers en arrière-plan. Ceci ne suffisant pas, utilisez les attaques à distance de Elegost et Idrial pour tous les éliminer. Ensuite, utilisez la Rage des Montagnes de Hadhod et la Double Attaque de Berethor pour sortir deux fois de suite la Colère d'Ecthelion sur Gothmog. Si vous avez utilisé une fois encore la technique Force compagnie, je vous prie de me croire que le combat ne durera pas bien longtemps. De plus, la technique Armure de Faramir augmentant la défense de tout le groupe, vous n'aurez même pas besoin d'utiliser un objet de soin ou les pouvoirs de guérisseuse de Idrial.

Ouvrez le coffre qui est à droite pour trouver une Epingle de Poing de Marteau 3A. Un autre coffre se trouve un peu plus à droite et renferme une Boucle des Seigneurs 1A en or ainsi qu'une Hache double de Rohirrim 3A. A présent, vous devez vous approcher des soldats qui combattent un peu partout pour déclencher des batailles. Allez ensuite ouvrir le coffre de gauche pour obtenir des Avant-bras de Rohirrim en acier. Continuez à avancer pour pénétrer dans une nouvelle zone. Allez à droite pour déclencher un nouveau combat puis poursuivez par la gauche. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche pour trouver une Lance de Rohirrim 3A en acier. Poursuivez par la droite jusqu'à atteindre deux autres coffres ainsi qu'une sauvegarde. Ensuite, poursuivez votre route jalonnée de combats. Ouvrez le coffre qui est sur votre chemin puis continuez votre route pour vous retrouver dans une nouvelle zone. Allez ouvrir un coffre sur votre gauche puis sauvegardez. Allez ouvrir le second coffre un peu plus loin puis revenez pour sauvegarder. Tout en déclenchant de multiples batailles après vous être approchés des soldats qui combattent, allez à droite pour dénicher un nouveau coffre. Un autre coffre renfermant des Avant-bras de Nain en acier se trouve à gauche. Une fois que vous avez porté secours à tous les soldats, votre première quête s'achèvera et vous rapportera 27720 points d'EXP. Poursuivez maintenant par le nord en montant sur la planche qui est à droite du coffre que vous avez ouvert tantôt. Vous retrouverez Gothmog un peu plus loin pour un nouvel affrontement.

Gothmog, chef armée des Orques : 42601 PV / 60593 PA
Un des affrontements les plus difficiles du jeu. Vous retrouvez Faramir pour un combat qui est la copie de votre tout premier affrontement contre Gothmog mais en beaucoup plus difficile. Utilisez les techniques décrites précédemment pour prendre l'avantage. Cependant, notez que les compagnons du chef des armées des Orques sont désormais insensibles au sommeil et à la peur. De plus, concentrez en priorité vos attaques sur Gothmog puisque celui-ci rappellera des alliés une fois que vous les aurez tués. Utilisez les plus puissantes attaques de Eaoden (Craque Armure et Rage de Rohirrim) pour faire d'énormes dommages et bien sûr l'Aura des Valar d'Idrial qui sera d'une utilité capitale pour votre victoire puisque ce sort ressuscitera un compagnon tombé tout en redonnant la totalité de ses PV et PA.

Une fois le combat achevé, vous obtiendrez 46200 points d'EXP. Revenez en arrière, sauvegardez puis prenez la porte de droite désormais ouverte. Après plusieurs cinématiques, avancez un peu pour avoir droit à une autre cinématique. Ensuite, vous dirigerez Idrial qui devra mener seule un combat. Abusez de sa technique Frénésie pour pouvoir effectuer deux actions de suite, ceci rendant les affrontements beaucoup plus simples. De plus, utilisez l'Aura de Valar pour parer à toute éventualité. Une fois le combat gagné, vous prenez le contrôle des autres membres. Avancez droit devant vous pour affronter un Nazgûl.

Capitaine Nazgûl Féroce Ailé : 64352 PV / 60447 PA
Pour en venir à bout, mettez à profit la Double attaque de Berethor puis utilisez la Colère d'Ecthelion. Faites de même avec Hadhod puis optez pour la Rage des montagnes. Pendant ce temps, un autre personnage sera uniquement présent pour remettre des PV et des PA au groupe ou pour dissiper les altérations d'état.

Après le combat, avancez puis allez tout droit à l'embranchement pour trouver deux coffres un peu plus loin. Revenez

en arrière et prenez le chemin de droite pour pouvoir sauvegarder après quelques mètres. Poursuivez ensuite par la gauche pour affronter d'autres Nazgûl.
Une fois arrivé dans les égouts, allez tout droit au premier embranchement. En allant patauger dans l'eau, vous trouverez un Bouclier d'Oriental 3A ainsi que quelques objets. Ceci vous permettra d'achever une quête de plus de 23100 points d'EXP. Revenez en arrière, prenez à gauche puis sauvegardez. Allez maintenant à gauche et à l'embranchement suivant, prenez à droite pour trouver un coffre. Revenez en arrière et prenez à gauche pour arriver dans une pièce circulaire avec six chemins. Sauvegardez et ouvrez le coffre qui se trouve dans la pièce. En commençant par la droite, voici ce qui vous attend en empruntant chacune des six routes :

- 1er chemin : un coffre,
- 2ème chemin : deux coffres,
- 3ème chemin : un coffre,
- 4ème chemin : impraticable,
- 5ème chemin : un coffre, celui-ci vous permettant d'achever une quête de 23100 points d'EXP,

Empruntez ensuite le sixième chemin pour sortir des égouts. A l'embranchement, sauvegardez puis allez à gauche. Berethor retrouvera alors Idrial et les deux amis devront combattre deux Nazgûl. Le combat terminé, vous aurez droit à une cinématique ainsi qu'à un autre combat en deux parties contre le Roi Sorcier d'Angmar.

Roi Sorcier d'Angmar : 70089 PV / 60047 PA
Lors de la première partie du combat, Berethor ne pourra toucher le Roi Sorcier. De ce fait, ne gaspillez surtout pas une attaque en mode Parfait ou des PA. Très rapidement, une cinématique interviendra et le véritable combat pourra débuter. Tout d'abord, lancez Force compagnie avec Berethor puis choisissez Double Attaque et enfin la Colère d'Ecthelion. Pendant ce temps, Idrial utilisera Frénésie pour lancer Aura des Valar sur sa personne et Berethor. Le soldat du Gondor étant immunisé contre la peur, il n'aura rien à craindre du Roi Sorcier, ce dernier se bornant à lancer très souvent son attaque Peur. De plus, sachez que si vous utilisez l'Attaque Brisante de Berethor pour faire baisser la défense de votre ennemi, vous pourrez parfois lui infliger des coups de plus de 9000 points de dégâts.

La fin de l'affrontement sera synonyme de quête terminée qui vous rapportera 46200 points d'EXP. Sortez ensuite de la pièce circulaire après avoir sauvegardé pour en terminer avec ce chapitre.

Chapitre 8 : Minas Tirith

Combattez deux trolls puis allez sauvegarder sur votre droite. Maintenant, il vous faut à nouveau rejoindre chaque groupe de combattants pour déclencher des affrontements. N'en oubliez pas pour autant d'ouvrir les trois coffres qui sont dans les parages. Une fois que vous aurez porté secours à tous les soldats, vous aurez achevé la première quête du chapitre qui vous rapportera 35640 points d'EXP. Allez ensuite vers le sud pour combattre trois trolls gardant un chemin, ces derniers étant rejoints par des orques et d'autres trolls au fur et à mesure de la bataille. Après le combat, allez voir Gandalf puis préparez-vous à combattre à nouveau trois fois de suite. Ensuite, vous vous retrouverez dans la partie sud de la ville. Ouvrez le coffre qui est à votre gauche puis continuez à avancer en venant en aide aux soldats qui combattent l'ennemi un peu partout. Allez maintenant affronter le troll qui est sur votre droite. En utilisant Berethor et Aoden comme combattants ainsi que Idrial comme guérisseuse, vous ne devriez avoir aucun problème pour venir à bout de vos deux ennemis.

Note : Si vous voulez écourter les combats, il sera bon de faire le Mode Maléfique de l'Osgiliath afin de récupérer l'Epée d'Isildur pour Berethor, cette arme faisant de véritables ravages .

Une fois le combat terminé, vous récupérerez 23760 points d'EXP. Ouvrez le coffre qui est devant vous, continuez par la gauche, ouvrez le coffre qui est à droite puis continuez par la porte de gauche. Vous voici dans une autre partie de Minas Tirith. Venez toujours en aide aux soldats puis prenez par la droite pour aller sauvegarder. Continuez vers la gauche pour aider un soldat aux prises avec un troll. A l'issue de ce combat, vous recevrez 23760 points d'EXP. Ouvrez le coffre puis allez ensuite à droite pour trouver un autre coffre. Montez sur les remparts. Allez à gauche pour aider des soldats et ainsi achever une quête qui vous rapportera 23760 points d'EXP. Maintenant, rendez-vous tout à droite des remparts, en ouvrant un coffre au passage.

A ce stade, votre communauté sera scindée en deux groupes de trois. Une fois que le premier groupe aura effectué un tour d'action, un Nazgûl arrivera pour combattre l'autre groupe mais autant dire que si vous avez Berethor, armé de l'épée d'Isildur, le combat sera très vite réglé vu que sa Colère d'Ecthelion fera entre 5900 et 8000 points de dégâts, le tout multiplié par trois. Ensuite, ce sera au tour du premier groupe de revenir sur le devant de la scène puis très rapidement au suivant.

Le combat terminé, vous arriverez une fois encore dans une autre partie de Minas Tirith. Avancez pour venir en aide aux soldats puis ouvrez le coffre sur votre droite. Vous trouverez deux autres coffres un peu plus loin, le premier se trouvant au bout d'un chemin à droite, le second près d'une sauvegarde. Allez ensuite combattre les deux trolls gardant la porte. Après la cinématique, ouvrez le coffre qui se trouve derrière vous puis avancez. Ouvrez les deux autres coffres qui se trouvent sur votre chemin, prenez à gauche au bout du chemin puis à droite afin d'aller sauvegarder. Ouvrez le coffre qui est près de la sauvegarde et continuez à avancer pour combattre deux groupes de gobelins. Passée la cinématique, vous aurez achevé une nouvelle quête qui vous rapportera 23760 points d'EXP. Continuez tout droit pour ouvrir un coffre et revenez en arrière pour continuer par la droite. Ouvrez le coffre sur votre droite et préparez-vous à affronter un Nazgûl qui vous rapportera 41580 points d'EXP si vous le battez. Ouvrez le coffre un peu plus loin et continuez par la droite en ouvrant les deux coffres suivants. Au bout du chemin, vous retrouverez Gandalf pour un nouveau combat.

Roi Sorcier d'Angmar : 121059 PV / 60487 PA
Autant le dire tout de suite, le Roi Sorcier d'Angmar ne vaut pas un cachou. En utilisant l'Eclair de Valar de Gandalf, la Colère d'Ecthelion (par le biais de la Double Attaque) de Berethor ainsi qu'une autre attaque de votre choix, le combat ne devrait pas durer plus de deux tours !

Une fois débarrassé du Roi-Sorcier, vous obtiendrez 47520 points d'EXP. Ouvrez les deux coffres qui sont sur votre gauche ainsi que celui qui se trouve au fond d'un petit chemin au fond de l'écran. Allez sauvegarder sur votre droite puis prenez le chemin sur votre gauche. Après la cinématique, vous pénétrerez dans le hall où plusieurs combats ont lieu. Tout d'abord, retournez-vous pour aller ouvrir deux coffres de par et d'autre de la porte d'entrée. Avancez un peu puis ouvrez les coffres qui sont sur votre droite et sur votre gauche.
Allez à présent aider chaque soldat qui combat. A ce sujet, il sera bon de faire combattre chacun de vos combattants au moins une fois afin qu'ils engrangent les nombreux points d'EXP que rapportent ces affrontements. Notez ensuite que tous vos adversaires sont sensibles aux flèches Sommeil de Elegost. Une fois débarrassé de vos ennemis, allez ouvrir les deux autres coffres qui se trouvent à droite et à gauche du hall et sauvegardez si vous le désirez. Ensuite avancez jusqu'au trône pour avoir droit à un dernier combat et une cinématique qui marquera la fin du chapitre.

Chapitre 9 : Champs de Pelennor

Après le petit combat qui ouvre ce dernier chapitre, allez ouvrir le coffre qui est sur votre droite puis allez utiliser la sauvegarde qui se trouve à gauche. Ce chapitre est particulièrement linéaire puisqu'il vous suffira d'avancer vers l'Est en combattant une multitude d'ennemis. Notez que certains combats vous rapporteront énormément d'EXP, ce qui fait qu'il ne faudra surtout pas oublier de faire jouer tous vos personnages. Une fois arrivé dans la deuxième zone du niveau, ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Continuez à avancer pour combattre quelques gobelins. Ces derniers ayant tendance à vous étourdir, n'hésitez pas à utiliser la technique Tenez bon de Berethor. Un peu plus loin, vous aurez la possibilité de sauvegarder. Au même niveau, se trouve un embranchement. En allant tout droit, vous trouverez un coffre. Prenez ensuite par la gauche et continuez à avancer. A l'embranchement suivant, prenez à gauche puis avancez pour trouver un peu plus loin un coffre qui se trouve sur votre gauche et qui contient une Hache de marche Nain 3A en mithril. Continuez par la droite et allez ouvrir le coffre au bout du chemin. Revenez en arrière jusqu'à l'embranchement puis prenez à gauche. Continuez jusqu'à pouvoir sauvegarder. Avancez maintenant par la droite pour affronter vos premiers Mumakil.

Mumakil d'Harad : 144401 PV / 50738
Ces adversaires possèdent beaucoup de points de vie mais leurs attaques demeurent très faibles, surtout si vous vous êtes équipé des protections les plus intéressantes. Pour en venir à bout, la Colère d'Ectchelion ou la Furie du Gondor de Berethor sera une précieuse alliée tout comme la Colère d'Edoras de Eaoden ou la Colère de Durin de Hadhod. Ce combat rapportant pas mal d'EXP, n'oubliez pas de faire jouer tous vos personnages.

Après votre affrontement, allez sauvegarder sur votre gauche. En continuant votre route vers la droite, vous rejoindrez Eowyn pour l'ultime affrontement contre le Roi-sorcier.

Roi-sorcier : 210456 PV / 59098 PA
Un combat particulièrement éprouvant puisque votre adversaire contre-attaque constamment. Usez rapidement de l'Aura des Valar de Idrial sur tous les personnages pour parer à toute éventualité. Ensuite, les attaques Colère d'Ectchelion ou la Furie du Gondor de Berethor, tout comme la Colère d'Edoras de Eaoden, vous seront d'un grand secours. Cependant, comme votre ennemi esquive très souvent, il faudra peut-être mieux utiliser le Drain de santé de Eaoden qui fera environ 1600 points de dégâts (x2 si vous utilisez la Frénésie) à tous les coups. Précisons aussi que si l'attaque Colère d'Edoras de Eowyn est peu puissante, elle a au moins le mérite de toucher son adversaire dans 99% des cas. De plus, Eowyn étant assez rapide, elle évitera parfois les contre-attaques du Roi-sorcier. Ensuite, n'oubliez pas la Purification de Idrial pour annihiler les attaques d'esprit, comme la Peur notamment, et le Pouvoir des Valar pour ressusciter un compagnon. Enfin, les attaques faisant baisser la défense de l'ennemi ainsi que la technique Compagnie Valar de Berethor (qui augmente la précision) seront à ne pas négliger.

Après ce très TRES long combat, vous aurez achevé votre première quête qui vous rapportera 67500 points d'EXP. Continuez à avancer et sauvegardez votre progression. Ouvrez le coffre qui est à gauche de la sauvegarde pour ensuite continuer à avancer. Préparez-vous ensuite à affronter des Mumakil par deux fois. Vous arrivez alors à un embranchement. Prenez à gauche pour trouver un coffre puis revenez en arrière et continuez par la gauche pour affronter deux Mumakil. Notez que si vous avez du mal à battre ce groupe d'ennemis, utilisez la technique Tenez Bon de Berethor pour éviter que vos personnages soient étourdis par l'attaque Piétinement. Bien entendu, l'Aura des Valar de Idrial vous sera aussi d'un grand secours. Après cet affrontement, vous rencontrerez un peu plus loin Aragorn qui vous accompagnera durant quelques combats. Ces derniers seront d'ailleurs vite expédiés grâce à sa technique Appel des Morts. Après le premier combat en compagnie de votre nouvel allié, allez sauvegarder sur la gauche puis poursuivez par la droite. Plusieurs combats vous attendront par la suite mais une fois encore l'Appel des Morts de Aragorn balaiera toute résistance. Cependant, profitez-en pour faire jouer tous vos personnages en vu du combat final. Faites donc en sorte d'avoir la Furie du Gondor pour Berethor, cette technique étant capitale pour ne pas trop galérer durant l'ultime affrontement du jeu.
Après avoir terminé quelques combats, vous aurez achevé la seconde quête du chapitre qui vous rapportera 111380 points d'EXP. Sauvegardez et apprêtez-vous à combattre un peu plus loin deux groupes de quatre Nazgûl. Aragorn étant à vos côtés, ces deux combats ne seront que pures formalités. Très rapidement, vous serez confrontés à Sauron lui-même.

Sauron, Seigneur des Ténébres : 322347 PV / 65000 PA
Dès le départ, utilisez l'Aura des Valar de Idrial sur tous les personnages. Ensuite, abusez de la Furie du Gondor de Benethor via la Double Attaque. Enfin, un troisième personnage se chargera également d'attaquer, Eaoden étant une bonne solution surtout si vous disposez au minimum de son attaque Colère d'Edoras. Sauron possède plusieurs attaques qui immobiliseront votre groupe ou l'empêcheront d'utiliser la magie. Cependant, ce n'est pas bien grave puisque si un personnage venait à mourir, il serait automatiquement ressuscité et pourra dans la foulée attaquer par deux fois grâce à la Frénésie ou la Double Attaque. Quant à Idrial, il lui suffira, une fois ressuscitée, de lancer directement une Aura des Valar sur elle-même et sur un autre personnage, voire d'utiliser des Valar pour ressusciter un de ses compagnons. Bref, le combat sera long mais relativement simple d'autant que Sauron n'évitera aucun coup.

Une fois le combat terminé, vous aurez droit à une très courte séquence de fin et pourrez alors terminer le mode Maléfique histoire de compléter le jeu jusque dans ses moindres recoins.

MODE MALÉFIQUE

Le mode Maléfique est directement lié à l'aventure principale. Ainsi, dès que vous terminerez un chapitre du mode principal, vous débloquerez son "équivalent" dans le mode Maléfique. Ensuite, une fois terminé un chapitre Maléfique, vous obtiendrez des items ou des pièces d'équipement que vous pourrez utiliser dans le mode principal en sauvegardant par dessus une sauvegarde déjà existante. Voici donc la liste de ce que vous pourrez obtenir dans chaque chapitre du mode Maléfique.

- Eregion :
- Pierre Action brisée
- Pierre d'Armure usée
- Pierre de santé brisée

- Ouest Moria :
- Bouclier d'Orque du Mordor 3A pour Berethor
- Pierre de contre à l'ombre brisée

- Est Moria :
- Lame vile de Morgul 3A
- Pierre d'esprit brisée

- Estemnet :
- Pierre de Parade écrasant polie
- Pierre de Parade tranchant polie
- Pierre de Parade perçant polie

- Le Rohan :
- Cimeterre d'Oriental 3A en acier pour Berethor
- Lance de Gobelin Moria 3A en fer pour Eaoden
- Pierre d'Action polie

- Le Gouffre de Helm :
- Epée longue du Maudit 2A
- Pierre d'Armure polie
- Avant-bras noirs de bataille du Numénor

- Osgiliath :
- Epée d'Isildur, Haut Roi du Gondor pour Berethor
- Hache de combat du Mordor 3A en fer pour Morwen
- Lance croissant Orque du Mordor 3A
- Pierre de Contre à l'Ombre polie
- Pansière de guerrier du Gondor en acier pour Berethor

- Minas Tirith :
- Marteau de Nain 2A en mithril pour Hadhod
- Lance d'Eregion 2A en or pour Eaoden
- Lance du Haut-roi 2A en acier pour Eaoden
- Pansière noire de bataille du Numénor pour Berethor
- Hache perçante Oriental 2A en acier pour Morwen
- Manteau noir en laine du Numénor pour Berethor

- Champs de Pelennor :
- Pierre d'Action ancienne
- Pierre d'Armure ancienne
- Pierre de Santé ancienne

- Pierre d'Esprit ancienne

INVINCIBILITÉ

A l'écran titre, maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et appuyez sur ⊗ , ⊗ , ▢ , ▢ , ○ , △ et ⊗ .

TOUS LES NIVEAUX

Allez sur le menu des modes Solo ou Co-op, maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et appuyez sur ▢ , ▢ , ▢ , ▢ , ▢ , ○ , ○ , ○ , ○ et ○ .

Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours

© Electronic Arts / Stormfront Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS CODES

En cours de jeu, mettez la pause et entrez l'un des codes suivants :

Restaurer la santé

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites △ , Bas, ✕ , Haut.

Le plein de munitions

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites ✕ , Bas, △ , Haut.

1000 points d'expèrience

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites ✕ , Bas, Bas, Bas.

Augmenter de 2 niveaux

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites ○ , Droite, ○ , Droite.

Augmenter de 3 niveaux

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites △ , Haut, △ , Haut.

Augmenter de 4 niveaux

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites □ , Gauche, □ , Gauche.

Augmenter de 5 niveaux

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites ✕ , ✕ , Bas, Bas.

Invincibilité

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites △ , □ , ✕ , ○ . Vous devez avoir terminé le jeu une fois pour activer ce code.

Attaques dévastatrices

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites □ , □ , ○ , ○ . Maintenez △ pendant les combats pourlancer une attaque. Vous devez avoir terminé le jeu une fois pour activer ce code.

Armes de jet illimitées

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites □ , ○ , ✕ , △ . Vous devez avoir terminé le jeu une fois pour activer ce code.

Upgrader tous les combos

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites △ , ○ , △ , ○ . Vous devez avoir terminé le jeu une fois pour activer ce code.

Petits ennemis

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites △ , △ , ✕ , ✕ . Vous devez avoir terminé le jeu une fois pour activer ce code.

Mode Ralenti

Maintenez LI + L2 + R1 + R2 et faites △ , ○ , ✕ , □ . Vous devez avoir terminé le jeu une fois pour activer ce code.

JOUER AVEC ISILDUR

Terminez le niveau Gouffre de Helm Fort-le-Cor puis la mission secrète avec un des personnages pour gagner le droit de jouer avec Isildur.

Legacy of Kain : Defiance

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2004

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause (bouton start) puis faites une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Charges Reaver illimités

bas, bas, haut, gauche, R1, R2, bas, △ , ○

Invincibilité

haut, bas, droite, bas, R1, R2, bas, △ , L1

Mode cartoon

haut, bas, haut, bas, R1, R2, bas, ○ , △

Mode fil de fer

L1, bas, L1, haut, R1, L2, L1, bas, △

Pas de textures

L1, bas, R2, droite, R2, haut, △ , L1, bas

Statistiques à fond

gauche, droite, gauche, droite, R1, L1, ○ , △ , bas

Tous les bonus

R2, bas, L2, R1, gauche, L2, bas, L1, △

Tous les mouvements combo

droite, bas, haut, bas, bas, R1, △ , ○ , bas

Tous les power-ups

gauche, gauche, haut, haut, L1, R2, ○ , bas, △

Toutes les Dark Chronicles

R1, bas, R2, L1, droite, R2, △ , bas, L1

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution n'a pas pour but de vous dire exactement le cheminement de l'aventure, celle-ci étant très linéaire. Vous y trouverez cependant une description plus ou moins détaillée (en fonction du niveau de difficulté) du chemin à prendre et des énigmes à résoudre.

Forteresse Séraféenne : Kain

Après avoir parcouru quelques mètres, deux gardes vont venir vous conter fleurette. Débarrassez-vous-en puis continuez à avancer en passant par la gauche après avoir atteint l'étage supérieur en vous aidant des murs. Un peu plus loin, il vous faudra monter sur le mur de gauche pour poursuivre votre route. Dans les geôles, outre quelques prisonniers bien appétissants, vous pourrez dénicher un **talisman de santé**. Brisez par la suite le mur d'une des cellules et continuez à avancer. Arrivé à l'étage supérieur, une **rune télékinésique** vous attendra à droite. Poursuivez par la gauche. A l'air libre, plusieurs gardes vous attendront. Eliminez-les. Une fois arrivé dans la cour extérieure, prenez à gauche pour trouver un **tome des Arcanes**. Ouvrez ensuite la double porte qui fait face à la statue du chevalier. Continuez et détruisez si besoin les mécanismes vous envoyant des flèches enflammées. Une double porte passée, un point de passage s'activera de lui-même. Après avoir acquis un **talisman de santé**, à droite, pénétrez au fond de la salle pour avoir droit à une cinématique et quelques gardes à abattre. Prenez ensuite le **symbole** qui se trouve sur un socle. Tuez les gardes, poussez la porte de droite après avoir détruit le sceau. Un peu plus loin, vous trouverez un couloir et des gardes à occire dans une pièce circulaire. Sortez par la droite, utilisez votre pouvoir de télékinésie pour faire tomber les gardes qui sont sur les remparts puis détruisez le pilier ébréché qui se trouve à droite. Utilisez-le pour monter puis passez la grille pour arriver dans la salle d'entraînement. A noter que vous trouverez une **rune télékinésique** avant de pénétrer dans la salle en faisant le tour par la gauche, puis en longeant les remparts. Descendez et prenez la seule porte disponible. Dans la pièce suivante, montez le mur de gauche puis détruisez le mécanisme pour faire baisser le pont-levis. Continuez votre chemin pour revenir dans la cour extérieure. Tuez les gardes puis passez par la grille qui vient de s'ouvrir en vous positionnant devant la statue. Le passage se trouve à droite derrière vous. Continuez, tuez de nouveaux gardes et détruisez un sceau pour passer une double porte. Après être arrivé dans la grotte, vous obtiendrez un nouveau point de passage. Détruisez les piliers de roche et poursuivez. En allant tout droit, après avoir détruit les piliers, vous trouverez un **talisman de santé**. Revenez un peu en arrière puis passez à droite et continuez. Tuez les spectres qui arriveront après votre conversation avec Moebius.

Abysses : Raziel

Après avoir ramassé le **tome des Arcanes** qui se trouve en bas du niveau, à droite, poursuivez par la gauche en grimpant aux parois rocheuses et en planant de monticule en monticule. Dans la seconde partie (avec en bonus un point de passage), poursuivez par la droite puis après avoir parlé à l'Ancien, dévorez six âmes pour que le chemin vers la troisième partie du niveau s'offre à vous. Dans la troisième partie, anéantissez les six ennemis pour poursuivre. Dans la partie suivante, vous devrez monter rapidement les étages en évitant de vous faire rattraper par la brume et en faisant en sorte de ne pas tomber quand l'Ancien détruira des parties du décor. Arrivé tout en haut, un point de passage sera disponible. Allez ramasser le **tome des Arcanes** qui se trouve dans la pièce suivante, revenez en arrière et grimpez sur les monticules de pierres qui se trouvent à gauche pour atteindre le haut de la pièce. Une fois devant la porte en fer, sautez derrière vous sur une plate-forme, à gauche, puis de là, sautez sur une plate-forme à droite. Enfin, prenez le couloir devant vous. Passée la cinématique, traversez la grille de gauche qui se trouve un peu en hauteur. A l'air libre, détruisez vos ennemis et assistez à une cinématique.

Forteresse Séraféenne : Kain

Passez par la porte prise par Moebius, tout en ramassant l'**insigne du faucon**. Vous voici revenu au début du niveau. Revenez maintenant dans la pièce circulaire où vous avez combattu des gardes et insérez l'insigne du faucon dans la

cavité prévue à cet effet. Pour y arriver, prenez l'escalier de droite dans la prison et suivez le couloir jusqu'à ce que vous arriviez dans la grande salle du château où vous aviez trouvé un symbole sur un socle. En parlant d'objets, vous trouverez d'ailleurs une **rune télékinésique** dans la deuxième cellule de droite. Dans la grande salle, prenez à droite, tuez les gardes et poussez la double porte. Un peu plus loin, dans la cour extérieure, tuez les gardes. En vous tenant devant la statue, prenez la porte qui se trouve à gauche. Continuez, passez le pont-levis, la salle d'entraînement (qui contient plusieurs gardes) et une fois dehors, prenez la porte de droite après avoir tué les gardes. Une fois dans la pièce circulaire, approchez-vous de la cavité pour que d'autres ennemis arrivent. Tuez-les et insérez l'insigne du faucon dans le mur. Pénétrez dans le passage et une fois en haut, allez à gauche pour trouver un autre passage. Poursuivez votre route, sautez de l'autre côté de la grande salle et ramassez un **talisman de santé** à gauche. Prenez ensuite la porte de droite après l'avoir ouverte grâce à vos pouvoirs télékinésiques. Dans la pièce suivante, vous trouverez un point de passage, un **tome des Arcanes** et un bloc de pierre à pousser dans le trou pour obtenir un **bouclier**. Revenez à présent dans la cour extérieure, en abattant plusieurs ennemis, pour poser le bouclier sur la statue et ainsi avoir accès à une porte derrière cette dernière. Au deuxième étage de la cour extérieure, vous trouverez une **rune de télékinésie** et une double porte à ouvrir. En ouvrant celle-ci, vous arriverez dans un endroit où vous devrez vous battre contre plusieurs ennemis qui protégeront une **épée** posée sur une statue qu'il vous faudra bien sûr dérober. Revenez ensuite dans la cour extérieure, tuez les gardes et posez l'épée sur la statue pour ouvrir la porte de gauche. Ouvrez-la et suivez le couloir pour trouver un peu plus loin un point de passage, juste avant une pièce où vous devrez affronter des gardes. Montez au mur de droite pour détruire la première partie du mécanisme puis montez l'escalier de gauche pour détruire la seconde et ainsi abaisser le pont-levis. Tuez les gardes qui se dressent sur votre route, sautez de l'autre côté du pont puis montez au mur de droite. Détruisez la première partie du mécanisme puis deux murs sur votre droite pour arriver dans une pièce où se trouve la seconde partie du mécanisme qui, détruite, fera s'effondrer le pont-levis. Passez ensuite dans la pièce en dessous de vous pour trouver un point de passage. Ramassez l'**épée décorative** et tuez les gardes qui vont arriver. Revenez dans la pièce d'où vous avez fait tomber le premier pont-levis, non sans avoir tué quelques gardes. Utilisez l'épée décorative sur l'emblème de gauche et poursuivez pour trouver un autre point de passage dans une petite pièce. Tournez le mécanisme pour ouvrir la porte qui est face à vous et ainsi trouver un **artefact** qui va vous permettre d'enflammer ennemis et objets. A présent, enflammez toutes les coupes et sortez de la pièce pour trouver quelques gardes. Revenez dans la pièce où vous avez trouvé l'épée décorative puis passez la double porte. Dans la grande salle, enflammez les deux piliers grâce à votre pouvoir et montez tout en haut de la salle. Utilisez par deux fois vos pouvoirs (en visant un sigle sur le mur) pour faire apparaître des plates-formes et ainsi progresser pour assister un peu plus loin à votre seconde entrevue avec Moebius. Après cela, ramassez le **talisman de santé** puis sortez pour vous envoler.

Cimetière : Raziel

Avancez tout droit en terrassant plusieurs ennemis puis prenez par la droite après être sorti de la cour intérieure. Vous arriverez à un moment sur une petite place où vous attendront un point de passage et quelques spectres. Montez ensuite un petit escalier et poursuivez votre route jusqu'à ce que vous arriviez à une grande place où vous devrez affronter plusieurs ennemis. Une fois battus, atteignez la fenêtre de droite et passez de l'autre côté du mur. Passez ensuite dans le monde matériel. Sortez, en activant un point de passage, et revenez alors au début du niveau pour trouver un **talisman de santé**. En chemin, vous devrez affronter des mercenaires sur la petite place, devant une porte circulaire nécessitant une Reaver gorgée d'énergie des ténèbres pour être ouverte. Passez à présent la double porte, celle que vous avez passée pour arriver dans ce niveau. Débarrassez-vous des ennemis puis continuez votre chemin. Au bout de votre périple, plongez et nagez au fond du gouffre, passez dans la pièce où l'eau laisse filtrer de la lumière puis nagez vers le haut pour sortir de l'eau. Tirez le pilier puis montez dessus pour atteindre la plate-forme et prendre le **bouclier décoratif**. Plongez à nouveau et remontez au sommet du gouffre pour sortir de l'eau. Allez sur la plate-forme où se trouve une porte pour poser le bouclier sur la statue de droite. Continuez à présent votre route. Une porte plus loin, vous devrez affronter plusieurs spectres. Montez à présent les marches et avancez de plus belle. A l'air libre, revenez dans le monde matériel et occupez-vous des mercenaires de Moebius. Prenez ensuite la porte derrière le feu de camp. Poursuivez pour trouver un point de passage et plusieurs ennemis. Une fois dehors, sautez sur le promontoire en face, tuez les mercenaires et récupérez une **rune de télékinésie**. Faites le tour des ruines, planez jusqu'à vous retrouver devant une porte (avec en prime un point de passage) que vous devrez passer. Poursuivez, tuez les spectres qui vous traqueront et une fois dehors montez sur l'édifice de pierre. Passez dans le plan spectral puis sautez sur le promontoire rocheux en face de vous. Repassez dans le monde matériel, ouvrez la porte grâce à votre Reaver puis continuez. Dans la forge des ténèbres, rendez-vous au centre de la salle pour affronter plusieurs spectres. Passez

ensuite par le portail dimensionnel. Débarrassez-vous à présent des spectres qui vont arriver puis poursuivez pour trouver un point de passage. Passez dans le monde spectral, franchissez la grille, laissez-vous tomber au bas de la pièce et revenez dans le monde matériel en vous aidant de l'âme qui erre dans une des pièces annexes à la grande salle. Anéantissez vos ennemis et allez au centre de la grande salle pour forger la Reaver en l'imprégnant de l'énergie des ténèbres. Détruisez ensuite le mur fissuré pour trouver un **talisman de santé**. Utilisez ensuite votre Reaver sur les deux orbes lumineuses pour activer à nouveau le portail dimensionnel. Pénétrez maintenant dans la seconde pièce annexe et grimpez au mur. Vous vous retrouverez ainsi au début du niveau. Tuez les mercenaires qui sont apparus puis prenez à nouveau le portail dimensionnel. Montez à l'étage, chargez votre épée des ténèbres grâce à la pierre prévue à cet effet puis utilisez le pouvoir de votre Reaver pour vous rendre invisible et ainsi pouvoir passer. Une fois dehors, une cinématique vous montrera où aller. Vous devrez ainsi vous rendre dans la pièce où deux gargouilles vous empêchaient de passer. Utilisez alors le pouvoir des ténèbres de la Reaver pour continuer. Un peu plus loin, passez dans le monde spectral pour franchir la grille, revenez dans le monde matériel, montez les marches, sautez sur le premier pilier, repassez en mode spectral pour atteindre le second pilier puis l'ouverture en face. Vous vous retrouverez un peu plus loin dans le mausolée de Kain. Prenez le **blason de Kain**, tuez vos ennemis et passez par la gauche. Tuez les spectres puis tournez le buste de Kain pour ouvrir la porte qui se trouve en face. Passez-la, vous voici revenu dans la grande salle. Anéantissez les spectres, montez les marches qui sont à gauche puis posez le blason de Kain sur la porte à l'étage pour l'ouvrir. Continuez et faites tomber un peu plus loin le pilier en contrebas. Tirez-le ensuite pour le positionner en face du promontoire où se trouve une porte. Montez sur l'édifice en pierre puis planez jusqu'au pilier et enfin sautez sur la plate-forme pour pouvoir ouvrir la porte. Utilisez alors vos pouvoirs télékinésiques pour détruire la plaque de pierre qui obstrue l'ouverture en hauteur. Pour ce faire, utilisez la caméra pour visualiser la plaque puis visez-la et tirez.
Grimpez ensuite au mur qui se trouve à droite du portail. Ramassez la **sphère à facettes** puis allez la poser sur le socle en bas. Utilisez ensuite le portail dimensionnel. Poursuivez par la gauche pour trouver un point de passage, passez dans le monde spectral et franchissez la grille. Laissez-vous tomber, revenez dans le monde matériel, allez ramasser un **tome des Arcanes** dans une des pièces annexes puis forgez à nouveau votre Reaver en vous rendant au centre de la pièce principale. Anéantissez l'ange de pierre qui apparaît (attendez qu'il attaque, esquivez et frappez-le) puis détruisez le mur fissuré. Montez à nouveau au mur et laissez-vous tomber. Prenez le seul chemin disponible. Vous voici au premier étage de la grande salle. Il va maintenant falloir vous rendre dans deux pièces pour trouver des orbes noires puis utiliser votre épée de lumière sur ces artefacts. Le portail dimensionnel à nouveau activé, passez en mode spectral, franchissez la grille par laquelle vous êtes arrivé puis revenez un peu plus loin dans le monde matériel. Franchissez alors le portail dimensionnel. Tuez les spectres pour pouvoir sortir. Une fois dehors, vous verrez où vous devez vous rendre.

A ce stade, vous pouvez également aller au début du niveau, là où tout a débuté. Franchissez la double porte, longez le couloir, montez sur un gros pilier de pierre puis planez jusqu'à un autre pilier. Pour les situer, une vasque d'énergie se tient entre les deux piliers. Utilisez alors votre Reaver de lumière pour ouvrir une porte et récupérer un **talisman de santé**.

Une seconde porte avec une orbe noire se trouve dans le mausolée de Kain. Vous y trouverez une **rune de télékinésie** . Pour la trouver, rendez-vous dans la pièce où se trouve le portrait de Kain, grimpez sur le mur de droite et utilisez votre Reaver de lumière pour ouvrir la porte.

Continuez ainsi votre chemin par la droite après vous être laissé tomber. Vous arriverez ainsi devant une porte qui ne s'ouvrira qu'en utilisant votre Reaver de lumière et des ténèbres.

Les Colonnes (Ere des Séraféens) : Kain

Descendez les escaliers, tuez les gardes puis en bas de l'escalier, allez à droite pour découvrir une cinématique et un point de passage. Passez ensuite derrière les piliers pour trouver un **talisman de santé**. Au besoin, utilisez vos pouvoirs pour venir à bout des archers. Revenez en arrière, prenez à gauche, franchissez la grille et continuez. Terrassez les gardes qui vous attendent puis détruisez le pilier qui se trouve dans le coin droit. Grimpez dessus puis sur le mur pour récupérer un **tome des Arcanes**. Tuez les archers et les gardes puis poursuivez votre route. Passé un point de passage, assistez à la cinématique. Récupérez ensuite le **disque de pierre** à droite. Revenez au début du niveau poser le disque de pierre sur le socle de pierre devant la porte. Allumez les torches de part et d'autre de la porte

puis tournez le pilier qui est apparu pour ouvrir la porte. Continuez à avancer après le point de passage, tuez les spectres et allez ramasser la **rune de télékinésie** à droite. Détruisez ensuite le visage de pierre qui se trouve en hauteur à gauche de la rune de télékinésie. Utilisez une nouvelle fois votre pouvoir sur le sigle qui était caché par le visage de pierre pour faire apparaître deux plates-formes qui vous permettront de progresser en hauteur pour ramasser le **fragment de l'équilibre**. Retournez à présent à l'endroit où vous aviez trouvé le disque de pierre. Défaites-vous des gardes qui apparaîtront en chemin. Placez enfin le fragment de l'équilibre sur le monument qui se trouve juste devant le gouffre. Pour terminer ce petit chapitre, placez-vous sur le cercle bleu pour vous transformer en chauve-souris.

Les Colonnes (500 ans après) : Raziel

Sautez dans l'eau puis atteignez la berge pour affronter plusieurs mercenaires. Ramassez ensuite un **talisman de santé**. Poursuivez pour vous retrouver devant la porte empruntée par Kain le chapitre précédent. Grimpez sur le mur de droite puis continuez votre route en sautant sur la corniche derrière vous. Tuez vos ennemis puis utilisez la Reaver de lumière pour ouvrir la porte suivante. Vous voici dans une grande salle avec une petite énigme. Grimpez au mur qui se trouve à droite du portail. Tournez ensuite le pilier qui est à gauche par deux fois. Redescendez, poussez le bloc de pierre au centre. Montez à nouveau à l'étage pour tourner trois fois le pilier. Redescendez à nouveau, poussez le bloc en dessous du mécanisme en forme de spirale puis activez-le grâce à vos pouvoirs télékinésiques. Tirez ensuite le bloc enflammé au centre de la pièce pour activer le portail dimensionnel que vous devrez emprunter pour arriver dans la forge du feu. Après la cinématique fort intéressante, continuez par la droite pour arriver dans une grande pièce circulaire. Laissez-vous tomber, passez dans une des pièces annexes où vous pourrez grimper à l'étage afin de trouver un **tome des Arcanes** dans une pièce à gauche. Rebroussez chemin puis passez dans le monde spectral où vous allez devoir affronter l'esprit de la gardienne de la nature.

- Boss :
La Gardienne de la nature est assez simple à battre. Bougez tout le temps pour éviter les tentacules qui sortent du sol et les boules d'énergie que va créer votre ennemi. Ensuite, essayez de placer un combo de trois coups puis éloignez-vous de la gardienne avant qu'elle ne génère un champ d'énergie qui vous enverra valdinguer.

Une fois la Gardienne battue, sortez de la pièce, avalez plusieurs âmes pour vous régénérer puis franchissez la seconde grille pour affronter un nouveau gardien.

- Boss :
Le Gardien du Conflit est un peu plus coriace puisqu'il dispose d'un bouclier d'énergie autour de lui. Attendez qu'il génère des spectres ou qu'il vous lance une boule d'énergie et vous verrez à ce moment son bouclier s'évaporer. Placez alors un combo de trois coups et reculez car dans le cas contraire il créera également un champ d'énergie qui fera beaucoup de dégâts.

Quand vous aurez battu votre adversaire, sortez de la pièce, revenez dans le monde matériel et allez au centre de la grande salle pour imprégner la Reaver du pouvoir du feu. Utilisez ensuite votre Reaver de feu pour allumer deux vasques dans une pièce annexe. Remontez à l'étage en empruntant le passage que vous avez utilisé pour arriver dans la pièce où se trouvait le tome des Arcanes. Empruntez le passage dans le mur puis longez le mur en prenant à gauche pour arriver dans une pièce et affronter quelques spectres. Ici, il va vous falloir activer un mécanisme en hauteur (en utilisant vos pouvoirs télékinésiques) qui va faire sortir deux petits piliers à droite et gauche du mécanisme. Il va ensuite falloir utiliser rapidement votre Reaver de feu pour enflammer les deux piliers, ce qui activera le portail dimensionnel que vous vous ferez une joie d'emprunter. Revenez à présent devant la porte que vous ne pouviez ouvrir tout à l'heure. Enflammez les deux piliers de part et d'autre de la porte puis tournez l'énorme pilier jusqu'à ce qu'un pointeur soit en face de la porte. Continuez, terrassez les ennemis puis poursuivez pour assister à une cinématique. Tuez ensuite les mercenaires qui vont arriver. Ramassez la **rune de télékinésie** puis prenez le chemin derrière les colonnes qui cache un point de passage. Ramassez le **tome des Arcanes** et tuez les mercenaires qui vont arriver. Allez ensuite ramasser le **disque de bronze** puis revenez au niveau des colonnes pour insérer le disque dans une grille à gauche des piliers.

Avant cette action, vous devrez une fois de plus affronter plusieurs mercenaires. Poursuivez votre route en venant à bout de plusieurs ennemis. Arrivé dans l'enceinte détruite, montez sur le pilier le plus haut, passez dans le monde spectral, sautez sur la corniche en face puis repassez dans le monde matériel. Continuez tout droit, dépassez le point de passage et tuez le mercenaire qui rôde. Il va vous falloir maintenant planer pour atteindre une porte sur votre droite. Ouvrez la porte après avoir battu plusieurs spectres puis pénétrez dans la forge de l'air. Descendez et utilisez les deux blocs de pierre pour boucher les ouvertures d'où souffle l'air. Bloquez d'abord l'ouverture de gauche (en activant également un mécanisme) puis celle de droite. Plantez ensuite votre Reaver dans l'ouverture d'où souffle l'air. Vous allez ainsi planer jusqu'à l'étage supérieur où vous récupérerez la **pierre de coeur**.
Redescendez, utilisez la pierre sur le socle et tirez à nouveau les deux pierres pour que l'air souffle sur la pierre de coeur et active le portail dimensionnel. Passez ensuite par le portail. Laissez-vous tomber dans le trou et achevez vos adversaires. Poursuivez votre route puis passez dans le monde spectral. Franchissez la grille pour vous retrouver devant un gardien.

- Boss :
Le Gardien, à l'image de ses pairs, n'a pas son pareil pour produire un champ d'énergie qui vous enverra planer si vous vous approchez trop près de lui. En plus de lancer quelques boules d'énergie, il créera également jusqu'à trois clones qu'il faudra faire disparaître avant de s'en prendre au véritable gardien. Comme toujours, les roulades et le combo de trois coups seront les clés de la victoire.

Après l'avoir battu, prenez le passage à gauche de la tombe du gardien. Grimpez au mur puis à l'étage, courez au fond du couloir pour traverser une grille. Repassez dans le monde matériel, ramassez un **talisman de santé**, repassez dans le monde spectral, franchissez à nouveau la grille puis laissez-vous tomber dans le premier trou que vous verrez à gauche pour arriver dans une pièce. Vous allez y rencontrer un nouveau gardien.

- Boss :
Ce gardien ne vous donnera pas beaucoup de fil à retordre. Il se téléportera à plusieurs endroits de la pièce et vous lancera quelques boules d'énergie que vous éviterez facilement en faisant quelques roulades. Frappez-le pour en finir au plus vite

Revenez dans la grande salle, passez dans le monde matériel puis forgez votre Reaver en allant au centre de la pièce. Utilisez votre Reaver Air pour planer en vous servant du mécanisme qui est dans le sol derrière vous. Mettez ensuite le feu à une première jarre. Redescendez et grimpez à un mur qui se trouve à gauche. Sautez ensuite à droite pour pouvoir mettre le feu à une seconde jarre. Descendez et allez au centre de la pièce. Utilisez votre Reaver Air sur le mécanisme au sol pour pouvoir planer et atteindre une corniche. Deux portes se trouvent sur ladite corniche, l'une portant le symbole de la lumière et l'autre des ténèbres. Tournez les piliers qui sont à côté de chacune d'elle pour afficher le symbole correspondant. Actionnez ensuite le mécanisme qui se trouve sur le mur, entre les deux portes qui vont alors s'ouvrir. Changez alors l'orbe de lumière en orbe des ténèbres et inversement avec l'autre orbe pour que le portail dimensionnel s'active enfin. Pénétrez à nouveau dans le portail dimensionnel puis sortez de la forge de l'air grâce à votre Reaver de feu. Revenez à présent à l'endroit où vous aviez trouvé le disque de bronze, non sans avoir battu une tripotée de mercenaires. Utilisez la Reaver Air sur le sol pour atteindre le haut d'une corniche. Avancez tout droit pour boucler le niveau.

La citadelle des vampires : Kain

Débarrassez-vous des spectres puis sortez de la pièce. Un point de passage plus tard, descendez les escaliers, tuez les spectres et passez la grille pour trouver un autre point de passage. Laissez de côté la grille qui est sur la gauche et poursuivez en anéantissant les barbares. Après la cinématique, ramassez le **tome des Arcanes**. Continuez par l'unique route disponible puis après avoir tué quelques ennemis, continuez en remarquant la grille sur la gauche qui ne peut être ouverte pour le moment. Devant le point de passage suivant, ramassez la **roue de la vie** puis débarrassez-vous des barbares qui vont arriver. Revenez maintenant à l'endroit où une grille était fermée, juste après avoir descendu le grand

escalier. Utilisez la roue de la vie pour l'ouvrir. Continuez pour trouver un point de passage. Après avoir anéanti plusieurs spectres et barbares, vous trouverez un **talisman de santé** en passant par la gauche à l'embranchement. Après ceci, prenez à droite puis franchissez le portail dimensionnel un peu plus loin. Tuez les barbares, passez le point de contrôle et détruisez l'ange de pierre dans la grande pièce circulaire. Dans une des pièces annexes à la grande salle se trouve un **tome des Arcanes**. Dans l'autre un barbare à occire et un mur qui n'attend qu'une chose : que vous lui grimpiez dessus. De l'autre côté du mur, continuez face caméra, puis de retour dans la pièce circulaire, prenez tout à droite pour franchir une grille derrière laquelle se trouve un point de passage. Bien entendu, éliminez tous les barbares qui sont sur votre route. Prenez le portail dimensionnel. Passez par l'ouverture en face de vous et prenez à droite, après avoir tué les spectres, pour trouver une **rune de télékinésie** dans la première pièce que vous trouverez. Laissez-vous tomber au rez-de-chaussée puis tuez les barbares. Dans une des pièces annexes, vous pourrez grimper sur deux rebords pour atteindre une pièce, à gauche, où se trouvent plusieurs barbares, un point de passage et un portail dimensionnel qu'il va falloir franchir. Vous voici dans une nouvelle forge avec en prime un nouveau point de passage. Passez la grille en face de vous, continuez par la gauche puis pénétrez dans la pièce qui se trouve au bout du chemin. Dépassez le point de passage et allez à gauche pour trouver un **talisman de santé**. Revenez sur vos pas, débarrassez-vous des spectres puis laissez-vous tomber en contrebas. Il va falloir maintenant détruire deux portes fissurées, venir à bout de barbares puis ramassez le **crane de pierre** ainsi que la **balance rouillée**. Utilisez ensuite les deux artefacts pour ouvrir une pièce annexe à la grande salle. Pénétrez dans la pièce où se trouve un point de passage. Utilisez vos pouvoirs pour activer le mécanisme qui se trouve sous l'eau, à votre gauche, puis allumez les deux torches à droite et à gauche de l'artefact. Laissez-vous tomber puis allez ramasser le **fragment de l'équilibre**. Tuez ensuite les spectres puis utilisez le sceau que vous venez d'obtenir pour ouvrir un passage à droite de la porte. Sortez, tuez les barbares puis utilisez vos pouvoirs pour activer un mécanisme en hauteur qui va ouvrir une porte annexe. Tuez les barbares puis grimpez au mur. De l'autre côté du mur, avancez face caméra puis préparez-vous à détruire un ange de pierre. Ceci fait, sortez, prenez à droite, tuez les barbares puis utilisez le fragment de l'équilibre sur la porte tout à droite. Continuez pour trouver un point de passage et une gargouille à abattre. Prenez ensuite le portail dimensionnel puis préparez-vous à attaquer deux gargouilles qui gardent un point de passage. Un bon moyen pour en venir à bout consiste à se placer entre les deux gargouilles et à esquiver leurs attaques pour qu'elles se frappent mutuellement. Quand vous les aurez battues, prenez le couloir de gauche, laissez-vous tomber un peu plus bas sur la droite puis continuez pour arriver dans la pièce centrale. Quelques barbares et spectres plus loin, vous devrez passer dans une pièce annexe pour grimper à un mur. De l'autre coté du mur, prenez au fond du couloir puis débarrassez-vous des deux gargouilles avant de prendre le portail dimensionnel. Franchissez la grille, laissez-vous tomber en contrebas, tuez les barbares puis prenez le dernier portail dimensionnel qui se trouve dans une pièce annexe. Vous voici à nouveau à l'air libre. Revenez à l'endroit où une grille était verrouillée (juste avant de trouver la roue de la vie). Utilisez alors le fragment de l'équilibre pour l'ouvrir, ceci concluant ce chapitre.

Le Manoir de Vorador : Raziel

Admirez la superbe cour extérieure du manoir puis rendez-vous devant la porte principale du château. Vous allez devoir affronter deux anges de pierre. Une fois que vous les aurez battus, grimpez sur le monticule de pierres puis sur la plate-forme en face. Brisez la vitre, passez dans le monde spectral, franchissez la grille puis continuez jusqu'à pouvoir repasser dans le monde matériel. Vous devrez un peu plus loin battre plusieurs ennemis dans une immense salle. Ceci fait, prenez une des deux portes en haut de l'escalier (qui mènent au même endroit) puis après avoir tué quelques ennemis, vous arriverez dans une salle circulaire où vous devrez actionner un mécanisme en hauteur. Ce dernier fera apparaître deux torches qu'il conviendra d'enflammer pour pouvoir avancer dans la salle de la fontaine afin de trouver un point de passage et quelques tentacules belliqueux. Utilisez ensuite votre Reaver Air sur un des mécanismes dans le sol puis planez jusqu'à la corniche derrière vous. Ouvrez ensuite la porte Air, franchissez le point de passage puis continuez en descendant les marches et en vous débarrassant des spectres. Vous voici maintenant dans une pièce où vous allez devoir plonger dans l'eau après vous être débarrassé de deux gardes. Passez dans le monde spectral pour franchir la grille, anéantissez les ennemis qui vous attendent puis grimpez au mur dans le fond de la pièce. Vous atteindrez ainsi l'étage supérieur où vous pourrez repasser dans le monde matériel. Tuez les monstres qui vont apparaître (pour plus de rapidité, expédiez-les dans l'eau) puis passez la porte qui se trouve près du mur que vous avez escaladé. Continuez à avancer pour arriver dans une salle. Montez les escaliers, aidez-vous du mur pour progresser en hauteur puis faites de même avec un second mur qui vous attendra plus loin. En haut de la salle, vous devrez utiliser vos pouvoirs télékinésiques pour briser la vitre puis passer dans le monde spectral pour franchir la grille. Revenez ensuite dans le monde matériel, sautez sur le premier pilier à droite, passez ensuite dans le monde spectral pour

atteindre deux autres colonnes puis une corniche. Si vous veniez à tomber pendant la traversée des piliers, vous pourriez remonter en vous aidant d'un pilier dans le coin droit au fond puis du mur en face sur lequel vous pouvez grimper. Continuez via l'unique chemin puis repassez dans le monde matériel où vous attendront des ennemis. Tuez-les et continuez par le couloir en face de vous. Passée la porte au bout du couloir, franchissez le point de passage, assistez à la cinématique puis activez le mécanisme qui se trouve au-dessus de la statue pour trouver une des six orbes que vous allez devoir imprégner du pouvoir des ténèbres. Voici maintenant la procédure à suivre pour continuer :

- Sautez sur le chandelier. Utilisez ensuite votre pouvoir des ténèbres pour vous rendre invisible et sautez de poutre en poutre pour arriver de l'autre côté de la pièce où vous devrez imprégner votre première orbe du pouvoir des ténèbres.

- Redescendez puis faites de même avec une autre orbe qui se trouve derrière la statue de l'ange.

- Pour la troisième orbe qui se trouve dans la cheminée, utilisez également votre pouvoir des ténèbres afin de vous rendre invisible, ceci empêchant le feu de s'allumer, et imprégnez-la du pouvoir des ténèbres.

- Cassez ensuite la première vitre de gauche pour avancer (tout en étant invisible) et trouver la quatrième orbe.

- Pour la cinquième orbe, grimpez sur le mur qui se trouve à gauche de l'ange toujours en étant invisible.

- La dernière orbe se trouve sur un mur, en hauteur, à droite de l'ange. Pour l'atteindre, montez les escaliers qui mènent à une porte, montez sur le petit pilier à gauche, devenez invisible puis sautez de plate-forme en plate-forme.

Descendez pour aller chercher le **traqueur d'âmes** que porte la statue. A présent, revenez dans la salle de la fontaine en passant par la cour extérieure du manoir pour gagner du temps. Arrivé dans la salle, montez à l'étage puis plantez la lance dans la statue qui se trouve à droite, devant la fresque. Par la suite, vous pourrez briser ladite fresque pour trouver une vasque remplie d'âmes. Maintenant, prenez la porte de feu qui se trouve à gauche. Avancez puis après avoir tué des spectres, passez dans le monde spectral pour franchir une grille au bout du couloir. Vous arriverez un peu plus loin à l'extérieur. Prenez le chemin qui descend, à droite, pour trouver une âme qui vous permettra de revenir dans le monde matériel. Il va alors falloir allumer trois braseros pour que la porte s'ouvre. Utilisez le pouvoir du feu pour les allumer tous en même temps.
Débarrassez-vous des ennemis qui pullulent puis revenez en arrière, où se trouve une statue. Montez sur le pilier cassé puis sautez derrière vous, sur le sommet des ruines. Sautez un peu plus loin de façon à pouvoir casser la fenêtre du manoir grâce à vos pouvoirs. Pénétrez alors dans le manoir pour trouver un point de passage et plusieurs ennemis. A l'embranchement, prenez à gauche pour trouver une **rune de télékinésie** puis passez à droite pour vous débarrasser de plusieurs spectres. Positionnez-vous ensuite devant la cheminée et utilisez votre pouvoir de feu pour enflammer les deux torches, ce qui éteindra le feu dans l'âtre. Passez dans le plan spectral puis franchissez la grille que vous découvrirez en détruisant le mur fissuré. Passez sur la plate-forme de gauche puis sautez sur le pilier en face de vous en faisant attention à ne pas tomber dans la brume. Sautez ensuite sur la corniche de gauche. Passez ensuite dans le plan matériel et allez ouvrir la porte de droite. Après avoir activé un point de passage, poursuivez en vous débarrassant de tous vos ennemis jusqu'à arriver dans une immense salle possédant elle-aussi six orbes qu'il va falloir imprégner du symbole de la lumière. Et c'est reparti :

- La première orbe se trouve au rez-de chaussée.

- la deuxième orbe se trouve à l'étage, à gauche. Vous pouvez l'atteindre en vous positionnant à sa droite, sautez puis planez jusqu'à elle. Un autre moyen consiste à aller juste en dessous, à tirer un pan de la bibliothèque vers vous, à monter dessus puis à sauter en face de vous pour atteindre l'orbe.

- La troisième orbe se trouve derrière un pan de mur que vous pouvez également tirer vers vous. Vous la trouverez en prenant l'escalier qui est à gauche de la statue et en allant tout au fond de la pièce.

- Pour la quatrième, orbe, grimpez au mur qui est à droite de la porte d'entrée puis sautez sur les poutres qui sont

derrière vous après avoir activé le mécanisme qui se trouve au fond de la pièce.

- La cinquième orbe se trouve dans la cheminée. Pour éteindre le feu, détruisez la table qui est au centre de la pièce puis poussez la statue sur le mécanisme qui se trouvait sous la table.

- La dernière orbe se trouve derrière le tableau qui fait face à la statue.

Allez prendre à présent la **lance** que tient la statue puis revenez dans la salle de la fontaine (non sans avoir battu trois anges de pierre) pour la planter dans la statue de gauche. Vous pourrez ensuite, tout comme la première fois, détruire un mur fissuré derrière vous pour découvrir une vasque remplie d'âmes. Prenez à nouveau la porte du feu. Détruisez le mur fissuré au bout du couloir puis continuez. Une fois dehors, tuez les spectres puis détruisez un autre mur fissuré. Laissez-vous tomber dans le trou puis continuez à avancer dans les égouts. Une fois arrivé dans une pièce remplie d'eau, activez le mécanisme qui se trouve au fond puis sautez très rapidement de pilier en pilier pour aller prendre la **moitié d'or du blason de Vorador**. Tuez ensuite une dizaine de spectres pour pouvoir sortir des égouts (en grimpant par le conduit principal), éliminez les ennemis qui vous attendent dehors puis revenez dans la salle de la fontaine et passez par la porte Air. Avancez et brisez le mur fissuré dans la pièce où se trouve une étendue d'eau. Continuez, anéantissez vos ennemis puis placez la moitié d'or du blason de Vorador devant la fresque. Continuez, passez la porte de droite puis poursuivez pour trouver un mur fissuré. Passez par l'ouverture, continuez jusqu'à arriver dans une pièce avec quatre colonnes. Regardez la fresque centrale et tournez les piliers de façon à reproduire le dessin. Un pilier va alors monter. Grimpez dessus puis sautez sur la plate-forme pour ramasser la **moitié d'argent du blason de Vorador**. Revenez dans la crypte pour insérer la seconde moitié du blason devant la fresque. Tuez les spectres puis continuez votre route pour vous retrouver dans une pièce circulaire où se trouve un point de passage. Enflammez tous les lustres, en vous positionnant au milieu de ces derniers puis avancez devant la statue pour pouvoir affronter deux gargouilles. Une fois que vous les aurez battues, allez prendre le **voleur d'âmes** que vous devrez planter dans la dernière statue qui se trouve dans la salle de la fontaine à l'étage. Ceci activera le portail dimensionnel et vous pourrez de plus détruire un mur fissuré derrière vous pour trouver une rune de télékinésie. Avant cela, revenez dans la pièce où vous avez obtenu la première lance. En chemin, vous découvrirez un mur fissuré dans la pièce où il y a une femme enchaînée et où vous devez sauter de plate-forme en plate-forme puis grimpez à deux murs. Derrière ledit mur, vous trouverez un **talisman de santé**.
Arrivé dans la pièce, montez par les escaliers puis détruisez le tableau qui se trouve à droite de la porte. Récupérez ainsi un **tome des Arcanes**. Revenez dans la salle de la fontaine et prenez le portail dimensionnel. Suivez le couloir puis passez dans le monde spectral, après le point de passage, pour franchir la grille. Descendez en contrebas et affrontez les deux gardiens.

- Boss :
Ce combat est assez difficile puisque vous allez devoir éviter les attaques de vos deux adversaires en même temps. Ceci étant, il n'y a pas de technique particulière et vous devrez vous défaire de ces ennemis de la même façon que contre leurs frères. En esquivant avec des roulades, en évitant leur champ d'énergie et en leur portant des combos. Si vous veniez à manquer d'énergie, il vaudrait mieux pour vous battre quelques Sluagh pour absorber leurs âmes. Une fois que vous aurez battu le premier gardien, les Sluagh disparaîtront. Il conviendra donc de faire plus attention à vous. Le meilleur moyen est de détruire en premier le gardien vous fonçant dessus avec une attaque toupie, celui-ci étant plus facile à toucher que son comparse. Un bon moyen pour avoir le second gardien consiste à passer en mode Normal (en mode Attaque vous seriez trop lent), à éviter ses boules d'énergie et tout de suite après courir vers lui pour le frapper. Cette technique s'avère également très efficace quand votre ennemi fonce vers vous entouré d'électricité.

Le combat terminé, rendez-vous dans une pièce annexe pour revenir dans le monde matériel. Vous trouverez dans cette même pièce un **talisman de santé**. Revenez dans la salle principale pour forger votre Reaver. Allez ensuite dans une des salles annexes pour éteindre deux vasques enflammées. Revenez dans la salle principale, gelez une des deux cascades pour monter à l'étage, gelez la cascade du milieu puis grimpez à cette dernière pour trouver une autre vasque enflammée à éteindre. Redescendez, pénétrez dans la salle qui se trouve à gauche de la chute d'eau pour trouver une autre vasque enflammée à souffler. Passez dans le plan spectral, prenez à droite, continuez votre chemin jusqu'à pouvoir revenir dans le monde matériel et ainsi pouvoir éteindre la dernière vasque. Passez dans le plan spectral,

franchissez la grille, prenez à droite, franchissez l'autre grille puis passez dans le plan matériel un peu plus loin. Tuez les spectres qui approchent puis passez à nouveau par le portail dimensionnel. Revenez maintenant à l'endroit où vous avez allumé six braseros, à l'extérieur, devant une porte. Le chemin sera bien sûr truffé d'ennemis. Eteignez alors, grâce à votre Reaver Eau, les trois bougies qui portent le symbole Eau. Après la cinématique, riche en révélations, vous obtiendrez le **sceau de bibliothèque**. Retournez maintenant à l'endroit où vous avez obtenu la seconde lance en montant sur le pilier un peu plus loin puis en passant par la fenêtre brisée. Après la cinématique, allez détruire un vitrail à gauche de la statue (en haut des premières marches) pour trouver un **tome des Arcanes**. Ensuite, placez le sceau de la bibliothèque derrière la statue de l'ange pour pouvoir vous rendre à Avernus.

La citadelle des vampires : Kain

Avancez, tuez les spectres et les barbares puis sautez un peu plus loin pour pouvoir atteindre un portail dimensionnel. Vous voici dans la forge de la terre. Après la cinématique, rendez-vous dans la pièce centrale, tuez les barbares puis utilisez le fragment de l'équilibre sur la seule porte accessible. Dans la pièce suivante, détruisez le pilier de gauche, dans le coin, puis grimpez à l'étage où vous devrez vous défaire d'une gargouille. Ensuite, après le point de passage, prenez la porte qui vient de s'ouvrir. Tuez les spectres puis sautez sur la gauche, dans un trou protégé par une grille. Dans la caverne, anéantissez d'autres spectres puis ramassez le **globe terrestre**. Détruisez le mur fissuré au fond de la grotte pour trouver dans la pièce suivante un **talisman de santé**. Revenez à présent dans le couloir d'où vous vous êtes laissé tomber puis utilisez le globe terrestre sur la porte au bout du couloir. Pénétrez dans la pièce et utilisez le portail dimensionnel. Vous trouverez deux points de passage supplémentaires, un avant de prendre le portail et un autre après. Franchissez la grille devant vous. Sautez en contrebas, tuez les barbares et les deux anges. Après votre victoire, grimpez au mur d'une des pièces annexes, prenez à gauche puis dans la pièce suivante, ramassez la **sphère d'énergie** qui est posée devant le portail en ruines. Détruisez les deux anges de pierre, revenez dans la grande salle en franchissant la grille puis prenez à gauche pour trouver une **rune de télékinésie**. Sautez à présent sur la corniche qui est de l'autre côté de la pièce. Traversez la grille puis passez le portail dimensionnel après un point de passage. A votre arrivée, vous devrez vous défaire de deux anges de pierre. Prenez ensuite le couloir de gauche, détruisez spectres et barbares puis utilisez la sphère d'énergie sur le portail qui se trouve dans la pièce suivante. Franchissez alors le portail dimensionnel derrière lequel un point de passage et un ange de pierre vous attendent. Après la cinématique, laissez-vous tomber au rez-de-chaussée de la grande salle pour tuer plusieurs barbares. Franchissez une grille pour arriver dans une pièce remplie de barbares. Tuez-les, détruisez le mur qui est à gauche du tombeau, grimpez au mur dans la pièce suivante, tuez les spectres et avancez tout droit pour trouver un point de passage et un portail dimensionnel que vous devrez emprunter après avoir détruit deux anges de pierre. Avant cela, allez tout de même récupérer un **tome des Arcanes**, au fond du couloir, à droite du portail dimensionnel. De l'autre côté du portail se trouvent un point de passage et deux pans de mur, à droite et à gauche où se tiennent deux têtes de faucon. Activez le mécanisme qui se trouve à côté de chacune des têtes pour les cacher. Ensuite, utilisez votre fragment de l'équilibre en l'incrustant sous chacune des deux têtes. Récupérez alors le **symbole du temps** sur le socle. Ouvrez ensuite la porte face à vous grâce à l'artefact. Laissez-vous tomber en contrebas puis prenez le portail dimensionnel dans une des pièces annexes pour revenir au niveau de la citadelle. Revenez à présent à l'endroit où se tenait une porte, en bas d'un petit escalier entre deux fresques usées. Utilisez le fragment de l'équilibre pour ouvrir la porte puis assistez à la cinématique. Ramassez ensuite le talisman de santé et plongez dans le portail dimensionnel. Une cinématique plus tard, anéantissez les spectres et sortez de la pièce. Allez tout droit puis prenez à droite pour assister à une cinématique. Enfin, allez sur le cercle bleu pour vous transformer en chauve-souris.

Cathédrale d'Avernus : Raziel

Avancez puis prenez à gauche ou à droite pour trouver une porte un peu plus loin. Ouvrez-la et préparez-vous à affronter quatre gargouilles. Une fois que vous les aurez battues, utilisez les quatre plates-formes apparues pour aller chercher la **sphère d'obsidienne** que vous poserez sur le socle en contrebas pour activer le portail dimensionnel qu'il faudra emprunter. Après la cinématique, prenez à gauche pour trouver une rune de télékinésie et un point de passage. Passez dans le monde spectral, franchissez la grille et laissez-vous tomber pour affronter deux gardiens.

- Boss :

Ces deux gardiens se révèlent moins coriaces que les deux précédents, ceci venant du fait que vous avez des âmes qui tournent autour de vous pendant le combat et qui sont toutes prêtes à être dévorées si vous veniez à manquer d'énergie. Evitez simplement les attaques en restant à portée quand les gardiens utilisent leurs attaques spéciales et frappez-les. Il arrive parfois que vous puissiez venir à bout d'un gardien (celui entouré d'un champ protecteur jaune) sans que celui-ci ne vous touche. Il vous faudra en effet frapper sans relâche votre adversaire qui essaiera constamment d'envoyer une attaque spéciale.

Après ce combat, pénétrez dans une des pièces annexes pour revenir dans le plan matériel. Tuez les barbares, rechargez votre Reaver grâce au cristal puis utilisez le pouvoir des ténèbres pour devenir invisible. Sortez, prenez à droite puis passez dans la pièce gardée par une tête de faucon. Prenez à gauche, gelez la cascade d'eau pour monter puis avancez face caméra. Laissez-vous tomber tout à gauche, tuez vos ennemis puis imprégnez l'orbe du pouvoir de la lumière. Revenez dans la salle où se trouve le cristal de charge. Utilisez à nouveau le pouvoir des ténèbres puis tout en étant invisible pénétrez dans la seconde pièce annexe gardée par une tête de faucon pour imprégner le cristal de lumière de ténèbres. Vous pouvez maintenant aller forger votre Reaver au centre de la salle principale. Utilisez ensuite la Reaver de Terre sur le mécanisme dans le sol pour créer des plates-formes qui vous serviront à atteindre une plate-forme à l'étage (celle qui se trouve en face de la dernière plate-forme de pierre). Utilisez votre Reaver Air pour monter sur la corniche qui se trouve au-dessus de vous. Tournez les deux piliers sur le symbole Feu. Activez ensuite le mécanisme au milieu. Prenez le passage de droite pour aller éteindre un premier brasero. Revenez en arrière, positionnez les piliers pour que le symbole Air apparaisse. Prenez le couloir de gauche et allez éteindre un second brasero. Sortez de la niche. Maintenant, vous allez devoir planer jusqu'à une plate-forme (à gauche) où deux braseros sont éteints. Allumez les braseros puis sautez en contrebas. Reformez les plates-formes de pierre, sautez sur les trois plates-formes et à la dernière, sautez sur la corniche de droite. Allumez les deux braseros, passez ensuite dans le plan spectral, franchissez la grille, continuez votre chemin, revenez dans le monde matériel et passez le portail dimensionnel. De retour dans la cathédrale, revenez au tout début du niveau pour utiliser la Reaver Terre sur le mécanisme dans le sol. Utilisez les plates-formes apparues pour progresser en hauteur et sautez à gauche à la dernière plate-forme. Ramassez le **talisman de santé**, tuez les prêtres et allez prendre le **texte obscur** que vous devrez placer devant l'ange au rez-de-chaussée. Empruntez la distorsion après la cinématique. Continuez votre chemin pour assister à une nouvelle cinématique. Ramassez le **tome des Arcanes** et continuez votre route pour affronter un démon et deux prêtres. Poursuivez pour affronter à nouveau un démon et deux prêtres puis assistez à une cinématique. Continuez votre route, ouvrez la porte et regardez la superbe cinématique. Vous voici face à un de vos anciens frères.

- Boss :
Turel n'est pas si difficile que cela à battre. Vous possédez au fond de la pièce deux vasques remplies d'âmes pour vous recharger le moment voulu. Evitez les boules d'énergie de votre frère en sautant constamment et en courant. De même, évitez la charge de Turel via le même procédé. A un moment, Turel va produire un cercle d'énergie qui vous entourera. C'est à cet instant que vous devrez frapper un des quatre gongs (grâce à vos pouvoirs ou à la Reaver) qui brillera au fond de la pièce (au-dessus des vasques d'énergie). Turel sera ainsi sonné par le son du gong et vous pourrez le frapper plusieurs fois. Répétez cette technique puis à la fin du combat, faites briller tous les gongs pour achever Turel.
A noter qu'il faudra que vous restiez à distance de Turel pendant le combat car dans le cas contraire votre ennemi vous enverra un coup de patte ou produira un souffle dévastateur qui vous balaiera comme un fétu de paille.

Une fois le combat terminé, vos pouvoirs télékinésiques augmenteront. Détruisez alors le pilier qui se trouve à droite de la fosse puis progressez en grimpant au mur pour vous rendre à l'étage.

Cathédrale d'Avernus : Kain

Après la cinématique, vous allez devoir affronter Raziel.

- Boss :

Ce combat est assez simple, Kain perdant peu d'énergie quand il se fait toucher par Raziel. Ce dernier est rapide et parfois difficile à toucher mais vous en viendrez facilement à bout en utilisant vos pouvoirs télékinésiques ou en enchaînant les combos sur votre ennemi.

Une fois le combat terminé, assistez à la cinématique et affrontez Kain.

- Boss :
Kain dispose des mêmes pouvoirs que Raziel mais se veut un peu plus puissant. Utilisez la même technique que pour le premier combat et vous ne devriez pas avoir trop de mal. Un autre bon moyen pour l'avoir consiste à courir tout autour de la salle pour restaurer vos pouvoirs télékinésiques et à attaquer à distance Kain sans que celui-ci ne puisse vous atteindre (straffez tout en tirant) puis à réitérer cette petite course d'endurance.

Ce second combat arrivé à terme, vous pourrez assister à une cinématique, prendre possession du coeur des ténèbres et partir de la cathédrale pour vous rendre au manoir de Vorador.

Manoir de Vorador : Raziel

Passée la cinématique, revenez à l'endroit où gît Janos en éliminant tous vos ennemis. Pour ce faire procédez ainsi. Détruisez le pan de mur, à droite, qui se trouve au rez-de chaussée. Continuez pour détruire un second mur. Prenez le grand escalier sur votre gauche pour arriver à la salle de la fontaine. Sautez au rez-de-chaussée pour trouver un **talisman de santé**. Sortez de la salle de la fontaine, prenez à droite puis passez la porte au fond du couloir. Ramassez le **tome des Arcanes** qui traîne devant un vitrail puis détruisez une colonne en bas qui, en s'écroulant, révélera un mur sur lequel vous pourrez grimper pour monter à l'étage. Détruisez la barricade qui obstrue la porte puis continuez votre route. Ouvrez ensuite la porte Terre pour arriver dans une grande salle où plusieurs mercenaires vous attendent. Récupérez la **rune de télékinésie** qui se trouve à gauche, sur le balcon. Prenez ensuite la petite porte en bas de l'escalier, continuez votre route jusqu'à arriver dehors sur la corniche. Sautez en contrebas, utilisez vos pouvoirs sur le pilier destructible (le premier à gauche par rapport à la grille d'entrée du manoir). Un mécanisme d'Air dans le sol est maintenant accessible. Rendez-vous à l'entrée du manoir (en montant les escaliers) puis détruisez la statue de Vorador pour découvrir un **talisman de santé**. Revenez dehors, utilisez le mécanisme d'Air pour atteindre la corniche de gauche. Sautez ensuite de pilier en pilier pour atteindre la corniche de droite. Détruisez une statue qui est un peu plus loin, à gauche, montez dessus pour atteindre une fenêtre en hauteur. Passez dans le plan spectral et franchissez la fenêtre. Laissez-vous tomber tout en bas, continuez à avancer puis repassez dans le plan matériel (le point de transition entre les deux univers se situe derrière des barils sous un escalier). Continuez votre chemin en passant une porte. Plongez dans l'eau puis passez dans le plan spectral pour franchir une grille et obtenir un **tome des Arcanes**. Remontez en grimpant par le mur dans le fond de la salle puis repassez dans le plan matériel. Armez-vous ensuite de votre Reaver Terre pour marcher au fond de l'eau et détruisez le mur friable pour continuer votre route. Plus loin, optez pour une autre forme de Reaver pour pouvoir à nouveau nager et sortir de l'eau. Avant cela, remettez en place les deux piliers cassés tout à droite pour ouvrir une grille et récupérer une **rune de télékinésie**. Avancez dans les égouts, sortez au bout du tunnel (en grimpant aux murs) pour vous retrouver à l'air libre. Vous trouverez un **talisman de santé** en vous rendant au niveau de la fenêtre cassée précédemment (en montant sur l'édifice en ruines et en planant jusqu'à ladite fenêtre). Revenez maintenant à la crypte de Janos pour utiliser le coeur des ténèbres et assister à une cinématique.

Janos va, pendant la cinématique, vous téléporter à la citadelle des vampires et vous donner l'**Orobore d'or**. Avancez pour descendre le grand escalier emprunté par Kain quelque temps auparavant. Tuez les démons et spectres puis passez dans le plan spectral pour franchir une grille. Prenez à droite, éliminez vos adversaires et continuez pour arriver dans la pièce où Kain avait rencontré l'Oracle (la pièce au bas du petit escalier entre deux fresques usées). Utilisez alors l'Orobore d'or sur la porte à droite de la pièce. Continuez, passez la porte, sautez dans l'eau puis en utilisant votre Reaver terre, détruisez l'éboulis de gauche pour poursuivre votre route. Grimpez au mur et longez le grand couloir une fois sorti de l'eau. Passez la porte pour assister à une cinématique. Descendez au centre de la pièce et frappez les tentacules pour qu'ils s'écartent du halo d'énergie. Remontez à l'étage et utilisez la Reaver des ténèbres sur la stèle illuminée portant le sceau des ténèbres. Faites de même avec la stèle de lumière. Descendez à nouveau en contrebas

pour frapper une nouvelle fois les tentacules. Grimpez rapidement à un mur pour atteindre un endroit révélé dans la cinématique où vous pourrez utiliser votre Reaver Terre pour créer des plates-formes. Empruntez ces dernières pour atteindre un autre mur et revenir à l'étage où vous devrez utiliser votre Reaver Feu sur la stèle tout à gauche et la Reaver Eau sur la stèle Eau. Redescendez tout en bas, utilisez votre Reaver Terre pour frapper les tentacules. Armez-vous ensuite de votre Reaver Eau pour geler la cascade d'eau qui se trouve au niveau d'une petite corniche et progresser en hauteur. Allez ensuite à gauche pour planer jusqu'à l'endroit où vous trouverez le mécanisme Terre. Procédez de la même façon qu'auparavant pour atteindre l'étage et utilisez vos Reaver Terre et Air sur les deux dernières stèles.
Descendez une dernière fois en bas pour frapper les tentacules et assister à une cinématique au terme de laquelle vous obtiendrez une nouvelle Reaver très puissante. Il vous faut maintenant retourner voir Janos en haut de la citadelle. Montez sur le bloc de pierre qui est tombé puis planez jusqu'à la cascade. Procédez de la même façon qu'auparavant pour atteindre le sommet de la pièce. Poursuivez votre route en anéantissant vos ennemis grâce à votre nouvelle Reaver et soyez témoin de votre nouvelle puissance ! Passée la cinématique, vous allez devoir affronter Janos Audron.

- Boss :
Pour atteindre Janos, attendez qu'il s'envole dans le haut de la pièce et lorsqu'il concentre son énergie en s'entourant d'un halo vert, utilisez vos pouvoirs télékinésiques pour le faire revenir au sol où vous pourrez l'atteindre. Vous pourrez aussi le toucher quand il s'envolera pour créer un tourbillon d'air que vous devrez éviter avant d'aller le frapper. Votre adversaire possède également une attaque où il fond sur vous tel un prédateur. Pour l'éviter, rien de telle qu'une roulade. Restez bien toujours à distance pour éviter ses attaques de proximité à base d'énergie ou son tourbillon. Enfin, il arrivera que votre ennemi crée deux spectres pour vous attaquer. Une aubaine puisque avec votre nouvelle Reaver, vous pourrez les tuer en deux coups pour prendre leurs âmes et vous régénérer.

La fin de ce combat marquera le début d'une cinématique et la fin du chapitre.

Catacombes d'Avernus : Kain

Et non, Kain n'est pas mort et il va pouvoir le démontrer à tous les ennemis qui l'attendront après la cinématique qui ouvre ce dernier chapitre. Prenez ensuite le portail dimensionnel. Grimpez au mur pour aller à l'étage et ramassez le **talisman de santé**. Sortez alors de la pièce en prenant à droite puis la porte au fond juste derrière un point de passage. Avancez, tuez les démons qui entraveront votre route et ramassez le **tome des Arcanes** en chemin. Passez par la distorsion pour revenir à la cathédrale. Affrontez plusieurs prêtres et quittez les lieux en vous rendant sur le cercle bleu. Arrivé à la citadelle, ramassez la rune de télékinésie puis rendez-vous dans la pièce où Kain avait rencontré l'Oracle pour la première fois. Prenez alors le chemin ouvert par Raziel, après avoir battu quelques spectres, puis avancez sans craindre la petite étendue d'eau qui n'est plus là. Passez le long couloir pour arriver dans la pièce où Raziel avait obtenu sa plus puissante forme de Reaver. Assistez ensuite à une somptueuse cinématique et affrontez votre dernier ennemi, l'Oracle.

- Boss :
Tout d'abord, attendez que le tentacule qui tente de vous frapper s'arrête. Evitez ses attaques en restant bien au premier plan et en sautant constamment, coupez-le en deux puis allez frapper l'oeil qui sera vierge de toute protection. Vous devriez normalement pouvoir placer deux combos de trois coups. A noter qu'il vaudra mieux revenir au premier plan et courir constamment de droite à gauche pour éviter les redoutables boules d'énergie envoyées par votre ennemi. Faites de même lorsque le tentacule revient. Continuez comme cela jusqu'à qu'un deuxième tentacule apparaisse. Maintenant, faites en sorte de frapper le même tentacule pour pouvoir le couper et aller frapper à nouveau l'oeil. Un troisième tentacule arrivera bientôt et il vous faudra alors détruire un nouveau tentacule pour pouvoir frapper une fois encore l'oeil et ainsi battre l'être à la base de toute la mythologie des Legacy Of Kain.

Admirez la cinématique de fin, soupirez un grand coup et remerciez comme il se doit Eidos et Crystal Dynamics pour cette magnifique saga qui se ponctue par un épisode, certes bancal, mais extrêmement plaisant à parcourir.

Legaia 2 : Duel Saga

© Eidos Interactive / Contrail 2002

SÉQUENCES DE FIN SPÉCIALES

Ne bougez plus pendant une minute à l'écran titre pour voir une nouvelle scène remplie d'éffets spéciaux.

CARTE DE POINTS

A l'intérieur de l'hopital de Nohl (le point de départ de l'histoire), allez tout au fond à droite du batiment. Fouilez le tiroir de Hawke pour trouver une carte spéciale.

Legends of Wrestling

© Acclaim 2002

TOUS LES CATCHEURS

Au menu principal, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , .

Legends of Wrestling II

© Acclaim 2003

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Allez dans le mode carrière et prenez n'importe quel catcheur. Pendant la partie, entrez dans tous les types de match, vous pourrez soit finir le combat soir le quitter. Quand vous aurez passer tous les types, les cheats modes seront activés.

DÉBLOQUER LES NOUVEAUX CATCHEURS

Andy Kaufman:

Battez Andy Kaufman en mode carrière

Big John Studd

Battez Big John Studd en mode carrière

British Bulldog

Terminez le mode carrière avec Dynamite Kid.

Bruno Sammartino

Terminez le mode carrière avec Hulk Hogan.

Owen Hart

Terminez le mode carrière avec avec Bret Hart

Legion : The Legend of Excalibur

© Midway / 7 Studio 2002

CHEAT CODES

Entrez dans le menu des options et appuyez sur les touches suivantes :

Invincibilité

R3, ◎ , ◎ , ◎ , R3

Tous les objets

R3, ◎ , ◎ , ◎ , ◎ , R3

Refaire le plein de santé

Pendant le jeu, faites : R2, R2, L1, R2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut.

Lego Batman : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Traveller's Tales 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont utilisables pour le mode Jeu Libre. Ils doivent être saisis depuis l'ordinateur situé au deuxième niveau de la Batcave.

Personnages

BDJ327	Bruce Wayne
BJH782	Acolyte du Pingouin
CCB199	Le Joker (Tropical)
CRY928	Homme du Sphinx
DDP967	Commissaire Gordon
DWR243	Balayeur du Zoo
GTB899	Homme de Poison Ivy
HGY748	Poissonnier
HJK327	Homme du clown
HKG984	Tireur d'élite de Police
HTF114	S.W.A.T.
JCA283	Chapelier fou
JFL786	Scientifique
JKR331	Batgirl
JRY983	Officier de police
KJP748	Sbire du Pingouin
M1AAWW	Catwoman (Classique)
MKL382	Policier militaire
MVY759	Nightwing
NAV592	Marin
NJL412	Yéti
NKA238	Homme du Pingouin
NYU942	Man-Bat
PLB946	Garde de sécurité
UTF782	Acolyte du Joker
XEU824	Acolyte du Sphinx
XVK541	Freeze Girl
YUN924	Acolyte du Joker
ZAQ637	Alfred

Gameplay

18HW07	Score x 10
BBD7BY	GlideSlam (Glide Suit)
EVG26J	Pièces rapides (Attract Suit)
HJH7HJ	Régénération d'énergie
JXUDY6	Immunisation contre la glace
ML3KHP	Coeurs supplémentaires
WYD5CP	Invincibilité
XWP645	Plus de cibles pour le Batarang

ZOLM6N	Marcher plus vite (Magnet Suit)

Véhicules

BCT229	Kart de Mr. Freeze
BTN248	Sous-marin du Penguin
CHP735	Hélicoptère de Port
CWR732	Hélicoptère de Police
DUS483	Benne à ordures
EFE933	Armored Truck de Double-Face
GCH328	Helicoptère
HAHAHA	Jet du Sphinx
HPL826	Moto de Catwoman
HS000W	Planeur du Chapelier fou
ICYICE	Iceberg de Mr. Freeze
JUK657	Vaqn du Joker
KJL832	Voiture de Police
KNTT4B	Bat-Tank
LEA664	Jet privé de Bruce Wayne
LJP234	Vélo de Police
M4DM4N	Bateau à vapeur du Chapelier fou
MAC788	Van de la police
PLC999	Bateau de Police
RDT637	Hammer Truck d'Harley Quinn
TTF453	Sous-marin de Robin
VJD328	Watercraft de Police

PERSONNAGES SECRETS

Hush

Sauvez les 25 civils du jeu.

Ras Al Ghul

Récupérez tous les mini-kits du jeu.

PERSONNAGES DE DC COMICS

Azrael (Jean-Paul Valley)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 1 500 000 pièces.

Huntress/Tigress (Paula Brooks)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 200 000 pièces.

SOLUTION COMPLÈTE

I-Niveaux : Héros

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Batman à la banque

Avancez à droite en détruisant tout ce qui se trouve sur votre chemin. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et prenez l'allée pour détruire les poubelles. Utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille et approchez-vous de la pile de Lego pour construire une accroche pour votre grappin. Approchez-vous ensuite de la marque au sol et lancez votre grappin pour atteindre la corniche supérieure. Ramassez les briques et utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille d'en bas. Montez à l'échelle pour récupérer le premier Bloc de Lego et descendez. Allez vers la grille ouverte et prenez le deuxième Bloc de Lego.

Avancez encore à droite et détruisez les fenêtres du bâtiment d'en bas. Entrez et libérez l'otage. Sortez ensuite et utilisez le grappin pour atteindre la prochaine corniche. Avancez à droite et utilisez le fil suspendu pour atteindre une nouvelle corniche. Avancez vers les piles de Lego et construisez un support de fil suspendu pour atteindre la nouvelle zone.

Avancez vers le nouveau costume de Batman et emparez-vous-en. Vous pouvez maintenant placer des bombes pour vous frayer un chemin. Descendez et avancez à droite en détruisant tout sur votre passage. Placez ensuite une bombe devant le camion. Avancez ensuite par cette même route jusqu'à atteindre le deuxième camion. Avancez dans la nouvelle zone et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Allez à l'endroit entouré par les arbres et assemblez les pièces de Lego pour obtenir un nouveau costume pour Robin (sachez que vous pouvez incarner Batman ou Robin à n'importe quel moment du jeu. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton spécifique). Portez-le et allez vers l'interrupteur (là où il y a la marque au sol). Actionnez-le pour prendre les commandes d'une petite voiture téléguidée. Dirigez-la vers la rampe verte et jaune. La voiture entre dans la boutique par le petit trou qui est devant la rampe. Une fois à l'intérieur, appuyez sur les trois interrupteurs rouges. La porte de la boutique s'ouvre.

Revenez à Batman et entrez dans la boutique puis détruisez tout ce qu'il y a. Détruisez la porte qui se trouve à droite pour affronter votre premier boss.

Boss : Gueule d'Argile
Frappez ce boss en incarnant Batman jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Utilisez ensuite les bombes et placez-en quelques unes à droite et à gauche du boss. Quand Gueule d'argile se sauve et se place sur la cage, utilisez votre Batarang pour toucher les trois interrupteurs qui se trouve derrière lui. Gueule d'argile tombera dans la cage et se retrouvera prisonnier.

Niveau 2 : Un accueil bien froid

Eliminez les ennemis qui arrivent des deux camions qui se trouvent dans la zone. Les renforts n'arrêteront pas de rappliquer jusqu'à la destruction totale des deux camions. Allez ensuite à gauche et détruisez les briques de Lego. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir un nouveau costume pour Robin. Ce costume vous permet de marcher sur les surfaces magnétiques. Allez ensuite vers les pièces de Lego qui se trouvent en face de chaque camion et construisez deux canons. Pour les actionner, sautez sur la pompe pour créer une boule rose qui détruira le camion.

Allez ensuite à gauche vers le camion de glace et détruisez les piles de Lego pour obtenir les pièces manquantes du camion. Réparez-le et détruisez toutes les structures métalliques et surtout celles qui se trouvent près du cercle central. Placez ensuite le camion sur le cercle et descendez. Construisez ensuite l'interrupteur de la plateforme circulaire. Actionnez-le pour échanger le camion contre un grand cône de glace. Détruisez ce cône pour obtenir un Bloc Lego.

Détruisez ensuite les accroches qui maintiennent le grillage central avec votre Batarang. Allez à gauche et activez le levier pour modifier la couleur de la glace (bleu). Utilisez Robin pour atteindre le deuxième levier, en haut. Modifiez la couleur de la glace vers le rouge pour ouvrir le portail central.

Dans cette nouvelle zone, détruisez les piles de Lego puis construisez une manivelle. Tournez-la vers la gauche pour déplacer le flux de gaz glacial de couleur bleue. Rassemblez ensuite d'autres pièces pour obtenir le nouveau costume "planeur" de Batman. Enfiliez-le et planez en appuyant deux fois sur la touche du saut et en vous dirigeant vers la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et réparez le pont pour permettre à Robin de traverser.

Avancez ensuite à droite et utilisez le Batarang pour détruire les deux blocs de glace suspendus. Construisez ensuite un escalier et montez sur les deux vannes puis arrêtez le flux de gaz. Avancez à droite et montez en incarnant Robin sur la plateforme magnétique pour placer l'accroche que Batman utilisera pour monter à son tour.
Continuez d'avancer à droite jusqu'au tuyau magnétique. Montez dessus (avec Robin) et construisez un bloc. Poussez-le ensuite dans le vide.

Descendez et construisez une plateforme mouvante qui vous mènera vers une autre plateforme. Montez encore une fois avec Robin jusqu'au sommet et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Avancez dans la nouvelle zone.

Planez avec Batman vers la plateforme suivante. Tournez ensuite la manivelle pour déplacer l'accroche vers Robin. Tournez la manivelle dans l'autre sens pour ramener Robin auprès de vous. Sautez ensuite sur la vanne pour créer des escaliers sur la pente. Attendez que Robin en fasse de même avec la vanne d'en haut et montez.

Sautez ensuite sur les deux plates-formes circulaires avant que celles-ci ne descendent et disparaissent dans la vapeur. Eliminez les ennemis et utilisez le canon pour ouvrir le robinet et pour gélifier le liquide dans les cuves. Avec ce même canon, éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Traversez ensuite les deux cuves. Utilisez Robin pour avancer sur la plateforme magnétique et atteindre le levier. Actionnez-le et utilisez votre grappin pour vous hisser vers le haut. Poussez la caisse qui se trouve à gauche jusqu'au fond ensuite sautez sur les deux interrupteurs pour pourvoir entrer dans l'ouverture circulaire.

Boss : Mister Freeze
Commencez à frapper votre ennemi et quand il effectue une pause et changez de personnage avant qu'il ne vous tire dessus avec son arme. Si vous être pris dans la glace, bougez rapidement les touches directionnelles dans tous les sens. Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il saute au sommet de la dénivellation. Allez alors au centre de la pièce et construisez le canon. Sautez sur la pompe du canon pour créer et lancer le projectile qui détruit le ventilateur.

Mister Freeze reviendra à l'assaut. Remettez-vous au travail jusqu'à ce qu'il se sauve une nouvelle fois. Il va ensuite remplir les deux cuves qui se trouvent à droite et à gauche. Allez avec Robin vers la cuve de droite et montez. Sautez sur le cercle vert puis vers le levier. Tirez-le pour faire apparaître des piles de Lego en bas. Refaites la même chose avec l'interrupteur de gauche. Sautez ensuite en bas et construisez deux wagons avec les piles de Lego. Poussez-les vers l'avant pour qu'un bloc de glace tombe sur votre ennemi.

Le boss repasse à l'attaque avec l'aide des ses acolytes. Contentez-vous de frapper votre ennemi en passant d'un personnage à l'autre jusqu'à sa défaite totale. Quand il attaque l'un des personnages, passez vite à l'autre et attaquez-le par derrière pour plus d'efficacité.

Niveau 3 : La chasse à Pile ou Face

Dans ce niveau, vous pouvez utiliser la Batmobile ou la moto de Robin. Roulez dans les rues et localisez le grand van vert. Tirez continuellement sur ce van et sur les autres véhicules ennemis. Tirez aussi sur les éléments du décor pour récupérer différentes briques et bonus.

Une fois le van vert renversé, lancez votre crochet et remorquez le véhicule jusqu'à la zone indiquée par le projecteur de l'hélicoptère. Affrontez ensuite trois autres vans verts et remorquez-les tous vers la zone.

Boss : Pile ou face
Il conduit son camion blindé à travers les rues de la ville. Poursuivez-le et tirez sans arrêt sur les ennemis qui vous interceptent. Pile ou Face lancera de petites voitures téléguidées. Elles roulent vers vous et explosent au contact de votre véhicule. Tirez sur elles pour les exploser avant qu'elles ne vous touchent. Tirez aussi sur le camion de Pile ou Face jusqu'à le renverser. Remorquez-le ensuite jusqu'au projecteur. Refaites cette opération trois fois pour capturer Pile ou Face.

Niveau 4 : Un rendez-vous empoisonné

Dès le début, avancez vers le carré de sable et semez les graines pour faire pousser des carottes géantes. Détruisez-les pour obtenir le premier Bloc Lego. Eliminez les ennemis qui rappliquent sans cesse. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin et assemblez les pièces pour construire une fontaine au milieu du bassin. Montez sur cette fontaine pour atteindre des briques de Lego. Avancez ensuite dans le carré qui se trouve en face du bassin et détruisez tout ce qui s'y trouve. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un bulldozer. Utilisez-le pour tout raser dans le jardin (même les plantes qui s'accrochent au mur).

Avancez ensuite vers la fontaine et détruisez-la. Assemblez les pièces pour gagner un nouveau costume pour Batman. Il s'agit du costume sonique. Utilisez votre Batarang pour détruire les plantes suspendues aux plates-formes supérieures. Approchez-vous ensuite de la porte et utilisez votre arme sonique pour briser la vitre et entrer.

Avancez et avec votre arme, détruisez les trois réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent le chemin. Avancez à droite et détruisez la porte vitrée. Entrez et détruisez un autre réservoir. Libérez l'otage de l'emprise de la plante et sortez avant d'éliminer les ennemis sur votre route. Détruisez les deux autres réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent l'entrée de l'allée. Prenez ensuite cette l'allée et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Détruisez tous les éléments qui se trouvent dans cette allée pour trouver les pièces nécessaires à la construction de la borne du costume de Robin. Prenez ensuite le costume "Attraction" et ramassez les pièces de Lego éparpillées dans la zone.

Baladez-vous donc dans la zone et ramassez au moins 25 pièces de Lego. Avancez ensuite vers la plante carnivore et allez à sa droite. Placez les pièces de Lego dans la boite Attracto pour créer une bombe qui explosera la plante. Franchissez le passage qui était obstrué par la plante.

Avancez dans la caverne et avec votre Batarang visez le cadenas qui bloque l'échelle. Montez ensuite en utilisant cette même échelle. Ramassez les briques et montez la dénivellation pour atteindre d'autres briques. Descendez ensuite et détruisez les piles de Lego pour trouver les pièces qui constituent la nouvelle borne de costume pour Batman. Prenez le costume de protection thermique et assemblez les barres rouges qui vous permettent d'atteindre l'alcôve qui se trouve en haut.

Revenez ensuite en bas et sautez sur la feuille géante lorsqu'elle est abaissée. Avancez avec Batman et sautez sur les structures métalliques chaudes. Construisez le support de la corde suspendue. Utilisez-la ensuite pour atteindre la nouvelle zone.

Entrez dans le laboratoire et éliminez les ennemis. Allez avec Robin et déposez les 25 pièces dans la boite Attracto pour ouvrir la porte. Franchissez-la et brisez l'armoire de gauche. Construisez ensuite trois plantes et appuyez dessus pour faire apparaître trois plates-formes dans le bassin toxique. Sautez dessus et un fois de l'autre coté de la rive détruisez les deux arbres pour ensuite construire une manivelle qui (une fois tournée à gauche) ouvre la porte.

Boss : Poison Ivy
Battez les hommes de Ivy et allez vers les piles de Lego devant la plante carnivore de gauche pour construire la première bombe. Il faut impérativement tuer tous les ennemis qui sont dans la zone pour que les plantes crachent les derniers morceaux de la bombe. Construisez ensuite une autre bombe devant la plante du milieu. Après la destruction des deux plantes Ivy va descendre pour vous combattre. Changez de personnage pour échapper à Ivy et construisez la

troisième bombe pour détruire la dernière plante. Combattez ensuite Ivy au corps à corps jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Règlement de comptes

Avancez à droite en détruisant tout sur votre chemin. Approchez-vous ensuite du coté gauche de la porte et détruisez la structure de Lego. Rassemblez les pièces et allez vers le container et détruisez-le. Continuez alors votre construction et actionnez les deux interrupteurs. Montez ensuite dans le camion et avancez vers la porte. Après le scan, la porte va s'ouvrir. Avancez avec le camion et détruisez tout sur votre passage.

Descendez et utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur le rebord du pont. Assemblez ensuite les pièces qui se trouvent au bout du pont et prenez la tenue de planeur de Batman. Placez-le ensuite sur la plateforme marron et incarnez à Robin. Tournez la manivelle. Une fois Batman en haut, incarnez-le à nouveau et sautez puis planez vers la rive opposée. Utilisez ensuite votre Batarang contre l'hélice pour rompre le champ qui protège l'interrupteur. Actionnez cet interrupteur pour permettre à votre acolyte de vous rejoindre.

Revenez maintenant vers le camion, traversez le pont et placez le véhicule sur la structure bleue pour ouvrir la porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Restez dans le camion et roulez sur le carré rouge (à droite) pour détruire la structure. Rassemblez ensuite les morceaux pour récupérer la tenue magnétique de Robin. Détruisez tout dans cette zone à l'aide du camion.

Descendez ensuite et allez au fond à droite. Utilisez le grappin pour atteindre un Bloc Lego. Descendez et rassemblez toutes les pièces qui se trouvent devant l'entée pour récupérer un autre Bloc Lego. Allez ensuite à gauche et montez vers l'interrupteur. Actionnez-le et sautez à droite vers les barres fixes. Déplacez-vous à droite ensuite sautez vers le haut pour atteindre la plateforme supérieure. Détruisez les pièces qui se trouvent près du bord et fixez une corde suspendue pour permettre à Robin de vous rejoindre.

Montez sur la nacelle et détruisez les outils. Construisez un autre interrupteur et abaissez les deux interrupteurs à la fois.
Une fois en haut, brisez la grille rouge pour entrer. Frappez Pile ou Face pour le faire fuir et allez à gauche pour détruire les piles de Lego. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Ramassez alors les pièces de Lego (s'il n y'en a pas assez, revenez en bas pour en trouver d'autres).

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre jusqu'à la boite Attracto. Placez les 25 pièces de Lego pour obtenir un aéroglisseur. Allez vers Pile ou Face et frappez-le encore pour qu'il prenne la fuite. Suivez-le et construisez trois plates-formes. Sautez dessus pour atteindre la rive d'en face et éliminez les ennemis. Montez l'escalier qui se trouve à droite et actionnez l'interrupteur. Planez ensuite vers l'interrupteur de droite et actionnez-le aussi. Descendez ensuite et entrez par le passage central.

Dans la salle suivante, marchez sur les quatre plates-formes bleues en évitant les rayons verts. Entrez ensuite par la porte pour affronter les deux prochains boss.

Boss : Le Sphinx et Pile ou Face
Commencez par détruire les lingots d'or qui se trouvent à gauche. Combattez ensuite Pile ou Face jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite le deuxième lot de lingots qui se trouvent à gauche et assemblez la machine qui contre les attaques du Sphinx. Assemblez ensuite les pièces des deux coffres qui se trouvent à droite. Détruisez-les puis construisez la machine. Combattez ensuite le Sphinx et Pile ou Face lorsque ce dernier est contrôlé par le premier. Essayez de placer votre adversaire entre Batman et Robin pour le surprendre par l'arrière à chaque fois.

Episode 2 : Le pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Encore elle

Avancez à gauche et éliminez les ennemis sur votre chemin. Avancez jusqu'au fond et assemblez la plaque qui sert de manivelle. Ouvrez la grille et construisez un petit véhicule. Montez et allez à droite et détruisez tout sur votre passage.

Allez au fond de la dernière ruelle et détruisez les barils. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite sur la plateforme métallique. Actionnez le levier pour faire descendre les échelles et montez vers le balcon. Une fois en haut, utilisez la corde suspendue pour atteindre un nouveau balcon. Utilisez votre grappin pour monter encore plus haut et assemblez les pièces de Lego pour installer une corde suspendue. Traversez-la. Assemblez l'échelle et montez sur le toit.

Avancez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Montez à l'échelle et utilisez votre grappin pour atteindre un autre toit. Prenez la tenue "Planeur" de Batman et descendez. Avancez à droite et planez vers un autre immeuble. Assemblez ensuite le pont pour que Robin vous rejoigne. Avancez et descendez par la première échelle. Eliminez les ennemis et détruisez les vitres. Semez ensuite les graines pour faire pousser des fleurs et ouvrir la grille de gauche. Montez dans le petit véhicule qui se trouvait derrière la grille et rasez toutes les plantes pour récupérer un Bloc Lego.

Revenez ensuite en haut, avancez et descendez par l'échelle suivante. Avancez sur la passerelle et, avec Robin, traversez la plateforme magnétique jusqu'au sommet. Construisez une accroche pour Batman pour qu'il puisse monter à son tour. Planez avec Batman vers la structure suivante et descendez via l'échelle. Tournez la grue pour votre ami et descendez tout en bas. Détruisez le baril qui se trouve en bas, à gauche. Assemblez ensuite les pièces pour fixer une corde suspendue. Avancez ensuite à droite pour affronter Catwoman. Frappez-la jusqu'à ce qu'elle prenne la fuite.

Planez ensuite vers le toit suivant et installez la corde pour Robin. Atterrissez sur le toit suivant et sauvez l'otage qui se fait agresser. Revenez ensuite en haut et montez avec Robin sur la plaque magnétique. Actionnez le levier pour abaisser l'échelle. Descendez et prenez la tenue technologique de Robin. Montez avec Batman et prenez la tenue de destruction. Allez ensuite sur le toit de droite et placez une bombe devant les bonbonnes pour les détruire puis assemblez le petit véhicule. Avancez ensuite avec Robin vers le panneau de contrôle pour contrôler la voiture téléguidée.

Dirigez-la à travers la fente et appuyez sur les deux interrupteurs rouges pour faire apparaître un lot de bonbonnes de gaz. Placez des bombes pour les détruire ensuite assemblez l'hélicoptère qui vous mènera vers un autre toit (à droite). Détruisez les bloc de Lego qui se trouvent à droite et construisez avec les débris deux interrupteurs. Abaissez-les pour ouvrir une trappe au sol. Passez par cette trappe et détruisez les fenêtres pour sortir. Fixez une corde et passez vers un autre bâtiment. Entrez par la grande fenêtre, éliminez l'ennemi et poursuivez Catwoman.

Boss : Catwoman
Commencez à frapper votre ennemi jusqu'à ce qu'elle se sauve. Construisez une échelle pour la poursuivre. Utilisez ensuite votre grappin pour atteindre le toit le plus haut. Commencez à la frapper pour qu'elle se sauve encore une fois. Elle envoie ses sbires contre vous. Éliminez-les et poursuivez-la à nouveau. Le combat consiste à poursuivre Catwoman pour la combattre. Elle est très rapide et ne reste pas longtemps au même endroit. Battez ses sbires avant de vous concentrer sur elle.

Niveau 2 : La bataille en Batbateau

Avancez avec le Batbateau vers la droite et détruisez tout sur votre chemin. Batman possède la capacité de tracter des mines pour détruire des obstacles tandis que Robin peut lancer des torpilles contre les cibles vertes et rouges. Accrochez une cible sur le phare pour la tracter et allumer ce dernier. Avancez ensuite sur la rampe et sautez pour prendre un Bloc Lego. Tractez ensuite la mine qui se trouve au centre et avant d'atteindre la porte, faites un demi tour pour que la mine prenne la trajectoire du portail.

Entrez dans la nouvelle zone et sautez sur une autre rampe pour dépasser le portail. Brisez-le ensuite pour permettre à Robin de vous rejoindre. Avec ce dernier, lancez une torpille contre les barrières de droite pour les détruire. Revenez à Batman et traînez la mine pour la lancer contre le portail qui bloque la route. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin jusqu'à atteindre un vaste bassin. Tractez une mine contre le portail sombre puis tirez sur l'interrupteur. Utilisez ensuite la torpille de Robin pour détruire les barrières vertes et rouges et tirez sur le deuxième interrupteur. Tirez ensuite sur les deux derniers interrupteurs qui se trouvent à droite.

Boss : Sous-marin du Pingouin
Pour couler le sous-marin, vous devez utiliser les mines contre lui. Vous devez projeter quatre mines sur les quatre

cotés du sous-marin. Tirez continuellement et placez vos mines. Quand les ennemis pingouins apparaissent, utilisez les torpilles de Robin pour les éliminer. Détruisez aussi les mines rouges qui vous empêchent de bien manoeuvrer pour placer vos bombes. N'arrêtez pas tirer (surtout à la fin de la bataille) quand le sous-marin est entouré de plusieurs sortes d'ennemis. Quand les quatre cotés sont touchés, tirez sur le sous-marin pour le couler une fois pour toutes.

Niveau 3 : Sous la ville

Avancez dans les égouts en éliminant les assaillants. Détruisez les pièces de Lego ensuite rassemblez-les pour avoir une tenue pour Robin. Utilisez cette tenue pour montez la plateforme métallique. Actionnez le levier pour descendre l'échelle pour Batman. Montez avec ce dernier et prenez la tenue du destructeur. Placez une bombe devant la grille de droite pour l'exploser et passez.

Avancez et ramassez les briques de Lego sur votre chemin. Neutralisez les ennemis en utilisant votre Batarang. Détruisez les pièces de Lego qui se trouvent à droite ensuite rassemblez-les pour construire une sorte de robinet. Tournez-la avec Batman et attendez que Robin se place sur la valve rouge. Passez à Robin et sautez vers le nouveau costume. Cette tenue vous permet de nager sous l'eau. Continuez à droite pour trouver un otage à libérer.

Revenez au coté gauche de la zone et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de la cuve de gauche. Sautez dans la cuve et avancez vers celle de droite. Montez à l'échelle et construisez une pompe. Sautez dessus pour vider les cuves et permettre à Batman d'avancer. Avec ce dernier, placez une bombe devant la porte blindée, explosez-la et entrez par cette ouverture. Avancez ensuite à droite en sautant sur les tuyaux. Une fois sur le toit de la cabane, placez une bombe devant la grille pour la détruire. Construisez ensuite l'accroche pour votre grappin. Montez et prenez les costumes de Batman et de Robin. Incarnez ce dernier et sautez à droite vers la plaque métallique. Traversez-la et éliminez les crocodiles qui vous attendent sur l'autre rive. Détruisez ensuite les objets qui se trouvent à droite et appuyez sur les deux interrupteurs pour déployer un pont.

Revenez en arrière et prenez la tenue de destructeur de Batman. Rebroussez chemin et placez une bombe sur la grille des égouts. Descendez par cette ouverture. Avancez à droite jusqu'au bassin. Détruisez l'amas de Lego près des deux escalators et réparez-les. Utilisez votre Batarang pour cibler les deux boîtiers qui se trouvent au fond de la salle. Nagez ensuite vers le bout de la pièce et assemblez les pièces de Lego pour construire un interrupteur. Actionnez-le et revenez aux escalators. Montez à celui de droite et montez encore d'autres escaliers. Assemblez et actionnez un levier avant de détruire la grille avec une bombe.
Assemblez le crocodile et bondissez dessus pour faire sortir des briques de Lego de sa bouche.

Descendez et avancez à droite avec Robin et montez vers la dénivellation. Prenez la tenue de plongée et sautez dans l'eau. Actionnez le levier pour remplir la cuve de droite. Avec Batman, sautez sur les trois plates-formes pour atteindre la rive de droite. Montez ensuite à l'échelle pour rencontrer Killer Croc.

Boss : Killer Croc
Vous devez éviter les projectiles que lance Killer Croc. Quand il vous attaque, frappez-le sans cesse jusqu'à ce qu'il se replie derrière le liquide toxique. Restez à proximité de votre ennemi pour voir les trajectoires des projectiles qu'il lance. Revenez ensuite à l'assaut et répétez cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à la défaite du boss.

Niveau 4 : A deux au zoo

Eliminez les premiers assaillants qui foncent sur vous. Avancez vers le bâtiment qui se trouve au fond et détruisez ses portes. Eliminez les ennemis qui sortent de la salle de jeux ensuite détruisez les machines d'arcade. Rassemblez les éléments Lego pour obtenir le costume planeur de Batman.

Allez ensuite au bâtiment de gauche et neutralisez tous les ennemis qui se trouvent dans ces lieux. Prenez la tenue magnétique de Robin et sortez. Avancez ensuite vers la porte et allez à droite pour reconstruire le pingouin et récolter des briques de Lego. Allez ensuite à gauche et montez, avec Robin, sur la plateforme magnétique. Construisez l'accroche pour que Batman vous rejoigne. Avec ce dernier, planez vers le bâtiment central.

Avancez à droite et sautez derrière la grille. Construisez un bulldozer et défoncez-la. Défoncez ensuite la grille de

gauche pour atteindre une nouvelle zone. Foncez sur le tas et éliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Entrez dans la cage aux lions pour récupérer des briques de Lego. Visitez ensuite la zone des éléphants et montez sur l'un d'eux pour récupérer un Bloc Lego.

Avancez ensuite et allez près du bâtiment vitré et assemblez les pièces qui sont à sa gauche pour prendre la tenue technologique de Robin. Allez à droite de ce bâtiment et détruisez les blocs de Lego pour construire ensuite un panneau de contrôle.

Planez ensuite avec Batman pour atteindre la rive de droite. Détruisez les tas de Lego à droite et à gauche de la porte. Construisez une tortue sur la gauche et une manivelle à droite de la porte. Tournez cette manivelle pour déployer le pont. Revenez avec Robin et utilisez le panneau de contrôle vert. Conduisez la tortue à travers l'ouverture qui se trouve en bas à droite du bâtiment vitré. Placez la tortue sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez avec Batman, libérez l'otage et prenez la tenue sonore. Traversez alors le pont et allez vers l'interrupteur qui est bloqué par une vitre. Brisez cette vitre et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte et rejoindre une nouvelle zone.

Avancez vers le bateau et éliminez la horde d'ennemis qui se trouvent dans les environs. Détruisez ensuite tous les éléments de la barque, même le Macaron. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un plongeoir. Bondissez ensuite sur les feuilles pour éviter les crocodiles et atteignez la rive opposée. Une fois sur la rive de droite, détruisez tout ce qui est autour de la structure cylindrique. Construisez ensuite une échelle et une borne de tenue. Prenez la tenue de destructeur de Batman.

Revenez au bateau en bondissant sur les feuilles. Avancez vers le bas de l'écran, à droite, pour trouver un Bloc de Lego et sautez ensuite dans le bateau. Placez une bombe sur la grille de la cale. Descendez ensuite par cette trappe pour affronter le boss.

Boss : Man-bat
Commencez par le frapper jusqu'à ce qu'il prenne son envol. Evitez ses bombes et détruisez les structures de Legos qui se trouvent au centre. Assemblez ensuite les morceaux pour construire une sorte de phonographe. Tournez la manivelle pour émettre de la musique. Man-bat va atterrir à cause du son et vous pouvez l'attaquer à ce moment. Quand il reprend ses esprits, il va s'envoler encore une fois et enverra ses sbires pour vous combattre. Il détruira aussi votre machine. Eliminez les hommes de Man-bat et reconstruisez le phonographe puis tournez la manivelle. Répétez cette opération jusqu'à la défaite de Man-bat.

Niveau 5 : La tanière du Pingouin

Eliminez les ennemis et les pingouins qui vous attaquent. Détruisez tous les arbres qui se trouve à droite ensuite semez les graines pour faire pousser une carotte. Avancez ensuite vers la droite. Pour atteindre la borne du costume, détruisez les plantes qui se trouvent devant la dénivellation et construisez une échelle. Montez et prenez la tenue "Planeur". Descendez et planez vers la rive de droite.
Neutralisez vos ennemis et détruisez tout ce qui trouve dans cette zone.

Rassemblez ensuite les pièces manquantes à la pompe et sautez dessus pour gonfler le bateau pour que Rabin vous rejoigne. Allez ensuite à gauche et semez d'autres graines pour faire pousser une deuxième carotte. Utilisez votre Batarang pour détruire les stalactites et construisez ensuite un four devant la porte glacée de la cabane. Entrez et prenez le costume de plongeur de Robin. Plongez avec ce dernier et abaissez le levier pour monter le pont.

Traversez le pont et, avec Batman, allez à gauche et détruisez les arbres. Utilisez votre grappin pour monter et planez à gauche pour atteindre un Bloc Lego. Revenez en bas et allez au bout du chemin de droite pour libérer l'otage des mains des ennemis. Semez aussi les graines pour que la dernière carotte vous permette de recevoir un Bloc Lego. Avancez ensuite dans la grotte pour rencontrer le dernier boss de cet épisode.

Boss : Catwoman et le Pingouin
Attaquez Catwoman jusqu'à ce qu'elle vous laisse tranquille et monte auprès du Pingouin. Lancez votre Batarang contre les deux turbines qui se trouvent derrière le Pingouin. Il commencera alors à vous envoyer des pingouins-bombes. Utilisez les volets qui sont en bas pour diriger les bombes vers les protections des générateurs. Explosez ensuite les

générateurs sans protection. Utilisez ensuite votre Batarang contre les voyants lumineux qui se trouvent au dessus des générateurs pour débloquer un Bloc Lego.

Une fois les générateurs détruits, le Pingouin va planer au dessus de vous. Faites-le atterrir en utilisant votre Batarang et attaquez-le. Répétez cette action jusqu'à la défaite du Pingouin.

Episode 3 : Le retour du Joker

Niveau 1 : Dans le domaine du Joker

Avancez et détruisez les cadenas pour pouvoir entrer. Utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur la plateforme du haut. Détruisez aussi les deux supports qui se trouvent au dessus des ennemis. Assemblez ensuite les pièces qui sont tombées pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Détruisez tout ce qui ce trouve dans la zone pour aspirer au moins 25 pièces de Lego. Allez ensuite vers la boite Attracto et déposez les 25 pièces pour obtenir un véhicule. Utilisez-le pour aspirer les flaques toxiques vertes en passant dessus. Allez ensuite à droite et détruisez le tas de Lego rouge et jaune. Assemblez ensuite les barres fixes et montez. Utilisez votre grappin pour atteindre le niveau supérieur. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue de planeur pour Batman. Sautez à gauche et construisez des vannes pour arrêter le flux de gaz vert. Avancez à gauche et planez vers la rive gauche. Fixez une corde suspendue pour Robin ensuite montez à l'échelle.

Suspendez-vous avec votre ami des deux cotés de la plateforme qui contient des barils pour les faire tomber. Descendez ensuite par le trou nouvellement créé. Eliminez les ennemis et sortez par la gauche. Poussez le bloc de Lego pour le faire tomber. Planez vers le coté gauche et faites la même chose avec le bloc de Lego. Descendez ensuite et neutralisez vos ennemis. Récoltez 25 pièces de Lego et placez-les dans la boite Attracto pour détruire la grille de droite. Revenez alors à la première zone et amenez le véhicule aspirateur pour aspirer le liquide vert. Déposez ensuite tout le liquide vert dans le réservoir de droite pour obtenir un Bloc Lego.

Allez ensuite vers la porte et rassemblez les pièces de l'engrenage de la porte. Actionnez ensuite les deux leviers pour ouvrir le portail. Entrez et avancez à droite. Utilisez votre Batarang pour éliminer vos ennemis. Montez les marches et poussez vers le bas les trois blocs qui se trouvent sur les plates-formes. Rassemblez ensuite les pièces pour construire un véhicule. Montez sur ce véhicule et détruisez tout sur votre chemin. Avancez au niveau du gaz vert qui bloque le chemin (en haut) et construisez une petite plateforme. Sautez dessus pour arrêter le flux de gaz.

Allez ensuite vers la gauche de la structure verte et construisez une échelle pour monter. Avancez à droite et planez vers l'interrupteur puis sautez dessus pour arrêter le flux de gaz. Descendez ensuite et éliminez vos ennemis à nouveau. Ramenez votre véhicule dans cette zone et détruisez les blocs bleus. Assemblez ensuite la manette, grimpez sur la barre fixe à l'arrière et sautez en direction des blocs présents dans le coin gauche. Reconstituez le robinet et revenez au niveau du sol. Tournez la manette pour placer le robinet à droite. Montez ensuite vers le levier et actionnez-le pour remplir le container. Sautez sur les plates-formes et planez vers la rive de droite.

Abaissez un deuxième levier pour déployer le pont. Revenez à votre véhicule et amenez-le dans cette nouvelle zone. Positionnez ce dernier sur la plateforme orange pour activer l'ascenseur. Montez dans cet ascenseur et allez à droite. Entrez dans le tunnel vers une nouvelle zone.

Eliminez les ennemis qui vous attaquent et utilisez votre Batarang pour détruire les bonbonnes qui se trouvent en haut. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite à droite, assemblez la batterie du générateur et poussez-la vers son emplacement pour déployer une partie du pont. Planez ensuite avec Batman vers la gauche et assemblez les pièces manquantes du même pont. Avancez ensuite et, avec Robin, montez la dénivellation pour assembler une manette. Tournez-la pour ouvrir la porte du garage.

Boss : Le Chapelier Fou
Commencez par attaquer votre ennemi pour le faire fuir. Si le Chapelier fou se met sur la trappe de droite, allez à droite et montez avec Robin vers la dénivellation. Avancez sur le pont pour le faire tomber. Batman va vous rejoindre et vous devez sauter sur les deux boutons rouges pour faire tomber votre ennemi. Descendez ensuite et attaquez votre ennemi

au corps à corps. Allez ensuite à gauche et assemblez l'ascenseur et montez activer les deux boutons pour faire tomber votre ennemi à nouveau. Revenez ensuite au corps à corps pour vaincre le chapelier Fou

Niveau 2 : Chagrin au grand chapiteau

Avancez à droite et défoncez la porte de la cabane qui contient la tenue de destruction de Batman. Enfilez-la et allez à droite pour placer une bombe devant la grille de droite. Entrez ensuite et éliminez la horde d'ennemis qui vous attendent. Détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite et construisez une manette. Tournez-la pour faire apparaître une plateforme magnétique. Allez ensuite au coin droit et prenez la tenue sonique de Batman. Brisez ensuite les vitres de l'immeuble central. Rassemblez les pièces de Lego pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Revenez à la plateforme magnétique et montez dessus. Construisez une accroche pour Batman et sautez vers la droite.

Allez vers les chaises et les tables et détruisez-les. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Récoltez au moins 25 pièces et placez-les dans la boite Attracto. En cherchant des pièces de Lego, allez derrière les tasses de café et libérez l'otage de ses agresseurs. Montez ensuite à l'échelle qui apparaît suite à l'injection des 25 pièces dans la machine. Avancez à gauche et entrez dans la tour pour glisser sur le toboggan et récolter au passage un Bloc Lego. Entrez ensuite dans le bâtiment vitré et allez à droite. Avancez ensuite encore à droite vers la porte et détruisez tout sur votre passage. Construisez ensuite une manette pour ouvrir la porte.

Boss : Harley Quinn
Restez près du cercle central et poursuivez Harley pendant qu'elle effectue ses cascades. Lorsqu'elle est étourdie par le nombre de roulades, approchez-vous d'elle et attaquez-la. Eliminez ensuite ses alliés avant de recommencer la poursuite jusqu'à sa défaite.

Niveau 3 : Le vol de la chauve souris

Tirez continuellement pour éliminer vos ennemis et pour détruire les éléments du décor. Détruisez ensuite la caisse grise et jaune pour récupérer des bombes avec l'avion de Batman. Utilisez une bombe contre la tour ennemie pour qu'elle explose le panneau qui bloque le chemin. Avancez dans la nouvelle zone et récupérez des bombes. Détruisez alors les trois tours. Détruisez aussi la structure qui se trouve près des deux tours pour obtenir une mine volante que Robin peut tracter avec son hélico. Avancez sur le pont et prenez le Bloc Lego qui se trouve sur les rails. Détruisez ensuite les tours qui se trouvent à droite et prenez le Bloc Lego qui flotte derrière elles. Avec Robin, prenez une mine et lancez-la sur le tuyau en feu. Avancez ensuite dans la nouvelle zone.

Détruisez tout et prenez les bombes. Repérez ensuite toutes les cibles en violet et détruisez-les pour ouvrir le passage et rencontrer le boss.

Boss : l'Epouvantail
Avec Batman, récupérez les bombes et détruisez les tourelles qui vous tirent dessus. Passez ensuite à Robin et cherchez l'avion ennemi. Accrochez-vous à lui avec votre câble et immobilisez-le. Revenez à Batman et lancez vos bombes sur le boss pendant qu'il est immobilisé. Soyez rapide et tirez avant que le câble de Robin ne lâche et laisse filer l'Epouvantail. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi.

Niveau 4 : Dans le noir

Avancez à droite et détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite de la porte. Construisez ensuite un ascenseur et montez dessus. Sautez à droite et allez vers la cabine téléphonique puis détruisez-la. Allez ensuite à la ruelle et construisez un ventilateur. Actionnez le levier pour le faire fonctionner.
Sautez dessus pour vous envoler vers la corniche de gauche. Avancez ensuite encore à gauche et sautez vers la plateforme.

Détruisez les pièces de Lego pour construire une manette. Placez Batman sur l'ascenseur et tournez la manette avec Robin. Prenez la tenue de destruction de Batman. Revenez ensuite en bas et détruisez le camion qui bloquait la route.

Entrez dans la salle de jeu et éliminez vos ennemis. Détruisez le tas de Lego qui se trouve en bas, à droite, et

rassemblez le bloc de Lego. Poussez-le ensuite contre le mur pour faire apparaître un interrupteur. Allez ensuite vers le comptoir de droite et détruisez les chaises pour construire une accroche pour votre grappin. Montez et fixez une corde suspendue. Traversez-la et détruisez tous les projecteurs. Descendez et réparez le sol avec les pièces du projecteur. Poussez le bloc bleu contre le mur et actionnez les deux leviers pour ouvrir la porte.

Entrez dans la nouvelle salle et construisez deux enceintes à droite et à gauche de la statue. Détruisez ensuite cette statue pour obtenir la tenue technologique de Robin. Allez ensuite à la piste de danse et explosez le bloc qui se trouve sur la piste. Construisez une boule à facettes. Marchez ensuite sur les carreaux qui s'illumine au sol (à la Billie Jean) jusqu'à l'apparition d'un Robot. Allez alors vers le panneau de contrôle et commandez ce robot. Dirigez-le vers le mur fissuré pour qu'il l'explose. Entrez ensuite par cette ouverture.

Allez en bas à droite et libérez un otage. Avancez ensuite vers les blocs de Lego qui se trouvent à droite et détruisez-les. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Avancez ensuite près du liquide vert et allez sur la plateforme magnétique. Une fois de l'autre coté, construisez la pompe pour aspirer tout le liquide toxique. Utilisez ensuite les bombes de Batman pour détruire les blocs de Lego et construire une autre plateforme magnétique. Allez à gauche pour prendre le Bloc Lego puis allez à droite. Traversez la corde suspendue et actionnez le levier pour faire descendre l'échelle pour Batman.

Placez ensuite une bombe devant la grille pour accéder au toit. Utilisez votre Batarang pour détruire les structures murales et les blocs qui se trouvent sur le toit. Rassemblez les pièces pour construire une lance à eau. Sautez-la sur les deux boutons pour éteindre le feu qui brûle en bas. Descendez alors et explosez l'obstacle avec une bombe. Continuez votre route jusqu'à la porte et entrez.

Boss : Killer Moth
Attaquez votre ennemi pour qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite tous les blocs de la zone ainsi que les bonbonnes de gaz rouges. Reconstituez le générateur de gauche. Allez ensuite à droite et poussez la batterie jusqu'au fond, à droite. Allez ensuite vers la gauche près de l'interrupteur et prenez le costume technologique de Robin. Revenez au générateur de gauche et tournez la turbine. Allez ensuite actionner les deux leviers pour allumer la grosse lampe. Votre ennemi sera attiré par la lumière et tombera ensuite à proximité de vos personnages. Ruez-vous dessus avant qu'il ne se sauve encore une fois. Reconstituez ensuite le générateur de droite et allumez la lumière puis attaquez votre ennemi jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Le haut de la tour

Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui agressent un otage. Allez vers le portail central et prenez la tenue de destruction de Batman. Allez à droite vers la tour et utilisez votre grappin pour monter. Explosez la grille avec une bombe et prenez la nouvelle tenue de Robin. Allez ensuite à gauche et explosez la gargouille qui se trouve devant la tour pour assembler une plateforme magnétique. Poussez vers la droite la statue (qui se trouve à droite). Montez ensuite sur la tour et sautez encore vers la droite. Tournez la manette qui se trouve à droite pour voir Harley apparaître.

Descendez alors vers les camions de police et installez-vous sur l'une des lances à eau. Visez votre ennemi et trempez-le. Après la contre-attaque de votre ennemi qui détruit les deux camions, assemblez une autre lance à eau et tirez sur Harley. Allez ensuite vers la gargouille qui vient de tomber et assemblez les pièces pour construire un ventilateur. Sautez dessus pour voler jusqu'au balcon et entrez par la porte.

Avancez à droite et détruisez les pièces de Lego qui se trouvent dans le coin pour dévoiler un levier. Actionnez-le pour abaisser la statue et allez à droite. Montez les escaliers et assemblez une plateforme magnétique pour Robin. Montez dessus et actionnez le levier pour déplacer le lustre. Sautez avec Batman sur le lustre pour atteindre l'autre rive. Montez à l'escalier et prenez la tenue du planeur pour Batman. Montez ensuite à l'échelle et planez vers le coté gauche. Tournez la manette pour aider Robin à vous rejoindre puis placez Batman sur l'interrupteur au sol. Allez avec Robin à la plateforme magnétique et montez dessus. Sautez sur la statue puis vers la gauche et construisez une accroche pour Batman. Avancez ensuite derrière les vitres et actionnez les deux interrupteurs.

Boss : Le Joker
Reconstruisez le petit tas de blocs (tout en bas à gauche) pour pouvoir grimper sur la plateforme à l'aide du grappin.

Planez ensuite avec Batman vers la plaque suivante et servez-vous du nouveau tas de Lego pour construire un élément qui permettra à Robin de vous rejoindre. Positionnez-vous sur les deux boutons, avec vos deux héros. Reconstruisez ensuite les dalles sur le côté droit et faites en sorte de pouvoir monter sur la plateforme. Dégagez un accès pour Batman et montez simultanément sur les deux boutons.

Vous devez maintenant affronter un hélicoptère. Assemblez les deux canons à eau qui se trouvent au centre. Prenez les commandes de l'un d'eux et tirez sur l'hélico. Inutile de suivre l'hélico, visez le centre et l'hélico sera obligé de traverser le jet d'eau.

Après la destruction de l'hélico, le Joker viendra vous attaquer au corps à corps. Frappez-le et quand il utilise la technique de la poignée électrique, changez de personnage pour riposter. Refaites cette action plusieurs fois pour le battre.

II-Niveaux : Vilains

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Le Sphinx fait un retrait

Allez à droite et actionnez le levier. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à tourner la manette qui ouvre le portail. Passez par cette porte et avancez à droite. Eliminez les forces de police qui se trouvent en place et allez avec Face d'argile vers le camion orange. Déplacez-le en le poussant par l'arrière pour dévoiler deux interrupteurs et un ascenseur. Actionnez les interrupteurs pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez à gauche et repérez l'otage qui se trouve derrière la fenêtre. Frappez la vitre sans arrêt et grâce à un bug vous allez pouvoir éliminer l'ennemi et libérer l'otage. Sautez ensuite en haut avec Face d'argile pour vous accrocher à la barre fixe et tirer la plateforme bleue. Montez dessus et allez à gauche. Faites un double saut pour atteindre l'échelle et la déplier. Montez ensuite à cette échelle et avancez dans la nouvelle zone. Descendez et soulevez les camions qui bloquent la route avec Face d'argile. Allez ensuite au camion qui se trouve au fond et traînez-le jusqu'à la plateforme orange. Avec le Sphinx prenez le contrôle de l'ouvrier qui se trouve à gauche et forcez-le à actionner le levier.

Complétez la construction du véhicule et allez à droite pour détruire la grille. Allez encore à droite et défoncez une autre grille. Eliminez les assaillants et continuez à droite pour défoncer les piliers qui se trouvent dans le coin. Soulevez ensuite la trappe avec Face d'argile et entrez par cette ouverture.

Allez devant la banque et construisez l'échelle qui vous mène vers la corniche d'en haut. Fixez une corde suspendue et traversez-la. Contrôlez ensuite l'homme qui se trouve derrière la fenêtre et placez-le sur la barre rouge pour faire tomber la gargouille. Sautez ensuite en bas et détruisez les bancs. Montez dans la voiture de police et détruisez tout ce qui se trouve dans la zone. Défoncez les portes rouges (à gauche) pour atteindre un Bloc Lego. Détruisez ensuite les objets situés à droite de l'entrée. Construisez un détonateur et sautez dessus pour exploser la porte.

Niveau 2 : Sur les roches

Eliminez les policiers et allez vers le tuyau de gauche. Soulevez le bloc et sautez sur le ventilateur pour voler et atterrir sur le rebord droit. Avancez à droite et détruisez le cornet de glace et faire apparaître un interrupteur. Allez à droite en utilisant la barre fixe et détruisez le deuxième cornet de glace. Actionnez ensuite les deux interrupteurs, descendez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Tirez la poignée orange avec Mr Freeze et montez dessus. Déplacez-vous à droite et sautez sur la plateforme. Sautez ensuite sur la plateforme bleue qui se trouve dans le bassin. Créez des plates-formes de glace avec Mr Freeze pour atteindre la rive d'en face. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve sur cette rive. Forcez-le à construire une manette qu'il tournera ensuite pour monter le niveau de la glace.

Allez ensuite à gauche de la porte et détruisez le bloc qui est sur le mur. Réparez la porte, faites-la coulisser vers la droite et montez les marches. Avancez avec le Sphinx à droite et contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à détruire le tas de Lego et à construire un levier qu'il actionnera. Remontez la caisse vers le haut et poussez-la avec Mr Freeze pour la faire tomber sur la grille. Sautez ensuite dans le trou et allez à droite. Tirez le pilier pour ouvrir un passage pour votre ami. Remontez ensuite à l'échelle et placez le Sphinx sur la valve. Contrôlez l'homme qui se trouve en haut des escaliers et placez-le sur la deuxième valve pour déployer le pont.

Avancez à droite et sautez sur la dénivellation où se trouve une partie du levier. Utilisez les pièces de Lego pour réparer le levier et actionnez-le. Tirez ensuite sur le liquide pour le congeler et traversez dessus. Placez ensuite le Sphinx devant les petits volets pour qu'il oblige l'homme à ouvrir la porte.

Eliminez les policiers et détruisez les blocs pour créer un canon qui détruira le ventilateur. Approchez-vous alors du fond de la salle et contrôlez l'homme qui se trouve sur la dénivellation. Eliminez les policiers et poussez la caisse vers le bas. Allez au coin gauche et prenez le Bloc Lego. Revenez ensuite à vos deux héros et construisez l'échelle. Montez et appuyez sur les boutons dans cet ordre de couleur ; bleu, vert, jaune et rouge.

Niveau 3 : La main verte

Avancez à gauche et détruisez les blocs de Lego qui se trouvent en face de la porte. Construisez un véhicule et utilisez-le pour détruire tout sur votre chemin. Défoncez aussi les deux grillages situés des deux cotés de la porte. Allez ensuite à gauche et montez pour atteindre un Bloc Lego. Allez ensuite à gauche du portail et construisez une manette. Montez ensuite sur le monte-charges. Accrochez-vous ensuite à la barre et rejoignez la corniche. Traversez avec Ivy la toxine verte et actionnez le levier du coté gauche tandis que le Sphinx actionne celui de droite pour ouvrir la porte d'en bas.

Descendez donc et entrez dans la nouvelle zone. Faites pousser deux fleurs dans le bassin avec Ivy pour pouvoir passer. Allez à droite de la cage et faites pousser un champignon. Sautez dessus puis sur un autre pour atteindre les balcons. Avancez à gauche et poussez la statue sur la cage. Construisez un volet avec les débris et placez le Sphinx devant ces volets pour qu'il vous ouvre la porte par ses propres moyens.

Allez vers le coin haut, à droite, et détruisez tout dans la zone. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière la vitre et forcez-le à abaisser le levier. Avec les nouvelles pièces, vous pourrez compléter votre construction. Construisez alors une plante mécanique. Montez dessus et détruisez le portail de droite. Descendez ensuite et assemblez la barque pour traverser le basin en évitant les mines. Descendez ensuite sur le rive de droite et prenez le contrôle du jardinier qui se trouve derrière la porte. Forcez-le à détruire les blocs de droite et de gauche puis placez-le sur le bouton rouge qui se trouve à droite. Entrez ensuite par la porte et actionnez le levier qui se trouve à gauche.

Avancez à droite et détruisez les blocs pour construire un véhicule. Amenez cette voiture vers le Sphinx. Montez dessus avec le Sphinx et traversez le liquide toxique. Descendez et allez devant le volet pour ouvrir la porte. Entrez et descendez dans une nouvelle zone.

Avancez à droite avec Ivy et appuyez sur le bouton rouge. Montez ensuite à l'échelle et actionnez le levier. Allez encore à droite et appuyez sur un autre bouton. Descendez et passez en compagnie du Sphinx par le tunnel. Avance ensuite à droite et commencez la construction de l'ascenseur. Faites pousser deux plantes à droite de l'ascenseur et sautez dessus pour atteindre les dernière pièces. Montez ensuite vers une autre zone.

Vous devez exécuter les manoeuvres suivantes tout en éliminant les ennemis qui n'arrêtent pas de rappliquer. Détruisez les fleurs de droite pour construire une valve. Sautez dessus plusieurs fois pour faire monter la batterie. Allez ensuite à gauche et prenez le contrôle de l'homme qui se trouve en haut. Poussez la statue vers le bas et, avec les débris, assemblez la deuxième batterie. Allez ensuite vers les trois leviers, au centre, et sautez dessus pour faire pousser trois arbres.

Niveau 4 : Un vol bien entreprenant

Eliminez les policiers et allez à droite. Détruisez les blocs de Lego et construisez une manette devant les escalators.

Tournez-la pour changer le sens des escalators et montez. Allez ensuite à gauche, détruisez le tas de Lego et assemblez quatre boutons. Appuyez sur ces boutons dans cet ordre ; bleu, rouge, jaune et vert. Entrez ensuite par la porte.

Montez à l'échelle et utilisez la barre fixe pour vous hisser à droite. Actionnez l'interrupteur pour inonder la zone. Sélectionnez ensuite Pile ou Face et nagez vers le coin droit, en bas. Construisez un générateur et poussez-le contre le mur. Allez ensuite au fond, à gauche, et faites-en de même pour ouvrir la porte de droite. Passez par cette porte vers une autre zone.

Assemblez le robot et allez devant la grande vitre pour prendre le contrôle du technicien. Placez-le devant le panneau de contrôle. Faites avancer le robot vers les rayons laser pour qu'il les détruise. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Montez ensuite vers le rebord grâce aux accroches. Traversez la zone toxique par la gauche avec Pile ou face et détruisez le couvercle jaune du générateur. Descendez ensuite et actionnez le levier. Montez sur le véhicule et tournez autour du dôme vitré en passant au dessus des rectangles rouges.

Après l'ouverture de la porte du dôme, entrez et tournez la manette pour faire sortir une plateforme. Montez dessus et allez à droite pour détruire le deuxième générateur. Descendez et allez vers la porte de droite.

Appuyez sur les boutons jaune, rouge et vert pour enclencher le mécanisme. Avec le Sphinx, contrôlez le technicien qui se trouve à gauche. Abaissez le levier pour obtenir un premier tas de Lego. Incarnez ensuite Pile ou Face et allez vers la droite puis traversez le liquide toxique pour abaisser un autre levier et obtenir un autre tas de Lego. Détruisez ensuite ces tas et construisez un robot. Utilisez-le pour détruire les bobines rouges et avancez vers l'arme qui se trouve au centre.

Niveau 5 : Casser les briques

Eliminez les ennemis qui gardent la zone. Allez vers la droite jusqu'au chantier. Contrôlez l'ouvrier avec le Sphinx et construisez une bombe et un détonateur. Forcez l'ouvrier à sauter sur le détonateur pour exploser la bombe et la porte en même temps. Entrez et réparez la grue grâce aux blocs de Lego. Utilisez ensuite la grue pour détruire les containers qui se trouvent devant l'échelle du pilier de droite.

Montez à cette échelle, brisez le projecteur et construisez une batterie. Poussez-la ensuite pour remettre le courant et actionner le levier. Fixez ensuite une corde suspendue. Traversez-la pour atteindre les balcons. Remettez la batterie du coté gauche en place et revenez au centre. Rassemblez les pièces pour construire une machine et placez le Sphinx dessus. Prenez le contrôle du pilote de l'hélicoptère et détruisez le portail central.

Descendez et entrez. Détruisez les bancs pour construire deux manettes. Tournez-les ensuite et prenez le contrôle de l'homme se trouvant derrière la vitre pour abaisser le levier. Passez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir. Allez à droite et détruisez le panneau de contrôle pour ouvrir la grille. Détruisez le tas de Lego et construisez un bloc. Poussez-le vers les rayons lasers. Pour les détruire.

Avancez ensuite avec Pile ou Face et entrez dans l'ascenseur. Incarnez le Sphinx et construisez une manette puis tournez-la pour faire monter votre allié. Revenez à Pile ou Face et détruisez le cadenas de la porte centrale puis actionnez le levier pour permettre à votre ami de vous rejoindre. Contrôlez l'homme qui se trouve derrière la grille pour qu'il vous ouvre la porte.

Détruisez les trois panneaux de contrôle qui activent les lasers et avancez. Passez ensuite la fumée verte avec Pile ou Face et tirez le levier. Poussez ensuite le bloc vers le bouton rouge au sol pour ouvrir la grille. Entrez et détruisez la machine pour arrêter la fumée verte. Placez vos deux amis sur les valves qui se trouvent devant la porte pour désactiver les rayons rouges. Avancez ensuite et tirez sur le panneau de contrôle pour désactiver les rayons-laser.

Eliminez les ennemis qui vous attendent et avancez avec Pile ou Face dans la salle pleine de liquide toxique. Actionnez le levier et sortez. Commencez la construction d'un robot à l'aide des pièces qui se trouvent au centre. Construisez ensuite un trampoline à gauche de la porte blindée et sautez dessus pour atteindre le rebord. Faites tomber un bloc de

Lego. Descendez, construisez un levier et actionnez-le.

Avec le Sphinx, contrôlez l'homme derrière la vitre. Construisez une échelle et montez. Construisez une manette à droite et tournez-la pour ouvrir la grille. Allez ensuite à gauche et descendez dans la pièce d'en bas. Actionnez enfin le levier. Continuez ensuite la construction du robot géant. Commandez-le et tirez sur la grille centrale pour accéder aux lingots d'or. Avancez avec le robot vers le sas et sautez dans le coffre.

Episode 2 : Le Pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Le rock dans le débarcadère

Lancez un pingouin explosif sur la grille de droite et entrez. Eliminez vos ennemis et soulevez la remorque qui bloque le chemin. Montez ensuite dans le camion et défoncez le portail. Foncez ensuite sur les blocs bleus, à gauche, et détruisez-les. Placez ensuite le camion sur la plateforme orange pour ouvrir la porte.

A l'intérieur de l'entrepôt, brisez les éléments situés en haut, à gauche, pour reconstituer une bouche d'air qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une passerelle. Avec le Pingouin, volez jusqu'à la plateforme de droite, puis détruisez les fils rouges pour permettre à Bane de vous rejoindre.

Incarnez ce dernier, soulevez l'obstacle et avancez en utilisant la force de Bane contre tous les obstacles. Avancez sur le liquide toxique et soulevez la grille des égouts. Avancez ensuite vers le navire et éliminez les marins. Détruisez les bonbonnes avec les pingouins explosifs. Construisez un bloc et tirez le navire vers l'avant. Montez dedans et allez à droite.

Envoyez un pingouin explosif sur le portail. Entrez ensuite et nettoyez la zone avec Bane. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à droite, derrière les containers que Bane soulèvera avec sa force. Traversez ensuite la flaque toxique avec Bane et actionnez le levier. Allez ensuite à gauche et actionnez le deuxième levier. Brisez un bloc pour réparer ensuite le câble électrique. Traversez le bassin pour actionner un autre levier. Revenez ensuite au centre et montez dans l'ascenseur. Allez à gauche et prenez le Bloc Lego puis allez à droite. Lancez un pingouin à droite et descendez pour construire la parabole.

Niveau 2 : Un spectacle merveilleux

Sautez sur le ventilateur pour atteindre le toit. Planez ensuite vers le toit de droite. Fixez une corde suspendue pour que Catwoman vous rattrape. Descendez pour éviter les ventilateurs et planez vers la droite pour actionner le levier et les arrêter. Montez ensuite à l'échelle et allez vers la fenêtre avec Catwoman pour qu'elle ouvre la porte. Montez sur la dénivellation, détruisez les pièces puis construisez un bloc et poussez-le vers le Pingouin. Construisez une échelle et montez. Envoyez ensuite un pingouin explosif sur la bonbonne pour construire un monte-charges. Montez et affrontez l'hélicoptère de la police.

Quand l'hélico se place sur la gauche et se prépare à larguer sa bombe, placez-vous sur le bouton rouge pour repousser la bombe vers l'hélico. Répétez cette action jusqu'à la destruction de l'hélico.

Avec les débris de l'hélico, construisez une échelle et montez. Avancez et placez vos deux amis sur les deux champignons. Allez ensuite vers le ventilateur qui vous enverra vers une autre plateforme. Utilisez le double saut de Catwoman pour atteindre le toit. Eliminez les ennemis et construisez une manette pour permettre au Pingouin de vous rejoindre. Avancez à droite et descendez par l'échelle. Brisez les barrières sur le mur et actionnez le levier pour tourner le ventilateur. Remontez et sautez sur le ventilateur pour atteindre un autre toit. Actionnez les deux leviers, poussez la statue et sautez vers le bas.

Dans le musée, sautez pardessus les rayons laser avec Catwoman en vous aidant des barres de soutient du pilonne. Puis, désactivez les sécurités pour pouvoir emprunter les squelettes des dinosaures situés à gauche. Avancez sur vos montures et détruisez les grandes caisses jaunes et bleues. Longez entièrement le couloir vers la droite et gagnez

l'étage en sautant sur les barres fixes, dans le coin.

Avancez à gauche et construisez une manette. Tournez-la pour déplacer la statue devant les lasers. Votre ami se positionnera sur le bouton pour désactiver le laser en question. Déplacez encore une fois la statuette vers les lasers. Sautez ensuite avec Catwoman pardessus une autre rangée de rayons et détruisez le générateur qui les commande. Avancez ensuite vers la salle du diamant. Allez à gauche et sautez avec Catwoman vers l'échelle. Montez et reconstruisez la partie manquante de l'échelle. Actionnez le levier derrière le cadre de gauche et placez-vous avec le Pingouin à droite puis tirez le levier. Descendez ensuite et envoyez un pingouin explosif dans la salle vitrée.

Niveau 3 : rancune au port

Prenez les bombes avec le sous-marin du Pingouin et déverrouillez le portail avec l'une des torpilles. Tirez sans arrêt sur vos ennemis et utilisez encore une fois vos torpilles contre un deuxième portail. Plongez et allez derrière le portail violet. Enfoncez les deux boutons et laissez le troisième pour Killer Croc. Détruisez ensuite les trois barils qui diffusent le liquide vert et continuez votre route. Explosez les tours avec vos torpilles et appuyez sur deux autres boutons rouges. Avancez encore et explosez trois autres tours pour finalement passer entre les deux gargouilles.

Boss : Le Vaisseau nautique policier
Avancez avec Killer Croc vers le liquide vert et appuyez sur le bouton rouge. Passez ensuite au sous-marin et ramassez les torpilles. Lancez vos torpilles sur les cibles se trouvant sur le vaisseau. Quand le vaisseau est sérieusement touché, il détruira la borne auprès de laquelle vous pourrez faire le plein de torpilles. Passez alors à travers la lumière du projecteur et attendez qu'un missile vous cible. Plongez alors au dessous du vaisseau pour que le missile le touche et le coule.

Niveau 4 : Une rescousse audacieuse

Sélectionnez Killer Croc pour avancer dans la zone contaminée par le liquide toxique. Au bout, brisez tous les tas de Lego que vous rencontrez et construisez une machine et son levier. Abaissez le levier pour déclencher l'électricité et revenez vers le couloir principal. Allez ensuite à gauche et profitez de la force de Killer Croc pour soulever la porte en fer. Continuez à gauche encore, planez au-dessus de l'eau avec le Pingouin pour atteindre une autre machine qui vous servira à déclencher l'électricité du sas qui vous empêche d'explorer le reste du niveau. Abaissez le levier et revenez sur vos pas jusqu'au début du niveau.

Avancez par l'ouverture vers la zone suivante. Sautez dans le trou jaune avec le Pingouin et assemblez la première partie de l'accroche du premier niveau. Planez ensuite vers la berge de gauche pour assembler la seconde partie de l'accroche. Sautez dans le trou vert pour vous retrouver un niveau plus haut et brisez le mur de Lego pour trouver un trou de couleur rouge.
Sautez dedans pour ressortir dans le coin droit. Avancez ensuite à droite.

Utilisez Killer Croc pour soulever le sas et entrez à l'intérieur du conduit. Dans la salle qui suit, placez-vous au niveau de l'eau et détruisez tout sur votre chemin. Détruisez aussi les trois grilles qui sont à gauche. Construisez ensuite un grand crocodile et montez dessus pour pouvoir progresser vers la droite en détruisant les obstacles en chemin. Passez ensuite par la porte bleue dans le coin, en bas, à droite, pour rejoindre une nouvelle salle. Soulevez la petite grille au centre avec Killer Croc. Détruisez ensuite le gros sas muni d'une vanne et envoyez Killer Croc sous le conduit d'eau. Remontez de l'autre côté grâce à l'échelle puis allez arracher la seconde grille située à gauche

Avec le Pingouin, placez un pingouin explosif dans le conduit du bas. Avec les débris que vous récupérerez, construisez la bouche de ventilation et placez-vous au dessus pour atteindre l'échelle située bien plus haut. Avancez et éliminez les gardiens dans les toilettes publiques, puis empruntez la porte de droite. Détruisez ensuite le cadre orange qui est sur la droite pour trouver un coffre. Tirez-le à gauche avec Killer Croc et placez-le à proximité des barreaux. Sautez dessus puis derrière les barreaux pour désactiver le système de sécurité en vous plaçant sur la turbine bleue et jaune dans le petit coin droit.

Poursuivez par la porte rouge qui s'ouvrira. Dans la pièce aux cellules, visitez chacun des emplacements pour obtenir une série de blocs qui vous servira à reconstituer un ventilateur. Servez-vous-en pour atteindre le niveau supérieur, puis

activez le levier qui est à droite et libérez les prisonniers. Envoyez ensuite une bombe pingouin sur la cage d'ascenseur et placez vos deux personnages sur les deux interrupteurs au sol, pour faire démarrer l'engin. Descendez de l'ascenseur pour déboucher dans la pièce où se trouve la cellule de Catwoman. Eliminez vos ennemis avant de vous diriger à gauche. Grimpez alors à l'échelle avec le Pingouin pour planer vers un levier situé sur votre gauche. Actionnez-le pour qu'un navet vienne tomber sur la dalle, plus bas. Rassemblez les débris pour pouvoir déplacer la bombe sur la droite.

Niveau 5 : terre polaire

Avancez à droite jusqu'à trouver un énorme bloc de glace qui bloque le passage. Utilisez Catwoman pour sauter sur l'élévation accessible, contre le mur, puis bondissez à nouveau vers la plateforme. Utilisez les blocs Lego près des bancs pour construire une partie de l'échelle. Détruisez ensuite les bancs pour compléter la construction de cette échelle. Depuis l'échelle de droite, utilisez le Pingouin pour planer vers une plateforme. Sautez sur les deux plaques grises pour les faire tomber plus bas pour permettre à Catwoman de vous rejoindre. Actionnez le levier qui se trouve près du ventilateur en incarnant Catwoman et placez le Pingouin sur le ventilateur pour qu'il vole vers une petite plateforme. Soyez rapide parce que le souffle sortant du ventilateur ne durera pas éternellement. Depuis la plateforme, lancez un pingouin explosif dans la petite cavité. Sautez ensuite sur la plateforme de droite et déplacez les deux blocs de glace vers le bas. Revenez sur le sol et faites sauter la bombe à l'aide d'un pingouin explosif. Construisez ensuite un véhicule et détruisez les blocs de glace près de la pompe rouge.

Reconstituez la pompe et sautez sur le socle à plusieurs reprises pour déployer un pont. Traversez au volant de votre véhicule, avancez à gauche et détruisez la barrière de glace. Construisez ensuite un petit levier sur la droite et abaissez-le pour activer le monte-charge.

Placez votre véhicule sur le monte-charges et foncez vers les blocs de glace obstruant l'entrée pour créer une ouverture. Entrez ensuite par ce passage. Dans la pièce suivante, éliminez les gardiens avant de réparer le sol, en haut à gauche. Brisez les objets qui sont aux alentours pour trouver des éléments qui vous serviront à boucher les trous. Puis, poussez le pilier vers le générateur afin de faire fondre un bloc de glace. Sélectionnez ensuite Catwoman et présentez-vous devant le volet pour que l'on vous déverrouille l'accès à la zone suivante.

Commencez par tourner la manette rouge et verte de façon à ce que le rayon laser de gauche atteigne les cibles roses (à gauche aussi). Eliminez ensuite la première vague d'ennemis. Construisez ensuite la deuxième manette qui vous permettra de viser les deux cibles roses de droite.
L'électricité étant à nouveau fonctionnelle, marchez vers la droite et faites un double saut avec Catwoman pour atteindre le rebord. Changez de personnage tout en laissant le premier sur son perchoir et, avec le pingouin, montez les petits escaliers qui se forment.
Parcourez la zone de droite à gauche et brisez les éléments pour construire un passage pour votre partenaire. Actionnez ensuite les deux leviers de la machine en même temps.

Episode 3 : le retour du Joker

Niveau 1 : une surprise pour le commissaire

Avancez et sautez avec Harley sur la plateforme supérieure tandis que le Joker avance en bas. Alternez entre les deux personnages pour que chacun d'eux débloque un chemin pour l'autre. Commencez par tourner la manette avec Harley et montez sur la balance avec le Joker. Détruisez ensuite le générateur avec Harley. Construisez ensuite deux pièces l'une en haut et l'autre en bas. Sautez avec Harley sur le détonateur et explosez l'obstacle du Joker. Sautez ensuite avec Harley sur la plateforme jaune pour ouvrir le passage. Faites la même chose avec le Joker pour faire passer Harley.

Avancez ensuite vers la droite jusqu'à trouver une petite cabane dont la porte est fermée, juste à côté d'une grande roue. Utilisez alors le Joker pour actionner la turbine à gauche de la porte. Placez ensuite un de vos personnages dans la nacelle rouge, puis faites sauter l'autre sur la balance qui est à l'intérieur de la petite cabane. Poursuivez par le chemin à droite, derrière la grande roue. Faites un double saut avec Harley sur la première échelle pour atteindre un

levier. Abaissez-le et marchez vers le bord droit pour effectuer un saut vers les planches de droite. Utilisez le Joker pour remettre de l'électricité dans la turbine, puis servez-vous du petit ascenseur jaune pour monter sur le chemin des rails.

Détruisez la barrière pour fixer une corde suspendue et atteindre une petite plateforme. Progressez vers la droite et brisez les deux séries de caisses et fixer une série de barres sur le mur. Grimpez sur les barres fixes, ensuite sur l'échelle et utilisez Harley pour bondir vers la plateforme de gauche. Sautez ensuite vers le levier et activez-le pour mettre en place une échelle, puis faites grimper le Joker pour qu'il puisse atteindre la turbine sur la plateforme suivante, d'un saut. Un wagon viendra percuter les rochers qui bloquent l'entrée sur le chemin de droite. Empruntez ce nouveau chemin.

Avancez ensuite à droite et brisez les éléments gris en roulant dessus avec la camionnette trouvée à proximité. Reconstruisez un canon avec les morceaux obtenus. Une fois la porte de la cabane détruite, entrez et détruisez les placards de gauche pour obtenir un indice de couleur. L'ordre dans lequel les couleurs s'allument est le suivant ; bleu, rouge et jaune. Sautez sur les plaques rondes de droite dans cet ordre. Poursuivez par le portail pour affronter le Boss du niveau.

Boss : Commissaire Gordon
Laissez Harley s'occuper des policiers. Remettez en état de marche la grande grue grâce aux capacités du Joker. Placez-vous ensuite aux commandes de l'engin. Saisissez l'un des objets rouges dans la benne et laissez tomber l'explosif sur les véhicules de police qui débarquent à plusieurs reprises dans l'arène de combat. Après la destruction de chaque véhicule, le commissaire Gordon viendra vous affronter directement. Profitez-en alors pour lui porter un maximum de coups. Répétez cette tactique jusqu'à la défaite du commissaire.

Niveau 2 : Une explosion en biplane

Avec l'hélico, tractez une bombe à partir du coin gauche jusqu'au bloc moteur de droite. Répétez l'opération une seconde fois, puis poursuivez vers la zone suivante. Sélectionnez l'avion de l'Epouvantail et larguez une torpille sur la tour des missiles, située à droite. Passez ensuite par l'ouverture. Dans la zone suivante, commencez par neutraliser la tour à l'aide de l'engin commandé par l'Epouvantail, puis tractez une bombe avec l'hélicoptère du Joker jusqu'à l'horloge située à droite. Avancez toujours dans la même direction et neutralisez les deux tourelles à l'aide des bombes de l'avion de l'Epouvantail. Tirez ensuite sur le mur marron pour révéler une grille et tractez une bombe jusqu'à celle-ci en employant l'hélicoptère.

Boss : Hélicoptère de combat
Inutile de cibler l'hélico au départ, il est invulnérable. Neutralisez les tourelles avec l'avion de l'Epouvantail pour qu'elles ne vous gênent pas pendant le combat. Vous trouverez les bombes à tracter dans une petite zone, sur votre gauche. Brisez les éléments orange pour que le panneau se détache de lui-même. Tractez deux bombes vers les deux générateurs indiqués avec l'hélicoptère du Joker pour mettre fin à l'invulnérabilité de votre adversaire. Tirez ensuite simplement sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à ce qu'il tombe.

Niveau 3 : le chef d'oeuvre du Joker

Construisez la turbine grâce aux éléments trouvés un peu plus en haut à gauche de votre point de départ. Poussez ensuite les deux colonnes vers la gauche. Positionnez ensuite le Joker devant la turbine pendant que vous actionnerez le levier avec l'Epouvantail. Incarnez le Joker et activez la turbine pour gagner en hauteur. Avancez ensuite en sautant vers les plates-formes de droite. Frappez les deux accroches murales pour faire tomber le lustre du plafond. Construisez une planche avec les débris pour permettre au second personnage de passer. Emmenez l'Epouvantail devant le petit volet marqué par des points d'interrogation pour que l'on vous ouvre la porte.

Avancez, nettoyez la salle et construisez une manette, à droite. Tournez-la pour révéler une pièce secrète. Activez la turbine à l'aide du Joker afin de désactiver la sécurité de la porte suivante. Avancez ensuite dans le couloir. Dans la peau du Joker, montez les marches et traversez le nuage de vapeur toxique pour vous rendre sur la gauche. Abaissez le levier, puis réparez le sol en vous servant des blocs au mur. Poussez l'objet contre le mur afin de permettre à l'Epouvantail de vous rejoindre puis dirigez-vous dans le bout de la zone. Montez ensuite sur la colonne en vous servant

des accroches disposées sur le mur de gauche. Changez de personnage et poussez l'objet sur la droite. Avancez sur la plateforme de droite pour trouver un tas de Lego à assembler. Continuez par l'issue qui s'ouvre en contrebas. Dans la pièce suivante, avancez vers la statue du fond et détruisez les deux éléments qui l'encadrent pour construire une manette. Tournez-la et sautez sur la statue qui vous emmènera alors sur la plateforme supérieure. Détruisez ensuite la statuette de droite pour construire une échelle.

Explosez les trois tableaux dans le coin, en haut et à droite, afin d'activer le levier situé un peu plus haut. Actionnez-le pour faire apparaître des tas de Lego qui vous permettront de construire une turbine. Activez l'objet grâce au Joker et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle suivante.

Détruisez les caisses qui se trouvent à droite. Construisez ensuite un escalier avec les débris des caisses. Eliminez les ennemis et allez à droite pour actionner le levier. Poussez ensuite le bloc jusqu'au bout de la plateforme et tournez la turbine. Sautez ensuite dans le bassin et détruisez les blocs de Lego pour construire une caisse. Actionnez le levier pour la soulever et montez dans la grue qui se trouve à gauche. Déplacez les deux caisses et placez-les sur les deux interrupteurs pour déployer le pont. Allez avec l'Epouvantail vers la petite fenêtre pour ouvrir le garage. Avancez ensuite et éliminez vos ennemis.

Niveau 4 : le leurre de la nuit

Avancez à droite et construisez une bouche d'aération pour voler sur la passerelle, puis poursuivez sur la droite. Planez vers la passerelle suivante et brisez les barrières pour fixer une corde suspendue qui permettra au Joker de vous rejoindre. Actionnez la turbine pour pouvoir poursuivre d'un bond vers le toit suivant. Poussez ensuite le bloc de Lego vers le sol. Redescendez au niveau du sol et utilisez les morceaux obtenus pour construire une bombe qui vous permettra de continuer votre chemin en progressant par la droite. Éliminez les ennemis et détruisez l'objet bleu, sous l'échelle, de manière à pouvoir escalader jusqu'à la turbine. Activez-la pour pouvoir utiliser l'ascenseur et traversez la zone vers la droite. Suspendez ensuite le Joker à la barre fixe située juste derrière un gros interrupteur au sol. Placez ensuite le deuxième personnage dessus pour permettre au Joker d'atteindre la turbine qui se trouve derrière les grilles. Vous obtiendrez ainsi un tas de Lego, utilisez-le pour construire un hélico.

Montez à bord de l'hélico et tirez sur la barrière de droite pour progresser. Conduisez jusqu'au parc pour enfants et escaladez l'arbre situé dans le coin, en haut à droite, afin de pouvoir pousser une statue vers le bas. Avec les débris, construisez une manette et tournez-la pour ouvrir le portail menant vers la prochaine zone.

Avancez à droite et sélectionnez le Joker pour assembler toutes les pièces de Lego baignant dans la zone toxique. Sautez sur l'avant de la boîte pour faire surgir un énorme robot clown. Montez à bord et filez affronter le commissaire Gordon. Pour le battre, il vous suffit de marcher sur les camions ayant un compartiment ouvert. Ecrasez les trois véhicules et marchez en direction du commissaire pour en finir avec lui.

Niveau 5 : Mort de rire

Eliminez vos ennemis et avancez vers le fond de l'église. Activez la turbine avec le Joker pour pouvoir pousser un chariot vers la gauche. Utilisez Harley pour atteindre le balcon et allez faire descendre l'échelle qui se trouve plus à droite pour que le Joker puisse monter à son tour. Actionnez la seconde turbine et utilisez le monte-charges pour monter. Avancez à droite et sautez par-dessus le vide. Faites un double saut avec Harley vers les policiers et allez fixer la corde de l'autre côté. Le Joker pourra ainsi vous rejoindre et activer la prochaine turbine. Poursuivez sur la droite en prenant garde à la fragilité du pont qui s'effondre sous vos pas. Montez les escaliers et servez-vous du tas de blocs pour construire la première partie d'une plateforme. Utilisez Harley pour sauter de l'autre côté et finissez de construire la plateforme. Le Joker pourra alors vous rejoindre et activer la dernière turbine.

Montez ensuite à l'échelle. Dans la dernière zone, il vous faut actionner les deux machines à doubles interrupteurs pour progresser. Sautez avec Harley sur la plateforme située en bas à gauche, détruisez les deux barrières et construisez deux accroches. Sautez ensuite sur la plateforme d'en haut (à gauche) et détruisez les bonbonnes pour construire un levier. Actionnez-le et placez vos deux personnages sur les interrupteurs pour sonner la première cloche. Allez ensuite à droite et sautez sur la plateforme pour permettre au Joker de monter à son tour. Positionnez-vous sur les deux

boutons rouges pour sonner la seconde cloche. Remontez les deux bobines du fond pour terminer le travail.

NIVEAUX SPÉCIAUX

Arkham

Obtenir le titre de Super Vilain pour tous les niveaux joués du côté des méchants.

Manoir Wayne

Obtenir le titre de Super Héros pour tous les niveaux joués du côté de Batman.

Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2008

NIVEAUX SECRETS

Trouvez tous les artefacts de chaque film pour débloquer les trois niveaux secrets.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue : Indy jeune
Le Temple Maudit : La Cité ancienne
La Dernière Croisade : L'entrepôt

MOTS DE PASSE (PERSONNAGES)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir :

04EM94	Barranca
0E3ENW	Enfant esclave
0GIN24	Second
12N68W	Bandit
13NS01	Commandant Toht
1MF94R	Opérateur radio ennemi
1MK4RT	Bandit avec épée
24PF34	Guide de la jungle
2K9RKS	Colonel Dietrich
2MK45O	Officer ennemi (Désert)
2NK479	Lao Che
2NKT72	Assassin de Pankot
3M29TJ	Kazim (Désert)
3NFTU8	Walter Donovan
3NK48T	Chen
3NSLT8	Wu Han
3RF6YJ	Dresseur de singe
4682E1	Sage du village
4J8S4M	Indiana Jones (Tenue désert)
4NSU7Q	Soldat ennemi (Désert)
572E61	Officier ennemi
8246RB	Boxeur ennemi
8EAL4H	Colonel Vogel
B73EUA	Commandant britannique
B84ELP	Pilote ennemi
C7EJ21	Danseuse
CHN3YU	Belloq (Désert)
CNH4RY	Chattar Lal (Thuggee)
DJ5I2W	Soldat britannique
ENW936	Chattar Lal
FJUR31	Mola Ram

H0V1SS	Hovitos
JSNRT9	Elsa (Désert)
KD48TN	Dignitaire du village
MEN4IP	Willie (Pyjama)
MK83R7	Soldat avec bazooka (Croisade)
N48SF0	Bandit masqué
ND762W	Mitrailleur sherpa
NE6THI	Chevalier du Graal
NFK5N2	Maharajah
NRH23J	Kazim
S93Y5R	Soldat avec bazooka (Aventuriers)
T2R3F9	Prêtre Thuggee
TDR197	Belloq (Jungle)
V75YSP	Fedora
VBS7GW	Surveillant d'esclaves Thuggee
VEO29L	Belloq (Robe)
VJ37WJ	Bagarreur Sherpa
VJ3TT3	Capitaine Katanga
VJ48W3	Valet ennemi
VJ5TI9	Officier britannique
VJ7R51	Garde ennemi
VJ85OS	Indiana Jones (Officier)
VK93R7	Willie (Smoking)
VM683E	Thuggee
VMJ5US	Elsa Schneider (Officier)
VN28RH	Garde de Pankot
WMO46L	Kao Kan
YR47WM	Garde ennemi (Montagnes)

MOTS DE PASSE (DIVERS)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir. Les bonus peuvent ensuite être activés dans le menu Extras.

0P1TA5	Super Baffe
33GM7J	Patinoire
378RS6	Excavation rapide
3HE85H	Silhouettes
3X44AA	Personnages secrets
4ID1N6	Déguisements
A72E1M	Trésor x8
B1GW1F	Engrais
B83EA1	Invincibilité
FJ59WS	Réparation rapide
H86LA2	Aimant à trésor
MDLP69	Régénérer coeurs
V83SLO	Construction rapide
V84RYS	Trésor x6
VI3PS8	Trésor x10
VIES2R	Pièces personnages
VIKED7	Détecteur de Reliques
VKRNS9	Désarmer les ennemis

VLWEN3	Trésor x4
VM4TS9	Trésor x2
VN3R7S	Super cri
VNF59Q	Bip-Bip
VUT673	Détecteur de colis
WWQ1SA	Argent sale

COOPÉRATION

Si vous jouez en coopération et que l'un des deux joueurs se retrouve bloqué d'une manière ou d'une autre et entrave la progression, vous pouvez tricher en le retirant de la partie (choisissez "Abandonner dans le sous-menu") pour débloquer la situation avant de le refaire entrer dans la partie.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

A l'instar du précédent opus évoquant la trilogie Star Wars, la licence Lego revisite une autre trilogie bien connue de tous : Indiana Jones. Ce soft vous permet ainsi de revivre les aventures de notre cher Indy, aventurier au grand coeur, en évoluant dans un décor grandement destructible, étant donné que la plupart des éléments qui le composent ne sont qu'un assemblage de pièces de Lego. Ainsi, tout en parcourant les plus grandes scènes des trois films qui sont " Les aventuriers de l'Arche perdue ", " Le temple maudit " et " La dernière croisade ", il s'agira la plupart du temps de détruire un maximum d'éléments du décor, pour ensuite utiliser certaines pièces qui vous permettront, après les avoir reconstruites, de créer un élément vous donnant la possibilité de poursuivre votre route. Celle-ci sera bien sûr parsemée d'embûches et d'ennemis à éliminer, et il vous faudra ramasser une infinité de pièces grises, jaunes et bleues, dans le but de vous confectionner un petit butin, vous permettant d'acheter plus tard à l'université (point de départ avant de débuter les niveaux) quelques trésors et autres bonus que vous aurez omis sur votre passage. Notez que cette soluce ne prend en compte que la progression principale, sans traiter du mode libre, qui vous permet de vous lancer en quête d'artéfacts plus ou moins faciles à trouver en relançant un chapitre déjà bouclé avec les personnages de votre choix.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue

Chapitre 1 - Le temple perdu

Lorsque vous prenez les commandes de votre personnage accompagné de son équipier, commencez par détruire le décor pour récupérer vos premières pièces de Lego. Partez ensuite sur la droite, sautez par dessus un premier précipice en vous accrochant à la liane, puis approchez-vous des pièces de Lego en mouvement pour appuyer sur le bouton indiqué et démarrer ainsi une construction. Il s'agit d'un tremplin que vous pourrez utiliser pour récupérer quelques pièces supplémentaires. Donnez donc un coup de fouet à ce totem gris pour le mettre hors d'état de nuire, puis franchissez le prochain précipice de la même manière que précédemment. Sélectionnez votre équipier pour aller creuser à l'endroit qui scintille et découvrir des pièces de Lego qui vous permettront de créer une passerelle en appuyant sur les boutons indiqués. Continuez d'avancer en détruisant les éléments du décor pour récupérer un maximum de pièces. Prenez garde au petit piège qui apparaîtra lorsque vous marcherez sur la structure orange placée après le troisième totem gris, puis vous arriverez devant une porte en pierre, en face de laquelle vous pourrez creuser pour récupérer un morceau de totem gris identique à celui de droite. Après l'avoir placé sur la gauche, faites en sorte que les deux personnages poussent chaque totem pour découvrir deux interrupteurs sur lesquels marcher afin de

déclencher l'ouverture de la porte. Franchissez-la donc.

Vous voici maintenant sur les rives d'un fleuve, et vous devez construire un radeau grâce aux pièces qui gigotent en face de vous. Appuyez alors sur le bouton indiqué afin de diriger le radeau, puis rendez-vous sur le ponton de droite. Une fois à cet endroit, partez sur la droite pour détruire quelques éléments du décor et faire face à de gros scarabées. Il s'agira de les éliminer (ils arrivent toujours par deux à l'infini), pour ensuite aller vous accrocher mutuellement sur la corde de droite et de gauche afin de déclencher l'ouverture de la porte en fond de plan. Prenez garde aux lances qui jaillissent du sol en prenant soin de ne pas marcher sur les plaques sombres (vous pourrez récupérer ces mêmes lances pour vous en servir contre les scarabées).

Commencez par monter à l'échelle située en haut à gauche, puis utilisez le fouet d'Indy pour vous rendre sur la plate-forme d'en face, au niveau de laquelle sont situés trois interrupteurs. Placez la caisse sur l'interrupteur du milieu, ce qui fera disparaître le piège du milieu, en bas. Placez-vous maintenant sur l'interrupteur de gauche pour faire disparaître le premier piège, puis changez de personnage, pour le faire se déplacer jusqu'à la deuxième plate-forme. Reprenez le contrôle d'Indy, puis placez-vous sur le troisième interrupteur afin de permettre à votre équipier de franchir le secteur du bas et d'aller actionner le mécanisme permettant de désactiver définitivement les pièges, pour laisser Indy les passer à son tour. Positionnez ensuite ce dernier sur la plaque de bois carrée, afin qu'il utilise son fouet pour faire disparaître un piège et utiliser les pièces qui en résulteront pour construire une échelle. Une fois en haut de cette dernière, accrochez-vous à la liane pour poursuivre vers la droite et rejoindre une passerelle dont quelques planches ne tarderont pas à s'effondrer. Une fois de l'autre côté de celle-ci, marchez sur les dalles de couleur différente afin de ne pas vous faire piéger, puis ouvrez la porte pour accéder au tunnel. Prenez garde aux lances qui sortent du sol et aux scarabées, pour bientôt arriver devant un système à actionner. Pour trouver la clé à insérer dans ce dernier, accrochez-vous simplement à la corde qui pend sur la gauche, puis placez la clé dans son emplacement pour ensuite la faire tourner et actionner une grosse structure pierreuse au centre. Rendez-vous au centre de celle-ci pour finalement trouver le trésor et déclencher une petite séquence. À la suite de celle-ci, le secteur ne tardera pas à s'effondrer et vous aurez à franchir la porte qui s'ouvre en arrière-plan.

De retour à l'extérieur, filez à droite en passant par dessus le précipice grâce à la liane, puis continuez dans cette direction en évitant les éboulements. Une fois arrivé un peu plus bas, utilisez une nouvelle liane pour aller finalement vous pendre vous et votre collègue à deux petites cordes. Ceci déclenchera un mécanisme libérant un rocher qui vous ouvrira un passage. Une fois dans ce nouveau tunnel, foncez en direction de la caméra en évitant les trous et les pièges, jusqu'à la sortie. Suite à la nouvelle séquence, vous devrez vous diriger vers l'hydravion situé à gauche et récupérer les deux morceaux bleus (l'un est dans l'eau) pour les placer sur les socles verts, tout ceci en vous occupant des indigènes qui ne cessent de venir vous compliquer la tâche.
Après avoir assemblé ces deux morceaux, approchez-vous d'eux pour construire l'hélice et la placer automatiquement sur le nez de l'avion. Restera alors à réparer l'engin. Pour ce faire, vous devrez utiliser la clé anglaise de votre collègue en allant le placer sur l'engin et en appuyant sur le bouton indiqué. Une fois ceci effectué, la séquence de fin de niveau se déclenche...

Chapitre 2 - Dans les montagnes

Vous débutez le niveau dans le bar de Marion. Choisissez de diriger cette dernière pour aller la placer sous l'échelle et la lui faire attraper à l'aide d'un saut. Ceci aura pour effet de faire tomber la clé à insérer au niveau des engrenages, près de la porte de gauche. Vous aurez ensuite à combattre Toht accompagné de ses sbires, en utilisant votre fouet et les nombreux éléments du décor à votre disposition. Le but ici sera de toucher Toht en lui envoyant un projectile avant qu'il ne quitte la pièce pour y pénétrer à nouveau par l'autre porte. Lorsque vous aurez effectué ceci trois fois de suite, le bar va s'enflammer et un ennemi muni d'une mitrailleuse viendra vous importuner. De la même manière que précédemment, récupérez un élément du décor comme une chaise, puis envoyez-lui en pleine face après l'avoir ciblé. Après lui avoir réglé son compte tout en vous étant occupé des autres ennemis, Toht va réapparaître et vous aurez à l'attaquer une dernière fois...

Une fois dehors, éliminez les ennemis qui surgissent, pour ensuite attraper une torche sur la maison de gauche et faire exploser la dynamite placée devant les barrières argentées, nettement plus à droite de l'écran. Vous pourrez confectionner une planche à placer sur la structure verte, plus à droite. Il va falloir la remettre en marche en réparant le système bleu, détruit sur la gauche. Pour ce faire, vous pourrez trouver une clef anglaise dans la caisse marron à

proximité, puis après avoir remis en marche le mécanisme, utilisez la plaque élévatrice pour attraper le tuyau horizontal. Longez-le alors sur la droite pour atteindre l'autre côté en passant par-dessus le précipice. Tenez-vous maintenant sur les planches de bois avec Indy, puis sautez vers la droite afin qu'il utilise automatiquement son fouet. Placez-vous au niveau des pièces de Lego qui fourmillent ici afin de reconstruire le pont, puis poussez ensuite le tout vers la gauche pour permettre à Marion de vous rejoindre. Retraversez le pont vers la gauche pour aller récupérer une torche, puis amenez celle-ci au niveau des caisses de dynamite situées dans le coin. Vous pourrez alors confectionner un nouveau bonhomme de neige, puis il vous faudra utiliser le saut de Marion afin qu'elle fasse tomber l'autre baril de dynamite en le poussant. Celui-ci va alors exploser et vous devrez utiliser la fonction de construction pour compléter les bâtons de dynamite qui se trouvent devant la barricade argentée. Il ne reste alors plus qu'à aller récupérer une nouvelle torche de l'autre côté du pont, puis de l'amener au niveau de cette dynamite, et vous vous retrouverez dans le secteur suivant.

Avancez dans cette caverne vers la droite, franchissez le précipice grâce au fouet d'Indy, puis utilisez la caisse de Lego pour confectionner un tuyau horizontal qui permettra à votre équipière de l'utiliser pour traverser. En poursuivant un peu plus à droite, sautez dans l'alcôve de gauche pour tourner la clé, ce qui actionnera le mécanisme d'ouverture de ces grandes portes. Détruisez les deux statues positionnées sur les piliers, réparez le mécanisme de droite en utilisant la clé anglaise sur la structure bleue, puis il restera à trouver la planche à installer en guise d'élévateur. Prenez alors les commandes de Marion pour la placer sur un des deux piliers et ainsi sauter à côté de la statue située derrière les portes ouvertes. Poussez ensuite celle-ci vers la gauche de manière à ce qu'elle tombe et se brise, puis récupérez les Lego qui en résultent pour construire cette fameuse planche à amener sur l'élévateur de droite. Prenez garde aux ennemis qui viendront vous en empêcher, puis poursuivez sur la droite en évitant les effondrements du sol et en utilisant les petits rebords accrochés à la falaise afin de rejoindre finalement l'entrée du temple.

Une fois à l'intérieur de cette grande salle, détruisez les deux structures orangées en fond de décor. Vous trouverez une pelle à utiliser quelques mètres en face des marches, au niveau de l'endroit qui scintille. Ceci vous permet de récupérer la clé à insérer au niveau des engrenages situés près de l'entrée et d'abaisser la corde de gauche. Avant de l'emprunter, montez les escaliers au centre du décor pour déplacer la grande statue entièrement vers la gauche. Retournez au niveau de la corde abaissée, puis une fois en haut de celle-ci, montez sur la planche qui surplombe l'entrée.
Utilisez les rebords pour finalement atteindre le dernier tuyau dans le coin, et sautez sur le sommet de la statue que vous aviez déplacée. Utilisez votre équipier pour repousser la statue vers la droite, ce qui permettra au personnage du haut de sauter vers la planche de droite et de construire ainsi une corde avec les pièces qui se trouvent à cet endroit. Votre équipier va pouvoir vous rejoindre en l'utilisant, puis des tuyaux apparaîtront autour du grand pilier de pierre. Longez ces derniers, sautez ensuite sur la petite plate-forme ronde située un peu plus en bas à droite, puis attrapez la corde pour atteindre la sortie de cette salle.

À nouveau dehors, montez sur le lama pour aller vous placer sur la plaque carrée et ainsi déclencher un élévateur sous l'effet de vos poids additionnés. Empruntez alors celui-ci pour vous retrouver sur les toits et récupérer un bazooka. Redescendez au sol, puis tirez une roquette dans la caisse argentée située sur la droite, avant le pont. Poussez alors la palette verte qui résultera de la construction des pièces, puis vous vous ferez bientôt assaillir par une bande d'ennemis. Notez que le fait d'avoir poussé la palette a fait apparaître sur la gauche du pont une caisse contenant un nouveau lance-roquette. Après vous être débarrassé des ennemis, utilisez le court laps de temps durant lequel vous serez plus tranquille pour détruire le camion du fond et bientôt faire exploser la porte, ce qui déclenchera la séquence de fin de niveau.

Chapitre 3 - La ville du danger

Suite à la séquence, envoyez une banane au singe situé en hauteur, afin qu'il vous renvoie une clef anglaise et que vous puissiez aller réparer la manivelle sur le côté gauche de l'écran. Ceci vous permet d'emprunter l'élévateur et de franchir la porte qui vous fait face. Une fois derrière celle-ci, dirigez-vous sur la gauche pour reconstruire les caisses de fruits après avoir éliminé vos ennemis, puis envoyez une banane au singe qui vous renverra en échange une pelle. Utilisez celle-ci sur le tas de sable au centre de la place. Déclenchez la construction avec les pièces apparues pour ensuite détruire le tout et faire ainsi le plein de Lego. Finissez de reconstruire les stands, puis allez détruire les objets situés sous le singe afin de pouvoir construire une l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche de manière à rebondir sur la toile de l'étalage de bananes, pour ensuite atteindre le rebord sur lequel la clé est posée. Retournez maintenant vers la droite du décor, au bout de la rue, pour bientôt faire face à la porte barricadée. Placez

alors la clé sur l'un des engrenages situés de chaque côté de la porte, puis partez ensuite vers le côté droit du village, en franchissant les quelques marches. Continuez d'éliminer vos ennemis, puis amenez le gros chariot de droite vers la gauche, non loin de l'endroit où Marion doit sauter et rebondir sur une toile. Faites en sorte qu'elle atterrisse sur le sommet du chariot pour ensuite attraper la corde et faire apparaître une petite palette contre le mur. Atterrissez sur celle-ci pour continuer sur le rebord d'en face et récupérer la deuxième clé. Allez la placer sur le deuxième lot d'engrenages à côté de la porte, puis tournez les deux clés afin de déverrouiller celle-ci.

Une fois de l'autre côté, détruisez un maximum d'éléments du décor sur cette place, puis dirigez-vous vers la charrette en fond de plan pour assembler quelques pièces au niveau du point d'attache, ce qui vous permettra de la tirer et découvrir ainsi un passage à emprunter. Franchissez cette ruelle pour ensuite monter les escaliers tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez le toit. Rendez-vous au fond à gauche pour utiliser votre fouet sur la rambarde du singe et la faire chuter. Allez récupérer une banane sur la droite, pour l'envoyer au singe et qu'il vous renvoie en échange de la dynamite. Envoyez celle-ci sur le bidon de gauche afin de le faire exploser, puis reconstruisez le tout afin de pouvoir emprunter l'échelle et vous retrouver encore plus haut. À cet endroit, détruisez tout ce que vous trouverez, ensuite reconstruisez lorsque cela est possible. Poursuivez vers le fond du décor pour atteindre une demi-sphère au niveau de laquelle vous devrez pousser une palette qui libérera des marches. Une fois en haut de celles-ci, poussez la boule verte pour déclencher une séquence et faire ainsi tomber la planche. Traversez-la pour poursuivre le long de l'échafaudage en bois et continuez à détruire le décor avant de partir sur la droite.

Franchissez maintenant ce secteur en prenant garde aux planches étroites qui s'écrouleront rapidement, tout en continuant vers la droite jusqu'à trouver une caisse de bananes.
Récupérez-en une, pour ensuite l'envoyer au singe situé au fond du décor qui vous renverra une clé à insérer dans les engrenages d'en face. Après l'avoir tournée, une passerelle apparaîtra et vous pourrez continuer tout droit. Allez maintenant récupérer une banane dans le coin gauche, puis envoyez-la au singe de ce secteur afin de récupérer une clef anglaise. Servez-vous-en pour réparer la structure bleue à côté des bananes. Ensuite la première partie d'un objet qui vous permettra en fait de construire un levier apparaîtra. Placez-le sur la dalle verte, puis utilisez le fouet d'Indy en vous plaçant sur la dalle de planches de droite et rejoindre ainsi le bâtiment d'en face. Vous pourrez y récupérer la deuxième partie du levier, puis pourrez détruire la barricade argentée afin de créer ensuite un pont par-dessus les cordes à linge. Allez placer l'objet sur la dalle verte, puis construisez enfin ce levier, pour ensuite sauter vers le manche et ouvrir la trappe au sol. Sautez à l'intérieur et détruisez tout dans ce secteur avant de vous diriger vers la droite.

Vous verrez une grande barrière métallique infranchissable pour le moment. L'idée ici sera d'aller tabasser deux gardes plus à droite et de récupérer leur casquette. Retournez ensuite vers la barrière pour frapper à la fenêtre près de la porte de droite, puis on vous ouvrira le passage. De l'autre côté, débarrassez-vous des ennemis, avant d'aller reconstruire l'avant du camion en utilisant les Lego au sol. Vous trouverez ensuite une clef anglaise dans les outils de droite, qui vous permettra de réparer l'engin. Conduisez-le maintenant pour foncer dans la barrière et vous diriger vers la droite, afin de détruire cette lourde porte. Il ne vous restera plus qu'à descendre de l'engin pour passer la porte d'en face et suivre la séquence...

Chapitre 4 - Le puits des âmes

Une fois dans le puits, déplacez Indy sur la planche de bois pour qu'il utilise son fouet et fasse avancer une plaque. Étant donné qu'il est effrayé par les serpents, utilisez son équipier pour vous rendre en face et pousser les piliers situés de chaque côté. Celui de droite fait apparaître une torche enflammée, tandis qu'en déplaçant celui de gauche, vous ferez apparaître quelques pièces de Lego à reconstruire. Enflammez ensuite le tout à l'aide de la torche, puis Indy pourra rejoindre son équipier. Placez enfin les deux personnages sur les interrupteurs afin d'ouvrir la porte dans le secteur suivant. Visitez cette pièce en détruisant un maximum d'éléments du décor, puis rendez-vous au fond de la pièce pour trouver un livre dans le pot de gauche, ce qui vous permettra de déchiffrer les hiéroglyphes, une fois placé en face d'eux. La porte s'ouvre alors et vous pouvez rejoindre la prochaine salle.

Dans cette pièce, commencez par faire tourner le premier pilier de gauche à l'aide de la palette, puis allez chercher la clé dorée sur les escaliers. Ces derniers vont alors disparaître pour ne laisser place qu'à une pente glissante. Occupez-vous des bestioles qui surgissent ensuite placez la clé vers les engrenages de gauche. Faites tourner le tout pour écarter les parois et détruire le mur apparu. Utilisez ensuite les pièces de Lego pour reconstruire la tête d'une statue à positionner sur la première statue de gauche, au niveau de la pente. Ceci fera réapparaître les marches.

Ramassez la palette orange pour aller la placer sur le pilier situé juste à côté, dans le coin droit. Tirez-la maintenant de sorte à faire tourner entièrement le pilier vers la gauche. Allez ensuite placer Indy sur le tout premier pilier que vous aviez fait tourner, à l'entrée de la pièce, au niveau du pilier gauche. Sautez maintenant sur le pilier d'en face, puis utilisez votre équipier pour qu'il pousse la palette située juste au-dessous de vous, de sorte à faire tourner le pilier entièrement vers la droite. Ceci vous permettra de vous placer sur une planche de bois, afin d'utiliser votre fouet et de rejoindre le pilier du coin droit. Une fois sur ce dernier, utilisez votre équipier pour le faire tourner entièrement à droite, en lui faisant pousser la palette, puis vous pourrez enfin rejoindre le pilier du dernier coin, au premier plan à droite. Indy va alors atterrir sur un interrupteur jaune qui va faire tomber un bloc. Amenez-le en haut des escaliers, en fond de plan. Vous trouverez d'ailleurs un deuxième bloc identique sur la patte droite de ce sphinx. Placez-vous, le bloc en main, sur un des deux espaces rectangulaires au sol afin d'être surélevé automatiquement, puis appuyez sur le bouton adéquat pour lâcher le bloc au niveau de l'oeil. Répétez l'opération avec le deuxième oeil, puis franchissez la porte ouverte.

Dans cette nouvelle section, il s'agira de placer trois boules jaunes au niveau des emplacements dans le mur du fond. Ramassez-en une première au sol, pour aller la placer dans un des trous, puis une deuxième sera à déterrer non loin de l'entrée de la pièce, sur la gauche. Placez-la également, en sachant que pour atteindre le trou du milieu situé en hauteur, il vous faudra aller casser le mur de gauche pour trouver une plaque à positionner sur un élévateur, qui vous permettra justement d'aller placer la boule jaune. Vous trouverez la troisième sphère en hauteur sur la droite, et vous pourrez l'atteindre après avoir déchiffré les hiéroglyphes en utilisant le livre enterré non loin d'ici. Servez-vous alors des tuyaux apparus sur les murs afin de vous placer devant la boule jaune et utiliser votre fouet pour l'attraper. Après avoir placé les trois sphères jaunes dans les trous, observez la séquence qui va suivre, puis vous vous retrouvez à nouveau avec Marion.

De retour dans une salle remplie de serpents, détruisez les deux poutres accrochées au pilier de droite pour ensuite placer Indy sur la planche carrée de gauche. Sautez alors avec Marion pour attraper la corde, ce qui élèvera Indy, lui permettant d'atteindre le pilier de droite avec son fouet. Celui-ci va s'écrouler contre le mur, en créant une ouverture dans laquelle vous engouffrer. Dans le secteur suivant, longez le mur vers la droite grâce aux tuyaux, utilisez la liane, puis continuez sur la droite jusqu'à la planche vous permettant d'utiliser le fouet et d'atteindre l'autre côté. En déterrant le levier et en l'actionnant, vous permettrez à votre équipière de vous rejoindre et vous pourrez ainsi vous accrocher chacun à une corde afin d'ouvrir le passage vers le prochain secteur. Comme à votre habitude, détruisez tout ce que vous pourrez dans cette pièce, puis amenez les deux engrenages de droite, ainsi que la clé qui se trouve entre eux dans l'alcôve, vers le mécanisme situé sur le mur adjacent, à gauche. Après avoir complété le mécanisme, placez votre Indy sur la plate-forme de droite et tournez la clé.

Une fois en hauteur, partez vers la droite pour vous placer sur les deux interrupteurs et ainsi ouvrir la porte vers la salle suivante. Si vous tombez avant d'atteindre ces derniers, vous devrez remonter via la plate-forme la plus à gauche. Toutefois, Indy ne pourra pas sauter dessus, car celle-ci sera trop haute pour lui. Pour l'aider à l'atteindre construisez le bloc sur le damier et poussez-le sur vers le coin gauche. Ceci permettra à Indy de grimper dessus, pour ensuite atteindre la plate-forme qui était trop haute pour lui. Vous voici dans un couloir à traverser, avec des rangées de tombeaux placés contre les murs. Après avoir franchi le couloir, vous vous retrouverez dehors, et il s'agira d'aller récupérer deux clés dorées, à gauche et à droite du secteur. Pour le côté gauche, la planche indique qu'il vous faudra utiliser Indy et son fouet. Construisez ensuite les deux tuyaux à accrocher sur le mur, puis placez-vous sur la prochaine plate-forme carrée pour utiliser à nouveau le fouet. Courez sur la plaque qui vient de tomber pour enfin récupérer une des deux clés. Pour le côté droit, il faudra utiliser le saut de Marion pour atteindre la liane et sauter sur la plate-forme d'en face, afin de détruire les objets et trouver la deuxième clé. Allez ensuite fixer les clés sur les deux systèmes situés dans les coins de la plate-forme centrale, puis tournez le tout en même temps. Ceci va alors faire apparaître un serpent géant. La technique pour l'éliminer consistera à lui envoyer cinq fois de suite une des torches que vous trouverez sur le pilier de gauche. Après l'avoir vaincu, utilisez les résidus de ce boss pour construire un élévateur et utilisez-le pour rejoindre la planche du haut. Restera ensuite à pousser le bloc beige pour clore le niveau.

Chapitre 5 - Sur la piste de l'Arche

Dans ce premier secteur, détruisez le maximum d'éléments, mais récupérez surtout la première caisse bleue posée au sol pour l'amener sur le support vert indiqué. Il va falloir trouver la deuxième. Pour ce faire, placez Indy juste en face et à gauche de la grue d'à côté, pour utiliser le fouet et déplier une échelle. Utilisez-la pour atteindre l'autre caisse bleue, à poser à côté de la première, puis vous aurez à reconstruire le tout. Suite à ceci, allez vous placer dans la grue pour

attraper le gros cylindre de gauche et le placer sur la droite, au niveau du plateau rond. Celui-ci va alors être écrasé sous le poids du cylindre, relevant ainsi la plaque ronde d'à côté. Avant de monter dessus, rendez-vous entièrement à droite du niveau pour aller pousser le petit chariot marron et reconstruire les planches qui apparaîtront. Vous aurez alors confectionné un morceau de chemin de fer, à aller fixer sur les rails situés en fond de plan.
Vous pourrez trouver un autre morceau sur le sol non loin de là, afin de le fixer également sur les rails. Le dernier morceau quant à lui sera à déterrer au niveau du coin droit du niveau, au premier plan.

Après avoir reconstruit le chemin de fer du fond, revenez vers la grue et le cylindre pour monter sur le plateau surélevé et pouvoir poursuivre sur ce chemin en hauteur, en contournant le coin, jusqu'à atteindre le véhicule situé sur le chemin de fer. Sautez dessus, puis utilisez votre équipier pour le pousser et vous permettre d'atteindre le côté droit. Construisez ensuite la corde qui permettra à votre équipier de vous rejoindre, puis accrochez-vous chacun à une corde pour ouvrir le passage vers les escaliers menant à la prochaine section. Ici, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour récupérer une casquette afin d'aller duper le garde de droite et qu'il vous ouvre la porte vers la place suivante. Le but à cet endroit sera d'ouvrir la porte de droite, bloquée par deux barrières. Vous devrez récupérer deux moteurs pour lever ces dernières. Le premier sera à construire simplement et vous attend dans le coin droit de la place, puis vous aurez à le placer ensuite à droite ou à gauche de la porte. Le second sera à attraper en utilisant les deux personnages. Montez sur la première tourelle de gauche, au niveau des engrenages, pour ensuite vous accrocher à la corde de droite. Utilisez votre équipier pour qu'il monte également face au mécanisme et tourne la clé (après avoir tiré la corde centrale et reconstruit le tout). La corde se déplace alors sur la droite, vous pourrez sauter de celle-ci vers la tourelle suivante, contenant elle aussi un système d'engrenages. Dirigez vite le personnage qui est resté sur la première tourelle pour lui faire utiliser à son tour la corde et rejoindre la tourelle du milieu avant qu'elle n'ait retrouvé sa position initiale. Répétez l'opération pour atteindre la troisième tourelle, ce qui vous permettra d'accéder au deuxième moteur nécessaire pour l'activation de l'autre barrière.

Franchissez la porte, vous aurez à combattre le boss, un type invincible, mais bête comme ses pieds. Pour le vaincre, il s'agira par trois fois de le faire frapper une enclume que vous transporterez jusqu'à lui. Reste maintenant à trouver ces trois enclumes...La première sera située simplement sur la gauche de l'entrée de cette place. Soulevez-la pour l'amener ensuite vers le boss, puis il perdra un premier coeur. Pour dégoter la deuxième enclume, il s'agira de détruire le camion ennemi qui surgira dans peu de temps, en montant dans l'avion et en tirant une rafale sur l'engin. Les pièces qui résulteront vous permettront de confectionner la seconde enclume à présenter au boss. Pour la dernière enclume, répétez simplement l'opération en faisant sauter le nouveau camion ennemi apparu. Suivez la séquence qui suit la défaite du boss, puis une course-poursuite sera engagée, où vous aurez à combattre des ennemis sur le toit d'un camion à pleine vitesse, pour ensuite sauter sur le camion de devant et bientôt prendre la place du conducteur (vous devez avoir vaincu tous les autres ennemis pour que le conducteur vienne vous attaquer à son tour). Appuyez alors sur le bouton indiqué pour accélérer et rejoindre la prochaine série de camions, où vous aurez les mêmes actions à effectuer. Répétez l'opération une fois encore, pour bientôt sauter dans la camionnette qui transporte l'arche et vous placer au volant après avoir vaincu tout le monde. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence de fin de niveau.

Chapitre 6 - L'ouverture de l'Arche

Sur le premier plan, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour ensuite amener la caisse marron sur un des rectangles verts situés sur le sous-marin. Passez ensuite de l'autre côté, en arrière-plan donc, pour vous rendre entièrement à gauche et utiliser le fouet d'Indy afin de faire descendre une échelle. Montez au sommet de celle-ci pour ensuite marcher sur le rebord en revenant sur la droite. Sautez sur la petite plate-forme attachée et utilisez votre équipier pour tourner l'engrenage situé contre le mur afin de déplacer la structure. Une fois de l'autre côté, sautez pour continuer sur la droite, actionnez la poignée orange qui fera descendre une échelle pour votre collègue. Empruntez-la afin de vous retrouver à hauteur de la porte et actionnez les leviers situés de chaque côté. C'est dans cette pièce que vous trouverez la deuxième caisse à amener sur le sous-marin, à côté de la première. Eliminez les hommes et récupérez-la, pour ensuite vous placer au bord de l'eau tout en tenant la caisse. Votre équipier tournera la clé de l'autre engrenage, puis vous pourrez marcher sur une plaque qui vous mènera au sous-marin.
Posez la caisse à l'endroit prévu, construisez finalement une mitrailleuse. Prenez-en les commandes pour envoyer des rafales sur les palettes vertes uniquement, situées en fond de plan, afin de faire monter les deux symboles verts au maximum. Ceci aura pour effet d'élever une échelle que vous vous empresserez d'emprunter, pour ensuite partir vers la droite, contournez le coin et poursuivez jusqu'à la sortie.

Progressez vers la droite, pour aller utiliser le fouet sur la planche prévue à cet effet, à droite de la petite arche barricadée en fond de plan. Il en résultera des morceaux de tuyau à reconstruire pour vous permettre d'atteindre la planche carrée située plus haut à droite et utiliser à nouveau le fouet. Assemblez une fois encore les morceaux de tuyau pour permettre à votre collègue de vous rejoindre, puis continuez vers la droite, pour éliminer deux gardes et trouver une clé anglaise à leur niveau. Récupérez-la, puis descendez pour réparer le camion après avoir vaincu les ennemis. Conduisez-le pour foncer dans la porte de gauche et ainsi l'ouvrir (il faudra vous rendre à l'endroit indiqué par la caméra), puis revenez à droite et au premier plan afin de vous accrocher sur les deux cordes ensemble, ce qui déclenchera l'ouverture de l'enclos où sont situés des chevaux. Montez sur l'un d'entre eux pour rejoindre le côté gauche et vous placer sous la plate-forme désignée précédemment par la caméra, dans le coin gauche. Appuyez sur le bouton indiqué de manière à ce que le cheval vous envoie sur la plate-forme, puis vous verrez sept interrupteurs orange à cet endroit. L'idée sera de placer la bassine et le gros bloc, puis vos deux personnages sur quatre de ces interrupteurs, de sorte à ce que le chiffre 4 soit représenté sur le panneau. Une porte va alors s'ouvrir au-dessous de vous, vous pourrez récupérer un lance-roquettes. Tirez maintenant dans la barricade située juste à droite afin de passer sous l'arche et de continuer vers le secteur suivant.

Suite à la séquence, la caméra va vous montrer le prochain boss à éliminer. Commencez d'abord par vous occuper des autres ennemis tout en détruisant le décor, puis rejoignez le côté gauche pour placer la boîte ressemblant à un cercueil sur le rectangle vert. Un indicateur multicolore apparaît alors, il vous faut utiliser Marion pour rejoindre les hauteurs et aller toucher une première fois le boss. Il va filer vers la droite, vous aurez à reconstruire une plate-forme grise qui ira se fixer sur le mur de droite. Utilisez un de vos personnages pour monter à l'échelle de l'échafaudage situé à proximité, attendez que l'autre s'accroche à la corde. Ceci va vous permettre de monter sur la plate-forme grise, puis de sauter vers le boss pour le toucher une deuxième fois. Ce dernier ira ensuite se cacher en hauteur en fond de décor, vous devrez y grimper avec Indy. Vous aurez à attraper la corde qui pend au-dessus de l'arche. Pour ce faire, vous devrez sauter sur les rebords situés à droite et à gauche des hiéroglyphes pour ensuite vous lancer vers cette corde. Sautez ensuite vers les tuyaux accrochés contre la paroi, puis placez-vous sur la planche sur laquelle utiliser le fouet. Ceci vous permet d'abaisser une petite planche contre le mur, à utiliser pour toucher le boss une fois encore. Frappez-le simplement par la suite et il perdra ses deux derniers coeurs. Vous n'avez plus alors qu'à observer la séquence finale du chapitre.

Le Temple Maudit

Chapitre 1 - Règlement de comptes à Shangaï

Le niveau débute au club Obi-Wan. Suite à la séquence introductive, Indy va se retrouver empoisonné. Étant donné que vous ne pourrez pratiquement rien faire avec lui dans cet état, il va falloir utiliser en majeure partie son équipière. L'idée ici sera de récupérer des diamants bleus éparpillés dans le niveau afin de les envoyer aux gangsters qui se trouvent sur les côtés, en hauteur. Envoyez le premier diamant au gangster qui détient l'antidote, puis il l'enverra à un de ses collègues. Vous aurez alors à envoyer un nouveau diamant à ce dernier, il le fera passer à un autre gangster. Répétez l'opération jusqu'à pouvoir finalement récupérer l'antidote et guérir Indy. Vous trouverez un diamant bleu sur la table au centre de la pièce, un autre après avoir tiré la corde de derrière et fait tomber les ballons (détruisez-les), un troisième derrière la vitrine de droite (faites crier la jeune femme pour qu'elle la détruise), puis un quatrième diamant derrière la vitrine de gauche (placez-vous chacun sur un des interrupteurs pour l'ouvrir). Après avoir finalement récupéré l'antidote, il restera à éliminer l'ennemi équipé d'une mitraillette. Pour ce faire, placez-vous de part et d'autre de cette statue de batracien (sur les interrupteurs) puis la gueule s'ouvrira, vous permettant d'obtenir un sabre. Récupérez-le, envoyez-le sur la corde rouge qui retient le gong accroché au mur, à droite du batracien. Celui-ci va ensuite tomber, vous devrez l'utiliser en appuyant sur le bouton indiqué, afin de rouler sur l'ennemi et de détruire d'ailleurs la porte de sortie située juste derrière lui.

Suite à la séquence, vous vous retrouvez donc à l'extérieur, devant le club Obi-Wan. Votre objectif maintenant sera de réparer la voiture en récupérant deux pièces. Commencez par grimper à la corde située au premier plan sur la gauche, en utilisant Indy. Partez ensuite à droite et en fond de plan, puis une fois à l'extrémité du balcon, utilisez votre équipière restée en bas pour qu'elle attrape la corde suspendue afin d'abaisser une première palette bleue. Utilisez Indy pour franchir cette dernière, puis répétez l'opération avec la deuxième palette. Sautez enfin en direction de la première pièce à assembler, amenez-la près de la voiture, sur le rectangle vert. Pour trouver la deuxième pièce, utilisez l'enfant afin

qu'il se glisse dans l'ouverture que vous apercevez au sol, au niveau du bâtiment d'en face. Il se retrouvera ensuite sur le balcon, vous devrez lui faire longer les tuyaux situés au-dessus de lui pour qu'il longe également le mur adjacent vers la droite et qu'il attrape la corde. Progressez vers la droite en rebondissant sur la toile, rejoignez finalement la plate-forme située un peu plus en hauteur pour récupérer la deuxième pièce. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez le tout, des gangsters sortiront du garage de gauche. Réglez-leur leur compte, puis allez donc chercher la clef anglaise dans le garage afin de vous en servir pour réparer votre voiture. Montez à l'intérieur de celle-ci, puis foncez dans la porte en bois pour quitter cette ruelle.

Vous voici maintenant arrivé à un aéroport, et il s'agira ici de réparer l'avion. Commencez par sauter tout de suite sur la droite avec la jeune femme, pour aller pousser la caisse beige et faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va permettre à l'enfant de s'engouffrer dans l'ouverture que vous venez de créer, afin qu'il détruise les caisses situées un peu plus haut et qu'il trouve une première caisse marron à amener près de l'avion (comme d'habitude, sur le rectangle vert). Dirigez-vous maintenant sur la gauche du hangar, afin qu'Indy monte sur les caisses et aille sauter vers la planche carrée lui permettant d'utiliser son fouet. Vous trouverez alors la deuxième caisse marron de l'autre côté, à amener à côté de la première. Après avoir reconstruit l'hélice, il s'agira de monter dans l'avion. Pour ce faire, retournez dans le hangar de gauche pour utiliser le transpalette et l'amener près de l'avion. Placez Indy sur ce dernier (automatique), puis positionnez-vous près d'une des deux planches surélevées, à droite et à gauche de l'avion. Une fois qu'Indy se trouvera dessus, il pourra utiliser son fouet pour faire repartir les hélices latérales. Lorsque vous aurez réparé les hélices situées de part et d'autre de l'avion, vous n'avez plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Les secrets de Pankot

Montez sur les éléphants afin de traverser la boue, (libérez la liane d'un coup de fouet pour faire passer les autres) puis empruntez le chemin à droite du pont relevé pour aller chercher un premier tas de planches, en utilisant les défenses de l'éléphant après avoir appuyé sur le bouton indiqué.
Allez ensuite les placer sur un des socles verts situés devant le pont, puis utilisez maintenant Willie en vous dirigeant vers la gauche pour trouver un point au niveau duquel elle pourra sauter pour attraper les tuyaux. Longez ensuite le tout vers la gauche puis assemblez les quelques pièces que vous trouverez au bout, afin de créer une poignée. Après l'avoir tirée, ceci fera apparaître une planche au-dessus de cette mare de serpents. Récupérez ensuite la deuxième caisse de planches pour l'amener à côté de la première, puis reconstruisez ensuite ce tas de Legos afin de faire apparaître une planche carrée sur laquelle Indy devra utiliser son fouet. Ceci permet d'abaisser le pont et de le traverser avec les éléphants. Une fois de l'autre côté, vous pourrez récupérer une pelle en vous plaçant sur la plate-forme carrée située au niveau de la boue, et en utilisant le fouet d'Indy. Ceci vous permet d'aller creuser légèrement avant le plan de boue pour découvrir une clé. Récupérez-la, puis traversez ensuite la boue avec un éléphant pour aller la placer dans les engrenages de gauche et la faire tourner. Avant de continuer plus loin, retournez prendre une banane avec le fouet d'Indy, sur le côté gauche du plan de boue. Tout de suite après avoir franchi la première porte, vous trouverez un singe en hauteur sur votre gauche. Envoyez-lui donc la banane, afin qu'il vous renvoie en échange la clé à fixer sur la prochaine série d'engrenages. Faites-la tourner pour ouvrir la deuxième porte, puis empruntez le chemin de droite avec au moins un éléphant pour piétiner les serpents et ensuite le placer sur le rectangle orange de gauche. La grande porte commence à s'ouvrir, il vous faut positionner vos personnages sur les trois interrupteurs de droite pour finalement avoir accès au palace.

Suite au charmant repas, vous serez assailli par des gardes, après vous être chargé de ces derniers, il s'agira de vous rendre à droite de la pièce pour vous positionner sur la planche carrée et d'utiliser le fouet. Ceci aura pour effet de faire sonner la cloche, faisant ainsi tomber une clé et apparaître de nouveaux ennemis. Chargez-vous-en, puis insérez la clé au niveau des engrenages situés à gauche de la pièce. Allez ensuite récupérer la pièce grise au centre de la grande table pour la placer également sur les engrenages. En tournant la clé, vous relèverez un panneau sur votre droite, qui vous permettra de tirer un levier déclenchant l'ouverture de la grande porte. Franchissez-la pour rejoindre le couloir. Progressez à l'intérieur de celui-ci en vous occupant du comité d'accueil et en détruisant tout sur votre passage, puis après avoir monté les deux séries d'escaliers, vous vous retrouverez dans une chambre. Détruisez le décor en criant avec la fille sur la vitrine pour trouver un livre, puis ressortez de la chambre par la gauche. Poussez alors la plante verte dans le renfoncement. Ceci fait apparaître une série de hiéroglyphes à déchiffrer à l'aide du livre. Cela vous permet d'accéder à une deuxième chambre, dans laquelle vous devrez vous occuper des ennemis, avant de pousser le lit sur la droite. Sautez maintenant sur le tabouret puis sur le lit avec Indy. À partir d'ici, sautez sur la plate-forme carrée de droite pour utiliser le fouet et vous retrouver de l'autre côté de la pièce. Actionnez alors le levier pour faire apparaître des

pièces de Lego à assembler, puis en tirant cette poignée ainsi construite, vous accéderez à un nouveau passage secret. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il vous faudra utiliser la corde pour le traverser et gagner la prochaine section.

Actionnez maintenant le levier de droite pour faire apparaître une échelle, puis une fois en haut de cette dernière, utilisez Indy pour vous balancer jusqu'à l'autre côté. Accrochez-vous alors à la liane, puis changez de personnage. Au-dessous d'Indy, vous trouverez des pièces à assembler, ce qui créera un passage pour l'enfant. Empruntez-le avec ce dernier, puis il se retrouvera en hauteur et devra s'accrocher à son tour à l'autre liane. Ceci aura pour effet d'élever un bloc vous permettant d'accéder au secteur suivant, puis vous devrez traverser cette barrière d'araignées par la droite grâce au fouet, pour ensuite récupérer une torche, qui vous permettra ensuite de marcher sans danger sur les insectes si vous la tenez en main. Dirigez-vous vers vos équipiers pour finalement les escorter vers les trois interrupteurs. Une fois tout le monde en position sur ces derniers, un passage s'ouvre vers un couloir qui vous mènera dans une salle piégée. En vous plaçant sur la planche carrée et en utilisant le fouet, vous ferez apparaître des squelettes à détruire. Allez ensuite placer les deux caisses qui en résultent sur les rectangles verts, pour enfin assembler le tout.
Vous aurez alors construit une statue qui bloquera l'abaissement du plafond, et vous permettra de quitter les lieux et d'observer la séquence de fin de niveau...

Chapitre 3 - Le temple de Kali

Votre premier objectif sera de rassembler deux caisses sur les rectangles verts de la statue de droite. Pour commencer, descendez au niveau inférieur pour aller trouver une première caisse, puis utilisez alors l'autre personnage pour aller fabriquer la petite échelle sur la droite et atteindre le damier dans l'alcôve légèrement plus haute. Faites-lui pousser l'objet de couleur rouge et verte de sorte à ce qu'il tombe et se détruise. Reconstruisez les pièces éparpillées pour obtenir une palette à aller fixer sur la gauche, puis il vous restera à la tourner pour surélever le socle au-dessus de la lave de gauche, après avoir placé votre personnage tenant la caisse sur ce socle. Ceci permettra ainsi à votre équipier d'aller positionner la première caisse vers la statue. Pour aller récupérer la deuxième caisse, dirigez-vous entièrement à gauche et utilisez le fouet d'Indy pour atteindre l'autre côté. Allez ensuite récupérer des torches après vous être occupé du comité d'accueil, puis placez-les sur les socles du pont qui en sont dépourvu. La moitié de pont va alors se redresser, permettant à votre équipier de vous rejoindre pour aller se glisser dans la petite ouverture. Une fois plus haut, actionnez le levier pour relever l'ouverture et vous pourrez ainsi récupérer la deuxième caisse. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez les pièces pour créer un toit au-dessus de la statue et grimpez ensuite dessus. Vous pourrez alors poursuivre sur la droite en utilisant les cordes qui vous permettront d'atteindre ensuite les deux piliers rotatifs. Franchissez ce passage en vous accrochant aux rebords, puis atteignez ceux situés sur la partie supérieure du deuxième pilier pour pouvoir atterrir sur la plate-forme au niveau de laquelle des ennemis vous attendent. Après leur avoir réglé leur compte, actionnez chacun un levier pour rejoindre le secteur suivant.

Suite à la petite séquence, il va vous falloir sauver votre dulcinée. Pour ce faire, deux leviers auront besoin d'être actionnés. Commencez par vous diriger vers la droite, puis reconstruisez la partie supérieure de l'autel avec les pièces à proximité. Détruisez le décor sous la cheminée de droite, puis vous découvrirez un passage pour l'enfant. Engouffrez-vous-y avec ce dernier, puis utilisez Indy pour pousser l'autel, de sorte à ce que l'enfant saute dessus. Pour que l'enfant puisse atteindre le rebord situé plus à gauche, il va falloir qu'Indy tire le second autel. Ceci va permettre à votre équipier d'aller tirer un premier levier. Pour vous occuper du second, rendez-vous sur la gauche de la salle, puis après vous être occupé des ennemis, allez tourner les engrenages situés dans le coin afin de faire avancer un autel. Montez à l'échelle située plus au premier plan avec Indy, puis utilisez le fouet pour traverser jusqu'à l'autre côté. Vous n'avez plus qu'à marcher sur le rebord et contourner le coin pour ensuite utiliser le toit de l'autel et atteindre le deuxième levier à actionner. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous aurez à supprimer un ennemi en particulier. Frappez-le simplement pour qu'il perde ses deux premiers coeurs, puis il ira se placer sur une des deux grilles orange. Vous aurez maintenant à récupérer le turban d'un des ennemis blancs puis à le porter pour vous placer devant chacune des statues (l'une après l'autre, pas besoin que les deux personnages s'en chargent) et appuyer sur le bouton adéquat pour prier. Vous verrez ensuite des flammes jaillir des grilles, ce qui blessera le boss. Finissez-le avec de simples coups de poing si nécessaire et vous en aurez terminé avec ce niveau.

Chapitre 4 - Libérer les esclaves

Dans ce premier secteur, utilisez Willie pour sauter au-dessus du mur de gauche et lui faire assembler le tuyau qui permettra à Indy de suivre. Allez ensuite vous placer avec ce dernier sur la plate-forme carrée située dans le coin, puis

utilisez votre fouet pour élever un bloc à gauche, qui vous permettra de récupérer une première caisse à placer sur un des rectangles verts. Vous trouverez la deuxième caisse directement à droite de la plate-forme carrée, puis en assemblant le tout, vous permettrez au chariot de rouler le long des rails pour aller finalement créer une ouverture dans le mur. Dirigez-vous alors jusqu'à celle-ci en utilisant la corde et le tuyau contre la paroi de gauche, éliminez quelques ennemis, puis pénétrez dans l'ouverture. Dans le secteur suivant, tournez les engrenages de droite afin d'abaisser une cage et de libérer un esclave enfant.
Celui-ci ira se faufiler par le petit trou de droite, puis il vous permettra de rejoindre la salle suivante en ouvrant la porte avec le levier du haut. Ici, utilisez le fouet pour vous diriger en fond de plan et traverser les rails afin de détruire le décor et trouver une petite pièce dorée. Placez-la sur la plate-forme verte qui surplombe les rails pour ensuite faire tourner les engrenages, amenant ainsi la pièce de l'autre côté. Celle-ci sera à placer sur le petit carré vert, puis il faudra sauter sur la plate-forme de droite. Utilisez votre fouet pour vous emparer de la caisse, laissez-la sur cette plate-forme, puis sautez sur celle du milieu. De même, utilisez à nouveau votre fouet pour récupérer la pièce et la poser sur cette plate-forme (faites en sorte de bien vous placer dans l'axe et assez près pour être sûr de l'attraper au fouet). Sautez alors sur la troisième plate-forme, puis attrapez cette pièce avec le fouet. Enfin, posez-la à cet endroit, puis rejoignez le côté droit, pour l'attraper une fois encore, allez enfin la placer sur le système bleu et vert de gauche. Allez récupérer la clé anglaise située un peu plus en arrière, puis réparez alors le tout afin de réactiver l'élévateur.

Détruisez ensuite les éléments du décor, notamment ceux situés à droite de ce secteur, afin de dévoiler une clé au niveau de la chute d'eau, à placer sur les engrenages situés en fond de plan. Après avoir tourné le mécanisme, vous révélerez une plate-forme carrée, synonyme de fouet. Pour monter sur celle-ci, utilisez l'élévateur de gauche, puis rejoignez la plate-forme du coin, pour ensuite vous placer à l'extrémité droite et utiliser le fouet. Dirigez-vous alors sur la droite pour détruire une deuxième cage contenant un esclave enfant, puis celui-ci vous aidera à sortir de la pièce en vous ouvrant la porte du fond. Éliminez tous les gardes qui apparaissent, puis allez récupérer de la dynamite dans la caisse verte de cette nouvelle salle, afin de détruire les débris situés en fond de plan. Franchissez l'accès dévoilé pour avoir à vous charger de nouveaux gardes, puis détruisez les débris sous l'échafaudage de droite afin de ramasser une petite pièce carrée. Apportez celle-ci sur la gauche pour la placer contre la paroi indiquée, puis tirez le tout afin de faire apparaître trois marches. Une fois en haut de ces dernières, vous trouverez une pelle en détruisant les objets sous la cage de gauche, qui vous permettra de déterrer une pièce à récupérer plus en avant sur la gauche. Allez la placer au niveau de la pièce verte indiquée, puis tirez cette poignée pour libérer ces nombreux esclaves. Chargez-vous des ennemis apparus, puis sautez ensuite le long des deux plates-formes relevées sur la droite pour continuer votre route à travers l'ouverture dans le mur (après avoir détruit les débris) et déclencher une séquence.

Comme vous le voyez, ce boss verra son énergie sans cesse régénérée grâce à l'aide du sorcier. Commencez par aller récupérer de la dynamite dans la caisse marron située sous le sorcier, puis envoyez-la au niveau de la cellule de Short Round. Prenez ensuite les commandes de ce dernier pour vous glisser dans la petite ouverture de droite. Attaquez alors le sorcier, puis il réapparaîtra plus à droite. Détruisez le décor juste à côté de vous pour récupérer une clef anglaise, puis réparez la première nacelle de droite. Empruntez ensuite ces deux nacelles se déplaçant verticalement pour aller toucher une nouvelle fois le sorcier, puis il partira de nouveau. Restez à cet endroit avec l'enfant, utilisez un des deux autres personnages pour pousser le grand wagon vert entièrement à droite. Celui-ci va permettre à Short Round de sauter dessus, pour rejoindre ensuite le sorcier sur la plate-forme du coin. Après l'avoir frappé une fois encore, une petite séquence se déclenchera à la suite de laquelle le boss vous enverra des rochers. Le but ici sera de vous emparer de bâtons de dynamite, pour lui envoyer dessus au moment où il soulève un rocher. Si vous le touchez à cet instant, il va chuter et le rocher lui tombera dessus. Répétez l'opération jusqu'à faire disparaître tous ses coeurs de vie et c'en sera fini pour ce niveau.

Chapitre 5 - Sortir des mines

Commencez le niveau en éliminant vos assaillants, puis reconstruisez le chemin de fer en détruisant le décor à proximité des rails manquants, pour déjà reconstruire celui de droite (et trouver une clé anglaise) après avoir détruit les caisses. Le rail gauche quant à lui se situe plus au premier plan, vous n'avez qu'à aller le ramasser pour le fixer à sa place. Il s'agira maintenant de réparer le wagonnet de droite. Pour ce faire, allez tirer le levier près de la caisse rouge et noire afin de récupérer de la dynamite, puis envoyez-la au niveau des débris de droite.
Assemblez les pièces qui fourmillent ici afin de reconstruire le wagonnet, puis montez à l'intérieur pour finir les réparations avec la clé anglaise. Poussez le wagonnet entièrement sur la gauche (jusqu'à ne plus pouvoir le faire avancer), puis dirigez-vous au niveau du mur gauche. Longez-le vers la gauche pour trouver des engrenages à faire

tourner, après avoir placé Indy sur la planche mobile de gauche. Ceci lui permet de rejoindre une planche carrée sur laquelle utiliser le fouet. Continuez de longer le mur vers la droite, pour bientôt tirer un levier qui abaissera une échelle. Sautez ensuite sur la plate-forme surélevée de droite, puis faites en sorte que les deux autres personnages vous rejoignent. Ceci abaissera la plate-forme sous l'effet du poids, mais relevant ainsi le chariot de l'autre côté. Contournez alors cette dernière pour aller emprunter l'échelle de droite et ainsi monter dessus. Poussez enfin le chariot de gauche jusqu'au déclenchement d'une cinématique...

Vous voici maintenant dans deux wagonnets, à dévaler les rails à toute vitesse. Ici, vous aurez pour principal objectif de frapper 3 feux rouges en utilisant votre pelle et en contrôlant alternativement le wagon d'Indy et celui des deux autres. Soyez vif et prêt à frapper les feux lorsque vous les approchez, puis ils tourneront au vert. Une fois que les trois feux ont tourné au vert, vous aurez accès à la prochaine section. Ne tardez pas trop à frapper les feux, car ils reprennent leur couleur rouge après un certain temps. Dans le prochain secteur, vous devrez répéter l'opération en frappant cette fois 5 feux (pour l'un d'eux, vous devrez vous pencher à gauche et changer de rail à un croisement), une séquence se déclenchera.

Chapitre 6 - Combat sur le pont

Suite à la séquence, il va vous falloir fuir ce tunnel inondé en courant vers la caméra et en évitant les obstacles. Si toutefois vous vous faites rattraper par l'eau, vous vous retrouverez tout de suite dans le secteur suivant. Une fois à cet endroit, Indy se retrouvera sur la droite, tandis que les deux autres se trouveront sur l'autre côté. Descendez tout en bas avec Indy, puis activez l'élévateur, pour l'emprunter et vous accrocher à la corde. Après avoir grimpé au maximum, sautez vers la plate-forme de gauche, contrôlez un des deux autres personnages. Faites-leur grimper la corde, utilisez l'enfant pour qu'il s'engouffre dans la petite ouverture. Ceci lui permettra d'aller récupérer la clé à ramener vers les engrenages. Tournez ces derniers afin de permettre à Indy de vous rejoindre, puis utilisez son fouet en vous plaçant sur la plate-forme carrée située à gauche des engrenages. Un rocher s'écrasera ensuite au sol. Avec les morceaux qui en résultent, vous devrez construire des tuyaux horizontaux qui vous permettront de grimper un peu plus haut, pour bientôt vous retrouver au sommet de la falaise. Partez en fond de plan pour poursuivre vers le secteur suivant.

Poursuivez maintenant votre route vers la droite, en évitant de tomber dans les trous cachés par les arbustes, puis vous devrez vous occuper d'un groupe d'ennemis. Récupérez deux de leurs turbans pour les faire porter par la femme et l'enfant, placez-vous sur la plate-forme carrée afin de faire descendre l'échelle avec le fouet. Montez en haut de celle-ci avec un des personnages portant un turban, puis faites une prière au niveau de la statue. Ceci va faire apparaître une pièce bleue à faire descendre en bas et à apporter au niveau d'une des trois autres statues de droite. Récupérez maintenant la pelle située dans le coin droit, pour aller creuser non loin du pied de l'échelle, afin de faire apparaître des pièces à assembler. Ceci va vous permettre de créer une ouverture pour l'enfant, dans laquelle il pourra se glisser afin d'aller prier devant une autre statue. Comme précédemment, une pièce va apparaître, il vous faudra l'amener au niveau des trois statues de droite. Pour aller récupérer la dernière pièce, il va vous falloir sauter avec Willie sur le rocher de gauche, au pied duquel vous pouvez apercevoir le symbole multicolore. Elle pourra ensuite prier devant la statue et récupérer cette troisième pièce à placer à côté des deux autres.

Après avoir franchi la porte, utilisez Indy pour sauter sur les rochers plus au premier plan et finalement vous placer sur la plate-forme carrée au niveau de laquelle utiliser le fouet. Vous détruirez la partie gauche de la structure d'en face, ce qui vous permettra de monter dessus pour poursuivre votre avancée. Continuez en utilisant les tuyaux fixés contre la paroi, en progressant vers la droite, vous trouverez une nouvelle plate-forme sur laquelle utiliser le fouet. Détruisez la pierre qui se trouvera face à vous, puis utilisez Short Round pour qu'il saute sur le grand rocher d'à côté, et qu'il aille s'engouffrer dans l'ouverture de droite.
Faites-lui casser la pierre de gauche, puis le pont se dressera finalement, vous permettant de poursuivre vers le fond du décor. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond, vous trouverez une petite ouverture que l'enfant pourra utiliser sur la droite, derrière une plante. Ceci lui permettra d'aller s'accrocher finalement à la corde de gauche, tandis que Willie devra s'agripper à celle située à droite de la porte. Ceci aura pour effet de faire apparaître un interrupteur en forme de tête de mort au centre, vous n'aurez plus qu'à marcher dessus pour déclencher l'ouverture de la porte.

Après avoir franchi la porte, vous allez devoir mener un combat contre le boss sur la passerelle. Commencez par éliminer ses sbires puis rouez-le de coups pour lui faire perdre un premier coeur. Il ira ensuite placer à l'une des extrémités de la passerelle, et enverra un nouveau groupe d'ennemis. Éliminez-les en récupérant le sabre de l'un d'eux,

il s'agira ensuite d'envoyer l'arme sur l'un des quatre points d'attache de la passerelle, au niveau desquels vous pourrez voir apparaître des indicateurs. Après avoir coupé une des cordes, le boss va sauter sur la passerelle et vous aurez ainsi l'opportunité de lui prendre un nouveau coeur de vie. Répétez ensuite l'opération en récupérant le sabre d'un des ennemis, en coupant une nouvelle corde, puis en touchant le boss, jusqu'à éliminer définitivement ce dernier et observer la séquence finale.

La Dernière Croisade

Chapitre 1 - À la recherche de Sir Richard

Vous débutez ce premier niveau sur un ponton, et devez diriger Elsa pour qu'elle saute jusqu'à la corde en hauteur. Allez ensuite tirer le levier de droite avec un autre personnage, de sorte à faire apparaître une toile qui permettra à Elsa de rebondir dessus, pour se rendre sur le balcon du bâtiment. Sautez sur la terrasse d'en face, et tirez le levier situé plus sur la droite avec Indy ou Brody, de sorte à abaisser trois autres stores. Rebondissez dessus avec Elsa de sorte à aller récupérer la clé, puis redescendez au sol pour insérer cette dernière au niveau des engrenages situés à droite de la fontaine centrale. Tournez la clé de sorte à faire apparaître une plate-forme carrée, ainsi Indy pourra utiliser son fouet pour rejoindre l'autre côté. Vous trouverez alors une clé tout au fond du décor, en détruisant les barreaux à gauche de la plante. Allez l'insérer au niveau des engrenages, à proximité du pont, tournez-la, de manière à ce que celui-ci soit opérationnel. Cela permet à Elsa et Brody de passer. Vous devrez ensuite continuer vers la droite jusqu'à vous trouver face à des hiéroglyphes à déchiffrer, en haut d'une porte verte. Utilisez le livre d'Elsa ou celui de Brody pour franchir finalement la porte et vous retrouver dans la bibliothèque.

À cet endroit, vous aurez pour but de rassembler quatre caisses au centre de la pièce. Vous pourrez récupérer une première caisse après avoir reconstruit le mécanisme de l'échelle coulissante et l'avoir déplacée sur la droite, de manière à atteindre l'alcôve du coin. Une deuxième caisse sera située quant à elle juste sous la grande fresque et sera également à positionner sur un rectangle vert. Vous trouverez la troisième caisse en vous plaçant sur la planche carrée située à gauche de la fresque, et en utilisant le fouet pour faire apparaître une palette verte. Faites-la tourner jusqu'à faire apparaître entièrement les escaliers tournants, puis montez alors les marches, pour déchiffrer les hiéroglyphes du mur droit et faire apparaître la caisse. Après l'avoir placée sur un des deux autres rectangles verts, rendez-vous au niveau de la bibliothèque de gauche, au premier plan, pour tout détruire et faire apparaître un levier qui vous permettra de récupérer la dernière caisse à placer au centre. Après avoir rassemblé tous les morceaux, une croix se dessine sur le sol, et la configuration de la pièce change quelque peu en hauteur. Remontez alors les escaliers de gauche, puis sautez vers la corde de droite qui vous permettra d'atteindre les tuyaux fixés au-dessus de la fresque. Vous pourrez alors rejoindre l'autre côté de la bibliothèque, puis vous placer sur la plate-forme carrée. Indy va alors pouvoir lancer son fouet sur le lustre qui s'écroulera au centre de la croix, révélant ainsi un passage à emprunter.

Une fois dans ces catacombes, ouvrez les cercueils pour trouver une pelle, filez à droite en passant sur le pont. Vous trouverez alors un point à creuser dans l'eau, ce qui fera apparaître une caisse. Récupérez-la, puis amenez-la plus au fond à droite, sur le rectangle vert, afin d'assembler ensuite les pièces. Vous allez alors créer un ventilateur, il faudra tirer la poignée orange d'en face pour faire apparaître un pilier de pierre sur lequel monter. Ceci va activer un interrupteur qui mettra en route le ventilateur, révélant ainsi des hiéroglyphes sur le mur adjacent. Après avoir déchiffré les signes, poursuivez à travers ce passage ouvert, puis contrôlez Indy de sorte à ce qu'il aille chercher une torche, de l'autre côté de cette marre de rats (en effectuant un double saut), pour revenir escorter Elsa une fois la torche en main. Utilisez ensuite cette dernière pour sauter et s'agripper à la corde de gauche, de sorte à ce qu'Indy puisse actionner le levier du centre. Le passage vers le prochain secteur s'ouvre alors.

À cet endroit, sautez avec Elsa utilisez les tuyaux fixés sur la paroi pour rejoindre le côté droit, tandis que vous pouvez y parvenir en utilisant le fouet d'Indy. Accrochez-vous ensuite à la corde avec Elsa, puis placez Indy sur la plate-forme carrée la plus à droite. Donnez un coup de fouet à la toile d'araignée, puis relancez votre fouet pour tirer un interrupteur. Ceci fait alors apparaître des plates-formes un peu plus en bas à droite, vous permettant de vous placer dessus et de tirer les deux leviers.

Dans la salle suivante, poussez le cercueil quasiment contre le mur, de sorte à ce qu'Elsa puisse sauter dessus pour atteindre le secteur situé en hauteur. Poussez ensuite la caisse carrée entièrement vers la gauche, pour la faire tomber

au sol et la placer sur un des deux carrés du damier. Placez-vous sur la planche carrée de gauche pour faire tomber la deuxième caisse avec le fouet, puis placez cette dernière sur l'autre carrée du damier.
Tenez-vous chacun sur un des interrupteurs, puis la grille d'en face s'ouvrira, faisant également apparaître un cercueil entre vos deux personnages. Placez Elsa sur celui-ci, puis poussez-le vers la porte avec Indy. Sautez dans l'ouverture grâce à Elsa, puis une séquence se déclanchera.

Suite à la cinématique, vous devrez mener un combat contre un boss et commencer par lui enlever deux coeurs tous en réglant leur compte aux autres ennemis. Suite à ceci, votre ennemi va s'enfuir en bateau, puis il faudra le poursuivre en empruntant le bateau d'à côté. Vous aurez à le toucher trois fois, avant que votre ennemi aille se réfugier sur l'île. Rejoignez-le pour lui donner quelques coups de poing, puis il reprendra la fuite en bateau. Poursuivez-le à nouveau avec le votre, puis touchez-le trois fois encore pour le voir s'arrêter en face de la falaise de droite. Rejoignez-le sur son bateau pour l'achever, puis observez la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Rescousse au château

Vous débutez dans le hall du château, il vous faut récupérer une épée sur une des armures, afin de la jeter sur la corde en hauteur qui retient la grille fermée. Une fois de l'autre côté, éliminez tous les soldats en avançant jusqu'au bout de ce couloir, puis poussez la table du fond vers la droite, de manière à monter dessus pour vous placer sur la plate-forme carrée et utiliser le fouet. Échappez-vous maintenant par la fenêtre ouverte. Une fois à l'extérieur, utilisez votre fouet pour vous retrouver de l'autre côté, puis reconstruisez la passerelle pour faire traverser votre équipière. Dirigez-vous ensuite au fond du décor pour sauter avec Elsa et construire une palette tournante, avec les pièces résultant de la destruction de la gargouille. Après l'avoir actionnée, utilisez le fouet sur la plate-forme carrée pour déclencher une autre séquence.

Après la trahison d'Elsa, vous vous retrouverez dans une bibliothèque en feu avec votre père. Détruisez le décor sur la droite pour ensuite reconstruire les pièces et créer une échelle. Une fois en haut de celle-ci, courez le long de la bibliothèque vers la gauche, puis une fois de l'autre côté des flammes, tirez la corde du grand rideau pour dévoiler une statue dorée. Détruisez-la afin de récupérer le bouclier, placez-le sur une des deux petites statues de gauche. Détruisez ensuite la lampe pour récupérer également un bouclier et le placer sur l'autre petite statue. Tirez la poignée située entre les deux petites statues, puis montez à la corde pour sauter sur les plateaux et rejoindre le sommet de l'étagère de gauche. Continuez sur la gauche le long de l'étagère suivante, sautez par-dessus les flammes pour vous retrouver face à une cheminée et une sorte de table verte et rouge. Enfoncez l'étagère située à gauche de la cheminée, vous révélerez des hiéroglyphes à déchiffrer avec le livre du papa. Ceci a pour effet de déplier la table verte et rouge. Il s'agira ensuite de la pousser comme une palette pour faire tourner la cheminée et découvrir un passage secret à emprunter. Dans cette pièce, détruisez tout le décor en éliminant vos ennemis, puis allez reconstruire la radio dans le coin droit, sans oublier d'y fixer les deux haut-parleurs gris se trouvant dans la pièce. Tournez enfin les engrenages de gauche pour mettre en marche la radio et détruire les fenêtres de droite.

Une fois de l'autre côté, occupez-vous des ennemis, pour finalement vous attaquer au boss, qui possède une clé dont vous avez besoin. Après lui avoir ôté deux coeurs de vie, il va s'échapper en haut des escaliers et vous aurez à lui asséner quelques coups supplémentaires pour lui enlever deux autres coeurs. Poursuivez-le ensuite sur la droite pour l'achever et récupérer ainsi la clé. Retournez à l'entrée de ce secteur, au niveau du bas, pour insérer celle-ci sur les engrenages du mur adjacent aux fenêtres. Après les avoir tournés, l'alarme se déclenche et la porte de gauche s'ouvre, laissant arriver quelques ennemis. Récupérez le chapeau de l'un d'eux, puis remontez les escaliers de gauche, pour cette fois partir vers la gauche et frapper à la fenêtre de l'homme qui garde la grille. Il va vous ouvrir l'accès grâce à votre tromperie, puis vous aurez à actionner un levier contre le mur, qui vous donnera accès à une boîte contenant un lance-roquettes. Récupérez-en un, puis repartez sur la droite pour rester à cet étage et vous diriger vers la tourelle grise et jaune de droite. Tirez alors dans les réservoirs situés au pied de celle-ci pour la faire tomber et vous en servir pour traverser vers l'autre côté. Occupez-vous des ennemis du secteur, puis dupez un nouveau garde afin qu'il vous ouvre la grande porte de droite à franchir. Dans cette nouvelle pièce, il vous restera à pousser la chaise de gauche jusqu'à l'autre bout du damier pour déclencher la séquence finale en approchant de ces escaliers.

Chapitre 3 - Evasion en moto

Commencez par détruire les caisses superposées de droite, pour reconstruire la palette verte et la faire tourner. Récupérez ensuite la caisse qui était accrochée à cette petite grue, pour aller la placer sur un des rectangles verts. Allez ensuite actionner le levier contre le mur du fond, afin de mettre en marche le tapis roulant et de récupérer la deuxième caisse. Placez-la à côté de la première, puis détruisez la caisse située à droite ce levier afin de faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va alors créer un deuxième levier contre le mur qui, après l'avoir actionné, vous permettra d'accéder à la moto de droite. Assemblez les pièces résultant des deux caisses posées sur les rectangles verts, afin de créer un side-car. Il va vous falloir réparer le tout avec la clé située derrière les panneaux gris, entre les deux leviers créés. Récupérez ensuite chacun une moto, pour aller vous placer sur les deux interrupteurs orange que vous voyez sur le sol, puis la porte de sortie s'ouvrira.

Vous allez maintenant poursuivre votre chemin à moto, il faudra suivre la route qui tournera bientôt sur la gauche et franchir le tremplin, tandis que vous serez poursuivi par des ennemis. Suite à ceci, vous devrez éviter des éboulements de rochers jusqu'à la petite cabane jaune. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis récupérez une casquette pour tromper le garde et franchir ainsi la grande barrière blanche. Remontez sur vos motos et continuez votre route jusqu'à un autre tremplin que vous aurez besoin de mettre en place au préalable, en allant tourner les engrenages situés juste avant. La suite consistera à traverser un chemin rempli de mines, puis il vous faudra à nouveau tromper un garde et lui faire relever la barrière, après avoir récupéré la casquette d'un des ennemis.

Après avoir poursuivi vers la prochaine section, il va vous falloir quitter vos motos pour aller actionner les deux leviers au niveau de la porte verte située en fond de plan. Ceci va libérer des ennemis et notamment un qui vous permettra de récupérer une casquette. Portez-la, puis allez tromper le garde de droite pour qu'il relève la porte de l'abri de gauche. Détruisez tout ce qui se trouve à l'intérieur pour récupérer une pelle. Allez creuser sur le petit plan d'herbe rectangulaire au niveau de la maison de pierre de gauche. Ceci révélera un trampoline, qui vous permettra de vous retrouver sur le rebord de cette maison et d'y entrer par la fenêtre de gauche. Dans cette ferme, utilisez le fouet pour vous rendre sur le côté gauche et détruire les caisses. Il en restera une à transporter au niveau du socle vert, devant la cage du bas. Vous allez pouvoir créer une palette à tourner, ce qui vous permettra de récupérer un bazooka dans la cage. Remontez ensuite par l'échelle pour sortir de la ferme, puis rendez-vous maintenant sur la droite du niveau, afin d'aller tirer dans les objets situés devant le pont et reconstruire ainsi une poignée à tirer. Ceci relèvera le pont que devrez ensuite franchir avec vos deux motos. Roulez enfin chacun sur un des interrupteurs pour ouvrir la porte et continuez votre route jusqu'à atteindre rapidement une porte, après avoir évité les obstacles. À cet endroit, éliminez tous les ennemis pour que s'ouvre bientôt un troisième abri duquel surgiront d'autres soldats, mais où vous pouvez récupérer un bazooka. Il s'agira maintenant de détruire les trois tourelles en leur envoyant chacune quatre roquettes. Effectuez ceci en vous chargeant également des ennemis qui ne cessent de survenir, puis après avoir détruit les trois tourelles, la porte du fond s'ouvrira et vous pourrez vous enfuir.

Chapitre 4 - De gros ennuis dans le ciel

Commencez par éliminer les gardes, puis le type en noir ira tirer le levier de droite pour se rendre au fond du décor. Récupérez des objets sur la table pour lui envoyer et lui faire perdre tous ses coeurs de vie. Suivez la séquence après avoir éliminé ce mini-boss, puis vous vous retrouverez à proximité d'une ferme, après vous être crashé en avion. Détruisez l'avant de ce dernier pour récupérer une pièce à placer sur le socle vert, reconstruisez le tout pour créer une hélice vous permettant de rejoindre le côté gauche grâce à sa force de ventilation. Placez-vous maintenant sur la plate-forme carrée de gauche pour utiliser le fouet et faire apparaître l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, agrippez-vous aux tuyaux fixés au mur afin de rejoindre le sommet de la maison de droite. Détruisez l'horloge pour vous emparer d'un engrenage et le ramener vers le secteur droit (après avoir utilisé également le fouet sur la planche carrée de droite), afin de le fixer sur le levier de droite. Abaissez maintenant ce dernier pour franchir la porte.
Dirigez-vous entièrement à droite tandis que des parachutistes viendront semer la pagaille. Trouvez une pelle dans le petit abri à gauche de la cabane et utilisez-la pour creuser juste à droite. Cela révélera une plaque beige qui se rehaussera lorsque vous vous accrocherez à la corde de gauche. Ceci vous permet d'atteindre le toit de la cabane, à droite duquel vous trouverez une corde qui vous permettra de passer de l'autre côté du mur droit. Rejoignez le secteur suivant en partant au fond à droite.

Progressez vers la droite en éliminant vos ennemis, puis commencez à reconstruire la voiture beige en assemblant les pièces à proximité. N'oubliez pas d'ajouter le volant qui se trouve non loin d'ici. Allez ensuite détruire le tracteur plus au fond à gauche, pour récupérer une pièce à amener sur un des socles verts, à droite de la place du fond. Revenez au

premier plan, dirigez-vous à droite de l'arche, détruisez un nouveau tracteur bleu et emparez-vous de la pièce. Ramenez-la à proximité de la précédente, sur le socle vert donc, puis occupez-vous ensuite du tracteur de gauche afin de récupérer la dernière pièce à placer au côté des deux autres. Ceci permet de faire apparaître un interrupteur rouge sur lequel marcher, faisant monter une échelle vous menant au balcon de la maison de derrière, dans le but de récupérer la clé anglaise. Une fois celle-ci en main, allez vous charger de réparer la voiture beige, puis montez à l'intérieur pour continuer votre route sur la droite jusqu'au pont. Utilisez le fouet d'Indy pour rejoindre l'autre côté, détruisez la caisse que vous trouverez à cet endroit, puis assemblez les pièces pour reconstruire totalement le pont. Franchissez ce dernier avec la voiture et foncez dans la clôture.

Une fois de l'autre côté du tunnel, il va falloir vous charger de trois avions en trouvant des groupes de mouettes qui iront gêner le pilote et le faire se crasher. Commencez donc par descendre tout en bas en suivant le chemin, puis un groupe de mouettes s'envolera vers le premier avion. Chargez-vous ensuite des parachutistes qui surgissent. Placez-vous sur le socle de pierre de droite afin de monter à l'échelle et rejoindre celui du dessus. En utilisant les tuyaux fixés à la paroi, puis en continuant vers l'extrémité droite avec la corde et d'autres tuyaux, vous pourrez faire fuir un nouveau groupe de mouettes qui s'occupera du deuxième avion. Afin de dénicher le troisième groupe de mouettes, revenez sur la plage, récupérez une pelle au niveau de la deuxième cabane en partant de la droite. Revenez ensuite entièrement vers la gauche, non loin des engrenages et des escaliers jaunes, pour creuser à cet endroit et trouver la clé à insérer dans le mécanisme. Après avoir tourné le tout, les marches de l'escalier jaune se relèveront et vous pourrez les utiliser pour rejoindre la partie gauche de la plage, derrière les rochers. Avancez ensuite vers le bateau échoué pour utiliser la corde et monter jusqu'aux mouettes de gauche. Après les avoir fait fuir, il ne vous reste plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 5 - Guet-apens dans le désert

Dans ce premier secteur, vous aurez à rassembler trois caisses et à les placer sur les socles verts de droite. Tandis que vous en trouverez une première résultant de la destruction du camion au premier plan, vous pourrez récupérer la deuxième en entrant dans la grotte du fond, dont l'accès est pour l'instant bloqué par quelques planches à détruire simplement. Dans cette caverne, creusez au niveau du mécanisme vert pour trouver une pièce grise à assembler à celui-ci, ce qui activera un ascenseur. Après avoir rejoint le rebord du haut, longez-le vers la gauche pour utiliser la petite échelle et sortir finalement par la gauche. Vous trouverez la caisse à cet endroit, devrez la ramener au sol pour aller la poser à côté de la première. Partez maintenant sur la droite, jusqu'au cheval, pour monter sur celui-ci et qu'il vous fasse sauter au sommet de la structure cylindrique, là où se trouve la dernière caisse. Après avoir rassemblé les 3 caisses sur les rectangles verts, reconstruisez les pièces qui en résultent afin de créer finalement un petit bulldozer. Quittez les lieux grâce à ce dernier en passant sous l'arche de gauche, après avoir détruit les barricades grises.

Suite à la petite séquence, vous aurez à vous charger de détruire le tank ennemi. Pour y parvenir, vous aurez besoin de créer des mines et de le faire rouler dessus à trois reprises. Déplacez-vous à proximité d'une première charrette grise, pour que l'ennemi vous lance une roquette et la détruise, puis assemblez les pièces qui en restent pour créer une première mine. Dirigez-vous ensuite vers l'autre charrette pour répéter l'opération.
Il vous faudra assembler l'échelle sur la gauche, pour rejoindre les hauteurs et vous diriger vers le petit pont qui ne tardera pas à s'effondrer lorsque vous le franchirez. Poussez la caisse qui se trouve sur la plate-forme du fond le long du damier, afin de la faire chuter au sol et de pouvoir construire la dernière mine. L'ennemi va alors rouler dessus et vous libérer le passage vers le prochain secteur.

Ici, utilisez un cheval pour rejoindre la plate-forme du haut en évitant les attaques de votre ennemi, puis poursuivez vers la droite, en prenant garde aux planches qui s'écrouleront sur votre passage. Le tank détruira alors le tas de rochers et vous devrez continuer vers la droite pour bientôt déclencher une séquence poursuite. Tout en restant sur le tank, vous devrez vous occuper des ennemis qui viendront vous importuner, puis frapper le conducteur durant l'instant où il fera surface. Après avoir effacé son dernier coeur de vie, vous n'aurez plus qu'à observer la séquence...

Chapitre 6 - Le Temple du Graal

Tout en vous occupant des ennemis, allez creuser avec le personnage qui possède une pelle dans le coin droit, au fond du décor. Une statue va alors apparaître, il vous faudra la détruire. Ceci vous permet de construire une échelle, en haut de laquelle vous pourrez vous agripper à des tuyaux fixés au mur afin de faire face à une série de hiéroglyphes.

Déchiffrez-les avec l'un des personnages possédant un livre, puis rendez-vous face aux hiéroglyphes de gauche pour faire de même. Cela fait alors apparaître deux leviers à aller actionner pour déclencher l'ouverture de la porte. Une fois dans le temple, frappez la statue sur la droite et utilisez la pelle pour récupérer le bloc rouge. Allez le placer sur la porte au bout du passage de gauche. Récupérez ensuite une torche en franchissant le passage de droite. Utilisez-la sur le pot situé à gauche des hiéroglyphes afin de l'éclairer. Il vous reste maintenant à déchiffrer ces signes et à récupérer le bloc bleu pour l'amener à côté du rouge. Vous n'avez plus qu'à franchir la porte pour suivre la séquence.

Suite à la cinématique, déchiffrez les hiéroglyphes de gauche avec le livre d'Indy, ensuite évitez les pièges tranchants ainsi que les lances, afin de vous retrouver sur le côté droit. Maintenant, franchissez le pont de droite, puis allez creuser sur la gauche pour détruire l'objet apparu. Utilisez les pièces qui en résultent pour construire des tuyaux qui iront se fixer sur la paroi de gauche. Déplacez-vous le long de celle-ci en évitant les nouvelles scies circulaires et les lances (n'oubliez pas qu'il existe un bouton pour lâcher un tuyau et retomber ainsi au niveau du tuyau du bas). Une fois de l'autre côté, placez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et traverser le pont apparu. Allez ensuite déterrer la statue pour la détruire, puis assemblez les pièces afin de créer une plaque verte qui vous permettra de pousser la passerelle. Franchissez-la pour aller récupérer sur la droite un petit morceau vert à ramener vers la gauche, mais il sera nécessaire de rétracter les lances en faisant tourner la palette verte avec l'autre personnage. Dirigez-vous vers la gauche, pour ensuite remonter la pente et allez placer la pièce verte en fond de décor, à l'endroit désigné par l'indicateur blanc. Tournez maintenant cette nouvelle palette verte, et la grande porte à franchir s'ouvrira.

Dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour utiliser la corde et vous retrouver de l'autre côté. Déchiffrez les hiéroglyphes de ce secteur, puis un bloc beige apparaîtra contre le mur. Placez-vous sur la plate-forme carrée de gauche. Utilisez le fouet pour récupérer le deuxième bloc beige à placer à gauche du premier. Ceci va vous permettre de récupérer la clé à placer sur les engrenages de gauche. Il vous faudra les tourner tous les deux en même temps. Dirigez-vous au bout de la passerelle que vous venez d'élever, puis sautez à gauche, sur les tuyaux fixés dans le mur, afin de vous déplacer contre ce dernier et atteindre l'autre côté. Comme vous le remarquez, il va vous falloir retrouver un bloc bleu. Dirigez-vous donc entièrement à droite pour vous placer sur la plate-forme carrée. Utilisez le fouet pour rejoindre la plate-forme d'en face et reconstruire une corde, qui permettra à votre équipier de vous rejoindre. Contrôlez ensuite ce dernier pour qu'il parte vers la droite en évitant les serpents, puis qu'il ramène une torche à leur niveau afin de faire passer Indy. Vous pourrez alors poursuivre jusqu'au bloc bleu et vous placer sur la plate-forme carrée pour le tirer avec le fouet. Une fois ce bloc en main, partez à gauche actionner le levier avec votre équipier, afin qu'Indy place le bloc sur celle-ci.
Dirigez-vous vers l'autre côté pour l'accueillir, puis apportez-le enfin au niveau de la porte de gauche, pour le placer à l'endroit manquant et franchir cette dernière. Vous allez vous retrouver face au puzzle, au niveau duquel il vous faudra marcher respectivement sur les lettres IEHOVAH. Franchissez alors l'accès dévoilé.

À cet endroit, marchez droit devant au niveau du pont, comme s'il était visible, pour vous retrouver de l'autre côté comme par magie. Répétez l'opération avec le prochain pont, puis tenez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et rabaisser un troisième pont, visible cette fois. Emparez-vous de la caisse située ici, puis ramenez-la de l'autre côté, afin de la placer sur le rectangle vert. En reconstruisant les pièces apparues, vous créez une palette à faire tourner. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grande porte du fond, à rejoindre en traversant le dernier pont invisible. Après avoir franchi la porte, avancez jusqu'au bout du parcours pour déclencher une cinématique. Suite à celle-ci, frappez d'abord le chevalier afin qu'il soit essoufflé et qu'il vous laisse tranquillement déchiffrer les hiéroglyphes sur la gauche, pour ouvrir la salle de droite. Utilisez ensuite le fouet pour vous rendre au fond de celle-ci et vous retrouver face à plusieurs coupes. Vous aurez alors à choisir laquelle est le vrai Graal. Récupérez la coupe qui a une couleur différente des autres, marron donc, puis revenez dans la pièce précédente pour l'utiliser sur la fontaine située au centre. La séquence finale se déclenche alors, puis vous en aurez fini avec l'histoire principale.

L'ARGENT TOMBE DU CIEL

Si vous manquez de points pour débloquez tous les bonus du jeu, essayez de terminer l'aventure à 100% pour faire tomber une pluie d'argent !

Lego Racers 2

© Lego Media / Attention To Detail 2001

CONTRÔLER UN MARTIEN

Sur le menu principal, appuyez sur Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut.

PISTE MARTIENNE

Mettez la pause en pleine partie et appuyez sur Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Gauche, Droite.

MODE GRAND ANGLE

Mettez la pause en pleine partie et appuyez sur Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite.

Lego Star Wars : Le Jeu Vidéo

© Eidos Interactive / Traveller's Tales 2005

NOUVEAUX PERSONNAGES

Entrez l'un des codes suivants pour pouvoir acheter différents personnages en mode Free Play.

LA811Y	Boba Fett
F8B4L6	Clone
ER33JN	Clone (Episode III)
BHU72T	Clone (Episode III, Pilote)
N3T6P8	Clone (Episode III, Marais)
RS6E25	Clone (Episode III, Walker)
VR832U	Clone déguisé
14PGMN	Count Dooku
987UYR	Droïde de combat
EN11K5	Droïde de combat (commandant)
LK42U6	Droïde de combat (Geonosis)
KF999A	Droïde de combat (Sécurité)
H35TUX	Dark Maul
A32CAM	Dark Sidious
R840JU	Droïde PK
DH382U	Droideka
U63B2A	Droïde Gonk
PP43JX	Garde royal
ZTY392	Garde du corps de Grievous
SF321Y	Général Grievous
19D7NB	Geonosien
PL47NH	Jango Fett
DP55MV	Ki-Adi Mundi
CBR954	Kit Fisto
A725X4	Luminara
MS952L	Mace Windu (Episode III)
92UJ7D	Padmée
BEQ82H	Princesse Leïa
EUW862	Shaak Ti
XZNR21	Super Droïde de combat
L54YUK	Trooper rebelle

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants pour ajouter des options dans le menu "Extra Options".

NR37W1	Blasters fous
L449HD	Blasters classiques
SHRUB1	Brosses

LD116B	Détecteur minikit
IG72X4	Gros Blasters
4PR28U	Invincibilité
RP924W	Moustaches
MS999Q	Silhouettes
PUCEAT	Tasses à café
YD77GC	Violet
186BFJ9	Argent en plus

Lego Star Wars II : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2006

NIVEAUX BONUS

Episode IV : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 8 briques d'or.

Episode V : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 16 briques d'or.

Episode VI : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 32 briques d'or.

INVINCIBILITÉ

Au chapitre 5 de l'épisode IV, en mode Free Play, utilisez C3PO pour déverrouiller la première porte. Ensuite, prenez un Jedi pour qu'il use de la force afin de pousser le frigo dans la pièce. Ce dernier s'ouvrira en faisant sortir un Super Bloc Rouge, ce qui vous permettra d'acheter l'option Invincibilité à la Cantina pour 900 000 pièces.

MISSIONS "CHASSEUR DE PRIMES"

Achetez tous les chasseurs de primes, à savoir Greedo, Boba Fett, IG-88, Bossk, Dengar et 4-LOM.

PERSONNAGES DU 1ER LEGO STAR WARS

Si vous jouez en ayant une sauvegarde du premier Lego Star Wars sur votre carte mémoire, vous pourrez acheter l'objet "Use Old Save" dans le menu Extras pour 250 000 points. Ensuite, en cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans le menu Extras et activez l'option "Use Old Save". En rejouant un niveau en mode Libre, vous aurez accès à tous les anciens personnages du premier Lego Star Wars.

PERSONNAGES BONUS

Entrez l'un des codes suivants dans la cantina de Mos Eisley pour débloquer le personnage correspondant en mode libre :

UCK868	Beach Trooper
BEN917	Ben Kenobi (fantôme)
VHY832	Garde bespin
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
BNC332	Tropper étoile de la mort
TTT289	Ewok
YZF999	Garde gamorrean
NFX582	Droïde gonk
SMG219	Grand Moff Tarkin
NAH118	Greedo
YWM840	Han Solo
NXL973	IG-88
MMM111	Garde impérial
BBV889	Officier impérial
VAP664	Pilote de shuttle impérial
CVT125	Espion impérial
JAW499	Jawa
UUB319	Lobot
SGE549	Garde du palace
CYG336	Pilote rebelle
EKU849	Rebel Trooper (Hoth)
YDV451	Sandtrooper
GBU888	Garde skiff
NYU989	Snowtrooper
PTR345	Stormtrooper
HHY382	L'empereur
HDY739	Tie Fighter
NNZ316	Pilote de Tie Fighter
QYA828	Tie Interceptor
PEJ821	Tusken Raider
UGN694	ugnaught

LIBÉRER LA PRINCESSE

Pour terminer la mission 4 de l'épisode IV, vous devez trouver la cellule dans laquelle est enfermée la princesse Léia. Pour cela, vous devez actionner les leviers qui se trouvent dans le couloir où arrivent les Stormtroopers, en activant les leviers deux par deux. A chaque fois, une cellule s'ouvrira, cachée dans un renfoncement invisible sur le côté que vous pourrez localiser en longeant les murs.

FONTAINE DE LEGO

Récupérez les 99 briques d'or et utilisez-les pour construire une fontaine à l'extérieur du spatioport afin de produire des Lego à l'infini.

Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude

© Vivendi Universal Games 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dans la chambre de Larry, suivez les indications du Tonton pour en apprendre un peu plus sur les bases du jeu. Jouez un peu sur la télé afin de gagner en confiance puis sortez dans le hall du dortoir. La solution qui suit décrit alors la marche à suivre pour séduire chacune des demoiselles rencontrées. Référez-vous directement à la miss désirée grâce au découpage en paragraphes ; chacun traitant d'une fille en particulier.

SALLY MAE

Rendez-vous dans le salon du dortoir et parlez à Sally Mae. Durant le jeu, chaque conversation avec les jolies filles que vous rencontrerez se décline en une sorte de mini-jeu réflexe où vous devrez faire preuve d'adresse. Vous dirigez un petit spermatozoïde, et votre but est de toucher les icônes vertes tout en évitant les obstacles rouges. Plus vous assurez, et plus Larry parviendra à captiver sa proie de sa douce voix sensuelle. Prenez trop d'obstacles, et c'est la déculottée assurée ! Dans tous les cas ne paniquez pas, on prend très vite la main.Une fois que la belle mord à l'hameçon, avancez près du mini-bar pour lui servir un cocktail maison. Encore une fois, la manipulation se décline en mini-jeu. Appuyez sur les touches apparaissant à l'écran en commettant moins de 5 erreurs et le breuvage sera parfait. Retournez ensuite parler à la charmante fermière. Après avoir fait mouche une seconde fois, allumez la radio puis revenez vers la fille afin d'entamer un peu de boogie. Ici, le but est d'appuyer sur les touches au moment où celles-ci apparaissent à l'écran. Maintenez le niveau de coeur assez haut pour ne pas vous ridiculiser. Continuez à discuter avec Sally puis débutez une partie de Quarters avec elle. Le Quarters est le passe temps préféré des étudiants du campus, et il consiste, je vous le donne en mille, à tûrler. Votre première adversaire n'étant pas très douée à ce « sport », profitez-en pour assimiler parfaitement les principes de ce jeu. Pas vraiment évident dans un premier temps, vous deviendrez très vite, avec un peu d'entraînement, un pro de la manoeuvre du Quarters. Il vous suffit en fait de placer la main de Larry de manière à viser le verre, puis d'orienter d'un mouvement bref et rapide le stick analogique vers le haut pour qu'il puisse lancer la pièce. Durant la manipulation, restez le plus droit possible. Si vous faites mouche, votre adversaire boit, le premier qui est ivre perd la partie.

IONE

Une fois la première veste digérée, sortez du bâtiment pour gagner le campus principal. Dirigez-vous vers la bibliothèque et entrez à l'intérieur. Montez les escaliers et engagez la conversation avec Ione, assise à une table. Ressortez et rendez-vous au quartier grec en passant sous le pont directement à droite. Trouvez le SDF complètement bourré et remportez la danse contre lui. Après avoir obtenu le cognac, reprenez la route du dortoir et entrez dans la chambre de Ione pour lui rendre la bouteille. Engagez une conversation avec elle, puis jouez au Quarters pour la saouler. Partez ensuite à nouveau dans la chambre de la demoiselle afin de discuter une nouvelle fois avec elle. Vous pourrez ensuite la maquiller. Le principe de ce mini-jeu est semblable à celui des cocktails. Appuyez sur les touches s'affichant à l'écran sans commettre plus de 4 fautes et l'affaire est dans le sac !

Ressortez et parlez à Uma, la présentatrice de swingles. Vous participez alors à une compétition de trampoline, assurez jusqu'au bout et la participation à swingles sera définitivement acquise. Vous débloquerez ainsi de nouveaux lieux, ainsi que de nouvelles nanas. Recommencez l'opération dès que l'on vous prévient qu'il est possible d'avancer dans l'étape du jeu, vous ferez ainsi progresser l'avancée du jeu.

ZANNA

Partez pour les quartiers grecs, et vous trouverez la fille bien en chair, toute seule, près d'une porte. Engagez la conversation avec elle. Les services de l'immigration ne tarderont pas à débarquer pour briser la douce ambiance qui commençait à s'installer entre vous et la fille. Mettez la main sur tous les fichiers du SIN afin de tirer la belle de ce mauvais pas. Evitez également les agents, ou ce ne serait qu'une défaite de plus pour ce pauvre Larry. Après toutes ces émotions, retournez dans le quartier grec et parlez à Zanna sous la véranda. Poursuivez en jouant aux Quarters avec elle. Autant vous prévenir de suite que le combat s'avérera particulièrement difficile. La bougresse tient particulièrement bien l'alcool, et la saouler constituera pour Larry un pari à la hauteur de sa pseudo réputation. Une fois la dure prouesse réalisée, achetez le costume au gars en jaune, dans le gazon, toujours au quartier grec. Enfilez ce joli costume (passez par le livre noir et changez de menu en appuyant sur les flèches de gauche), puis gagnez le club des filles pour retrouver Zanna près de la cheminée. Parlez-lui à nouveau et Zanna vous lancera un défi au trampoline. Sortez-en victorieux pour en terminer avec cette nana là.

HARRIET

En traînant vers la bibliothèque, vous apercevrez une hurluberlue fanfaronnant avec foi. C'est Harriet, la heu.Comment dirais-je.L'amputée du cerveau ! Parlez avec elle, puis engagez le jeu du tape main dont voici l'explication. A tour de rôle, vous devez tenter de frapper les mains de votre adversaire avant que celle-ci ne les retire. Tant que vous y parvenez c'est à vous de jouer, mais dès qu'Harriet esquive c'est à elle de lancer l'offensive. Pour jouer, faites grimper la barre de puissance en bombardant la touche B, puis appuyez sur A lorsque cette dernière sera pleine. Quand c'est au tour de votre concurrente d'attaquer, retirez vos mains lorsqu'elle fléchit 3 fois de suite des genoux. Face à une telle nunuche, c'est dans la poche ! Allez ensuite faire un tour dans les jolies rues, et retrouvez la gentille mais limitée Harriet dans la discothèque. Engagez la conversation avec elle à nouveau (attention à ne pas trop être bourré, sinon la manipulation du spermatozoïde ne se fera pas sans mal). Parlez-lui une nouvelle fois, et vous entamerez un mini-jeu dans lequel, Larry, déguisé en mascotte ridicule devra convaincre au moins 10 personnes avec son petit numéro. Vous êtes limité en temps, et la tâche ne sera pas des plus faciles à réaliser. Soyez bien en confiance avant de vous atteler au défi, récupérez tous les bonus de temps, puis essayez de convaincre plusieurs personnes en même temps pour gagner du temps. Evitez également de marcher sur les obstacles pour ne pas vous vautrer lamentablement. Enfin, après chaque pirouette, pensez à bien revenir vers Harriet pour recharger votre saut. Vous poursuivrez par une petite séance de sadomasochisme. Appuyez sur les bons boutons lorsque ceux-ci apparaissent à l'écran afin de convaincre la blonde de vos talents de dresseur et c'est au lit que cette chevaleresque aventure s'achèvera.

ANALISA

Près du quartier grec, une jolie brune attend au pied d'un arbre mort. Engagez la conversation avec elle pour faire connaissance. S'en suivra une petite phase du jeu du quarters. Si vous parvenez à saouler la jolie brune, filez 10 dollars au molosse devant la porte de la fraternité (toujours dans les quartiers grecs) pour retrouver Analisa et discuter à nouveau avec elle afin de la convaincre de ne pas rentrer chez elle. Parlez à nouveau avec elle pour l'inviter à un « strip-trampoline ». Une fois la jolie italienne mise en petite tenue, tentez de convaincre son père par téléphone, puis filez vers la piaule de Larry sans vous faire attraper par la mafia. Récupérez mes 10 items clef et foncez jusqu'à la sortie indiquée par la flèche pour parvenir à fuir les complications.

LUBA

Vous la trouverez à la discothèque près du comptoir. Commencez par boire deux bières si vous êtes sobre (c'est le seul moyen de lui parler), puis engagez la conversation avec elle. Durant la conversation, gardez bien en tête que les cafés font dessoûler, et permettent ainsi un meilleur maniement du spermatozoïde. Revenez ensuite au campus principal et retrouvez la Miss d'un soir près des trampolines. Veillez à être complètement bourré avant de vous attaquer à cette tâche, sans quoi les choses deviendront extrêmement difficiles. Retournez ensuite à la discothèque, parlez-lui, puis concoctez un cocktail puissant à côté, grâce aux boissons posées sur le bar. Donnez-lui la boisson puis finissez-la aux quarters. Gérez la prochaine conversation avec succès, puis ramenez-la dans l'appartement de Larry pour enfin commencer à connaître intimement la demoiselle.

SWEETWATER

Allez le trouver dans les rues dangereuses et ce mac aux allures d'Huggie les bons tuyaux vous assignera d'une

mission bien peu honorifique : lui ramener 12 filles susceptibles de faire le trottoir. Fouillez la ruelle vers l'entrée de la zone et montez à l'étage grâce aux escaliers pour trouver quelques filles supplémentaires.

BLIZARBRA

Achetez la tenue relax dans le sex-shop nommé Plaid Mart (vers les rues dangereuses) et parlez à la miss tout près du comptoir. Soyez persuasif face au videur gay pour pouvoir rentrer au Spartacus. Invitez ensuite la belle à dîner (il vous faudra alors débourser 10 dollars, alors pensez à sauvegarder avant de tenter votre chance car à chaque essai vous raquerez à nouveau !). Partez ensuite pour les jolies rues, et entrez dans la galerie d'art, puis passez dans la classe de dessin en empruntant le couloir de droite. Discutez à nouveau avec Blizarbra pour enclencher une séance photos. Obtenez un score de 160 pour triompher. Pensez à bien attendre que la belle prenne la pose pour appuyer sur la détente de votre appareil photo. Réussissez enfin la discussion autour du script pour débuter la dernière séance réflexe concernant la fille.

BEATRICE

Allez acheter la tenue de neuneu à la bibliothèque, puis partez pour le labo, dont l'entrée se trouve dans le hall de ce même bâtiment. Assise à son bureau, vous tomberez alors sur Béatrice. Parlez-lui, puis allez nourrir les singes dans la boutique juste derrière. Retournez voir la demoiselle pour que celle-ci vous assigne d'une nouvelle mission. Une fois que vous serez parvenu à saouler le singe aux Quarters, revenez discuter avec la charmante Béatrice. Une discussion et un jeu de balle plus loin, vous obtiendrez une nouvelle preuve d'affection.

CHARLOTTE

Parlez à la fille en tee-shirt rouge, tenant un speaker à la main, sur le campus. Aidez-la ensuite à distribuer des prospectus. Terminez 4 vagues et vous remporterez cette première épreuve. Discutez de nouveau avec elle pour entamer un discours devant toute l'assemblée. Sauvegardez, débuter le jeu requiert 10 dollars. Si vous veniez à échouer, chargez votre partie pour ne pas avoir à débourser à nouveau. Peignez la statue de taureau en commettant moins de 5 erreurs et vous sortirez victorieux de cette courte session. Retournez voir Charlotte, puis retrouvez-la au dortoir. Dans la séquence qui suit, saisissez-vous de Léopold (NDLR le primate masturbateur) pour débuter un nouveau mini-jeu. Attrapez toutes les clefs et gagnez la sortie avant la fin du temps imparti. Passez ensuite par le portail donnant sur le campus pour gagner la sortie.

KOKO
Allez traîner vers les jolies rues et parlez au mime. Vous allez devoir impressionner ensuite 12 personnes avec des techniques de mimes que vous enseignera Koko. Entrez dans la galerie d'art et parlez à nouveau à l'artiste, se trouvant cette fois derrière le présentoir. La miss vous demandera après coup de la photographier. Obtenez au minimum 300 (pensez à cadrer Koko, mais aussi les tableaux devant lesquels elle pose), puis retrouvez-la dans la salle de dessin non loin. Payez 5 dollars pour jouer à l'artiste. Parlez-lui à nouveau pour la ramener dans votre chambre et vous décrocherez alors la timbale.

RUSSELL

Aider le pauvre Russel à changer de look pour conquérir la femme de ses rêves vous tente ? Partez le trouver dans le couloir donnant accès à la piaule de Larry (lorsque vous aurez atteint la dernière ligne droite de swingles), et débutez la partie de relookage. Le rythme est très rapide, et vous devez parvenir au chiffre 50 en ayant commis moins de 5 erreurs. Sachez qu'en cas de victoire, vous aurez accès à la chambre de Luba et Lone, et pourrez ainsi mettre la main sur quelques jetons secrets supplémentaires. Partez ensuite parler à Russell toujours dans les mêmes couloirs, ce qui vous apportera également quelques bonus. Bon courage.

GUY DAHMS IONE ET LES LESBIENNES

Allez parler au patron du Spartacus lorsque vous aurez revêtu votre habit de cuir récupéré dans le bar non loin.

Acceptez le boulot qu'il vous donne et parlez-lui ensuite. S'en suivra une séquence musicale mémorable, où vous devrez gérer les trajectoires du petit spermatozoïde. Vous pourrez alors tenter à nouveau le coup avec Ione après avoir échangé quelques pas de danse avec Helmut et avoir fait quelques séances d'exhibitionnisme.

LES DIO

Parlez à Big Daddy War Pig dans le bâtiment de la fraternité près des quartiers grecs. Celui-ci vous lancera alors toute une série de défis. Préparez-vous à débourser 10 dollars pour chaque défi. Il y en a 5 en tout, alors préparez-vous à racler.

AVOIR DU STYLE

Les filles qui suivent n'étant pas des plus faciles, vous devez impérativement posséder toutes les tenues ainsi que tous les accessoires qui vont avec, avant de tenter quoi que ce soit. Le costume et ses compléments se trouvent dans le quartier Grec, et c'est l'étudiant en jaune près du vomi qui le possède. Achetez, un à un, les divers éléments constituant l'ensemble, pour faire apparaître les suivants. La tenue Neuneu s'achète à la bibliothèque. La BCBG, au sex-shop. Et enfin, la tenue Cool dans le bar où se trouve l'oncle de Harry (rues dangereuses).

MORGAN

Allez dans la bibliothèque et avancez près de la station de boisson afin de concocter un petit café à notre miss, patientant gentiment à l'étage près de la grande fresque. Attention car la tâche ne sera pas des plus faciles. Le rythme devient très soutenu en cette fin de partie ! Persévérez et apprenez les enchaînements par coeur, pour augmenter votre taux de réussite. Optez pour la tenue de neuneu au complet, pour aller lui parler lorsque vous en aurez terminé avec la mixture. Quand la belle intello débarquera chez vous, une nouvelle phase de discussion débutera alors. Après coup, vous commencerez une partie de « strip j'te tape sur les doigts ». Faites monter la barre et attaquez à l'aide de la touche A. Repérez les moments où attaque l'adversaire. Il vous faut en fait retirer vos mains quand Morgan fronce des sourcils après avoir légèrement abaissé ses mains. Si vous parvenez à déshabiller la belle, une discussion coquine autour d'un jeu de rôle aura lieu. Morgan est décidément une jeune fille pleine de ressources, trouvez la bonne parade à Donjon et dragons et elle vous proposera une sympathique séance d'exhibitionnisme.

BARBARA

Affublez-vous de vos fringues BCBG au complet et allez au club des filles retrouver Barbara, la pom-pom-girl hystérique. Après une discussion et une séance musclée de trampoline (choisir « se dégonfler » dans les menus apparaît comme une très bonne solution au problème), retournez dans vos appartements et utilisez le téléphone. Allez ensuite la chercher au club des filles et invitez-la au resto (prévoyez alors 15 dollars). Dans la séquence qui suit, trempez le buste de 8 filles pour remporter l'épreuve. Pour cela, attendez bien que les minettes lèvent les deux mains vers le ciel pour tirer. Retournez ensuite au club des filles pour revoir Barbara et si vous sortez le bon baratin, il vous sera possible d'essayer de la saouler aux Quarters. Sortez victorieux de cette dernière séquence pour rafler sa marque d'affection.

TILY

Vous la trouverez dans le quartier grec. Une fois le joli costume accessoirisé revêtu, cette chouette fille acceptera de vous adresser la parole. Après la première conversation, rendez-vous à la fraternité et prenez des photos du garçon, ou plutôt des fesses de ce garçon.Cadrez de près et attendez qu'il prenne ses poses pour marquer le plus de points possibles. Au club des filles, entrez dans son bureau auparavant verrouillé. Partez ensuite pour les galeries d'art et souillez les tableaux de votre urine lors de la prochaine épreuve (commencez par ceux du haut pour que le surveillant vous laisse tranquille au début). Rechargez votre stock d'urine au comptoir dès que cela s'avère nécessaire et touchez 11 tableaux pour remporter la mission. Retrouvez-la ensuite dans les rues dangereuses et relevez le défi qu'elle vous propose.

SUZY

Partez pour la discothèque installée dans les jolies rues. Parlez à Lucius, le gros balèze gardant l'entrée VIP. Dirigez-vous ensuite vers les rues dangereuses, et discutez avec le videur du club de striptease, le dénommé Julius. Allez faire un tour dans la boîte gay et mitraillez de votre appareil le corps musclé d'Helmut. Retournez voir Julius pour lui donner les photos, et l'intérieur du club de striptease sera alors accessible. Allez voir à présent Lucius, et apprenez la poignée de main secrète. Vous pouvez enfin entrer dans le salon VIP. Enfilez les vêtements cool et parlez à Suzy (ah enfin une discussion avec le sexe opposé !). Distribuez les prospectus à travers le mini-jeu dont vous connaissez déjà le principe, puis parlez à nouveau avec elle. La tâche effectuée, vous aurez pour mission de convaincre l'adjoint au doyen de laisser le groupe jouer. Montrez ensuite que vous aussi vous avez votre place à l'intérieur du groupe et jouez au mieux pour impressionner l'assemblée. Parlez à nouveau avec elle et la dernière épreuve s'offrira à vous. Fessez la belle jusqu'à ce que sa gourmandise de douleur soit satisfaite, et vous obtiendrez alors la dernière marque d'affection tant attendue.

ZENNA

Parlez au videur des lieux pour avoir accès à tous les bonus la concernant. Il faudra en contrepartie allonger l'oseille.

SWINGLES : LA FINALE

Lorsque vous aurez obtenu toutes les marques d'affection du jeu, allez parler à Uma, la présentatrice du jeu. Sauvegardez avant cela de manière à pouvoir reprendre la partie à ce point si vous désirez voir les 3 fins possibles. Lorsque l'émission débutera, vous vous retrouverez avec Morgan, Suzy et Barbara, à siroter un coup dans le bar. Vous allez en fait devoir choisir entre une des 3 filles, à savoir : entre l'amour, la perversion, ou le sexe pur et dur. Sortez brillamment de la conversation qui suit, et vous devrez ensuite éliminer une des trois filles. Parlez-lui pour qu'elle aille voir ailleurs.Une courte séance de danse en petite tenue suivra alors. Après coup, éliminez à nouveau une des deux filles en parlant avec elle. Voilà, profitez bien de la dernière séquence du jeu et pensez à recharger la partie si vous désirez contempler toutes les fins possibles !

Les 4 Fantastiques

© Activision / 7 Studio 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Ces codes doivent être entrés rapidemment sur le menu principal. Un son confirmera la réussite de l'opération.

Pouvoir cosmique infini

Haut, , , , Gauche, Droite,

Niveau bonus "Enfer"

Droite, Droite, , , Gauche, Haut, Bas

Débloquer le niveau "Barge arena" et l'interview n° 1 de Stan Lee

, , , Bas, Bas, , Haut

Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent

© 2K Games / 7 Studio 2007

BONUS

Artworks	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (1)	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (2)	Trouver 4 jetons
Costumes ultimes	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (1990)	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (2000)	Trouver 12 jetons

BONUS DE FIN

Mode Hard

Terminez le jeu en Normal.

Skrull Arena

Terminez le jeu.

Les Aventures de Bill et Mandy : Le Jeu

© Midway 2007

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Les quatre personnages débloquables sont déjà jouables en mode VS, mais il vous faut les débloquer si vous voulez les utiliser en mode histoire.

Eris
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin.

Fred Fredburger
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin.

Hoss Delgado
Terminez la mission 9 du mode mission.

Mogar
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin.

Nergal
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin

PERSONNAGES BONUS

Nerglings
Terminez le mode histoire avec tous les personnages sur n'importe quel mode de difficulté.

Chicken
Terminez le mode histoire avec tous les personnages sur n'importe quel mode de difficulté avec 10 heures de jeu.

Vikings
Terminez le mode histoire avec tous les personnages et détruisez toutes les lettres dans les crédits.

ARTWORKS

Au menu principal, maintenez la touche et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, et relâchez la touche .

NOUVELLES TENUES

Lot 1

Terminer le mode Histoire avec n'importe quel personnage pour débloquer son premier lot de tenues.

Lot 2

Terminer toutes les missions pour débloquer le second lot de tenues pour tous les personnages.

Les Aventures de Porcinet

© Disney Interactive / Doki Denki Studios 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Rêve de Winnie L'ourson.

Commencez par explorer un peu le niveau qui s'apparente à un Menu, pour régler « sons ou autres fonctions ». Continuez tout droit et allez au télescope. Vous rentrerez dans le rêve de Winnie l'ourson. Une fois à l'intérieur, vous serez entouré de bonbons géants. Commencez par fouiller le chariot et le bâton de sucre. Vous récupérez des biscuits. Allez voir Maître Hibou au bout du chemin. Une fois la barrière traversée, puis suivez le chemin. Vous trouverez sur votre passage des sucreries ou autres, donnez un petit coup de pied pour obtenir des biscuits. Une fois au bout, un biscuit géant vous gêne appuyez sur (A) celui-ci tombera. Ensuite restez sur le chemin blanc, vous arriverez à hauteur de Winnie. Vous trouverez un bâton de sucette, en revenant un peu en arrière sur votre gauche. Une fois récupéré, appuyez sur (B) et libérez Winnie qui est collé sur le Caramel. Ensuite suivez Winnie qui est allez à votre point de départ du niveau. Demandez de l'aide à Winnie pour qu'il appuie sur le bouton de la bouteille. Une fois ceci fait la barbe à papa fondra, rentrez dans la maison. Pour battre l'éléphant, vous devrez lui faire une grimace, à une distance respectable appuyez sur (A) et faites (X+B) l'éléphant deviendra tout petit et vous laissera le passage libre. Passez par la nouvelle porte. Récupérez la bougie sur le gâteau, puis retournez à l'endroit où se trouvait une porte en chocolat, faites la fondre. Une fois de l'autre côté, parlez à « Coco Lapin » resté sur le chemin blanc et allez vers la ruche. Une fois de l'autre côté, faites une grimace au loup. Ensuite sur votre droite, se trouve une tablette de chocolat, repoussez le petit cube sur la ruche et les abeilles partiront du miel. Ensuite retournez voir « Coco Lapin » qui vous donnera une clef, allez dans la cuisine puis ouvrez le placard qui nécessitait l'usage d'une clef. Refaites peur à l'éléphant puis partez dans la chambre. Vous voici nez à nez avec un loup, faites-lui des grimaces et utilisez la clef sur le placard de droite. Récupérez le pot et retournez à la ruche. Une fois le pot rempli, revenez à votre point de départ et allez voir Winnie qui se trouve sur le caramel, quand vous l'avez sauvé. La mission est terminée.

Rêve de Petit Gourou.

Commencez par sortir de la maison où se trouve « Maman Gourou », allez faire des grimaces aux deux éléphants et récupérez le pot de peinture à côté de la cascade. Ensuite un dessin de l'éléphant, vous fera place nette et vous pourrez passer tranquillement. Une fois de l'autre côté, allez tout droit voir Tigrou. Vous contrôlerez celui-ci, attendez que l'éléphant ait fait le tour et prenez le chemin de gauche en passant la barrière. Sur votre droite se trouve un levier, appuyez sur (A) cela actionnera un autre levier. Continuez le chemin, évitez les 2 fouines avec les lampes et allez activer le levier du fond (A) la barrière s'abaissera. Vous reprendrez le contrôle de Porcinet. Faites peur à l'éléphant et allez au fond à droite. Faites peur aux 2 fouines et allez à la porte, « Petit gourou » vous signalera que vous devrez retourner à la maison chercher la clef pour ouvrir la porte. Retournez voir « Maman gourou » pour qu'elle vous donne la clef. Mais pour cela, vous devrez ramasser tous les biscuits qui se trouvent dans la maison. Une fois ceci fait retournez voir « Petit Gourou » et ouvrez la porte. Une fois à l'intérieur, récupérez la gomme et retournez à l'intersection où vous avez vu pour la première fois Tigrou, effacez les rochers qui gênent le passage. Une fois ici, faîtes des grimaces aux 4 éléphants et tirez sur les câbles qui entourent un pic. Cela libérera une abeille, faites-lui peur également, le dessin s'abaissera, allez voir Bourriquet. Sur votre gauche, se trouvent des languettes, réparez la 3e avec le pot de colle et le bout de carton, que vous trouverez auparavant. Ensuite tirez les 3 languettes et Porcinet ira prendre le bout de bois. Retournez à la cabane où se trouvait « Petit Gourou » réparez l'échelle. Tout au long, pour revenir dans la cabane, vous trouverez des éléphants, des abeilles ou des fouines. Soit vous les évitez, soit vous leur faites des grimaces, pour les faire disparaître au choix. Une fois dans la cabane réparez l'échelle et récupérez le ballon. Mais un méchant surgira et vous prendra le ballon. Vous devrez effrayer la porte pour qu'elle vous laisse passer. Une fois ceci fait, vous allez devoir faire un concours si on peut dire ça comme ça, contre celui qui vous a volé le ballon. Pas de technique spéciale, surtout refaites bien le bouton demandé pour faire la grimace. Vous devrez le faire pour 2 personnes. Une fois ceci fait, vous

récupérez le ballon. La mission est terminée.

Rêve de Maître Hibou.

Commencez par rentrer dans la pièce sur votre droite. Pour que les livres fassent un escalier, poussez les livres dans ce sens « Rouge Jaune Bleu » et le tour est joué. Montez en haut et vous contrôlerez Winnie. Evitez la première fois les fouines et les éléphants. Puis ensuite, les loups, passez sur la gauche et allez appuyer sur l'interrupteur. La porte s'ouvrira et vous reprendrez le contrôle de Porcinet. Vous avez le choix, soit vous la jouez Sam Fisher et vous passez l'autre porte qui se trouve tout au fond sur votre gauche, soit vous faites des grimaces à tous les éléphants et fouines pour passer tranquillement. Une fois de l'autre côté, vous devrez tuer les 2 loups grâce aux grimaces, pour que les 2 fouines immobilisées se brisent et vous laissent le passage libre. Vous vous retrouverez sur l'échiquier. Vous devrez bouger la pièce de droite, la tour. Complètement à droite et cela débloquera la porte. Sortez d'ici et allez vers la nouvelle porte qui s'est ouverte. Vous devrez retrouver 2 portraits qui appartiennent à Maître Hibou. Pour cela revenez sur la place et prenez sur votre gauche. Tuez le loup, puis prenez votre bougie que vous aurez ramassée dans la cabane de Maître Hibou et faites fondre le sceau. Une fois à l'intérieur, sur votre droite se trouve un cube, collez-le contre la pile de livres, ensuite montez et faites glisser celui du haut sur le soufflet. La feuille s'envolera et laissera une clef par terre, récupérez-la. Ensuite mettez la gomme sur l'extrémité de la règle, un mécanisme se produira et le tableau tombera. Récupérez-le et sortez de là. Une fois le premier tableau récupéré, ramenez-le à Maître Hibou. Ensuite revenez sur vos pas et partez dans la bibliothèque. Prenez la clef et débloquez la vitrine en plein milieu du couloir. Puis récupérez le bout de parchemin, une fois accompli, retournez sur la place et reprenez sur votre gauche. Recollez le bout de parchemin manquant sur la carte. Une fois dehors, faites des grimaces aux 2 fouines et au loup. Le totem tombera. Faites une grimace à l'arbre. Placez-vous sur la grosse croix, un coffre sortira du sable placez-le sous l'arbre, puis récupérez le tableau, retournez le mettre à son emplacement dans la cabane. Passez par le passage qui vient de s'ouvrir. Vous devrez allumer les 4 chandeliers, une fois ceci fait Porcinet ira récupérer le livre des souvenirs et le donnera à Maître Hibou. La mission est terminée.

Rêve de Bourriquet.

Commencez par faire une grimace à l'arbre pour continuer l'aventure. Vous verrez une citrouille sur un tapis, poussez-la complètement sur votre gauche. En soulevant le tapis vous trouverez une clé rouillée. Retournez sur votre point de départ et ouvrez la porte sur votre gauche, Porcinet récupère une cloche. Ensuite retournez où vous avez trouvé la clef, faites peur aux deux loups et placez la cloche sur le support. Un passage secret dans le sol s'ouvrira, descendez les escaliers. Faites peur aux 2 éléphants et passez la porte. Vous verrez bourriquet très triste. Pour l'aider prenez la première porte sur votre droite. Vous devrez redresser les 5 tableaux de Bourriquet, pour déclencher une porte qui se trouve derrière le rideau noir. Mais celui-ci est bloqué. Pour l'ouvrir, sortez de cette pièce et prenez le chemin au milieu de vous. Faites peur aux 2 fouines. Et poussez le chariot sur la corde. Cela ouvrira le rideau, retournez dans la toute première pièce et le rideau sera ouvert. Allez dans la salle de bain faites peur à la fouine. Fermez toutes les valves rouges et de la baignoire puis de l'évier. Vous récupérez une valve rouge, retournez dans la pièce où l'eau jaillissait. Mettez la valve sur la fontaine, la boule jaune tombera, vous avez plus qu'à la récupérer. Maintenant prenez la 3e sur votre gauche, une fois dans la pièce, faites peur aux 2 fouines. Ensuite vous verrez 3 statues, dans l'ordre celle d'en haut à droite va en bas à droite. Celle du milieu à droite va à gauche et celle de gauche va à droite. Cela débloquera la porte aux cristaux qui se trouve dans la pièce du milieu. Allez y et franchissez la pièce aux cristaux. Vous voici dehors, allez au fond et récupérez le tir bouchon. Ensuite faites peur aux 2 éléphants et retournez dans la pièce où vous avez replacé les statues. Débouchez la bouteille et récupérez la couleur rouge. Ensuite allez tout droit et traversez le tableau. Allez vers la table et vous devrez attraper la plume. Une fois ceci effectué, retournez dans la toute première pièce où les 2 mains tiennent la boule bleue et faites-lui glisser la plume sur les bras. Ensuite retournez voir Bourriquet. Les couleurs seront, de nouveau là, mais le vent aura éteint toutes les torches, allez voir « Petit gourou » pour qu'il vous prête sa torche. Revenez où se trouvait Bourriquet et rallumez toutes les torches. Vous devrez faire peur à une porte, ensuite vous devrez faire peur à un éléphant qui chante. Une fois ceci effectué, vous devrez le refaire une 2e fois. Puis une 3e. La mission est terminée.

Rêve de Coco Lapin.

Commencez par aller chercher la pelle au fond à gauche. Ensuite rentrez dans le terrier. Faites peur à la fouine et à l'éléphant. Ensuite passez par le passage qui vient de s'ouvrir. Ensuite, récupérez du blé, sur votre droite et retournez

dehors. Et prenez cette fois-ci le chemin sur votre droite après la voix ferrée. Faites peur à la fouine et allez voir Tigrou au fond à droite. Vous prenez le contrôle de Tigrou, faîtes attention à la fouine qui rode avec la lampe et allez au fond à droite en suivant le chemin. Pour cette 2e partie ce sera un peu plus difficile, commencez par avancer tout doucement et à vous planquer derrière les arbres. Attendez que les 2 fouines aux lampes aient fini de patrouiller, passez et arrivez devant l'éléphant, ralentissez le pas et une fois ceci fait, sautez sur le radeau. Vous reprenez le contrôle de Porcinet. Vous ne préoccupez pas de la fouine, suivez le chemin et sur votre droite se trouve un endroit pour déposer les graines, faites-le et le corbeau vous donnera la clef. Retournez dans le terrier et allez à la porte qui se trouve en face de vous, débloquez-la. Une fois à l'intérieur ramassez 4 petites roues et vous en obtiendrez une grosse. Ensuite faites peur aux 2 éléphants et retournez dans le terrier et tournez à droite. Vous voici dans la pièce où il manquait le mécanisme, mettez-le. Vous devrez activer les 3 leviers rouges. Une fois ceci fait retournez voir Coco Lapin. Prenez la clef en fer qui est tombée du conduit et allez ouvrir le petit portail qui se trouve derrière le tapis roulant. Actionnez les 3 petites manettes au sol, un haricot géant sortira du sol. Montez-y, faites peur à la fouine et à l'éléphant. Ensuite pour prendre la manivelle, poussez le premier bloc au milieu de celui de gauche sur votre gauche ensuite celui que vous avait poussé en premier sur votre droite et récupérez la manivelle. Retournez voir Coco Lapin. Et prenez le chemin sur votre droite, traversez la rivière une fois dans l'autre niveau, allez où Tigrou a pris le radeau et placez la manivelle sur le socle. Une plate-forme descendra passez de l'autre côté. Faites peur aux 2 éléphants mécaniques et allez récupérer la clef dans la grange. Ensuite retournez où le haricot magique a poussé et utilisez la clef pour ouvrir la cabane. Une fois à l'intérieur prenez sur votre droite et utilisez la pelle pour mettre le charbon dans la machine. Refaites quelques pas en arrière et activez celle-ci. Redescendez voir Coco Lapin. Activez le chariot, puis appuyez-vous contre le petit socle par terre cela relèvera la barrière. Ensuite suivez Coco Lapin. Cette fois-ci appuyez sur les 2 petits socles pour que la barrière se lève. Passez dans l'autre niveau et faites de même, vous aurez le premier interrupteur sur votre gauche et l'autre en face de vous. Passez dans le niveau suivant, les interrupteurs se trouvent, en bas à droite et l'autre à côté de l'éléphant qui dort. Passez dans le niveau suivant. Et vous aiderez Coco Lapin à mettre ses carottes à l'abri. Une fois ceci fait. La mission est terminée.

Rêve de Tigrou.

Continuez tout droit, puis prenez le chemin de droite. Vous voici devant, un manège, actionnez le levier sur votre droite, pour que le soleil face fondre la neige devant la grotte. Une fois ceci fait récupèrez le pot de miel, le ballon et le balai pour dégager les feuilles. Une fois le ballon récupéré revenez en arrière et utilisez-le sur la partie du pont qu'il manque. Porcinet s'envolera et ira appuyer sur le bouton qui rétablira la passerelle. Une fois de l'autre côté, faites peur à l'éléphant et dégagez le tas de feuilles. Passez par l'ouverture et récupérez la pelle sur votre droite. Ensuite retournez dans la grotte et faites peur aux 2 fouines. Allez au fond à la 2e grotte et dégagez le passage grâce à votre pelle. Une fois dans la grotte, passez le pont et continuez tout droit et allez voir Coco Lapin. Traversez les 2 petits ponts et sur votre droite se trouve la graine que recherche Coco Lapin. Donnez-lui et en retour il vous donnera une bouilloire d'eau chaude. Vous verrez Winnie qui réclame un pot de miel, donnez-lui le vôtre. Vous contrôlerez Winnie, commencez par éviter la fouine et prenez le premier pont sur votre droite, puis le suivant et allez dans la grotte au fond à droite. Vous voici dans un labyrinthe, donc prenez sur votre gauche et évitez l'éléphant, ensuite prenez sur votre droite et engouffrez-vous dans la grotte. Allez tout droit et allez sur le pont. Winnie dévalera la pente en glissant et il dégagera le passage. Vous reprenez le contrôle de Porcinet. Allez vers le pic de glace au fond et utilisez la bouilloire dessus. Vous récupérez une graine de feu et allez dans la grotte au fond à droite. Même chemin, mais personnages différents, vous devrez aller dans la grotte, prenez sur votre droite puis sur votre gauche. Evitez l'éléphant et reprenez sur votre droite pour aller dans la grotte. Une fois de l'autre côté, faites peur aux 2 fouines, puis la barrière s'abaissera. Allez mettre la graine de feu, dans la terre. Ensuite poussez la caisse à côté de la fleur, tirez sur le nuage qui fera grandir considérablement la fleur. Remontez sur la caisse et vous serez projeté grâce à la fleur dans la cabane de Tigrou. Récupérez le fer et retournez au labyrinthe où se trouvaient les éléphants, vous trouverez une cible, utilisez l'aimant et récupérez la flèche. Retournez à la cabane de Tigrou et percez le ballon. Une fois le ballon crevé, prenez sur votre gauche et récupérez le billet par terre. Retournez où vous avez dégagé la première fois un tas de feuilles et prenez sur votre gauche pour aller au carnaval. Vous devrez retourner dans chaque niveau pour retrouver des plaques des quatre saisons « Hiver, Printemps, Automne, Eté » vous les trouverez très certainement sur vos ennemis, une fois ceci fait ils apparaîtront sur des socles en bois, vous n'aurez plus qu'à les récupérer. Une fois ceci fait la porte de la maison hantée s'ouvrira. Vous devrez faire peur à 3 tennismen grâce à vos grimaces. Tigrou retrouvera ses belles rayures, vous aurez aidé vos amis un par un avec des histoires différentes. Quelle belle fin. Mais non, l'eau risque de blesser vos amis.

Mission Spéciale.

Commencez par ramasser, le ballon, le pot et le livre. Donnez le livre à Maître Hibou sur votre droite. Ensuite utilisez le pot de miel sur votre gauche, Porcinet rejoindra l'autre berge. Faites peur à l'éléphant, Winnie vous fera traverser l'eau. Ensuite utilisez le ballon en face de vous. Il vous fera tomber l'arbre, faites peur à l'abeille et allez voir Petit Gourou. Ensuite, montez sur la planche tigrée et faites peur au tennisman, Tigrou est tiré d'affaire. Récupérez la carotte sur le terrain et descendez le versant, pour faire tomber le tas de carottes. Ensuite faites peur à l'éléphant qui chante et Coco Lapin est tiré d'affaire. Prenez le pinceau et faites tomber les 3 pierres. Et sauvez bourriquet de la fouine. Une fois vos amis sauvés, vous devrez vous battre contre une ombre, faites-lui toutes les grimaces possibles que vous aurez apprises, pour la battre. Une fois battue, tous vos amis vous remercieront.

Les Chevaliers de Baphomet : Le Manuscrit de Voynich

© THQ / Revolution Software 2003

BONUS

Finissez le jeu et sauvegardez pour accéder aux différents bonus (Artworks...) qui s'afficheront dans le menu "Extras" des Options.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

S'il aura fallu attendre de nombreuses années pour retrouver Nico et Georges, disons que le plaisir de la découverte, la verve des protagonistes et l'humour propre à la série, n'auront pas réussi à masquer les carences de ce titre. Malgré cela, c'est avec un réel plaisir que les fans de la première heure se seront replongés dans l'aventure et celà méritait bien une petite solution faite maison.

Chapitre 1 : Congo 1

L'histoire commence alors que Georges vient de s'écraser en avion au beau milieu du Congo. Votre premier souci va être de s'échapper de la carlingue brinquebalante avant que celle-ci ne tombe du haut d'une falaise. Tout d'abord, actionnez la ceinture de sécurité pour vous dégager. Au premier plan à gauche, ramassez la **bouteille de bière**. Maintenant, vous allez devoir pousser la lourde caisse au fond de l'avion. Défaites la boucle puis poussez-la au premier plan. Ceci fait, vous pouvez maintenant aller dans le cockpit pour retrouver Harry. Fouillez-le pour trouver son **décapsuleur** (et dire que c'est lui qui pilotait l'avion !). Passez dans l'inventaire et combinez le décapsuleur et la bouteille de bière. Utilisez la bouteille de bière ouverte sur Harry. Prenez l'extincteur et utilisez-le sur la vitre brisée de l'appareil puis essayez de sortir. Parlez alors à Harry pour faire en sorte que ce dernier aille à l'arrière de l'avion pour répartir les poids. Sortez par l'issue de fortune, autrement dit la vitre brisée. Rejoignez Harry. C'est parti pour une petite séance de grimpette. Le but du jeu va être de rejoindre une grotte située plus haut. Pour ce faire, il suffira simplement de longer des corniches, de sauter sur des rebords, de vous agripper, etc. Inutile de détailler cette partie sachant que vous ne pouvez pas mourir et que le chemin est des plus linéaires. Arrivé devant la grotte, passée une cinématique, nous nous retrouvons à Paris dans la peau de la belle Nico.

Chapitre 2 : Paris 1

Prenez le **crayon** accroché au tableau d'affichage. Ouvrez la porte-fenêtre pour vous retrouver sur un balcon. Tirez le piédestal, passez de l'autre côté, poussez-le, montez dessus puis agrippez-vous à la gouttière pour vous rendre sur l'autre balcon situé à gauche. La fenêtre étant fermée, longez la balustrade pour atteindre le balcon suivant. Ouvrez la porte-fenêtre avec votre carte de presse. Examinez les lieux puis ouvrez la porte à gauche. Fouillez le cadavre pour trouver la **carte de visite de Vernon**, ramassez la **douille** par terre puis examinez un peu la pièce. Rendez-vous dans la cuisine. A ce moment, une mystérieuse tueuse va essayer de vous abattre. Appuyez sur le bouton d'action quand une petite main apparaît à l'écran. Réitérez ceci lorsqu'une seconde icône (la porte de frigo) apparaît pour que Nico se sorte de cette mauvaise situation en mettant en fuite la tueuse. Rentrez à nouveau dans l'appartement. Ecoutez les

messages sur le répondeur. Prenez le **relevé de compte** dans la poubelle à droite. Soulevez le tapis se trouvant à l'intersection de la cuisine et du salon. Tirez la latte de bois pour découvrir un coffre. Vous ne pouvez pas l'ouvrir pour l'instant. Sortez par la porte de la cuisine. Descendez l'escalier de secours. Prenez le **journal** près des poubelles. Grimpez par dessus le mur en face de vous (notez le petit clin d'œil des développeurs aux anciens épisodes quand Nico essaie d'utiliser la gouttière pour grimper sur le mur !). Ramassez la **perruque** et examinez-la. Grimpez de l'autre côté du mur. Pour avoir des informations sur la tueuse, allez discuter avec la femme de ménage et le skater. Vous pourrez trouver la petite amie de Vernon dans le parc "gardé" par la pervenche. Discutez avec cette dernière en épuisant tous les sujets de conversation. Une cinématique s'enclenche alors. Discutez enfin avec l'inspecteur.

Chapitre 3 : Congo 2

Retour au Congo avec mister Stobbart... Avec deux "B" ! Parlez à l'homme gisant sur le sol. Vous trouverez une **carte d'identité** sur lui. Sur la table située en contre-bas, se trouvent une **carte postale de Glastonbury** et une **loupe**. Examinez la carte postale pour avoir un commentaire de Georges. Poussez la caisse sur le bouton pressoir pour ouvrir la porte fermée. Rentrez dans la pièce et utilisez le levier de la machine. Suite à l'explosion, ramassez le **levier métallique** sur votre droite. Vous pouvez, si vous le voulez, jeter un oeil par l'interstice dans le mur pour voir ce qui vous attend dehors. Utilisez le levier métallique dans le trou à l'entrée de la pièce. Tirez le levier puis prenez le. Maintenant, il va falloir pousser la caisse contre le mur où se trouve une ouverture, un peu en hauteur, près de la machine du professeur. Montez sur la caisse puis passez par l'ouverture. Utilisez le levier sur le **nid** à droite. Ramassez-le. Sortez de la grotte en passant par la gauche, en longeant le mur et en vous agrippant à la paroi. En examinant la statue, Georges va découvrir du bois calciné. Utilisez le nid avec le bois puis servez-vous de la loupe pour allumer un feu. Dirigez-vous rapidement vers la jeep et appuyez sur "Action" pour sauter dedans.

Chapitre 4 : Glastonbury 1

Une fois arrivé dans la charmante bourgade, parlez au colonel Butley qui se tient sur le trottoir puis à Eamon O'Mara assis sur un banc (un des dialogues les plus drôles du jeu !). Epuisez tous les sujets de conversation. Allez parler à la voyante Zazie qui tient boutique en bas de la rue. Dirigez-vous à la boutique Cosmic Faerie. Examinez attentivement ce qui traîne dans la boutique. Regardez les livres de poésie sur le comptoir. Parlez à Tristan. Une fois encore, épuisez tous les sujets de conversation. Il vous donnera alors un exemplaire du **livre de poésie** qu'il a écrit (enfin si je puis dire !). Sortez. Combinez la barre métallique et le livre de poésie pour récupérer **trois pièces d'argent**. Allez parler à Eamon pour que ce dernier rentre dans une colère noire et aille voir Tristan. Vous revoilà au Cosmic Faerie. Montez à l'étage en attendant quelques instants pour ne rien manquer de la conversation entre Tristan et Aemon. Parlez à Melissa Butley. Redescendez pour parler à Tristan. Au terme de cette conversation, Tristan vous donnera le **caleçon de Bruno**. Allez voir Madame Zazie, la voyante qui se trouve en bas de la rue. Donnez-lui les pièces d'argent. Questionnez-la sur la carte postale puis donnez-lui le caleçon sale. Une fois sorti de cette séance de voyance, dirigez-vous devant la porte qui se trouve au bout d'une petite ruelle à gauche du bar. Vous vous apercevez que celle-ci est bloquée. Parlez à Eamon pour que celui-ci vous aide à défoncer la porte. Un homme vêtu d'une bure s'enfuit d'une grange. Direction cette fameuse grange. Vous voici devant la première énigme Tomb Raideresque ! Poussez la caisse de gauche une fois vers le haut puis à droite. Poussez celle de droite deux fois vers le bas et trois fois à gauche. Grimpez sur la caisse près de vous, poussez la caisse la plus haute. Descendez. Mettez maintenant la caisse qui est au premier plan contre le mur de la grange, juste devant les deux caisses surélevées. Montez sur les caisses, poussez la caisse contre le mur de la grange, montez dessus et entrez dans la grange. Allez détacher Bruno puis sortez. Parlez avec Bruno en épuisant tous les sujets de conversation.

Chapitre 5 : Paris 2

Home sweet home pour Nico. Ecoutez les messages sur le répondeur. Après avoir jeté un œil à l'appartement, être passé par les WC, sortez et retournez à l'appartement de Vernon. Montez par l'échelle de secours. Examinez la porte. Utilisez le journal sous la porte, le crayon dans la serrure puis récupérez la **clé de la cuisine de Vernon**. Utilisez-la pour ouvrir la porte. Une fois dans la cuisine, ramassez un **mouchoir** près de la poubelle à droite. Rendez-vous dans la chambre de Vernon pour parler à Béatrice, la girl-friend de Vernon. Donnez-lui le mouchoir et parlez-lui du coffre-fort.

Vous allez maintenant pouvoir ouvrir le coffre grâce à la date d'anniversaire donnée par Béa. Ramassez le **DVD** et le **diagramme**. Sortez, descendez l'échelle de secours. Un peu plus loin, vous allez devoir éviter une voiture en appuyant encore une fois sur le bouton "Action" quand une petite icône apparaîtra. Retournez à votre appartement. Utilisez le DVD dans votre lecteur qui se trouve sur la table. Téléphonez par la suite à André. Une fois que votre ami sera là, épuisez tous les sujets de conversation. Appelez alors votre boulot. Parlez encore à André puis sortez pour vous rendre au théâtre. Une fois devant le théâtre, allez sur la droite puis tout au bout de la ruelle à gauche. Dans la Jaguar qui se trouve au bout, vous trouverez un masque. Retournez sur vos pas et montez sur l'échafaudage. Vous allez devoir, dans un premier temps, aller derrière un grand panneau. Pour cela, montez l'échelle, allez tout au bout de l'échafaudage puis montez. Montez à nouveau. Descendez puis montez à l'échelle en face de vous. Défaites la corde qui retient le panneau. Revenez sur vos pas et sautez au dessus du trou, près d'une échelle. Poursuivez, servez-vous de la caisse pour atteindre un endroit en hauteur puis faites basculer le panneau. Marchez sur le panneau puis montez à l'échelle de l'autre côté. Prenez une autre échelle à votre gauche et descendez. Passez par la porte de droite. Passez par le couloir à votre gauche et descendez les marches. Arrivé au niveau du comptoir, Nico va se cacher automatiquement derrière celui-ci. Une cinématique s'enclenche.

Chapitre 6 : Paris 3

C'est au tour de Georges de visiter la capitale. Allez vers le fond de l'écran et passez sous le porche. Poussez la caisse pour l'amener entre le mur et la benne à droite. Montez dessus et poussez le couvercle de la benne. Montez sur la benne, examinez la fenêtre cassée, ouvrez-la puis entrez. Une fois dans la pièce, passez par la porte au fond. Prenez la porte au fond à gauche. Une fois entré, poussez la caisse de gauche vers les deux autres à droite. Tirez la caisse dans le coin opposé puis poussez-la à gauche de la première caisse que vous avez poussée. Montez dessus et tirez la caisse du haut. Actionnez l'interrupteur. Poussez à nouveau la caisse qui est en hauteur pour la remettre où elle se trouvait au départ. Tirez la caisse du milieu vers vous. Descendez par la trappe ainsi révélée. Continuez dans le couloir, grimpez aux deux échelles que vous trouverez. Passez par la porte qui se trouve à droite de la scène. Montez à l'échelle. Allez à droite et défaites le noeud qui retient le système d'éclairage. Agrippez-vous à ce dernier pour passer de l'autre côté de la scène. Faites le tour de l'échafaudage puis détachez les deux sacs de sable pour en faire tomber un sur le truand. Passées les retrouvailles entre Nico et Georges, descendez de la scène et revenez au comptoir où s'est fait capturer Nico. Ramassez le **gobelet en carton**. Repartez maintenant devant la scène et prenez la porte de gauche, descendez les escaliers. Tournez deux fois à gauche. Ramassez un **bâtonnet de maquillage** qui traîne sur une caisse. Remontez et utilisez le bâtonnet dans le gobelet puis faites chauffer le tout à l'aide d'un projecteur sur la scène pour obtenir du **maquillage fondu**. Descendez à nouveau. Prenez à gauche et à la bifurcation allez à droite pour pouvoir entrer dans une loge. Jetez un oeil dans les environs pour découvrir entre autres un coffre-fort. Sortez puis prenez à gauche jusqu'à vous retrouver devant une porte en fer au bout du couloir. Ouvrez-la, descendez les marches. En continuant à gauche vous trouverez un cadavre. Vous pouvez d'ailleurs le fouiller. Revenez sur vos pas pour trouver une porte à gauche. Ouvrez-la et entrez dans la pièce. Utilisez le maquillage fondu pour huiler la poutre rouge. A l'aide de Nico (en passant dans l'inventaire et en "utilisant" Nico), déplacez la poutre rouge pour faire tomber le coffre qui s'ouvre en révélant tous ses secrets. Ramassez donc la **carte d'accès** et l'**artefact serti de cristaux**. Sortez, prenez à droite et allez ouvrir la porte blindée grâce à la carte d'accès. Prenez l'ascenseur. Poursuivez dans le couloir et ramassez la **pierre Omega** prisonnière du halo d'énergie. Rebroussez chemin, une cinématique va alors s'enclencher. Courez vite vous suspendre à la falaise à côté de Nico pour ne pas vous faire voir. Allez à gauche, remontez puis courez rapidement dans le couloir pour échapper à Petra. Prenez l'ascenseur. Utilisez le décapsuleur pour bloquer la porte d'ascenseur. Revenez au niveau où vous avez trouvé le bâtonnet de maquillage. Montez sur le monte-charges et actionnez-le. Descendez de la scène et sortez de la pièce en passant par l'ouverture par laquelle Georges est arrivé, en haut à droite de la salle de commandes. Et une cinématique, une ! Une fois dans l'appartement de Nico, discutez avec tout le monde en épuisant tous les sujets de conversation.

Chapitre 7 : Congo 3

Et vous voici de nouveau au Congo, décidément. Utilisez le levier métallique pour ouvrir la porte cadenassée. Comment ça, ça ne fonctionne pas ?! Bon et bien demandez de l'aide à Nico et pendant qu'elle pousse la porte, utilisez le levier métallique pour casser le cadenas. Rentrez par la porte maintenant ouverte. Passez dans la pièce suivante et utilisez la pierre Omega sur la porte. Empruntez le couloir. Vous voici devant un premier piège. Pour éviter les pics, agrippez-vous

à un rebord et traversez la pièce. A droite, se trouve le mécanisme qu'il va falloir arrêter grâce à la barre métallique. Pour fouiller le cadavre qui se trouve au centre de la pièce, utilisez les deux blocs de pierre en les poussant et en les tirant de façon à ce que les pics ne vous touchent jamais. En gros, Georges se trouvera constamment entre les deux blocs qui lui serviront de bouclier. Ramassez l'**écharpe ancienne** puis examinez-la. Vous découvrez une **tablette de métal**. Passons donc au piège suivant. Vous allez devoir traverser une pièce remplie de symboles. Le but du jeu est de dire à Nico sur quel symbole marcher, parmi 4 différents, pour qu'elle vous ouvre le chemin. Voici la marche à suivre :

Poisson
Scorpion (s'arrêter à la première dalle uniforme)
Serpent
Poisson
Oiseau
Scorpion
Serpent (à ce niveau, prenez la direction Ouest en allant vers la gauche)
Oiseau
Poisson
Scorpion
Serpent

Montez sur le mur. Passez par l'ouverture en face de vous. Sautez dans le trou et descendez. Passez par l'ouverture dans la roche pour vous retrouver dans une grotte. Vous voilà encore devant une de ces satanées énigmes à la Tomb Raider. Allez ainsi à gauche devant les deux caisses. Poussez la caisse en hauteur vers la gauche puis tirez celle du bas vers vous. Amenez-la complètement à gauche en la tirant vers vous deux fois, neuf fois à gauche, quatre fois en haut et deux fois à droite. Amenez maintenant la caisse de droite vers la gauche, entre les deux blocs de pierre adjacents au mur du fond. Montez dessus puis tirez la pierre de gauche vers vous jusqu'à l'amener vers la droite au bord de la plate-forme de pierre. Ramenez maintenant la pierre qui est entre les deux blocs de pierre à droite juste en dessous de la pierre que vous venez de mettre au bord de la plate-forme. Montez dessus puis tirez deux fois la pierre en hauteur, passez de l'autre côté, poussez-la une fois puis tirez-la une fois vers vous. Passez de l'autre côté puis poussez-la une fois. Ce qui vous reste à faire maintenant est très simple. Vous allez devoir ramener la pierre la plus à gauche à son emplacement de départ. Une fois ceci fait, repositionnez également l'autre pierre de gauche à son emplacement initial, montez dessus puis faites passer la pierre la plus en hauteur à droite sur le rocher instable. Voilà, vous pouvez maintenant sauter de l'autre côté. Passez par l'ouverture. Vous voici devant une immense salle. En allant à droite, vous trouverez un pupitre de commandes. Voici ce qu'il conviendra de faire. Tournez deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre, actionnez, tournez une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, actionnez, tournez une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, actionnez, tournez une fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, actionnez, actionnez à nouveau, tournez deux fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, actionnez. Une fois la machinerie en place, partez vers la droite et passez par l'ouverture. Dans l'autre pièce, allez actionner le panneau de contrôle qui se trouve en haut à gauche. Tournez maintenant le cristal de droite (celui qui brille) trois fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Tournez le second cristal illuminé pour que le rayon touche le cristal du bas. Tournez à présent le cristal du bas vers la droite. Faites en sorte que le cristal de droite touche le cristal qui se trouve en haut. Ensuite, tournez le cristal du haut de façon à ce que le rayon touche la machine de gauche. Une fois le passage révélé, allez chercher Nico. Vous voici de retour dans la pièce aux cristaux. Notez que quatre cristaux forment un carré d'énergie. Tournez le cristal du bas à gauche une fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Le rayon va alors toucher un cristal qui se trouve à gauche. Faites en sorte que le rayon touche le cristal qui se trouve à gauche du cristal précédent puis enfin tournez le cristal pour que le rayon d'énergie touche le cristal de droite. Le Rayon pointe alors vers la pièce métallique. Retournez dans la pièce où vous avez assemblé la machinerie. Sur le côté droit de la machine se trouve un boîtier de commandes.
Actionnez-le pour inverser le flux énergétique (celui-ci va alors tracter au lieu de pousser) puis revenez dans la pièce aux cristaux. Il va falloir maintenant actionner les deux boîtiers de commandes, à droite et à gauche, en parfaite synchronisation à l'aide de Nico pour ouvrir une porte. Franchissez-la. Continuez votre bonhomme de chemin jusqu'à atterrir dans une pièce avec une porte fermée. Utilisez la tablette de métal dans la cavité à gauche puis très vite maintenez-la grâce à l'écharpe. Nico va alors se proposer de maintenir la tablette pour que vous puissiez passer par la porte. Une fois de l'autre côté, allez récupérer la **pierre Alpha**. Rebroussez alors chemin pour retrouver Nico. Sortez. Une cinématique va alors s'enclencher avec Petra qui, en bonne tueuse professionnelle, va vous menacer de...TA DA... Son index !! Encore merci aux nombreux bugs du jeu ! Courez pour éviter les stalactites.

Chapitre 8 : Paris 4

Passée la cinématique, vous revoici au théâtre. Retournez au sous-sol en passant par la porte à gauche de la scène. Rendez-vous dans la loge, là où se trouvait le coffre-fort. Laissez-vous tomber dans le trou au plancher. Sortez, allez au fond de l'écran, tournez à droite puis passez la porte qui se trouve à droite. Fouillez la pièce si vous le désirez. Quand Flap va vouloir vous étrangler, appuyez sur le bouton "Action" pour vous dégager de son emprise. Passez dans la pièce du fond. Examinez puis "actionnez" les documents se trouvant sur le bureau.

Chapitre 9 : Prague 1

Arrivé devant le château, parlez avec Nico en épuisant tous les sujets de conversation. Allez appuyer sur l'interrupteur près de la porte d'entrée du château. Un garde arrive alors et vous rembarre. Parlez donc avec Nico pour que celle-ci appuie à son tour. Pendant que votre belle va divertir le garde (attention dialogue croustillant !), profitez-en pour vous infiltrer dans le château. Grimpez sur le mur de gauche pour vous retrouver de l'autre côté. En faisant attention au garde, grimpez sur le mur de gauche suivant puis sautez. Allez maintenant dans la petite cour à gauche balayée par un faisceau lumineux. Fouillez les poubelles pour trouver un **bout de ficelle**, du **papier d'aluminium** et un **hamburger entamé**. Passez maintenant sous le petit porche pour arriver dans un endroit où se trouvent plusieurs caisses. Poussez la caisse en hauteur sur la caisse de droite puis utilisez la caisse la plus basse pour la mettre entre les deux caisses superposées et le mur. Poussez la caisse en hauteur. Montez sur les deux caisses superposées pour atteindre le chemin de garde en hauteur. Allez à la droite de Georges et montez sur le petit rebord. Progressez jusqu'à atteindre l'autre côté du bâtiment et descendez sans vous faire voir du garde. Allez à gauche puis passez au bout à droite sous le porche en attendant que le garde ait le dos tourné. Encore des caisses ! Tirez celle qui est la plus à droite une fois, tirez la suivante vers la droite, poussez la suivante vers le fond de l'écran et poussez enfin la caisse la plus à gauche vers la gauche. Montez dessus et sautez par dessus le muret. Donnez le hamburger entamé au chien dans le chenil puis attendez que le garde ait le dos tourné pour vous faufiler derrière lui en marchant à tâtons. Une fois dans la grande cour, prenez à droite et longez le mur jusqu'à vous retrouver devant la grille où vous retrouverez Nico. Continuez votre chemin à droite, en longeant toujours le mur, jusqu'à trouver une jeep. Ramassez la **télécommande**. Revenez devant la grille et utilisez la télécommande pour ouvrir les portes. Rebroussez chemin avec Nico jusqu'à vous retrouver devant un endroit entouré par de la taule et des barbelés. Dites à Nico d'appuyer sur le bouton à droite. Pendant ce temps, entrez dans l'enclos, ramassez le **bout de charbon** à droite (qui vous servira en fonction de la façon dont Nico entrera dans le château) et le **cric** qui coince la porte. Revenez du côté de la jeep. Utilisez le cric pour l'abaisser et poussez la voiture contre le mur. Allez maintenant du côté de la voiture noire. Montez dessus puis utilisez le cric pour ouvrir la fenêtre. Demandez alors à Nico de se faufiler. Pour votre part, revenez au niveau de la jeep. Montez sur le capot pour atteindre le chemin de garde. Grimpez à la gouttière de gauche.

Chapitre 10 : Prague 2

Montez les escaliers et ouvrez la porte de la cave. Montez les escaliers, longez le couloir et prenez à droite au fond. Passé la cinématique, prenez à gauche jusqu'à vous retrouver dans un couloir avec un superbe tapis rouge. Allez au bout de ce couloir et rentrez dans la chambre de Petra. Ouvrez la malle au pied du lit. Ramassez le **séche-cheveux**. Ouvrez la malle derrière le paravent. Ramassez la **perruque brune**. En examinant la malle d'un peu plus près, vous découvrirez un compartiment secret. Utilisez alors le crayon pour l'ouvrir. Ramassez la **pierre à aiguiser**. Rebroussez chemin, au niveau de l'entrée de la cave. Allez complètement à gauche pour entrer dans la cuisine. Discutez avec le cuisinier et offrez-lui la pierre à aiguiser. Emparez-vous de la **bouteille d'eau de javel**. Retournez dans la chambre de Petra. Allez dans les WC et utilisez la perruque et l'eau de javel dans le lavabo. Utilisez alors le sèche-cheveux sur la perruque. Sortez et rendez-vous dans le hall d'entrée.

Chapitre 11 : Prague 3

Positionnez la caisse contre le mur à gauche de façon à atteindre le chemin en hauteur. Montez les escaliers et passez par dessus le petit muret à droite. Poussez le dragon et poursuivez. Vous allez ensuite vous retrouver juste au dessus d'un balcon. Laissez-vous alors tomber. Agrippez-vous au tuyau à gauche et laissez-vous tomber une fois passé de

l'autre côté. Rentrez par la fenêtre ouverte. Poussez la caisse en hauteur vers le mur du fond. Tirez alors la caisse en dessous vers la droite puis positionnez-la entre les deux caisses qui sont contre le mur du fond. Tirez la caisse en hauteur vers la droite. Enfin, tirez la caisse la plus à gauche vers vous. Vous pouvez enfin sortir de la pièce par le petite passage. Une fois dehors, allez au fond de l'écran et descendez l'escalier jusqu'à vous retrouver dans un petit jardin. Continuez tout droit et ramassez la **boîte de conserve**. Retournez dans la pièce pleine de caisses et utilisez la boîte de conserve sur la lampe à huile préalablement ouverte pour récupérer le précieux liquide. Revenez dans le petit jardin. Essayez d'ouvrir la grille puis utilisez l'huile sur cette dernière pour lubrifier les gonds. Ouvrez la grille et passez par l'ouverture.

Chapitre 12 : Prague 4

Grimée en Petra, discutez avec les gardes. Examinez la porte verrouillée puis parlez au garde qui est assis pour obtenir des informations sur le chef de la sécurité. Répondez négativement quand il vous demande si vous avez déjà une carte de sécurité. Pour trouver le chef de la sécurité, vous allez devoir sortir. Allez à droite pour atteindre le patio puis continuez tout droit pour passer par l'ouverture de droite gardée par un soldat. Vous trouverez le chef de la sécurité un peu plus loin qui vous donnera une **carte invalide**. Revenez dans le hall d'entrée et prenez la porte de gauche pour trouver une technicienne. Discutez avec elle pour qu'elle reprogramme votre carte invalide. Vous voici en possession d'une **carte validée**. Sortez et utilisez la carte validée sur le lecteur de carte pour ouvrir la porte verrouillée. Descendez les marches et suivez le couloir.

Chapitre 13 : Prague 5

Poussez la machine à laver sur le chariot puis poussez le tout contre la porte fermée. Suivez le couloir. A la première intersection, prenez à droite puis continuez jusqu'à vous faire assommer par Nico. Revenez un peu en arrière pour ouvrir la porte fermée grâce à Nico. Entrez dans les vestiaires et prenez un **uniforme de garde**. Sortez, prenez deux fois à gauche et passez devant le poste de garde. Continuez et entrez dans la cellule ouverte. Vous allez devoir ici placer les caisses de façon à créer un escalier pour atteindre la grille en hauteur. Ecoutez à la grille. Après la cinématique, utilisez la pièce d'argent pour dévisser la grille. Demandez à Nico de passer par l'ouverture. Ouvrez alors la porte de la pièce dans laquelle se trouvait Bruno et appuyez sur le bouton, sous le bureau, pour découvrir un passage. Sortez du bureau. La cinématique terminée, vous voilà de retour à Paris.

Chapitre 14 : Paris 5

Une fois la cinématique terminée, vous voilà dans un endroit que vous reconnaîtrez sûrement, enfin surtout ceux qui ont joué au premier épisode. Arrêtez la batterie derrière l'ouvrier. Quand il aura le dos tourné, allez prendre dans son sac la **clé des égouts**. En montant sur l'échafaudage, vous vous ferez vite rembarrer par la dame pipi. Allez discuter avec elle. Une fois qu'elle sera retournée près des gogues, montez à nouveau sur l'échafaudage, montez à l'échelle puis allez prendre la **corde** au bout en descendant au second niveau. Utilisez maintenant la clé des égouts sur la plaque près du camion. Flobbage va alors vous parler. En discutant avec lui, vous apprendrez que son acolyte, Alphonse, déteste les tremblements de terre. Combinez donc la clé d'égout et la corde puis attachez ceci au camion. Allez parler à Alphonse pour que le camion démarre et que la plaque d'égout saute. Rentrez dans les égouts. Suivez le chemin jusqu'à une porte avec un crâne. Utilisez le **cylindre en pierre** sur le crâne pour ouvrir la porte. Prenez le passage. A la première intersection, prenez à droite, à la suivante encore à droite et rentrez dans la pièce à droite. Fouillez le cadavre qui est contre le mur derrière la porte pour trouver une **vieille clé en fer**. Au bout du couloir se trouve un garde et vous ne pouvez donc pas passer. Utilisez le micro-ondes dans la pièce aux cadavres. Sortez et allez dans les vestiaires à gauche. Attendez que le garde rentre dans la pièce de droite, fermez la porte et utilisez la vieille clé en fer pour verrouiller le tout. Poursuivez alors votre chemin jusqu'à la cave à vin, en passant par la droite. Au fond de la pièce se trouvent différents crus. Pour résoudre cette énigme qui s'appuie sur le voyage du chevalier Stéphane, tirez les bouteilles comme suit : la verte, la rouge en haut à gauche, la rouge à droite puis la blanche et enfin la bleue. Empruntez le passage. Continuez votre chemin puis après avoir parlé au frère, montez les escaliers et ouvrez le passage secret. Examinez la pendule puis sortez. Il va maintenant falloir atteindre la porte de gauche. Notez la chair éclairée juste devant vous. Passez derrière la nef et attendez que le garde soit à gauche pour courir et franchir la porte

à votre droite. Examinez les statues puis essayez de régler l'horloge. Examinez à nouveau le socle de la statue du milieu. Revenez dans la grande salle puis examinez la bible qui se trouve dans la chair. Grâce aux indications laissées sur le socle de la statue, en rapport au chapitre Révélations, vous obtiendrez une heure (1:03) qui vous servira à régler l'horloge, ce qui fera apparaître un passage secret que vous vous ferez un plaisir d'emprunter. Passées la cinématique et son lot de révélations, vous vous retrouvez à Paris. Discutez avec Nico puis utilisez chaque pierre (Psi, Omega et Alpha) devant l'écran d'ordinateur. Et en avant pour un petit voyage en Egypte.

Chapitre 15 : Egypte

Passez par la gauche en ne vous faisant pas voir du garde. Rejoignez Nico qui se trouve un peu plus loin derrière le grand rocher. Un peu plus loin, utilisez le cric sur la partie rocheuse, à gauche, qui diffère un peu au niveau des teintes. Empruntez le passage. Utilisez les trois pierres pour ouvrir la porte ovale. La cinématique finie, il vous reste à passer l'énigme du gardien. Procédez comme suit :

Choisissez le meurtrier
Traversez la rivière
Traversez la rivière à nouveau
Choisissez le frère
Traversez la rivière
Choisissez le meurtrier
Traversez la rivière
Choisissez le témoin
Traversez la rivière
Traversez la rivière
Choisissez le meurtrier
Traversez la rivière

Vous pouvez maintenant passer par la porte de droite. Lors de la scène cinématique, appuyez sur le bouton "Action" à deux reprises (quand les symboles apparaissent) pour vous en sortir. Discutez avec Bruno et épuisez tous les sujets de conversation. Ramassez la **clé de Salomon** sur la machine. Montez les marches qui se trouvent de l'autre côté de la pièce. Prenez à gauche pour trouver une bombe un peu plus loin. Appuyez une fois de plus sur le bouton "Action" au bon moment pour ne pas être soufflé par l'explosion. Amenez le bloc qui se trouve dans la tranchée vers la gauche pour pouvoir monter dessus et poussez le bloc en hauteur. Poussez le bloc en hauteur au bord de la tranchée. Ramenez le bloc dans la tranchée à droite pour pouvoir monter dessus et poussez le bloc en hauteur vers Bruno et Nico. Maintenant, poussez vers le fond de l'écran le bloc qui est dans la tranchée. Amenez ensuite le bloc en hauteur sur le bloc qui est dans la tranchée et faites passer ce dernier à gauche puis au fond de l'écran contre le mur de façon à pouvoir atteindre un endroit en hauteur. Montez à l'étage supérieur. Une cinématique s'enclenche. Dans la pièce suivante, actionnez une des trois statues qui se trouve sur la maquette.

Chapitre 16 : Glastonbury 2

Vous revoilà à Glastonbury pour la dernière ligne droite. La dernière énigme à base de caisses se trouve au bout de la rue à droite. Le but est ici de mettre la caisse la plus en hauteur (à gauche) contre le mur de gauche de façon à grimper sur le mur.

Tout d'abord poussez la caisse du milieu à gauche. Poussez la caisse de droite derrière la caisse que vous venez de pousser. Tirez la caisse en hauteur (sur l'estrade de bois) une fois vers le bas. Poussez la caisse qui est contre une meule de foin à gauche une fois vers le haut puis tirez une fois à gauche. Poussez maintenant la caisse de gauche qui est contre le mur deux fois vers le haut, une fois à droite puis une fois vers le bas. Poussez la caisse qui est à droite (derrière les deux caisses superposées) une fois à gauche et une fois vers le haut. Tirez la caisse en hauteur de droite complètement vers la gauche. Amenez la caisse qui est à droite des deux caisses superposées à gauche entre le mur et les trois caisses superposées. A partir de cet instant, c'est très simple puisqu'il va vous falloir utiliser les deux caisses de gauche pour amener la caisse en hauteur (celle qui est sur deux niveaux) à gauche sur la caisse coincée entre le

mur et les trois caisses superposées. Poussez alors la caisse en hauteur (sur trois niveaux) à gauche. Vous pouvez maintenant monter sur le muret.

Après la cinématique, vous vous retrouvez dans une chambre sacrée. Utilisez la clé de Salomon sur le socle en pierre et prenez l'**épée emprisonnée**. A vous maintenant de réécrire la légende de Saint Georges et du Dragon façon Les Chevaliers de Baphomet. Vous voici face au Grand Maître transformé. Dans un premier temps, évitez ses boules de feu en allant à gauche puis en vous cachant derrière les murs de pierre (à droite puis à gauche). Attendez alors que le dragon se tienne sur ses deux pattes pour lui porter l'estocade finale en enfonçant votre épée dans sa gueule.

Et voilà, c'est la cinématique de fin (buggée sur PS2, merci beaucoup Revolution Software !), il ne nous reste plus qu'à attendre un 4ème épisode, en 2D si possible, pour une aventure qu'on imaginera encore plus passionnante... Que les deux premiers volets.

Les Chroniques De Spiderwick

© Sierra / Stormfront Studios 2008

CHEAT CODES

Esprit A

En cours de partie, maintenez L2 + R2 et faites :
△ , ✕ , ○ , □ , ✕ , △ , □ , ○

Esprit B

En cours de partie, maintenez L2 + R2 et faites :
✕ , ✕ , △ , □ , □ , ○ , △ , ✕

Esprit C

En cours de partie, maintenez L2 + R2 et faites :
○ , △ , □ , ✕ , ○ , △ , □ , ✕

Guide du terrain

En cours de partie, maintenez L1 + R1 et faites :
○ , ○ , ○ , □ , △ , △ , △ , ✕

Invulnérabilité

En cours de partie, maintenez L1 + R1 et faites :
△ , △ , △ , △ , ✕ , ✕ , △ , △

Munitions illimitées

En cours de partie, maintenez L1 + R1 et faites :
□ , □ , □ , ○ , ✕ , ✕ , ✕ , △

Plus de combats

En cours de partie, maintenez L1 + R1 et faites :
△ , △ , ✕ , ✕ , □ , ○ , □ , ○

Soin

En cours de partie, maintenez L1 + R1 et faites :
△ , □ , ✕ , ○ , △ , □ , ✕ , ○

Les Dents de la Mer

© Majesco / Appaloosa 2006

CHEAT CODES

Commencez une nouvelle partie et mettez l'un des codes suivants en guise de nom de profil :

`blooood`	Un million de points
`shaaark`	Tous les bonus

GOD MODE

Trouvez les 50 coffres aux trésors.

CHOIX DU NIVEAU

Rassemblez les 45 plaques d'immatriculation pour accéder au mode de choix du niveau.

Les Desastreuses Aventures des Orphelins Baudelaire

© Activision / Amaze Entertainment 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Le Gardien Grimaçant

Tout d'abord commencez par créer votre sauvegarde et suivez la présentation de l'aventure.
Pour cette première mission, familiarisez-vous avec les personnages. Une fois ceci de fait, poussez la caisse à l'autre extrémité. Ensuite appuyez sur Croix pour monter sur la caisse et récupérer le gant de boxe. Sortez de la pièce et prenez sur votre droite, vous trouverez un ressort. Ensuite revenez sur vos pas et prenez sur votre gauche, vous trouverez un cœur recouvert d'or, prenez-le et sur le côté de la table vous aurez une boîte de café prenez-la également. Ensuite sur la droite, il y a une porte mais celle-ci est verrouillée, Klaus Baudelaire fera signe qu'une bouche d'aération se trouve près du sol et vous enverrez alors la Prunille dans le conduit. Dès ce moment là, vous prendrez le contrôle de Prunille, c'est une descente comme sur un toboggan, sautez dès que vous voyez le vide. Une fois cette descente terminée, commencez par mordre le tuyau grâce à Rond, ensuite, faites de même pour le suivant puis poussez le meuble et mordez la dernière planche et tout sera ok. Rentrez dans la pièce pour récupérer les pièces de puzzle, puis prenez le balai. Ensuite vous devrez créer cette invention. Tout d'abord vous voici avec la boîte à café, tournez-la dans tous les sens dès qu'une croix apparaît appuyez sur croix, ensuite faites de même pour le ressort et le gant de boxe et vous aurez le Super-Cogneur. Retournez dans la chambre et cassez les chaudrons pour récupérer les pièces de puzzle. Sauvegardez.

Le Super-Cogneur

Retournez dans le couloir et prenez sur votre gauche, vous devrez exterminer les rats. Dans cette partie là, vous devrez en tuer 3. Ensuite, prenez la porte qui vous mènera au Couloir Est, vous aurez plusieurs rats à tuer. Une fois les rats tués, vous trouverez 5 pièces de puzzle, dans cette partie prenez sur votre droite, vous trouverez une porte qui mène au salon principal. Descendez les escaliers et vous aurez droit à une cinématique. Une fois en bas, il y aura pas moins de 6 rats à tuer, une fois ceci de fait, allez dans la cuisine. Les noms des lieux sont indiqués sur les portes. Dans la cuisine, exterminez les rats, vous en aurez 10 à peu près à éliminer, récupérez les pièces de puzzle au passage, à la fin de ce premier combat contre les rats vous devrez avoir 24 pièces de puzzle. Sauvegardez.

Les Affreuses araignées

Vous voici parti à la chasse aux araignées, vous aurez besoin d'un ventilateur, d'un entonnoir, d'un jouet aquatique et d'une fourchette. Retournez dans la cuisine et battez-vous contre la personne qui détient la fourchette, évitez les pattes qu'elle vous lance et donnez-lui des coups grâce à votre Super-Cogneur. Une fois ce personnage KO, récupérez la fourchette. Remontez les escaliers du hall et vous verrez le ventilateur sur des caisses, poussez ces dernières et récupérez celui-ci. Ensuite revenez au Couloir Est, vous devrez affronter un mini-boss. Celui-ci vous envoie des tonneaux dessus, sautez-les pour les éviter, arrivé au bout, donnez-lui un seul coup et le combat sera terminé. Sur une table vous trouverez un entonnoir. Retournez au Couloir Est, sur votre gauche à un moment donné vous trouverez une toile, appuyez sur rond et vous trouverez un carton, récupérez-le et vous obtiendrez quelque chose de nouveau dans le menu Suppléments. Ensuite revenez au Couloir Est derrière une armoire vous trouverez un passage, poussez cette dernière et ramassez le jouet aquatique. Vous devrez monter votre arme qui tuera les araignées, le Projette-Fruits. Sauvegardez.
Retournez dans le hall du salon, appuyez sur R1 et dès que vous avez l'araignée dans votre ligne de mire appuyez sur Carré pour la faire tomber. Ensuite celle-ci vous enverra des ondes, évitez-les et continuez à lui tirer dessus. Une fois morte, vos corvées seront terminées.

La Belle Bibliothèque

Votre mission est de ranger les divers livres à leur bon endroit dans la bibliothèque. Ensuite il vous faudra un extincteur, une corde et une sangle pour une nouvelle invention, pour aller récupérer le livre de cuisine. Vous aurez créé une nouvelle invention le Propulse-bébé. Près d'une porte vous trouverez un trou, dans ce dernier il y aura Prunille qui sera équipée du Propulse-bébé, appuyez sur croix pour la faire décoller. Passez tous les obstacles, une fois arrivé à la fin du parcours, Prunille récupérera le livre. Retournez chez le Comte Olaf.

Le Satané Garde-Manger

Commencez par récupérer les raquettes elles se trouvent sur le côté gauche sur un tonneau, ensuite retournez dans le hall. Violette devra jouer du piano… Les combinaisons de touches arrivent sur le haut de votre écran, vous n'aurez plus qu'à les reproduire pendant que celles-ci arrivent entre la bulle et la fin de la partition. Le piano se brisera vous n'aurez plus qu'à récupérer la corde de piano. Retournez dans le Couloir Est pour aller chercher le trépied qui se trouve près des fenêtres. Vous devrez créer à nouveau cette invention qui donnera Les Méga-Chasses. Retournez dans la cuisine, appuyez sur L1 pour vous en équiper. La porte s'ouvrira. Allez dans le cellier et descendez les escaliers. Vous voici devant une marre verte, prenez les échasses de Violette et traversez celle-ci. Arrivé à une berge, vous trouverez une manivelle rouge, actionnez-la, l'eau verte partira. Prenez Klaus. Sur le côté droit des caisses se trouvent des pâtes. Après avoir rejoint Violette vous trouverez les anchois en face de vous, ensuite un autre tunnel mène à une autre issue, empruntez-le et vous trouverez de l'ail. Activez la manivelle et reprenez le contrôle de Violette pour qu'elle puisse vous rejoindre. Une fois devant, vous glisserez Prunille dans le conduit. Vous connaissez la marche à suivre. Allez au bout des obstacles sans encombres, vous obtiendrez les tomates qui étaient trop hautes pour Violette. Ensuite traversez le dernier obstacle avec Violette et récupérez les Olives. La mission sera terminée.

L'éloquente évasion

Vous voici sur le balcon pour préparer votre évasion. Avancez et tuez l'ennemi, faites bien attention quand vous passez devant une fenêtre, attendez que celle-ci soit fermée pour passer. Une fois au bout, prenez l'ascenseur, arrivé en haut traversez la succession de fenêtres et tuez le garde. Au final vous aurez un ascenseur, appuyez sur Rond pour le faire descendre, Violette se retrouvera en haut avec vous. Prenez sur votre gauche et appuyez sur Rond, vous serez dans une chambre et vous récupérerez une clé qui ouvrira toutes les portes. Ouvrez les 2 petits coffres et le gros coffre sur votre gauche. Allez près du chevet vous trouverez un téléphone mais celui-ci est coupé. Vous repérerez un tunnel mais celui-ci est bloqué, vous devrez créer une invention pour débloquer celui-ci. Tout d'abord vous trouverez le bois près de la cheminée, ensuite sortez d'ici pour aller dans le salon principal, vous trouverez la corde, prenez maintenant sur votre droite. Vous devrez battre 2 dames qui dansent une valse. Pour cela prenez Violette, dès que l'une des deux arrête de valser, tirez-lui dessus. Récupérez la boule de bowling et retournez dans la salle à manger. Préparez votre invention à la perfection, ensuite amenez Violette près de la porte, vous trouverez une bouche d'aération. Prunille ira à l'intérieur et coupera la corde. La cheminée vous offrira un moyen de vous évader.

L'éloquente évasion, suite

Allez vers le conduit de la cheminée et appuyez sur rond. Vous êtes dans un petit jeu. Vous devez envoyer la tête de votre clown sur le levier afin que le train qui arrive en face, ne s'écrase pas contre vous.

L'aventurier en herbe

Commencez par explorer la maison et allez dans le jardin. Une fois dans celui-ci allez droit devant vous. Il y aura une porte avec le nom du grand arbre. Avancez, vous devrez créer une nouvelle invention pour pouvoir atteindre la cabane. Récupérez les 2 hélices sur les lampes, ensuite revenez en arrière et rentrez dans la cabane vous trouverez les piles, montez à l'étage et frappez les 2 sceaux, 2 fleurs géantes pousseront, sortez d'ici et montez sur ces dernières, vous trouverez les lacets. Vous obtiendrez les Héli-Chaussures. Retournez près du point où vous étiez bloqué et utilisez vos nouvelles chaussures. Une fois au sommet de l'arbre, cassez les 3 pots et une passerelle descendra, pour que vous puissiez continuer à monter avec Klaus. Au bout de cette passerelle vous obtiendrez le Trophée d'aventurier en herbe. Ensuite revenez à votre point de départ, vous aurez droit à une cinématique. Allez à La panade pour obtenir le second trophée. Prenez Violette et amenez-la près de l'arbre. Vous aurez le contrôle de Prunille. Allez au bout de cette

aventure, plutôt simple, avec Prunille. Grâce à cette dernière, vous pourrez traverser le pont. Vous n'aurez plus qu'à récupérer le trophée d'aventurier en herbe. Sortez d'ici et retournez dans le jardin. Vous devrez cette fois-ci vous débarrasser des guêpes. Vous devrez en tuer 20 au total, rien de plus simple vous n'avez qu'à leur tirer dessus. Récupérez le trophée d'aventurier en herbe et retournez à l'intérieur de la maison. Vous avez un ultime défi pour avoir le dernier trophée. Tout d'abord poussez les 4 pots, le marquage est indiqué au sol, suivez-les pour les mettre aux bons endroits. Après les avoirs replacés, une grille s'ouvrira et vous obtiendrez les Cosses périlleuses. Ensuite placez ces derniers dans les pots, et amenez Prunille près de la bouche d'aération et admirez la cinématique. Récupérez le dernier trophée. La mission sera terminée.

Le Vil Visiteur

Allez vers la propriété, votre mission sera de remettre les serpents dans leur cage. A droite, vous trouverez le tournevis, ensuite vous trouverez le tuyau d'arrosage sur votre gauche dans les herbes, puis le sac de tondeuse sur votre droite. Vous voici en train de créer votre nouvelle invention le Retrouve-Reptiles. Tout d'abord récupérez celui qui se trouve dans la cage. Ensuite allez dans le Labyrinthe Végétal Est. Prenez sur votre droite, éliminez l'essaim de guêpes, ensuite laissez Violette sur l'interrupteur. Faites traverser Klaus grâce à ses Héli-Chaussures pour qu'il aille appuyer sur l'interrupteur. Le portail s'ouvrira, prenez Violette et sur le côté droit se trouve un serpent, récupérez-le ensuite tuez la personne. Vous arriverez devant un marais, prenez vos échasses et traversez ce dernier en faisant attention aux plantes. Au bout, récupérez le serpent et sur le côté droit vous trouverez un interrupteur, tirez dessus, ça débloquera le passage pour Klaus. Une fois ceci de fait, vous reprenez le contrôle de Klaus, tuez la femme devant vous puis survolez le marais. Vous n'aurez qu'à donner un coup sur l'interrupteur pour débloquer Violette. Vous reprenez le contrôle de celle-ci, tuez les guêpes, puis ramassez l'avant-dernier serpent. Pressez l'interrupteur pour débloquer l'accès à Klaus. Traversez la rivière grâce au bloc, une fois arrivé, sur votre droite vous trouverez un bloc, poussez-le et faites de même avec Violette et le portail s'ouvrira. Ensuite allez près de l'arbre, vous trouverez le dernier serpent. Prunille ira dans l'arbre, descendra de ce dernier qui ressemble à un toboggan, ce qui est plutôt simple et celle-ci vous ouvrira la porte bloquée. Vous serez au labyrinthe ouest. Prenez Klaus et traversez la berge du milieu, tuez les 2 femmes et appuyez sur l'interrupteur, la plate-forme se déplacera et laissera la voie libre à Violette. Prenez le chemin et récupérez les 2 serpents, ensuite traversez la rivière grâce à la plate-forme et tapez dans l'interrupteur. Vous reprenez le contrôle de Klaus, traversez la rivière et tuez la femme, ensuite, devant le pont, poussez les 2 blocs et le pont s'abaissera. Arrivé devant le portail, poussez le bloc et donnez un coup sur l'interrupteur. Vous reprenez le contrôle de Violette. Traversez et tuez les 2 femmes, ensuite tuez les guêpes et récupérez le serpent. Il ne vous en reste plus qu'un. Le portail s'ouvrira et Klaus vous rejoindra. Faites-le monter sur chaque dalle et le dernier serpent sera à portée de main de Violette. Vous n'avez plus qu'à retourner à la propriété. Puis prenez la porte décorée qui donne sur la cour. Vous devrez tuer les crapauds. Ensuite prenez Violette et vous devrez récupérer tous les serpents qui se sont échappés. Evitez les champs de vision de la personne sur la fontaine pour ne pas être blessé. Ensuite vous devrez alterner avec les personnages. Klaus devra frapper la personne qui donne des secousses au sol, ensuite Violette récupérera les serpents. Enfin, une porte s'ouvrira vous n'aurez plus qu'à récupérer la clé D'Oncle Monty.

Le Laboratoire aux Serpents

Pour rejoindre le laboratoire aux serpents, vous devrez remettre tous les serpents à leur place. Une fois ceci de fait vous devrez vous occuper du scientifique Stephano sur lequel vous avez de sérieux doutes. Revenu dans le hall de la maison, allez dans le vestibule puis évitez le personnage qui vous envoie des tonneaux et tuez-le. Ensuite allez dans la chambre d'amis et vous prendrez Violette. Tuez la femme qui valse. Une fois le combat achevé allez dans la chambre qui se trouve sur votre droite, puis Violette aura une idée d'invention, récupérez le pinceau près de la toile, la pince à épiler sur le lit et la bobine qui se trouve près des fauteuils. Une fois l'invention terminée vous aurez le Crochète-Serrure. Retournez dans la chambre et le coffre fermé auparavant s'ouvrira. Vous n'aurez qu'à suivre les lumières qui s'allument pour ouvrir ce coffre.
Pour l'ouvrir donc :
1er tentative -> Bas, Gauche (2 fois), Bas, Bas, Gauche (2 fois) Bas, Gauche.
2e tentative -> Haut, Gauche, Haut. Haut Gauche, Haut, Gauche.
3e tentative -> Bas (2 fois), Droite, Bas (2fois), Droite, Haut, Bas (2fois), Droite, Haut, Gauche, Bas, Haut, Droite.
Le coffre s'ouvrira.
Vous voici avec Prunille, commencez par monter sur les poutres. Puis une fois arrivé au bout, passez par la bouche d'aération. Ensuite allez dans la cour avant et vous en aurez terminé.

Le Port Damoclès

Vous voici sur le port, commencez par récupérer les citrons, le pain, les courgettes. Ensuite vous devrez mettre sur pied une invention pour atteindre une cible. Pour cela il vous faudra une canne à pêche, une louche et un fouet de cuisine. Ensuite vous obtiendrez un Lance-pastilles, tirez sur la cible et la marchandise tombera. Mais le matelot en décidera autrement et appellera ses amis, tuez les ennemis que vous verrez, une fois ceci de fait, allez sur le port et récupérez le livre de grammaire. Retournez près du portail de Agrippine. Vous avez le contrôle de Klaus. Traversez le plancher pour atteindre la sortie, faites bien attention le plancher s'effondre et évitez les meubles qui viennent droit devant vous. C'est au tour de Violette prenez le parapluie et pour la traversée, vous aurez droit à des plates-formes. Faites bien attention celles-ci s'effondrent, donc ne restez pas trop longtemps dessus. Vous devrez faire ceci pendant 2 longues traversées. Une fois ceci de fait vous rejoindrez Agrippine dans sa grotte. Vous devez retrouver ses livres de grammaire pour qu'elle vous suive, envoyez Prunille dans la bouche, celle-ci vous fera remonter l'ascenseur qui était bloqué. Une fois en bas, tuez les crabes et récupérez les livres, vous n'aurez plus qu'à monter pour rejoindre Agrippine sur le bateau. Ensuite vous serez attaqué par des sangsues il y a 3 degrés… Le 1er niveau : des sangsues bleues, Le 2ème niveau : des sangsues bleues et rouges et le 3ème niveau : des sangsues qui arrivent de tous les côtés. Une fois ceci de fait, la mission sera terminée, Prunille et Violette seront prisonnières du comte Olaf.

La tour dangereuse

Vous avez le contrôle de Klaus, tuez les rats et montez les escaliers, vous trouverez une fenêtre, mais avant de partir à la recherche de Prunille et de Violette vous devrez créer une invention. Vous trouverez le gros ressort, l'outils de jardinage sur les meubles et la pompe à vélo, celle-ci se trouve sur les caisses. Pour y accéder, vous trouverez sur le côté gauche, une caisse, allez-y et grâce à vos chaussures sautez sur les 2 autres en face de vous, vous n'aurez plus qu'à récupérer la pompe à vélo. Vous aurez votre nouvelle invention l'Accroche-Muraille. Retournez à la fenêtre et appuyez sur rond. Vous serez sur une corniche, faites attention quand vous arrivez devant une fenêtre, attendez que la personne rentre pour traverser. Appuyez sur rond dès qu'on vous le demande pour utiliser le crochet. Vous arriverez devant une fenêtre, appuyez sur rond et Klaus rentrera. Montez les escaliers tout en faisant attention aux tonneaux qui tombent, retournez sur la corniche dès que vous serez près d'une fenêtre. Traversez à nouveau celle-ci en faisant attention aux tonneaux qui tombent et rentrez à l'intérieur une nouvelle fois. Montez en faisant très attention une nouvelle fois aux tonneaux et au plancher qui se dérobe. Vous revoici décidément sur la corniche. Refaites de même, atteignez la prochaine fenêtre… Et montez les escaliers, tuez le personnage qui gêne, faites très attention aux tonneaux qui vous tombent dessus, ainsi qu'aux trappes qui lâchent des tonneaux. Dès que vous aurez contré chaque attaque, ce dernier apparaîtra dans l'une des trappes, vous n'aurez qu'à lui donner un coup. Répétez cette opération tant qu'il le faudra. Allez vers le vestibule, vous devrez grâce à la lumière, brûler la personne qui détient l'acte de mariage. Pour sauver Violette des mains de Olaf, suivez attentivement chaque personnage et dès qu'ils arrêtent de danser, vous verrez l'un d'eux brandir l'acte, brûlez-le, répétez cette opération jusqu'à ce que l'acte soit entièrement brûlé. Ensuite vous aurez droit à un nouveau décor, des boulets de canons vous tirant des pastèques, tirez sur celles-ci pour ne pas avoir de blessures, vous trouverez la moitié de l'acte de mariage là où la lumière intense apparaîtra. Une fois brûlé entièrement, admirez la cinématique vous résumant que le Comte Olaf se sera enfui, malgré la prison qui l'attendait, les Orphelins seront toujours seuls... Vous venez de terminer ce merveilleux jeu.

Les Griffin

© 2K Games / High Voltage 2007

ARSENAL DE STEWIE

Arme	Nombre de composants à trouver
Ray Gun	20
Spread Shot 1	20
Plasma Ball 1	100
Spread Shot 2	100
Plasma Ball 2	200
Plasma Artillery 1	200
Hyper Plasma Ball 1	300
Plasma Artillery 2	300
Hyper Plasma Ball 2	400
Shock Wave 1	400
Rocket Launcher 1	500
Shock Wave 2	500
Rocket Launcher 2	700
Heat Seekers	700

Les Indestructibles

© THQ / Heavy Iron Studios 2004

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause, puis entrez l'un des codes suivants dans le menu "Secrets" pour activer les Cheat Codes.

AthletesFoot	Trace de feu
bHUD	Activer le HUD
BOAPLACE	Mode facile
BWTheMovie	Ralenti
DanielTheFlash	Hypervitesse
DashLikes	Incredi-power illimités temporairement
DeEvolve	Petites têtes
DiscoRules	Couleurs alternatives
Einsteinium	Grosses têtes
EMode	Couleurs lumineuses
Flexible	Pouvoirs Elastigirl illimités
GazerBeam	Tirer des rayons temporairement
Hi	Scene d'introduction
InvertCameraX	Contrôle de la caméra horizontal
InvertCameraY	Contrôle de la caméra vertical
Kronos	Findtrails et Superpunch
LABOMBE	Rend les bombes moins puissantes
McTravis	Vitesse et Ramming Incredi-power
ROTAIDALG	Déverouille le mode combat
SassMode	Jeu plus rapide
Showtime	Incredi-points illimités temporairement
SmartBomb	Détruit tous les items et ennemis proches
UUDDLRLRBAS	Redonne 25% de vie
YourNameInLights	crédits

Les Indestructibles : La Terrible Attaque du Demolisseur

© THQ / Heavy Iron Studios 2005

CHEAT CODES

Allez dans le menu des secrets et entrez l'un des codes suivants :

FROZBOOM	Super mouvement pour Frozone
FROZMASTER	Toutes les améliorations pour Frozone
FROZPROF	1000 exp. pour Frozone
MRIBOOM	Super mouvement pour M Indestructible
MRIMASTER	Toutes les améliorations pour M Indestructible
MRIPROF	1000 exp. pour M Indestructible

Les Looney Tunes Passent à l'Action

© Electronic Arts / Warthog 2003

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez ces codes (un à la fois) pour obtenir la fonction souhaitée.

DANGERD	Jouer le canard du danger.
HENSAWAY	Obtenir la grenade poule
GOBBLE	Révélation des portes
SLUPPY	Les armes changent
WEENY	Boss au premier niveau
CANNON	Costume d'homme canon
PASSEPORT	Tous les niveaux débloqués
TOUGHAGE	Invincibilité
FURRYOUS	Mini-jeux accessibles
AMUNKEY	500$
SUITSYOU	Costumes gratuits
DANGERD	Daffy super héros

Les Rois de la Glisse

© Ubisoft 2007

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans Extras, puis Cheat Codes, et entrez l'un des codes suivants.

ASTRAL	Planche astrale
FREEVISIT	Tous les championnats
GOINGDOWN	Toutes les zones de glisse
IMTHEBEST	Jouer avec Tank Evans
KOBAYASHI	Jouer avec Tatsuhi Kobayashi
MONSOON	Planche Monsoon
MULTIPASS	Tous les niveaux multi
MYPRECIOUS	Toutes les planches
NICEPLACE	Galerie d'artworks
SLOWANDSTEADY	Jouer avec Geek
SURPRISEGUEST	Jouer avec Elliot
THELEGEND	Jouer avec Zeke Topanga
TINYBUTSTRONG	Jouer avec Arnold
TINYSHOCKWAVE	Planche Tine Shockwave
TOPFASHION	Customisation pour tous les persos
WATCHAMOVIE	Galerie vidéo

ASTUCES DIVERSES

Personnages

Arnold	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 2
Big Z	Obtenez 100 000 points dans Legendary Wave
Elliot	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu North 3
Geek	Obtenez 60 000 points dans Pen Gu South 4
Tank	Obtenez 40 000 points dans The Boneyards
Tatsuhi	Obtenez 15 000 points dans Pen Gu South 2

Accessoires

Back	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 1
Wrist	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu South 3

Les Simpson : Le Jeu

© Electronic Arts 2007

TRICHE

Ces codes sont à entrer dans le menu Extras. Un son confirmera la validité du code.

Pouvoir illimité

, Gauche, Droite, , , L1

Tous les clichés

Gauche, , Droite, , Droite, L1.

Toutes les vidéos

, Gauche, , Droite, , R1.

Les Sims

© Electronic Arts / Edge Of Reality 2003

PREMIER CHAPITRE

Obtenir 800$

Vendez tous vos meubles pour obtenir facilement les 800$ requis sans avoir à les emprunter à votre mère.

Argent facile

Si vous parvenez à garder une maison propre en terminant le premier chapitre, vous gagnerez 50.000$ supplémentaires.

CHEAT MODE

Appuyez sur L1 + L2 + R1 + R2 sur le menu principal pour accéder au cheat mode. Entrez alors les codes suivants.

FISH EYE	Vue à la première personne (appuyez sur ◎ pour changer de vue)
FREEALL	Objets gratuits
MIDAS	Débloquer le mode 2 joueurs partout. Après être entré dans le bain en début de partie, quittez le jeu.
PARTY M	Mode 2 joueurs Party Motel
SIMS	Mode Jouer aux Sims

STOP AUX VOLS ET AUX FEUX

Afin d'éviter de vous faire cambrioler tout votre mobilier, achetez rapidement une alarme antivol. Pensez aussi à prendre un détecteur de feu pour alerter les pompiers plus vite en cas d'incendie.

SIMS HEUREUX

Faites changer vos sims d'apparence en les envoyant chez la coiffeuse (à debloquer dans le mode "vivre sa vie"). Changez leur tête trois ou quatre fois et ils seront tout content.

Les Sims 2

© Electronic Arts / Maxis 2005

UNE PHOTO DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Sur l'écran titre faites : Droite, Bas, Droite, Bas, Droite.

CHEAT CODES

Pendant le jeu faites apparaître la borne de triche en faisant : L1, R1, Haut, ⊗ , R2. Elle apparaît sur le trottoir près de la boîte aux lettres. Faites ensuite l'un des codes suivants et pour l'activer, cliquez sur la borne.

Avancer l'horloge de 6 heures
○ , ▢ , L1, Haut, Bas

9999 Simflouz en plus
R1, L1, R2, Droite, Gauche, haut

Augmenter son niveau de compétence
△ , ○ , ▢ , R2, Gauche

Tous les objets
L2, ○ , bas, gauche, haut

Tous les terrains
○ , L2, gauche, ○ , haut, ○

Tous les vêtements
▢ , R2, bas, droite, ▢

Toutes les recettes
R2, ▢ , haut, bas, droite, ⊗

Modifier les compétences
△ , ○ , ▢ , R2, gauche

Satisfaire les besoins des Sims
haut, ○ , haut, droite, L2

Les Sims 2 : Animaux & Cie

© Electronic Arts / Maxis 2006

CHEAT CODES

Affichez tout d'abord le nain tricheur devant votre maison en faisant : L1, L1, R1, ⊗ , ⊗ , Haut. Une fois que c'est fait, il vous faut débloquer les options de ce nain en entrant les codes suivants. Vous pourrez ensuite utiliser ces triches en les choisissant tout simplement dans la liste accessible en cliquant sur le nain.

Débloquer l'option "Donner des points animaliers"
△ , ○ , ⊗ , □ , L1, R1.

Débloquer l'option "Amélioration de la boutique animalière"
Droite, Bas, Droite, Haut, Droite, Bas, Droite, Haut.

Débloquer les options "Avancer le temps de 6 heures" et "10 000 Simflouz"
Haut, Gauche, Bas, Droite, R1. Une fois que vous avez fait cette manipulation, entrez et sortez du nain sans rien toucher et vous pourrez ensuite débloquer l'option 10 000 Simflouz en refaisant : Haut, Gauche, Bas, Droite, R1.

Autre méthode pour les 10 000 Simflouz
Tapez △ , Haut, Gauche, Bas, Droite.

Les Sims 2 : Naufragés

© Electronic Arts 2007

CODES

Entrez ces codes assez rapidement depuis l'écran "Start Menu".

Satisfaire tous les besoins

R2, Haut, ✕ , ▢ , L1

Tous les plans

✕ , △ , L2, ▢ , R1

Toutes les ressources

▢ , △ , Bas, ✕ , Gauche

Inventaire boosté

Gauche, Droite, ▢ , R2, ▢

Relations parfaites

L1, Haut, R2, Gauche, △

Compétences améliorées

△ , L1, L1, Gauche, △

Code du gnome

R1, L1, Bas, ▢ , R2

Les Sims : Permis de Sortir

© Electronic Arts / Maxis 2003

ARGENT FACILE POUR PETITS BUDGETS

Chez votre mère, Mimi ou Dudley, dépensez votre argent jusqu'à passer sous la barre des 100 simsflouzes. Attendez une heure et répondez au téléphone lorsqu'il sonnera pou regagner de l'argent.

LES FEUILLES MORTES

Si une de vos plante meure, ne le jetez pas, elle peut être vendue pour le même prix qu'une plante normale.

LE PAPIER PEINT RAPPORTE

Pour vous faire un peu d'argent, vendez le papier peint de votre maison et remplacez-le par le moins cher de la liste.

CHEAT MODE

Cheat Gnome

Mettez le jeu en pause puis appuyez rapidemment sur R2, L1, R1, L2, gauche, . Vous entendrez une voix de Sim si la manipulation a été correctement effectuée. Enlevez la pause, un Gnome va apparaître à côté de la maison où se trouve votre Sim. Remettez la pause et faites : L1, R2, Droite, , L3. Enlevez la pause et sélectionnez le gnome pour gagner 10 000 Simsflouzes.

Aide dans votre carrière

Mettez la pause et faites R2, L1, R1, L2, gauche, . Un gnome bleu apparaîtra près de la route. Sélectionnez-le.

Débloquer tous les objets

Faites le cheat gnome, ensuite mettez la pause et faites rapidemment L2, R2, haut, , L3. Vous entendrez un son si la manipulation a été correctement effectuée.

Débloquer tous les lieux

Faites le cheat gnome, ensuite mettez la pause et faites rapidemment R2, R3, L3, L2, R1, L1. Vous entendrez une voix de Sim si la manipulation a été correctement effectuée. Ce code peut être entré à n'importe quel moment une fois que votre Sim se soit réveillé dans la maison de la mère après la scène initiale du rêve.

Débloquer toutes les options sociales

Mettez la pause et faites en moins de 2 secondes : L1, R1, bas, X, L3, R3.

Photos des développeurs

Activez le code Gnome puis faites rapidemment L3, R3, R1, R2 pendant les crédits.

GAGNER DE L'ARGENT (MÉTHODE CRUELLE...)

Pour gagnez un peu d'argent, mettez quelqu'un dans la piscine et retirez les sorties, il finira par se noyer. Une tombe apparaîtra, vendez-là pour gagner un peu d'argent.

DE L'ARGENT AVEC LE RAYON TESLA 3.0

Si vous avez un rayon Tesla 3.0, faites travailler votre sim dessus. Quand une boule d'électricité se formera, mettez la pause, allez dans le mode "achats" et faite bouger votre pointeur pour pouvoir prendre un objet. Là, prenez la boule et vendez-la pour 50 Simflouzes. Ainsi, la boule se détruira évitant le même sort pour tous les objets de votre maison.

ETRE DE TRÈS BONNE HUMEUR

Au cours d'une partie, appuyez sur le bouton Start et effectuez rapidement la combinaison suivante : R2, L1, R1, L2, gauche, ◎ . Vous entendez alors une petite voix qui confirme la bonne entrée de ce code. Entrez ensuite rapidement la combinaison suivante : L2, R1, gauche, ◎ , haut. Une autre voix se fait alors entendre. Allez voir ensuite le petit gnome bleu situé tout près de la poubelle extérieur et cliquez dessus. Sélectionnez alors l'option "rendre heureux" et validez.

GAGNER DE L'ARGENT EN SE METTANT DANS LE ROUGE

Attendez d'avoir moins de 100 Simflouzes, on vous appelera alors pour vous donner de l'argent. Dépensez tout jusqu'à ce que l'on vous donne encore de l'argent. Renouvellez l'opération plusieurs fois puis revendez tout ce que vous avez acheté pour gagner le gros lot !

VIE SOCIALE EN HAUSSE

On gagne plus de vie sociale en téléphonant qu'en parlant en face à face. Passez un coup de fil à une de vos connaissances entre 6h00 et 22h00 pour gagner un maximum de vie sociale.

PIERRES TOMBALES

Allez chez Mortimer et regardez à l'arrière de son chateau : il y a deux pierres tombales ou votre sim pourra pleurer.

FACTURES PAS CHÈRES

Pour éviter de payer les factures qui sont dans la boîte aux lettres, il suffit de déménager et de revenir. Ainsi, il n'y aura plus rien dans la boîte aux lettres à votre retour.

FACTURES GRATUITES

Si vous êtes justes question argent voici la solution ! C'est bien pratique pour la villa de Christophe par exemple, où il faut payer près de 7000$. C'est simple : lorsque vous avez reçu une facture (on l'appellera facture A) sortez la de sa boîte aux lettres et attendez qu'une autre facture arrive (Facture B) à ce moment payer la Facture A et la Facture B disparaîtra.

FAIRE MOURIR SON SIM

-Achetez le plongeoir qui coute 900$ et positionnez-le de façon à ce qu'il n'y ait aucune piscine dessous. Faites "plonger" votre sim plusieurs fois sur le sol pour qu'il s'éclate par terre. Au bout d'un moment il finira par mourir... Mais surtout, vendez sa tombe car sinon, son fantôme vous hantera !
-Contruisez quatre murs autour du sim et laissez-le mourir.
-Au début du jeu, ne mettez pas d'alarme incendie et quand un feu se declare n'appellez pas les pompiers. Place votre sim à côté du feu pour qu'il s'enflamme.

LIMOUSINE AVEC JACUZZI

Si vous avez la maison Malcolm Landgrabb, agrandissez-là et vous aurez une limousine avec Jacuzzi.

ARGENT

Pour gagner de l'argent assez facilement, achetez quelque chose de bien cher et déménagez. La personne chez qui vous étiez vous rembourse l'objet (elle les rembourse tous). Quand vous reviendrez, tout ce que vous aviez acheté est encore là gratos.

PERSONNALITÉ DES ENFANTS AU MAXIMUM

Si votre famille a un enfant (qui n'est plus un bébé) observez sa personnalité. S'il a plus que 25 points de personnalité, expulsez-le de son domicile. Editez-le et vous pourrez lui ajouter autant de points de personnalité que vous voulez.

LA FEMME DE MÉNAGE EST UNE REVENANTE

Une fois que vous avez débloqué la femme de ménage, engagez-la (pour le moment vous devez la payer). Débloquez ensuite l'incubateur et placez-en un dans votre maison. Incubez pour faire une plante mutante. Ne lui donnez rien à manger pendant quelques jours (comptez 3 jours). Laissez ensuite la bonne ramasser des déchets et les donner à la plante mutante. Etant donné qu'elle n'a pas été nourrie pendant 3 jours, elle mangera la bonne qui sera tuée sur le coup. Une pierre tombale apparaîtra dans le jardin et la bonne viendra faire le ménage gratuitement vers 0h00 et bien sûr à 10h00.

EVITER DE SE FAIRE RENVOYER

Pour ne pas que votre Sim se retrouve au chômage, il y a une astuce très simple : vous remarquerez que lorsque votre Sim rate un jour de travail le téléphone sonnera environ 3 heures plus tard. Ne répondez pas, ainsi votre Sim ne sera pas renvoyé.

FAIRE JOUER LES POMPIERS

Achetez une installation video Hellagraphix puis appelez les pompiers ou les policiers. Commencez à jouer à un jeu vidéo et invitez le pompier à participer pour le voir jouer avec vous.

AVOIR DE L'ARGENT EN MODE LIBRE

Pour avoir 40 000 Simflouze en mode libre, prenez une des familles déjà constituée (Tutty ou Frutty), vendez leurs meubles, leurs papiers peints, murs... Ensuite étaler votre argent en sol cher et tout se qui peut rapporter de l'argent une fois revendu sur votre terrain nu. Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder et à utiliser l'éditeur de famille pour refaire un "look" à votre/vos personnage(s) et à relancer la maison pour empocher l'argent.

ATTENTION : Au moment d'étaler votre argent sur le terrain n'utiliser surtout pas de plantes ou d'objets car ils disparaîtront ou ne vous rapporterons pas d'argent.

MANGER SANS PAYER

Si vous avez envie de faire des économies, allez au club d'entraînement de boxe (ouvert de 05h00 à 20h00), puis allez à gauche. Buvez de l'eau, l'effet sera le même que si vous mangiez. Buvez plusieurs fois, c'est gratuit !

Les Sopranos : Road to Respect

© THQ / 7 Studio 2007

CHEAT CODES

Pendant la partie, effectuez l'une des manipulations suivantes :

Munitions illimitées
Maintenez L2 et R2 et faites : ○ , □ , ✕ , □ , △ , △

Respect infini
Maintenez L2 et R2 et faites : ✕ , □ , ✕ , □ , △ , △

Les Urbz : Les Sims in the City

© Electronic Arts / Maxis 2004

CHEAT MODE

Cheat gnome
Pendant le jeu appuyez rapidement sur ○ , L1, L2, R2, R1. Le cheat gnome apparaîtra quelquepart dans le district.

Une fois que vous avez fait le cheat gnome, vous pouvez faire l'un des codes suivants (toujours pendant le jeu et rapidement) :

Compétences physiques au maximum
L1, R1, bas, ✕ , L3

Compétences mentales au maximum
L1, R2, ✕ , ○ , haut

Compétences artistiques au maximum
L3, R3, R1, R2, ○

Acquérir l'objet de compétence
L1, R2, droite, □ , L3

Social
△ , R2, L1, ✕ , □

Augmenter la motivation
R2, L1, R1, L2, gauche, ○

Voir l'équipe de développement
haut, bas, ○ , haut, bas

Lethal Skies II

© BigBen Interactive / Sammy 2004

MUNITIONS ET MISSILES ILLIMITÉS

Au cours du jeu, avant le décollage faites : R1, R1, L2, R2, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas

CHEAT MODE

Sur le menu principal faites les manipulations suivantes :

Tous les avions
L2, L2, droite, R1, R1, R1, gauche, gauche, R2, R2, R2, R2

Débloquer toutes les missions de la campagne
Entrez le code pour avoir tous les avions puis faites : bas, R2, R1, haut, haut, L1, L2, L1, Start

Débloquer toutes les missions spéciales
Entrez le code pour avoir tous les avions puis faites : gauche, L2, L2, L1, haut, haut, haut, bas, Start

Débloquer toutes les missions annexes
Entrez le code pour avoir toutes les missions de la campagne puis faites : L1, R1, R2, R1, droite, gauche, gauche, haut, Start

Débloquer toutes les missions dogfight
R1, R1, R1, L2, L2, L2, haut, droite, bas, gauche, haut, Start

Débloquer toutes les missions d'entraînement
droite, droite, R1, R1, haut, L1, L1, L1, Start

Débloquer tous les choix de peinture
gauche, droite, gauche, droite, droite, gauche, droite, gauche, L2, R2, , , , Start. Appuyez sur dans le hangar pour avoir accès aux nouvelles peintures.

MISSIONS SPÉCIALES

Mission SP-1	Terminez la mission 4 avec un rang A ou mieux
Mission SP-2	Terminez la mission 9.2 avec un rang A ou mieux

DES AVIONS SUPPLÉMENTAIRES

F-14	Terminez la mission 1
A-10	Terminez la mission 2
JAS-39	Terminez la mission 3
AV8B	Terminez la mission 4
F-15E	Terminez la mission 5
EF2000	Terminez la mission 6.2
YF-23	Terminez la mission SP-1 avec un rang S
F/A 18	Terminez la mission 7
F5Z	Terminez la mission 8 avec un rang S
SU-27	Terminez la mission 9.2
F-22	Terminez la mission 10
SU-35	Terminez la mission SP-2 avec un rang S
S-37	Terminez la mission 11
X29Z	Terminez la mission 14 en difficulté normale avec un rang S
F-25	Terminez la mission 15 avec un rang S
F-35	Terminez la mission 15 avec un rang S
S-47	Terminez la mission 16 avec un rang A ou mieux

LFP Manager 2004

© EA Sports / Budcat 2003

GAGNER FACILEMENT UN MATCH

Commencez à jouer normalement un match puis dès que vous sentez que ça tourne mal, quittez le match et simulez sa fin. Vous gagnerez alors pratiquement à tous les coups.

Looney Tunes : Acme Arsenal

© Warner Interactive / Red Tribe 2007

MUNITIONS ILLIMITÉES

A l'écran des codes, faites : Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite et Bas.

Lotus Challenge

© Virgin Interactive / Kuju Entertainment 2001

TOUTES LES VOITURES

Entrez le code **CRAIGSAYS** en guise de nom pour obtenir toutes les voitures.

BONUS DE FIN

Completez tous les challenge de Jack et de joe et finissez en tête de toutes les courses du championnat

ALLUMER LES PHARES

Appuyez sur R1

Lumines Plus

© Buena Vista Interactive / Q Entertainment 2007

NOUVELLE SKIN (45°)

Terminez la première série de 26 challenges en mode Puzzle.

Mad Maestro

© Eidos Interactive / Sony 2002

RÉINITIALISER LE JEU

Pendant la partie, maintenez les touches L1 + L2 + R1 + R2 enfoncées et appuyez simultanément sur Start + Select pour réinitialiser le jeu.

DÉBLOQUER LES MINI-JEUX

Vous ne pourrez débloquer les mini-jeux qu'en respectant les conditions suivantes. Vous devez impérativement jouer en mode Normal et vous maintenir le plus vite possible en haut de la jauge pour faire apparaître le mode Medley. Vous passerez en mode Medley si vous parvenez à activer toutes les touches △ sans aucune erreur. Ceci fait, la musique change et vous devez la terminer avec succès pour avoir le droit d'accéder au mini-jeu. Si vous le réussissez, il sera accessible à tout moment depuis le menu principal, sinon il faudra recommencer. Pensez à sauvegarder et à passer par chacune des mélodies pour débloquer l'ensemble des mini-jeux.

DÉTRUIRE LE VAISSEAU ALIEN

Dans le mini-jeu qui correspond à la Hutte de Baba-Yaga, vous devez parvenir à éliminer les aliens en validant un maximum de touches ✕ , ○ , □ et △ . A la fin, vous devrez impérativement maintenir le bouton appuyé au moment où apparaît la touche étoile de manière à remplir la jauge de puissance qui apparaît alors. Ne relâchez que lorsque vous êtes dans la deuxième moitié de la jauge et réappuyez pour déclencher le tir.

Madagascar

© Activision / Toys For Bob 2005

CHEAT CODES

Pendant le jeu faites l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Invincibilité
Haut, Bas, ⊗ , ⊗ , R1, L1, R2, L2, △ , □ , ○

Choix du niveau
R1, R1, ○ , L2, L1, ⊗ , △ , R1, △

Tous les power-ups
○ , X, X, ○ , △ , L1, □ , R1, L1

Madagascar 2

© Activision / Toys For Bob 2008

JUS DE CAROTTE INFINI

Entrez le code suivant : **Marty, Marty, feuille verte, feuille verte, feuille rouge, feuille verte, feuille rouge, feuille verte**.

Madden NFL 07

© Electronic Arts / EA Tiburon 2006

CARTES GOLD

Dans "Madden cards", allez dans le menu des codes et tapez l'un des codes suivants pour avoir la carte correspondante (attention aux majuscules) :

RLA9R7	#220 Super Bowl XLI
WRLUF8	#221 Super Bowl XLII
NIEV4A	#222 Super Bowl XLIII
M5AB7L	#223 Super Bowl XLIV
YI8P8U	#224 Aloha Stadium
B57QLU	#225 '58 Colts
1PL1FL	#226 '66 Packers
MIE6WO	#227 '68 Jets
CL2TOE	#228 '70 Browns
NOEB7U	#229 '72 Dolphins
YO0FLA	#230 '74 Steelers
MOA11I	#231 '76 Raiders
C8UM7U	#232 '77 Broncos
VIU0O7	#233 '78 Dolphins
NLAPH3	#234 '80 Raiders
COAGI4	#235 '81 Chargers
WL8BRI	#236 '82 Redskins
H0EW71	#237 '83 Raiders
M1AM1E	#238 '84 Dolphins
ZI8S2L	#240 '86 Giants
SP2A8H	#241 '88 49ers

Madden NFL 08

© Electronic Arts / EA Tiburon 2007

CHEAT CODES

Tableau d'honneur

Au menu principal, faites : □ , ✕ , △ , ○ , R1, R2, L1, L2.

Toutes les équipes

Au menu principal, faites : R1, R2, □ , △ , △ , ○

Toutes les équipes Pro-bowl

Au menu principal, faites : R1, R2, L1, L2, ○

Madden NFL 09

© EA Sports / EA Tiburon 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis l'écran Madden Code.

7WWFMD	"Lame Duck"
F8571G	"Quarter Back on Target"
FDJ0SW	"Penetration"
GCHTBE	"Coffin Corner"
PZS0TB	"Human Plow"
ZUJ7J7	"Pocket Protectors"

Madden NFL 2001

© Electronic Arts / EA Tiburon 2000

TOUCHDOWN !

Appuyez sur L1 + □ , L1 + ○ , L1 + △ , L1 + ✕ , L1 + R1 ou L1 + R2 après un touchdown.

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans le menu des cheats:

`plump`	Super fieldgoals
`ultrasound`	Les receveurs ne ratent plus les balles

CÉLÉBRATION DES TOUCHDOWN

Juste après un touchdown, maintenez enfoncés les boutons suivants pour provoquer la réaction correspondante chez le joueur :

Hip thrust : L1 + □
Jump spike : L1 + ○
Dire une prière : L1 + △
Spike football : L1 + ✕
Rouler des épaules : L1 + R1
Slam dunk : L1 + R2

Madden NFL 2002

© Electronic Arts / EA Tiburon 2001

POINTS DE CRÉATION INFINIS

Commencez par créer un nouveau joueur. Choisissez votre sportif, puis pressez Droite pour connaitre la catégorie de vitesse. Appuyez alors deux fois sur ⊗ pour avoir des points de création infinis.

HOUSTON TEXANS

Après la première saison du mode franchise, faites le draft pour avoir les Houston Texans.

GAGNER DES POINTS FACILEMENT

Allez sur l'écran des séances d'entraînement de deux minutes et choisissez entre 2 et 4 comptes et la défese Admirals. Choisissez votre équipe en vous assurant de pouvoir sauvegarder votre performance. Pendant le jeu, ne faites que des passes à WR2 pour obtenir beaucoup de Touchdowns et donc beaucoup de points.

LES DATES SPÉCIALES

Bonne année !
Changez la date de votre système pour le 1er janvier pour entendre James Brown dire "Happy New Year !"

Thanksgiving
Mettez la date de votre système sur celle de Thanksgiving pour entendre John Madden en parler pendant son commentaire.

Joyeux Noël !
Changez la date de votre système au 25 décembre pour entendre Pat Summerall dire "Season's Greetings" lorsque vous commencez une exhibition.

Madden NFL 2003

© Electronic Arts / EA Tiburon 2002

ED ROBERTSON

Entrez Ed Robertson en guise de nom pour jouer avec ce joueur.

LES DATES SPÉCIALES

Bonne année !
Changez la date de votre système pour le 1er janvier pour entendre James Brown dire "Happy New Year !"

Thanksgiving
Mettez la date de votre système sur celle de Thanksgiving pour entendre John Madden en parler pendant son commentaire.

Joyeux Noël !
Changez la date de votre système au 25 décembre pour entendre Pat Summerall dire "Season's Greetings" lorsque vous commencez une exhibition.

Madden NFL 2004

© Electronic Arts / EA Tiburon 2003

TRICHE BINGO

Atteignez le niveau 2 dans votre bio EA Sports.

EQUIPE 1190 EAGLES

Atteignez le niveau 4 dans votre bio EA Sports.

SUPER COACH STEVE SPURRIER

Atteignez le niveau 6 dans votre bio EA Sports.

Madden NFL 2005

© Electronic Arts / EA Tiburon 2004

CODE DE CARTE

Pour entrer un code de carte, allez dans : "Options" > "My Madden" > "Maddens Cards" > "Madden Codes"

L48H4U	Carte en or Peyton Manning
P67E1I	Carte en or T.J. Duckett
T67R1O	Super Bowl XLII
UH0ESR	Toutes les cartes

Mafia

© Take 2 Interactive / Illusion Softworks 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Une offre qui ne se refuse pas

Le jeu commence doucement par une mission assez facile. Semer vos assailants en prenant le plus de virages possibles ou en provoquant un accident pour les ralentir. Lorsque vous serez tranquille, vous devrez rejoindre le Bar Salieri. Il se trouve à l'autre bout de la ville. Pour y parvenir, il faudra traverser les deux grands ponts. Utilisez la carte pour trouver le plus court chemin.

Le fuyard

La première partie de ce niveau est vraiment pépère. Contentez-vous de conduire vos clients là où ils désirent aller. Le premier veut se rendre à l'église de Down Town. Le second, à l'hôpital de New Ark (prenez-soin de le déposer devant l'entrée). Le client suivant est une femme. Elle souhaite se rendre au théâtre de Central Island (passez par le pont Guiliano). Le quatrième client vous fera aller au bar Pompéï de Hoboken. Le cinquième et dernier client veut se rendre à Little Italy en passant par le pont Guiliano puis le tunnel. La suite du niveau est un peu plus physique.
Les truands que vous aviez semés dans le premier stage vous reconnaissent et s'en prennent à vous. Il va falloir les semer une nouvelle fois. Problème : vous êtes à pied et ils sont armés ! Courez tout droit jusqu'à la flèche verte. Suivez-la sur la droite dans la petite ruelle qu'il faut traverser. Continuez par la rue qui part en face de vous légèrement sur la gauche. Tournez à droite au niveau de la flèche (une voiture sort de la ruelle). Tournez immédiatement à gauche et montez les escaliers. Tournez à droite puis de suite à gauche pour descendre les escaliers. Descendez encore des marches juste devant l'homme à la salopette bleue. Tournez à gauche puis encore à gauche dans la ruelle. Passez sous le porche puis courez de l'autre côté de la rue jusqu'au bar de Salieri légèrement sur la gauche.

Cocktail explosif

Une fois que vous serez armé et véhiculé, conduisez jusqu'au bar Morello représenté par une croix bleue sur la carte. Quelqu'un est posté à l'entrée, ne vous faites pas repérer et allez vous garer dans la petite cour juste à gauche. Sortez de la voiture et passez par les escaliers au fond à droite. Ouvrez la grille qui mène au parking, et assommez, ou plutôt tuez, l'homme d'un grand coup de batte de base-ball. Lancez les cocktails molotovs sur les voitures pour les détruire (attention aux explosions, pensez à reculer...) puis finissez le travail à coups de batte s'il le faut. Dépêchez-vous avant que les hommes de Morello ne rappliquent. Retrouvez ensuite votre acolyte dans la voiture puis retournez jusqu'au bar de Salieri. Garez-vous et entrez.

La routine

Traversez le restaurant et sortez par la porte derrière le comptoir pour atterrir dans la petite cour. Montez aux escaliers dans la ruelle à droite et allez parler à Vincenzo pour obtenir une arme. Revenez dans la cour et parlez cette fois à Ralph qui bricole une voiture. Il vous fournira un véhicule et vous apprendra au passage comment forcer les portières de ce modèle de voiture (il faut pour cela laisser appuyer le bouton droit de la souris pendant un certain temps). Montez au volant de la voiture, Sam et Paulie vous rejoignent. Sortez de la cour et dirigez-vous vers Central Island. Garez-vous à l'endroit indiqué et attendez que Paulie aille récupérer l'argent. Ensuite, direction Hoboken. Même topo, vous garez la voiture et attendez Paulie qui va chercher l'argent. La prochaine destination se trouve au nord, en dehors des limites de la villes. Suivez toujours la route jusqu'à ce qu'une cinématique se déclenche. Des coups de feu sont tirés, Paulie sort du motel mal en point et Sam est toujours à l'intérieur. Vous devez le sortir de là. Commencez par crever les pneus de la voiture jaune, ça pourra toujours servir plus tard. Faites le tour du bâtiment. Tuez le chien, s'il vous ennuie puis

escaladez toutes les caisses pour atteindre le balcon et entrez. Ouvrez la porte des toilettes à droite et tirez sur l'homme qui s'y trouve. Récupérez son Colt 1911. Revenez rapidement sur vos pas et entrez dans la chambre juste en face de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Un ou plusieurs malfrats sont maintenant dans le couloir, Tuez les par l'ouverture de la porte en utilisant le Thompson 1928 posé sur le lit. Faites ensuite le tour du couloir, entrez dans la dernière chambre et passez dans la salle de bains. Ouvrez la pharmacie pour vous soigner puis revenez dans le couloir et descendez les escaliers. Il reste encore des ennemis à abattre ici. Il y en a trois normalement. Deux d'entre eux se cachent derrière les tables de billard, et le troisième et derrière le bar. Lorsqu'ils seront out, un quatrième apparaitra par la porte de l'autre côté de la pièce. Tirez-lui dessus puis ramassez toutes les armes que vous trouverez. Enfin, rejoignez Sam dans la pièce annexe. Le dernier truand que vous avez touché se relève et il vous faut l'abattre pour de bon cette fois. Retrouvez Sam une seconde fois. Un malfrat s'enfuit avec votre argent. Courez à votre voiture et commencez à le poursuivre. Il vous faut absolument arrêter cet homme avant de le perdre de vue. Tirez dans les pneus pour le ralentir (même si vous l'avez déjà fait dans la première partie de la mission, il est nécessaire de le refaire). Tentez de vous placer sur sa droite à la même hauteur que lui puis sortez une arme (autre que le Thompson). Visez sa tête et tirez. Etant donné qu'une vitre blindée le protège par derrière et que vous ne pouvez pas tirez vers la droite, ceci est la méthode la plus fiable pour l'abattre. Vous pouvez aussi, si vous le désirez, provoquer un accident pour l'obliger à s'arrêter, mais c'est assez difficile à faire.

Fair-play

Allez parler à Ralph dans son garage derrière le bar. Il vous donnera plus de détails sur votre mission et vous montrera comment forcer les Schubert Six. Ouvrez la portière et roulez jusqu'au circuit municipal à l'ouest de la ville. Garez-vous devant la barrière, sortez touchez deux mots à Bobby l'ami de Ralph puis remontez en voiture. Attendez que Bobby vous rejoigne dans la voiture puis foncez vers les garages. Celui qui vous intéresse se trouve au fond à droite, il est marqué d'une croix rouge sur votre radar. Arrêtez-vous à côté et sortez avec Bobby. Montez dans le bolide et conduisez (prudemment !) jusqu'au garage de Bertone, sous le pont de Guiliano. Faites attention à l'accident sur ce pont qui pourrait vous faire échouer la mission. Je rappelle que vous ne devez absolument pas amocher la voiture pendant le trajet. Faites aussi attention aux flics, ne vous faites pas arrêter ! Une fois que la voiture sera trafiqué, vous devrez la ramener jusqu'au circuit. Le timing est très serré aussi, vous ne devez pas perdre une seconde. Comme avant, faites très attention à ne rien abîmer. Garez la voiture dans son garage puis revenez au bar de Salieri. Laissez la voiture dans le cour et entrez dans la bar.
Après la cinématique, vous apprenez que vous devez prendre le volant pour concourir dans la course qui à lieu dans à peine une demi-heure. Foncez rejoindre Franck au circuit. Ecoutez bien les conseils qu'il vous donne puis en piste pour la course. Cette épreuve n'est vraiment pas évidente en raison de la maniabilité catastrophique de la voiture. Essayez de vous placer dans le trio de tête dès le premier virage puis grappillez quelques mètres sur vos adversaires au fur et à mesure. Ne jouez pas les casse-cou, vous risqueriez de finir sur le bas côté. Conduisez prudemment et ralentissez bien pour chaque virage (les seuls que vous pouvez prendre à fond sont ceux qui sont relevés). Savourez votre victoire à la ligne d'arrivée !
Un retour chez Bertone s'impose. Ce dernier vous apprend comment voler des Lassiter. Après la leçon, place à la pratique. Une voiture de ce type est justement garée sur le parking du centre municipal. Allez-y. Volez la caisse et ramenez votre butin au bar de Salieri.

Sarah

Luigi, le barman, vous demande d'escorter sa fille Sarah jusqu'à chez elle. Il craint que les voyous qui l'ont embêtée hier ne posent encore d'autres problèmes ce soir. Vous acceptez avec joie et vous voilà à marcher aux côté d'une charmante demoiselle. Discutez avec elle puis suivez-la lorsqu'elle tourne dans la ruelle sur la gauche. Comme vous le pensiez, les ennuis débutent avec l'arrivée des voyous de la veille. Munissez-vous de la planche en bois sur votre droite puis commencez à frapper dans le tas tout en reculant (cliquez plusieurs fois et rapidement sans prendre la peine de charger à bloc la jauge de force). Attention tout de même à ne pas frapper Sarah ! Cette dernière s'enfuit dans une cour sur la gauche. Mieux vaut la suivre pour ne pas la perdre de vue. Continuez de frapper tout le monde jusqu'à ce que chacun s'enfuit. Allez ensuite voir Sarah. Vous pourrez alors rejoindre son appartement situé quelques rues plus loin.

T'as intérêt à t'habituer

Allez récupérer une arme chez Vincenzo derrière le bar. Munie de votre batte, grimpez en voiture et allez à Chinatown

au nord. Vous y rencontrerez Biff qui vous rencardera sur l'endroit où se retrouvent les nouveaux malfrats. Prenez de nouveau votre voiture pour aller faire un tour dans leur planque. Garez-vous près du portail rouge et entrez avec Paulie. Frappez tous les bandits avec votre batte, mais attention, ne restez jamais côté à côté avec Paulie pour ne pas le blesser. Préférez prendre les ennemis en sandwich. Le coups de batte dans la nuque font très mal et peuvent être fatal. Lorsque plus personne ne viendra vous ennuyer, avancez jusqu'à l'homme en bleu. Il vous remerciera de l'avoir sauvé. Grimpez les escaliers et sautez de l'autre côté de la plate-forme. Les ennemis ici sont un peu plus dangereux puisqu'ils n'hésitent pas à sortir leurs pétoires. Faites-en de même et munissez-vous de votre Colt. Tirez sur celui près de la maison puis allez vous cacher derrière ce bâtiment. Attendez que les ennemis arrivent vers vous pour les descendre un par un. Avancez dans la ruelle suivante et dégommez ceux qui se planquent derrière des recoins. Certains d'entre eux prendront la fuite en voiture. Regagnez la vôtre et lancez-vous à leur poursuite. Ne les perdez pas de vue, ce ne sera pas bien long car très rapidement ils perdront le contrôle de leur caisse et iront s'emboutir dans un immeuble. Arrêtez-vous près d'eux et regardez la cinématique.

La prostituée

Roulez jusqu'à l'hôtel Corleone à Down Town. Entrez par la porte principale. Votre mission se divise en plusieurs parties : tuer le patron, tuer la prostituée et faire sauter le bureau. Commencez par la fille. Montez au deuxième étage et passez par la double porte de droite. Tournez à droite et entrez dans le seconde porte que vous trouverez. Tom se laisse apitoyer par l'histoire de la fille qu'il a déjà rencontrée chez Sarah et la laisse filer. Redescendez au rez-de-chaussée et demander où se trouve le patron au réceptionniste. Il vous indique le restaurant sur votre gauche. Le patron porte un costume blanc. Gardez toujours votre arme cachée et rejoignez le resto. Le patron est bien là, mais dès que vous commencerez à le canarder ou même à lui parler, ses hommes de mains feront irruption, mieux vaut donc s'occuper d'abord de son garde du corps, l'homme assis en noir sur un fauteuil. Placez-vous derrière-lui, sortez votre arme et abattez-le froidement d'une balle dans la tête. Sans bouger, occupez-vous du patron qui s'enfuit puis des trois autres gardes qui arrivent. Attention, car l'un deux porte un fusil à canon scié. Ramassez leurs armes si vous êtes à court de munitions. Récupérez la clé du directeur à la réception puis montez au troisième étage. Dans les escaliers, vous aurez à vous occuper de trois gardes... Ouvrez la porte du bureau du patron et tirez sur le dernier gars qui se cache à l'intérieur. Voler les documents posés sur le bureau. Tom se chargera d'installer les explosifs sous le bureau. Ne vous éternisez pas dans le coin et sortez dans le couloir.
Grimpez sur la corniche à droite et montez les escaliers de secours jusqu'en haut. Tournez à droite, suivez la rambarde et ouvrez la porte. Montez encore la série d'escaliers et sortez. Aidez-vous de la corniche sur votre droite pour atteindre le toit en face de vous. Tournez ensuite à droite et sautez sur le toit de l'immeuble suivant. Courez sans vous soucier des tirs de policiers que vous entendrez. Allez dans le coin tout au fond à droite, descendez sur le toit de la cabane puis sur le toit de l'immeuble. Baissez-vous tout en avançant. Tirez sur le flic qui se trouve quelques toits plus loin et qui semble vous avoir déjà repéré. Descendez ensuite sur le toit sur votre gauche grâce à la cabane. Vous trouverez un passage au fond à droite, mais de nombreux policiers (4 ou 5) ont déjà investi les lieux. Descendez-les prudemment puis courez et montez sur le toit suivant. Vous trouverez des escaliers en bois sur la gauche. Faites-en le tour et montez. Une cinématique se déclenchera et vous serez à l'abri.

Le prêtre

Vous êtes sur un clocher en rénovation. Descendez par l'échelle. Vous trouverez une miraculeuse boîte à pharmacie pour panser vos plaies. Continuez votre descente. Vous interrompez une cérémonie d'enterrement. Manque de bol, celui qu'on pleure n'est autre que celui que vous avez tué dans la voiture quelques missions plus tôt. Eliminez sans tarder tout ce beau monde. Vous pouvez prendre position derrière le cercueil. C'est une bonne planque qui vous offre une vue sur à peu près tout le monde. Faites attention à celui dans l'ombre à gauche puis à celui qui tire des rafales au balcon tout au fond. Lorsqu'ils seront tous morts, 3 ou 4 nouveaux truands feront irruption dans l'église. Ils seront armés de fusil à canon scié et seront par conséquent extrêmement dangereux. Profitez des nombreuses cachettes de l'endroit pour vous en débarrasser puis sortez de l'église. La mission n'est toujours pas terminée car il vous faut encore semer les flics. Montez dans le corbillard garé en face de vous et rejoignez au plus vite le bar de Salieri. Ne vous préoccupez pas des limitations de vitesse. Il est conseillé de passer par le pont Guiliano car l'autre est fréquemment fermé pour laisser passer les bateaux. Si vous arrivez au mauvais moment, vous perdrez un temps précieux.

Ballade à la campagne

Demandez une voiture à Ralph puis rejoignez Paulie à l'entrepôt à l'extrême est de la ville. Vous partez ensuite tous les deux vers une vieille ferme à la campagne. Sam devrait vous y attendre, mais il n'est apparemment pas là. Vous êtes désigné pour aller voir ce qu'il se passe. Dirigez-vous vers les lumières. Vous remarquerez une imposante grange sur votre droite (celle avec trois entrées). Retenez bien sa position, il faudra y revenir plus tard pour récupérer de l'énergie. Avancez toujours pour trouver un camion et... des ennuis. Réfugiez-vous dans l'une des granges derrière vous pour attendre les trois truands qui arrivent. Tuez-les tous puis nettoyez l'imposante grange de tout à l'heure. Vous pouvez laisser ceux à l'étage tranquille, car vous reviendrez là avec Paulie dans un instant. Soignez-vous si c'est nécessaire puis courez jusqu'à votre camion en tuant les bandits qui sortent des cabanes de part et d'autre du chemin. Ne tirez surtout pas sur Paulie, ni sur vos amis, mais mettez-vous à leurs côtés pour descendre les quelques ennemis qui oseront s'approcher. Paulie insiste pour que vous retrouviez Sam. Cette fois, il vous accompagne. Retournez donc à la grande grange et montez à l'étage. Paulie trouvera une barre capable de forcer la porte de la « prison » de Sam. Sortez et suivez votre ami. Lorsque la porte sera ouverte, foncez à l'intérieur et abattez les deux bandits derrière la charrette puis celui à l'étage. Montez pour profiter d'une nouvelle pharmacie. Encore plus haut, vous trouverez Sam. Pendant que Paulie va chercher le camion, deux nouvelles voitures de bandits se garent juste au-dessous de vous. Tuez tout le monde par la fenêtre. Attention tout de même car certains peuvent monter pour vous prendre à revers. Paulie arrive enfin et vous vous installez à l'arrière du camion. Tirez sur les voitures qui vous pourchassent. Voilà, vous êtes tiré d'affaire pour l'instant. Avant de rejoindre le bar de Salieri, passez voir Bertone sous le pont de Guiliani. Il vous demande de prévenir l'un de ses potes de l'arrivée imminente des flics. Foncez jusqu'à Hoboken. Frappez à la porte éclairée puis revenez voir Lucas. Pour vous remercier, il vous indique comment faucher des Ulver Airstream Fordor. Passez immédiatement à la pratique en allant voler celle garée à Oakwood. Rapportez-la à Salieri.

Omerta

Commencez par aller prendre un flingue chez Vincenzo et une voiture chez Ralph. Montez jusqu'à Chintown pour discuter avec Biff, il se tient sous le panneau de glaces Norton. Malheureusement, celui-ci ne sait pas où est caché Franck. Reprenez votre voiture et filez voir Tony qui se trouve lui vers la galerie d'art de Central Island. Lui non plus ne sait pas grand chose, mais il vous conseille d'aller parler à Jo qui traîne près du garage de Lucas. Jo, c'est celui qui est tout chauve. Parlez-lui plusieurs fois. Devant son refus de collaborer, cognez-le jusqu'à ce qu'il crache le morceau. Vous savez maintenant où est Frank, foncez à cet endroit, près des cours de tennis. En approchant du lieu, vous constatez que Frank est emmené ailleurs. Filez sa voiture jusqu'à l'aéroport.
Frank est maintenant à l'aéroport. Evitez la voiture qui fonce sur vous puis entrez et zigouillez les quatre protecteurs de Frank. Ne vous souciez pas des otages… Frank s'enfuira par la porte de derrière. Avant de la suivre, reprenez quelques forces grâce à la providentielle boîte à pharmacie accrochée au mur. Sortez mais restez sur vos gardes, il reste encore plusieurs ennemis pour défendre votre ancien ami. Avancez donc prudemment vers le grand hangar en vérifiant derrière chaque caisse que personne ne s'y cache. Vous pouvez aussi voler le camion qui passe à condition de vous débarrasser au préalable de son chauffeur (ce qui ne devrait pas être trop difficile, le malheureux n'est armé que d'un pied de biche). Votre plus gros souci ici sera vos munitions, ne gaspillez pas celles que vous possédez et pensez à ramasser celles de vos ennemis. Si vous ne vous sentez pas tellement l'âme d'un guerrier, vous n'êtes pas obligé de tuer tout le monde. Emparez-vous du camion et foncez vers le bâtiment à l'enseigne jaune près du dirigeable. Faites-en le tour. Frank est derrière, seulement accompagné de deux gardes. Tuez ces derniers sans toucher votre ami puis approchez-vous de lui. Il vous demande de retrouver sa famille. Sa femme et sa fille sont dans le bâtiment à l'enseigne jaune. Allez-y. Tuez les deux ou trois bandits qui vous attendent à l'entrée puis allez parler à la dame au manteau rouge près de la cabine téléphonique. Retournez chercher Frank et escortez-le jusqu'à ses proches. Cette fois, il vous demande de trouver les billets d'avion qu'on lui avait promis. Ces derniers sont posés sur le comptoir de l'accueil de l'aéroport (la première salle que vous avez traversée). Prenez votre camion et retournez jusque là-bas les chercher et apportez-les ensuite à Frank. Vous le laisserez partir mais il vous remettra une clé qui permet d'ouvrir un coffre à la First National Bank.
Ne perdez pas de temps, allez chercher votre voiture sur le parking principal puis rendez-vous à cette banque. Garez-vous tout prêt et entrez chercher les documents qui vous intéresse. Après cela, vous aurez le choix. Soit vous rentrez immédiatement au bercail, soit vous faites une halte chez Bertone. Si vous optez pour la seconde solution, votre ami vous demande de tabasser un dénommé Big Stan. Vous le trouverez devant le Black Cat dans les quartiers ouest de la ville. Souvenez-vous, vous ne devez pas le tuer mais simplement lui donner une bonne leçon, n'utilisez que vos poings, une batte de baseball ou à la rigueur un pied de biche. Lorsqu'il en aura eu assez, revenez voir Bertone, il vous apprendra à faucher des Thor 810. Faites-vous la main sur celle garée à Oak Hill puis revenez chez Salieri.

Un petit tour chez les riches

Allez récupérer une batte et un colt chez Vincenzo puis choisissez la voiture que vous voulez. Passez prendre Salvatore à Hoboken puis direction Oak Hill, la villa du procureur. Entrez par la petite grille sur le côté, demandez à Salvatore de forcer la serrure. Plusieurs gardes patrouillent dans le jardin. Il va falloir les éliminer un à un discrètement à coup de batte dans la nuque. Vous pouvez demander à Salvatore de vous attendre dans un coin ou de vous suivre (parlez-lui pour lui dire quoi faire). Planquez-vous derrière la statue à gauche et demandez à Salvatore de rester là. Attendez que le garde passe devant vous pour lui donner un gros coup sur la nuque. Fouillez-le pour trouver une clé. Allez ensuite vers la droite du jardin en passant par les allées du milieu. Vous verrez un petit abri en bois. Un garde est posté à l'intérieur. Montez lui briser la nuque à lui aussi. Approchez-vous ensuite de la maison. Un homme fait les cent pas devant l'escalier. Attendez qu'il soit sur la droite et de dos pour le frapper. Retournez chercher Salvatore. Montez les escaliers et entrez dans la salle grâce à la clé que vous avez. Les lumières devraient être éteintes et doivent absolument le rester pour ne pas éveiller la curiosité des gardes restants dehors. Passez par la porte de droite et suivez le couloir jusqu'aux escaliers qui mène à l'étage. Si vous croisez la bonne, assommez-la avec la batte avant qu'elle n'alerte les autres. Montez et cherchez le coffre dans le bureau à gauche. Alors que Salvatore s'occupe de forcer la serrure, le procureur décide de rentrer chez lui. Il va falloir la jouer fine maintenant. Prenez les documents, passez par la porte juste en face de celle du bureau, descendez les escaliers pour arriver près de la salle à manger. Il y a un garde posté dans cette pièce. Débarrassez-vous en puis courez dehors jusqu'à la porte par laquelle vous vous êtes introduit. Ramenez Salvatore à son domicile puis regagnez le Bar de Salieri.

Une affaire géniale !

Cette mission ne demande pas énormément de tact mais beaucoup de sang froid pour venir à bout des nombreux ennemis. Une nouvelle transaction doit avoir lieu pour vous procurer du whisky. Montez au dernier étage du parking et approchez-vous du groupe de personnes. Tout semble se dérouler pour le mieux jusqu'à ce que les hommes de Morello débarquent. Une énorme bataille commence donc dans le parking. Faites attention à ne pas tirer sur Paulie et Sam et avancez jusqu'en bas en repoussant les vagues d'attaques successives. Tout en bas, vous trouverez d'ailleurs une boîte à pharmacie pour vous soigner. Lorsque tout le parking sera calme, remontez chercher le camion de whisky et descendez. Deux voitures noires se lanceront à votre poursuite. Semez-les et atteignez l'entrepôt de Salieri vers Hoboken.

Bon appétit !

Salieri a besoin de vous pour l'accompagner au restaurant de Pepe à New Ark. Prenez le volant de sa voiture et en route ! Le repas se déroule sans encombre mais au moment du dessert, plusieurs hommes armés ouvrent le feu sur vous. Ne perdez pas de temps et passez par la porte de derrière. Il y a une boîte à pharmacie, laissez-la pour l'instant et sortez par la porte de droite. Tirez sur l'homme dans la ruelle et récupérez son arme. Passez ensuite par la porte au-dessus des escaliers. Tirez sur tous les bandits qui se précipitent sur vous (n'oubliez pas la boîte à pharmacie de la pièce précédente...). Montez ensuite les escaliers et tuez le garde posté à la fenêtre. Prenez sa position pour abattre les gardes que vous pourrez apercevoir en contrebas puis descendez terminer le travail. Une cinématique se déclenche alors et vous voilà parti demander quelques explications à Carlo. Entrez dans son appartement et suivez le Don dans les étages. Vous frappez à la porte de Carlo mais celui-ci a le temps de déguerpir. Défoncez la porte et passez par la fenêtre pour le poursuivre. Il se cache derrière les cabanes rouges. Tuez-le puis retournez-vous pour vous occuper des trois hommes qui arrivent sur vous. L'un d'eux est armé d'un colt, faites attention à lui. Les deux autres n'ont que des battes, ils ne posent donc aucun problème.

Joyeux anniversaire !

Salieri veut organiser l'assassinat d'un ami de Morello. Vous devrez agir pendant sa fête d'anniversaire à bord d'un bateau à vapeur. Allez demander une voiture à Ralph. Il vous donne une Crusader Chromium Fordor et vous montre au passage comment faucher ce type de caisses. Rejoignez le bateau. La sécurité refuse de vous laisser monter à bord. Retournez-vous et entrez dans la grande maison. Passez par la porte au fond à droite, descendez les escaliers et entrez dans le vestiaires. Si vous ne pouvez pas monter habillé en costume, peut-être qu'une tenue de marin sera plus adaptée. Changez-vous et remontez vers le bateau. Cette fois c'est bon, on vous laisse embarquer. Prenez le pont sur votre droite et ramassez le sceau dans les toilettes tout au fond. Montez sur le pont supérieur et rejoignez la poupe du

bateau (l'arrière). Vous trouverez une porte avec l'inscription « le skipper à la clef ». Tentez de l'ouvrir. Redescendez sur le pont inférieur et parlez plusieurs fois au skipper (celui qui porte une chemise rayée) afin de le convaincre de vous remettre la clé. Une fois que vous l'aurez, remontez et ouvrez la porte condamnée. Vous trouverez le flingue de Vincenzo à l'intérieur. Profitez pour passer un coup de serpillière comme vous l'avez promis au skipper puis allez lui rendre sa clé. Montez ensuite sur le pont supérieur et attendez près de l'orchestre le discours de votre future victime. Placez-vous derrière elle et tirez une balle dans sa tête. Pas la peine de moisir ici. Foncez vers les escaliers, dévalez-les quatre à quatre et trouvez le bateau de Paulie qui vous ramènera sur la terre ferme.

Veinard !

La prochaine étape du plan de Salieri consiste à se débarrasser de Sergio, le frère de Morello. Allez chez Vincenzo et prenez le colt qui vous est destiné puis descendez voir Ralph. Paulie se chargera de lui demander une bagnole et il vous montrera comment forcer les portières de Guardian Terraplan Fordor. Allez au restaurant où aime déjeuner Sergio. Lorsque Paulie est en position, passez un coup de fil pour attirer votre cible près du téléphone. Malheureusement, ce n'est pas Sergio qui décroche et la mission tourne à la catastrophe. Remontez dans votre véhicule et semez la voiture à vos trousses. N'attirez pas l'attention de la police sur vous pour ne pas être ralenti. Une fois tranquille, retournez chez Salieri.
Le Don a un autre plan pour éliminer Sergio. Il veut que vous alliez placer un bombe sous sa voiture. Cette dernière doit être garée à Oakwood. Prenez une arme sur le bureau de Vincenzo puis une voiture et allez-y. Attendez que le type près de la voiture rentre dans la maison pour poser les explosifs. Encore une fois, votre plan échoue car c'est la copine de Sergio qui prend la voiture.
Paulie veut en finir une bonne fois pour toute. Conduisez-le jusqu'au restaurant indiqué sur la carte. Manque de bol, l'arme s'enraye et vous devez encore semer vos poursuivants avant de rentrer bredouille chez Salieri. Fatigué, le Don donne le contrat à d'autres personnes et vous demande simplement de les observer à la tâche. Eux aussi manquent leur coup et vous voilà à filer le train à la voiture de Morello. Suivez-la jusqu'aux docks. Une fusillade éclate. Protégez-vous derrière votre voiture. Tuez le truand à votre droite puis celui en face de votre voiture. Visez celui derrière la haie à gauche et attendez celui qui surgit de derrière le camion. Ramassez le Thompson 1928 de l'un des cadavres et montez à bord du camion. Conduisez jusqu'au fond du quai en prenant toujours à gauche (vous passerez devant le hall des départs). Arrêtez-vous près de la maison et tuez les quelques gardes qui se trouvent par là. Certains arriveront par derrière... Essayez de garder vos munitions de Thompson pour la partie suivante de la mission. Entrez dans la porte bleue tout près. Dans l'une des pièce, vous surprendrez un ennemi. Abattez-le sans ménagement. Fouillez le bâtiment, il y a une boîte à pharmacie derrière la porte au fond du couloir, mais si vous vous êtes bien débrouillé, vous devriez être en plein forme. Gardez-la pour plus tard. Sortez puis approchez-vous des deux wagons citernes. Tirez sur le garde caché entre les tas de planches puis sur celui posté en haut de la tourelle (utilisez le Thompson pour ce dernier). Revenez vers les wagons. Manipulez le levier pour changer la direction des rails et ôtez la cale en bois sous les roues du premier wagon. Revenez vous soigner maintenant puis courez vers le wagon que vous avez déplacé (il est encastré dans le mur de l'une des baraques). Une cinématique se déclenche et vous pouvez entrer.
Munissez-vous de votre Thompson et tirez sur tout ce qui bouge. L'un des gardes est posté en hauteur, les autres se cachent entre les caisses. Ils sont environ cinq ou six à l'intérieur. Morello est tout au fond. Vous pouvez l'abattre de loin sans problème. Entrez dans le pièce derrière lui pour vous soigner puis préparez-vous à sortir. Tournez à droite en sortant et courez sans vous arrêter jusqu'au camion le plus proche. Montez à bord et roulez jusqu'à l'entrée des docks. Prenez votre voiture pour la suite. Vous avez maintenant le choix de rentrer immédiatement chez Salieri ou passer voir Bertone. Comme d'habitude, la seconde option est plus intéressante car elle vous ouvre la porte à plusieurs bonus. Cette fois, le garagiste vous demande d'aller récupérer l'un de ses amis salement amoché à Chinatown et de l'amener chez le médecin à Oakwood. Le timing est très serré aussi ne perdez pas une seconde. Une fois à Chinatown, vous vous rendrez compte que votre caisse est trop petite pour transporter le blessé, arrêtez la première voiture à quatre portes que vous verrez et foncez illico jusqu'à Oakwood. Retournez ensuite voir Lucas pour une petit récompense : une Bruno Speedster. Enfin... ce sera quand même à vous de la voler près de Central Island. Attention au gardien ! Ramenez la voiture chez Salieri et profitez de votre repos bien mérité.

La crème de la crème

Salieri veut en finir avec Morello. Le plan consiste à la buter à la sortie d'un spectacle. Allez chercher une arme chez Vincenzo puis prenez une voiture, direction le Music Hall de Central Island. Le spectacle semble avoir fini plus tôt que prévu et Morello vous passe sous le nez. Faites demi tour et poursuivez-le sans jamais le perdre de vue. Il existe ici

deux méthodes pour finir la mission. Soit Morello décide de tourner à l'aéroport, soit il continue tout droit. S'il choisit de poursuivre tout droit, ne le lâchez pas et suivez-le. Au bout d'un moment, votre ennemi sera coincé et fera une chute vertigineuse d'un pont inachevé. S'il choisit l'aéroport, il faudra alors que vous sortiez de votre voiture, que vous descendiez les deux gardes qui vous tirent dessus et que vous couriez derrière l'avion. Vous trouverez une voiture qui vous permettra de tenir la distance. Tirez sur l'avion pour abattre Morello. Quel que soit la tournure de la mission, vous pourrez rentrer au bar lorsque votre ennemi sera mort. Déposez-y Sam et Paulie puis allez voir Bertone qui comme d'habitude a un service à vous demander. Il veut que vous vous débarrassiez d'une voiture. Faites attention à tous les flics de la ville qui sont après ce véhicule ! Amenez-le jusqu'au phare en prenant la route entre Oak Hill et Oakwood. Laissez la voiture près du phare et allez à pied en voler une autre pour pousser la première dans le ravin. Retournez chez Bertone. Il vous indique une voiture à voler sur un parking de New Ark. Dépêchez-vous d'y aller avant que son propriétaire ne revienne. Lorsque vous l'aurez, rentrez à votre tour chez Salieri.

Campagne électorale

Toujours selon les ordres de Salieri, vous devez maintenant abattre un politicien qui donne un meeting. Allez chercher le fusil à lunettes chez Vincenzo. Il vous donne également un colt au cas où. Demandez une voiture à Ralph et partez vers la prison désaffectée d'où vous devrez tirer. Garez-vous devant et faites le tour par le côté. Il y a une bouche d'égout ouverte. Assommez le travailleur à côté pour pas qu'il vous embête et descendez. Sortez par l'autre ouverture. Vous êtes dans la cour de la prison. Longez le bâtiment pour trouver une porte. Entrez et traversez la pièce délabrée. Tournez au niveau de la grille et continuez jusqu'aux escaliers plus loin. Montez et abattez les quatre squatters qui s'en prennent à vous. Tournez à droite. Tuez les deux bandits dans la pièce sur la droite (après la grille). L'un d'eux détient un fusil à pompe, faites attention à lui et pensez surtout à récupérer son arme après l'avoir descendu. Allez sur la rambarde et tirez sur les quatre chiens en contrebas. Revenez au niveau des escaliers et traversez la pièce. Sortez sur le balcon en face, montez les escaliers et entrez dans la pièce sur la gauche. Défoncez la porte pour surprendre un ennemi. Deux autres arrivent en face de la porte. Tuez les aussi. Un quatrième est planqué derrière des barils sur la droite. Ramassez des munitions et continuez vers la droite. Entrez dans la dernière cellule sur la droite. Trois nouveaux ennemis arrivent dans votre dos. Attendez le premier dans la cellule et sortez tuer les deux autres. Suivez le couloir qui part vers la droite. Un bandit se cache dans l'ombre dans le coin. Lorsque vous en aurez fini avec lui, continuer un peu. Vous trouverez des escaliers qui montent. Quatre ennemis vous attendent sur les marches. Tuez-les tous et montez au dernier étage. Sortez sur la balustrade, munissez-vous de votre fusil à lunettes et visez le politicien. Si vous le manquez, vous pouvez essayer de l'abattre en tirant dans son dos. Mais ce n'est pas évident, de plus, ses gorilles le protègent et l'évacuent dès le premier tir. Soyez donc précis. Redescendez ensuite par les escaliers. Allez tout en bas, sortez dans la cour et tirez sur le verrou de la grande porte pour sortir.
Si vous n'avez pas tué ou assommé le travailleur près de l'égout au début de la mission, celui-ci vous dénoncera aux autorités et il faudra les semer. Si vous l'avez fait, vous serez tranquille. Dans tous les cas, volez une voiture et allez chez Lucas. Votre ami vous demande de récupérer une de ses connaissances. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour y aller, aussi ne perdez pas une seconde. L'homme est indiqué par une croix sur le plan. Le mieux est d'arriver vers lui par le sud et de repartir vers l'est. Ainsi, vous sémerez facilement les bandits qui peuvent arriver lorsque vous récupérez le malheureux. Ramenez l'homme chez Lucas qui vous indiquera alors une Lassiter V16 Appolyon à voler à Oak Hill. Allez-y. La voiture est la première des trois garées. Ne vous souciez pas des hommes qui discutent à côté, ils ne vous diront rien. Montez au volant et retournez chez Salieri.

Relax, Max !

Comme avant pratiquement toutes les missions, allez voir Vincenzo pour une arme puis Ralph pour une caisse. Conduisez ensuite jusqu'au point de rencontre à Works Quarter. Descendez de voiture, écoutez ce que Paulie a à vous dire puis laissez Sam. Repartez avec Paulie jusqu'au port. Attendez sur le parking qu'un camion sorte. Suivez-le. Il ira décharger sa cargaison dans un entrepôt plus loin. Laissez-le faire et allez vous garer dans la ruelle à gauche un peu plus loin. Faites en sorte de bloquer le passage avec votre voiture. Patientez jusqu'à ce que le camion s'amène. Ouvrez sa portière pour en sortir le chauffeur et tabassez-le. Fouillez-le pour prendre ses papiers puis prenez le camion et allez au port. Vous passerez le contrôle d'identité sans problème. Conduisez tout droit et arrêtez-vous en face du hall de départ, là où un type vous attend. Il vous demandera de charger des caisses dans un entrepôt. Les caisses en question se trouvent dans un petit passage en face de votre camion. Deux gars discutent à côté et pourront vous prêter main-forte si vous le leur demandez. Empilez les caisses dans l'entrepôt et attendez le retour du patron. Celui-ci vérifiera votre boulot et retournera près des caisses de Scorcese (celles qui vous intéressent). Suivez-le et parlez-lui

pour faire diversion. Lorsqu'il ne sera plus là, dépêchez-vous d'embarquer toutes les caisses de cigares et quittez au plus vite le port. A la sortie, le gardien donnera l'alerte. Rejoignez vite Sam et Paulie au lieu de rendez-vous et abattez tous les ennemis à votre poursuite. Emmenez ensuite la marchandise jusqu'à l'entrepôt de Salieri pour terminer la mission.

Au clair de lune

Finalement, vous vous laissez tenter pas le plan de Paulie qui souhaite braquer une banque. Suivez-le jusqu'à la banque où il vous expliquera la manière dont se dérouleront les événements. Il vous demande d'aller vous armer chez un de ses amis, un dénommé Yellow Pete. Prenez donc le train jusqu'à la station de Central Hoboken et continuez à pied jusqu'au cinéma Twister où se trouve Pete. Frappez à la porte sur le côté pour entrer. Pete vous proposera toutes sortes d'arme. Ne soyez pas timide et prenez un Colt 1911 (vous devriez déjà avoir en votre possession un modèle Detective Special, si ce n'est pas le cas, prenez-en un ici), une Thompson 1928, un S&W Model 27 Magnum et un S&W Model 10 M&P. Filez ensuite voir Lucas. Il vous demande de remettre un paquet à un de ses amis sous le pont Marshall Est. Allez-y. Malheureusement, vous aurez été suivi et il faudra vous débarrasser de trois malfrats pour continuer. Servez-vous des barils pour vous protéger. Retournez voir Lucas, il vous indiquera une Trautenberg Model J à faucher près du lycée d'Oakwood. Dépêchez-vous d'y aller avant qu'elle ne parte. Si vous arrivez une peu tard, suivez la voiture et éjectez son propriétaire pour vous en emparer (attention, l'homme est armé). Vous pouvez maintenant aller chercher Paulie chez lui. Garez-vous devant son appartement et klaxonnez pour le faire descendre.
Rendez-vous tous les deux à la banque pour le casse. Neutralisez le garde dans la première salle puis celui qui arrive par la porte du fond. Occupez-vous ensuite de celui derrière la porte vitrée près de l'entrée. Paulie ira demander les clés à un employé. Seules celles de la grille sont là (prenez-les, elles sont accrochées derrière le comptoir). Celles qui ouvrent le coffre sont dans le bureau du directeur à l'étage. Montez donc les chercher. Faites attention au garde dans le couloir. Tournez ensuite à gauche, le bureau que vous cherchez est le premier à gauche. Braquez le directeur et parlez-lui. Il vous indique que les clés sont dans son placard. Prenez-les et sortez du bureau. Abattez le nouveau garde et regagnez les escaliers. Descendez tout en bas. Ouvrez la grille et suivez le couloir. Passez les deux portes et arrêtez-vous à l'angle après les étagères. Deux gardes sont postés juste après. Tuez-les et ouvrez le coffre. Remontez ensuite voir Paulie et fuyez. Si vous avez été assez rapide, vous ne rencontrerez aucune voiture de police, sinon, il faudra les semer pour enfin arriver au Palermo Club. Entrez par la porte bleue sur le côté et garez-vous à l'intérieur. Parlez à Paulie pour terminer cette longue mission.

La mort de l'art

Comme convenu, vous passez voir Paulie le lendemain. Le pauvre s'est fait buter. Les flics sont déjà dans l'immeuble, aussi il vaut mieux planquer votre arme. Sortez les mains vides et prenez la bagnole de flic. Allez voir Pete à Hoboken pour lui prendre quelques armes, ça peut toujours servir. Optez pour un Colt 1991, deux s1W (un Model 27 Magnum et un Model 10 M&P). Je vous laisse le choix pour la dernière arme, soit vous prenez un fusil à pompe soit un fusil à lunettes. C'est comme vous voulez. Après vos petites emplettes, passez voir Lucas. Il veut que vous suiviez une fille pour connaître l'adresse d'une personne à qui il doit parler. Partez en direction de l'hôtel que vous aviez détruit vers le début du jeu. Une fille en sortira. Suivez-la à pied en restant toujours à bonne distance afin de ne pas vous faire repérer. Lorsque vous la verrez rentrer dans un immeuble, vous pourrez retourner voir Lucas. La voiture qu'il vous indique est à Chinatown. C'est une Thor 812. Allez la récupérer si vous le souhaitez, mais faites attention aux chiens qui gardent le parking. Tuez-les d'abord puis emparez-vous de la bagnole. Vous pouvez maintenant rejoindre Sam à la galerie d'art de Central Island.
Comme vous vous en doutiez peut-être, c'est un piège. Sam veut vous abattre et il n'est apparemment pas le seul à en juger le nombre d'hommes qui l'accompagnent. Tuez les deux premiers. Deux autres arriveront par la porte de droite et un par celle de gauche. Débrouillez-vous comme vous voulez, mais il faut les tuer tous les trois. Continuez par la porte de droite. Traversez trois salles puis tuez les deux gardes dans la suivante. Le second portait un fusil à pompe, prenez-le si vous n'en aviez pas déjà. Courez ensuite vous mettre à l'abri dans le couloir. Arrêtez-vous juste avant le tournant et tuez les quatre ennemis sur la gauche. Courez le plus vite possible devant les escaliers (sans monter). Vous entendrez deux grenades tomber derrière vous. Après l'explosion, retournez-vous et tuez les deux hommes qui viennent d'apparaître. Ramassez ensuite le Thompson 1928 sur l'un des cadavres et montez par les escaliers. Sam vous parle quelques secondes puis l'action reprend de plus belle. Tuez les deux hommes en haut des escaliers de gauche en vous protégeant derrière la statue. Montez et cherchez les trois autres ennemis qui se cachent dans le coin. Si vous en avez besoin, vous trouverez une boîte à pharmacie près des deux escaliers (attention aux grenades qui tombent d'en haut).

Cherchez la seule porte ouverte et tuez les deux ennemis juste derrière. Traversez ensuite les salles restantes en prenant soin d'éliminer tous les gardes qui s'y trouvent. Généralement, ils sont cachés derrière les éléments du décor. Vous finirez par retrouver Sam. Cachez-vous derrière le mur. Sam et de l'autre côté prêt à vous tirer dessus. Montrez le bout de votre nez et revenez immédiatement à couvert pour qu'il tire un salve. Répétez cela plusieurs fois pour vider son chargeur. Lorsqu'il devra recharger son arme, tirez lui dessus. Au bout d'un moment, il s'enfuira. Suivez-le. Vous verrez des traces de sang au sol. Préparez votre arme car Sam surgit du couloir. Tirez le premier pour terminer le jeu et découvrir la séquence finale si… moralisatrice!

LES SNIPERS DE LA MISSION "VEINARD !"

Pour vous débarasser facilement des gardes postés sur les grues rouges du port, repérez le camion transportant 4 citernes (près de la dernière grue). Tirez sur les citernes pour tout faire exploser et ne restez pas dans le coin si vous ne voulez pas mourir avec vos adversaires.

ECHAPPER FACILEMENT AUX POULETS

Si vous êtes recherché par les forces de l'ordre, montez dans le train le temps que la barre de recherche disparaisse. Les policiers ne viendront pas vous ennuyeux.

RACCOURCIS

Bar de Salieri

Lorsque vous voulez rentrer au bercail pour finir une mission, passez par le tunnel au nord puis coupez par le park sur votre gauche. Continuez entre les deux immeubles, tournez à droite, et vous voici près du garage de Salieri.

Garage de Lucas

Lorsque vous empruntez le Grand Pont pour allez chez Lucas, tournez tout de suite à gauche et suivez le trottoir qui longe le pont. Ainsi, vous éviterez un grand détour. N'oubliez pas de klaxonner pour ne pas écraser de piétons et ne pas être poursuivi par la police.

TUER RAPIDEMENT SAM À LA DERNIÈRE MISSION

Munissez-vous d'une Thompson, tournez-vous et prenez le couloir sur votre droite. Vous arriverez ainsi dans le dos de Sam. Tirez-lui plusieurs fois dessus et il finira par s'enfuir. Suivez les traces de sang au sol pour le trouver. Il surgira au détour d'un couloir. Soyez plus rapide que lui pour l'achever.

TUER PAULIE PLUS VITE

Pour tuer Paulie, utilisez un simple colt qui peut s'avèrer plus efficace qu'une sulfateuse.

MODE COURSE

Terminez le mode Story

ARGENT FACILE

Tuez tous les hommes en costume noir, chacun vous rapportera 500$

TAXI

Conduisez un taxi pour remporter vous faire de l'argent.

TUER LES HOMMES EN NOIR

Approchez-vous d'eux par derrière et utilisez le fusil à canon scié pour tuer les hommes en noir plus facilement.

Major League Baseball 2K6

© 2K Sports / Kush Games

+ D'INFOS FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Dans le menu des cheats, entrez le code suivant en faisant bien attention aux majucules : **Derek Jeter**.

Major League Baseball 2K8

© Take 2 Interactive / 2K Sports

TOUT DÉBLOQUER

Entrer le mot de passe **Derek Jeter** pour tout débloquer.

MODE GROSSE TÊTE

Entrer le mot de passe **Black Sox** pour débloquer le mode Grosses têtes.

Makai Kingdom : Chronicles of the Sacred Tome

© Koei / Nippon Ichi Software 2005

NOUVEAUX PERSONNAGES

Alec
Battez Salome et Alec au chapitre 8-6.

Asagi
Passez au niveau 1000 et obtenez 100 000 mana. Choisissez l'option "Challenge the next protagonist" dans le menu de Zeta, puis éliminez Asagi.

Babylon
Passez au niveau 200 et obtenez 9 000 mana. Choisissez l'option "Fight against Babylon" dans le menu de Zeta, puis éliminez Babylon.

Castille
Passez au niveau 100 et obtenez 5 000 mana. Choisissez l'option "Fight with hero" dans le menu de Zeta, puis éliminez Castille.

Cider
Passez au niveau 160 et obtenez 7 000 mana. Choisissez l'option "Fight against Cider" dans le menu de Zeta aux chapitres 3 à 8, puis éliminez Cider.

Dark King
Passez au niveau 120 et obtenez 5 500 mana. Choisissez l'option "Defeat Dark King" dans le menu de Zeta au chapitre 6 (après avoir terminé le jeu 3 fois), puis éliminez Dark King.

Etna
Passez au niveau 80 et obtenez 4 000 mana. Choisissez l'option "See the ending" dans le menu de Zeta, puis éliminez Flonne, Etna et Laharl.

Flonne
Passez au niveau 70 et obtenez 3 000 mana. Choisissez l'option "Fight ally of justice" dans le menu de Zeta, puis éliminez Flonne, Etna et Laharl.

Pram
Eliminez plus de 60 alliés avant le chapitre 9 et battez Pram.

Prinny
Passez au niveau 10 et obtenez 1 000 mana. Choisissez l'option "Make a Prinny" dans le menu de Zeta, puis éliminez un Prinny dans un combat normal.

Robosuit
Passez au niveau 200 et obtenez 30 000 mana. Choisissez l'option "Want strongest robot" dans le menu de Zeta, puis éliminez Robosuit.

Salome
Passez au niveau 180 et obtenez 8 000 mana. Choisissez l'option "Fight with Salome" dans le menu de Zeta au chapitre 5, puis éliminez Salome.

Valvolga
Passez au niveau 250 et obtenez 10 000 mana. Choisissez l'option "Fight against Valvolga" dans le menu de Zeta aux chapitrex 1 à 8, puis éliminez Valvolga.

Zeta
Passez au niveau 300 et obtenez 15 000 mana. Choisissez l'option "Fight with the strongest demon in space" dans le menu de Zeta, puis éliminez Zeta.

Battleship Yoshitsuna
Passez au niveau 300 et obtenez 20 000 mana. Choisissez l'option "Fight strongest person in game" dans le menu de Zeta.

LES DIFFÉRENTES FINS

1. Perdez contre Etna dans son donjon spécial.
2. Perdez contre Laharl dans son donjon spécial.
3. Terminez le chapitre 8-6 en laissant mourir Salome, puis battez Alex.
4. Terminez le chapitre 8-6 en laissant mourir Salome, puis perdez contre Alex.
5. Terminez le chapitre 8-6 en sauvant Salome, puis passez le dernier stage avec moins de 50 alliés tués.
6. Terminez le chapitre 8-6 en sauvant Salome, puis passez le dernier stage avec plus de 50 alliés tués. Eliminez Pram.
7. Terminez le chapitre 8-6 en sauvant Salome, puis passez le dernier stage avec plus de 50 alliés tués. Perdez contre Pram.
8. Choisissez de combattre Salome au chapitre 5 et battez-la.
9. Choisissez de combattre l'adversaire le plus fort et perdez contre Zetta.
10. Choisissez de combattre l'adversaire le plus fort et perdez contre Zetta en ayant Laharl comme leader.
11. Choisissez de combattre l'adversaire le plus fort et gagnez contre Zetta en ayant Laharl comme leader.

Malice

© Vivendi Universal Games / Argonaut 2004

VIE SUPPLÉMENTAIRE

Ramassez 10 morceaux de coeur pour gagner une vie supplémentaire, sachant que l'on peut en trouver 5 dans chaque niveau.

LES QUATRE DERNIERS MORCEAUX DE CœUR

Chaque niveau comporte 5 morceaux de coeur, mais les quatre derniers se trouvent sur la plage des âmes à laquelle on ne peut accéder qu'en mourant. Une fois là-bas, avancez jusqu'à la zone du phare et réussissez la séquence de sauts chronométrés de la libellule pour trouver les quatre derniers morceaux de coeur. Le jeu comporte un total de 100 morceaux de coeur.

MANA ILLIMITÉE

Allez dans le menu des sons et choisissez soundtrack. Ecoutez les pistes 2, 6, 8, 3, 8 dans cet ordre. Commencez un nouveau jeu pour avoir la mana illimitée. Ce code ne fonctionne pas avec les parties sauvegardées.

Mana Khemia 2 : Fall of Alchemy

© Nippon Ichi Software / Gust Co. Ltd

SCÉNARIO BONUS

Terminer les scénarios de Roze et Yurika pour débloquer une histoire supplémentaire.

NOUVEAU THÈME DE COMBAT

Après avoir terminé le scénario d'un des deux personnages du jeu, allez parler au musicien qui apparaît lorsque vous lancez une nouvelle partie avec le second personnage. Vous pourrez alors choisir les musiques de Mana Khemia 1 et 2 comme nouveaux thèmes de combats.

Manhunt

© Take 2 Interactive / Rockstar 2003

CHEAT MODE

Faites une des manipulations suivantes au menu principal selon l'effet désiré. Vous devez terminer les niveaux avec au moins un rang de 3 étoiles avant de pouvoir employer ces codes.

Chasseurs d'hélium

R1, R1, △ , ○ , □ , L2, L1, bas

Coureur

R2, R2, L1, R2, gauche, droite, gauche, droite

Entièrement équipé

R1, R2, L1, l2, bas, haut, gauche, haut

Invincibilité

□ , □ , □ , bas, □ , bas, ○ , haut

Se régénérer

R2, droite, ○ , R2, l2, bas, ○ , gauche

Silence

R1, L1, R1, L1, droite, gauche, gauche, gauche

Skin de lapin

gauche, R1, R1, Tiangle, R1, R1, □ , L1

Skin de Piggsy

haut, bas, gauche, gauche, R1, R2, L1, L1

Skin de singe

□ , □ , R2, bas, △ , □ , ○ , bas

Super punch

L1, △ , △ , △ , ○ , ○ , ○ , R1

PAS DE PIED DE BICHE ?

Lorsqu'un pied de biche est recquis pour ouvrir une grille, tirez simplement sur le cadenas pour ouvrir.

GOD MODE

Finissez le jeu en mode de difficulté "Fetish" puis faites : bas, bas, ○ , haut, □ , △ , □ , R2, haut, haut, L1, △ à l'écran titre. Un message "God Mode" apparaîtra si la manipulation a été correctement effectuée.

Manhunt 2

© Take 2 Interactive / Rockstar 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer sur le menu principal ou en cours de jeu.

Munitions illimitées

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

Tous les niveaux

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

NIVEAU BONUS

Terminez le jeu pour débloquer un niveau bonus avec Leo.

Marc Ecko's Getting up : Contents under Pressure

© Atari / The Collective Inc. 2006

CHEAT CODES

Allez dans le menu des codes se trouvant dans les options et entrez l'un des codes suivants (répétez le code pour annuler son effet) :

BABYLONTRUST	Santé au maximum
DEXTERCROWLEY	Toutes les vidéos
DOGTAGS	Toutes les compétences de combat
FLIPTHESCRIPT	Compétences infinies
GRANDACELIA	Toutes les chansons de l'iPod
IPULATOR	Tous les niveaux
MARCUSECKOS	Santé infinie
NINESIX	Toutes les légendes
SHARDESOFGLASS	Tous les graf du livre noir
SIRULLY	Gallerie complète
STATEYOURNAME	Tous les personnages
VANCEDALLISTER	Compétences au maximum
WORKBITCHES	Toutes les arènes

Marvel Nemesis : L'Avenement des Imparfaits

© Electronic Arts 2005

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans le menu des cheats :

SAVAGELAND	Tous les comics des 4 fantastiques
NZONE	?
THEHAND	Carte d'Elektra
REIKO	Carte de Solara
MONROE	Carte de Storm

Marvel Super Hero Squad

© THQ / The Amazing Society 2009

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section des codes de triche du menu Options.

Costumes

111111	Costume pour Iron Man
177674	Costume pour Captain America
222222	Costume pour Hulk
246246	Costume pour Agent A.I.M.
333333	Costume pour Wolverine
444444	Costume pour Thor
555555	Costume pour Surfeur d'argent
666666	Costume pour Falcon
925627	Costume pour Captain America
925678	Costume pour Spider-Man
999999	Costume pour Dr. Doom

Codes de triche

476863	Code de triche : Grounded
663448	Code de triche : One-hit takedown
742737	Code de triche : Infinite Shard
777777	Code de triche : Super Knockback
847936	Code de triche : Thrown Object Takedown
888888	Code de triche : No Blocking

Marvel Ultimate Alliance

© Activision / Raven Software 2006

CHEAT CODES

Tous les personnages
Faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start dans le menu de sauvegarde ou sur le menu principal.

Tous les pouvoirs
Faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Start dans le menu Change Team.

Tous les costumes
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Start dans le menu Change Team.

Toutes les couvertures de comics
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Droite, Start dans le menu Review.

Tous les concept art
Faites : Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start dans le menu Review.

Toutes les cinematiques
Faites : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start dans le menu Review.

Tous les wallpapers
Faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas dans le menu Review.

L'attaque extrême ne coûte pas d'énergie
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas, Haut en pleine partie.

Invincibilité
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Start en pleine partie.

Touché de la mort
Faites : Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Gauche, Start en pleine partie.

Super vitesse
Faites : Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite en pleine partie.

100 000 pièces d'or
Faites : Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Start sur le menu équipe ou sur l'écran de management des héros.

Equipe de niveau 30
Faites : Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Start sur le menu équipe.

Marvel Ultimate Alliance 2

© Activision / Vicarious Visions 2009

PERSONNAGES BONUS

Bouffon vert

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

Deadpool

Terminez le niveau D.C.

Hulk

Trouvez les 5 régulateurs gamma.

Iron Fist

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Rebel.

Jean Grey

Trouvez les 5 morceaux de M'Kraan.

Ms. Marvel

Terminez le niveau NYC.

Nick Fury

Terminez le jeu.

Songbird

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Register.

Thor

Trouvez les 5 runes d'Asgard.

Venom

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

CHEAT CODES

1 niveau de plus

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Bas, Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, Droite, Bas**. Un son confirmera la validité du code.

10 niveaux de plus

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Bas, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas**. Un son confirmera la validité du code.

Argent au maximum

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas**. Un son confirmera la validité du code.

Energie et munitions infinies

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Bas, Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas**. Un son confirmera la validité du code.

Niveau 99 pour tous

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Bas, Haut, Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas**. Un son confirmera la validité du code.

Plus de puissance

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche**. Un son confirmera la validité du code.

Tous les personnages

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Droite**. Un son confirmera la validité du code.

Tous les personnages aux points d'accès S.H.I.E.L.D

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Droite**. Un son confirmera la validité du code.

Toutes les missions bonus (Stark Tower)

Sur l'écran du choix des équipes (détails des héros), faites : **Haut, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut**. Attention, ce code ne fonctionne que s'il est saisi avant celui permettant d'obtenir l'énergie et les munitions infinies.

Marvel vs Capcom 2

© Electronic Arts / Capcom 2002

CHANGER DE PERSONNAGE PENDANT UN MATCH

Si vous voulez changer de personnage pendant un match appuyez sur L1 ou R1 à l'écran VS. Par exemple, si votre équipe est composé de Spiderman, Hulk et Serval et que vous ne voulez pas que Spiderman apparaisse en premier, appuyez sur L1 pour avoir le second personnage (ici Hulk) ou sur R1 pour avoir le troisième (ici Serval).

UTILISER LE MÊME PERSONNAGE QUE L'ADVERSAIRE

Débloquez tous les costumes et personnages pour pouvoir prendre trois fois le même combattant et pour que l'adversaire puisse aussi prendre le même combattant.

COMBATTANTS SOLDÉS

Entrez et sortez du magasin jusqu'à ce que les prix baissent.

CONTINUER LE COMBAT

Appuyez sur Start juste après avoir remporté un combat pour continuer à frapper votre adversaire à terre.

CHANGER L'HOLOGE DANS LE DÉCOR

Pour modifier l'heure du décor de l'horloge, changer l'heure du système de votre console.

RÉINITIALISER LE JEU

Appuyez simultanément sur Start et Select pour réinitialiser le jeu.

Mashed

© Empire Interactive / Supersonic Software 2004

CHEAT MODE

Pour avoir tous les circuits, toutes les voitures et tous les modes de jeux, mettez votre partie en pause et faites : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas.

Mashed Fully Loaded

© SG Diffusion / Supersonic Software 2005

TOUT DÉBLOQUER

Sur le menu principal faites : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas.

Masters of the Universe : He-Man : Defender of Grayskull

© Midas Interactive / Savage Entertainment 2005

CHEAT CODES

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

Dégâts x2

○ , Droite, ⊗ , Haut, ⊗

Invincibilité

Droite, ○ , Haut, Gauche, ⊗

Pouvoir illimité

Bas, Droite, ⊗ , ○ , Bas

Tous les niveaux débloqués

⊗ , Gauche, Haut, ○ , Bas

Mat Hoffman's Pro BMX 2

© Activision / Rainbow Studios 2002

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez rapidement sur □ , Droite, Droite, △ , Bas, □ , à l'écran Press Start pour débloquer les niveaux Free Ride, session et Multijoueurs.

DÉBLOQUER LES NIVEAUX EN ROAD TRIP

Entrez l'un des ces codes sur l'écran Start pour débloquer les niveaux en mode Road Trip

Boston

□ , Haut, Bas, Bas, Haut, □ .

Chicago

□ , Haut, △ , Haut, △ , □

Las Vegas

□ , R1, Gauche, L1, Droite, □

Los Angeles

□ , Gauche, △ , △ , Gauche, □

New Orleans

□ , Bas, Droite, Haut, Gauche, □

Portland

□ , ✕ , ✕ , △ , △ , □

NOUVEAUX PERSONNAGES

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Day Smith

△ , Haut, Bas, Haut, Bas, □ .

Vanessa

△ , Bas, Gauche, Gauche, Bas, □

Big Foot

△ , Droite, Haut, Droite, Haut, □

Le Mime

△ , Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche.

Volcano

△ , Haut, Haut, ✕ , Haut, Haut, ✕ .

NOUVEAUX COSTUMES

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Costume d'Elvis

○ , L1, L1, Haut, Haut.

Costume BMX

○ , △ , Gauche, Droite, Gauche, ○

SÉQUENCES VIDEO

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Bigfoot

R1, Haut, Bas, Gauche, ✕ , ✕ , ✕ , R1.

Cory Nastazio's

R1, □ , ○ , ○ , □ , □ , □ , R1.

Day Smith

R1, ○ , Gauche, Gauche, □ , Droite, Droite, R1.

Joe Kowalski

R1, Haut, ✕ , △ , Bas, R1.

Kevin Robinson

R1, ✕ , △ , Bas, Haut, R1.

Mat Hoffman

R1, Gauche, ○ , Gauche, ○ , Gauche, R1.

Mike Escamilla

R1, ○ , ✕ , ✕ , ○ , ✕ , ✕ , R1.

Nate Wessel

R1, Bas, △ , ○ , Bas, △ , ○ , R1.

Ruben Alcantara

R1, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, R1.

Rick Thorne

R1, L1, Droite, R1, Gauche, R1.

Seth Kimbrough

R1, Haut, Haut, ○ , ○ ,○ , R1.

Simon Tabron

R1, L1, L1, R1, L1, L1, R1.

CHEAT CODES

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Equilibre parfait

Bas, Haut, ○ , Bas, Haut, ○ , Bas, Haut, ○

Vélos invisibles

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

Mains et pieds en feu

Bas, △ , △ , ✕ , ✕ , R1, R1

Spécial infini

Bas, ✕ , ✕ , ✕ , R1, R1, R1

Vélos d'enfants

⊗ , Gauche, Gauche, L1, R1, Gauche

Bataille Tiki

L1, L1, Bas, R1, ⊗ , L1

Ecouter les musiques

L1, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, ⊗ , ⊗

Max Payne

© Take 2 Interactive / Remedy 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Section I : Le rêve américain

Prologue

Le jeu commence dans votre maison, il y a 3 ans. Examinez le tag sur la mur. Décrochez le téléphone dans le salon puis prenez votre **fusil à pompe** dans l'un des placards. Montez les escaliers. Vous entendrez votre femme crier. Tentez de passer par la salle de bains mais la porte reste bloquée. Revenez aux escaliers et tuez les deux malfaiteurs qui sortent de la chambre de votre enfant. Entrez alors dans cette chambre et découvrez avec horreur ce qui s'est passé. Continuez jusqu'à votre chambre. Tirez sur le dernier homme et approchez-vous de votre femme.

Chapitre un : Station Roscoe Street

Vous êtes sur le quai n°5. Les grilles étant fermées, vous n'avez pas d'autres choix que d'emprunter la porte de l'autre côté. Suivez les traces de sang. Vous trouvez un homme mort sur le sol. A partir de là, Max dégainera son arme pour pouvoir se défendre (et aussi pour attaquer !). Ouvrez le placard juste en face de vous pour récupérer des **munitions de Beretta**, puis des **antalgiques** dans l'autre placard. Revenez ensuite sur le quai et tuer les deux hommes qui s'y trouvent. Pensez à récupérer leurs **2 Desert Eagle**. Montez les escaliers, vous entendrez des coups de feu. Préparez-vous alors à tuer les deux hommes dans le couloir de droite. Récupérez quelques **munitions de Desert Eagle** sur les corps et allez tuer le troisième ennemi au bout du couloir à gauche. Il est derrière une grille, donc ne pourra pas venir vers vous. Les deux grilles sont fermées, descendez les escaliers pour accéder au quai n°4. Une fois sur le quai, allez abattre le garde dans le renfoncement de gauche, prenez le **fusil à pompe** qu'il avait sur lui. Le panneau de contrôle ne vous est d'aucune utilité pour l'instant alors ouvrez la grille sur votre gauche et descendez les escaliers. Tuez les trois ennemis sur le quai n°2 (1 à gauche et 2 à droite). Récupérez leurs armes (un **2 Beretta** et des **munitions de Desert Eagle**). Entrez dans le vestiaire de droite. L'homme assis sur la chaise est mort (vous pouvez le faire tomber si ça vous amuse). Dans le placard près du miroir, vous trouverez **2 antalgiques** et des **munitions de le fusil**. Dans un casier, vous pouvez prendre des **munitions de Desert Eagle**. Allez au fond du couloir mais ne vous approchez pas trop de la porte pour ne pas vous faire repérer. Des hommes parlent d'attaquer une banque. Revenez sur vos pas jusqu'au quai n°2. Allez ouvrir la porte et tirez immédiatement sur le bandit de l'autre côté. Ramassez son **fusil à pompe**, vous trouverez aussi des **munitons de fusil** dans un casier. Le placard contient des **munitions de Desert Eagle**. Le garde que vous venez de sauver vous demande de l'escorter jusqu'à la salle de contrôle en haut. Remontez les escaliers jusqu'au panneau de contrôle. Laissez le garde entrer le code d'accès. La porte s'ouvre et il se fait tuer. Utilisez de nouveau le panneau pour ouvrir la porte et entrez. Traversez la pièce pour aller vers la salle de contrôle. Quatre ennemis sont en embuscade dans la salle de contrôle. Abattez-les prudemment puis ramassez un **Desert Eagle**, **2 fusils à pompe** et **2 Berettas**. Entrez dans la porte de droite. Appuyez sur le bouton de la ligne 2 pour y remettre le courant. Ouvrez le petit placard pour prendre les **4 antalgiques**. Enfin, regardez le moniteur pour vérifier l'état de la rame. Sortez et revenez sur le quai n°2. Avant de monter dans le métro jaune, entrez dans la porte et récupérez les **munitions de Beretta** et les **munitions de fusil** dans les placards. Entrez dans le métro jaune et faites-le fonctionner (placez-vous devant le volant) pour défoncer la barrière. Sortez par l'avant et sautez par dessus ce qu'il reste de la barrière. Préparez-vous à tuer les quatre ennemis un peu plus loin. Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez tirer sur la bouteille de gaz sur la gauche, en explosant, elle peut tuer les ennemis. Ramassez toutes les **munitions** que vous trouverez. Remarquez la grille à droite, c'est celle de tout à l'heure où vous avez surpris une conversation. Sortez par les escaliers de gauche.

Chapitre deux : En direct depuis la scène du crime

Suivez le couloir et tuez les deux ennemis. Ramassez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Entrez dans la porte de droite et tuez immédiatement l'homme qui se trouve juste à gauche. Ramassez ses **Berettas** et descendez les escaliers. Faites attention à celui qui s'enfuit en vous tirant des coups de fusil à pompe. Abattez-le puis prenez son **fusil à pompe**. Vous débouchez dans une rame de métro désaffectée et inondée. Prenez à droite et suivez le couloir. Sur le quai de droite, tuez les 3 ennemis et ramassez les **Berettas**. Continuez par les escaliers et ne vous inquiétez pas de l'explosion qui fait tomber des débris du plafond.
Vous pouvez faire la chasse aux rats si ça vous amuse, sinon continuez de monter. Tuez les quatre ennemis qui se trouvent derrière les caisses. Vous pouvez ensuite leur prendre des **Berettas** et une **carabine à canon scié**. Remarquez la porte avec les explosifs sur la droite, il manque le détonateur. Descendez par la gauche. Vous atterrissez dans le coffre fort d'une banque. Il y a ici quatre ennemis à descendre et **2 fusils à pompe**, des **Berettas**, un **Desert Eagle** et des **munitions de Beretta** à prendre. L'alarme se déclenche alors. Utilisez le panneau de contrôle pour ouvrir la porte et tuez les quatre autres ennemis. Ramassez un **Desert Eagle**, des **munitions de fusil** et des **Berettas**. Répondez au téléphone et à l'aide du panneau de contrôle, ouvrez à tour de rôle les porte A, et C. Récupérez le détonateur dans la porte A et lisez les documents dans la porte C. Ouvrez ensuite la porte B et retournez à la porte aux explosifs. Faites attention aux trois gars qui vous tirent dessus. Abattez-les puis récupérez une **grenade**, des **Berettas** et des **munitions de fusil**. Placez le détonateur sur la porte et reculez un peu. Vous assistez alors aux courtes retrouvailles entre Max et Alex. Les trois grilles sont fermées. Reculez-vous un peu et tuez les 3 ennemis qui descendent des escaliers. Ramassez le **Desert Eagle**, le **fusil à pompe** et les **Berettas**. Vous trouverez également **4 antalgiques** dans le placard du petit poste de contrôle. Montez les escaliers et tuez les 4 ennemis dans la salle en haut. Prenez le **fusil à pompe**, le **Desert Eagle** et la **grenade**. Prenez aussi les **4 antalgiques** dans le placard du petit poste de contrôle. Actionnez le levier qui ouvre les grilles de sortie et passez par ces grilles. Suivez le couloir puis sortez.

Chapitre trois : Dans la peau de Bogart

Tuez les deux frères et prenez le **fusil à pompe** et le **Desert Eagle** qu'ils avaient. Lisez la lettre sur le bureau puis tuez les 3 truands qui se précipitent dans la pièce. Ramassez leurs **armes**. Sortez et descendez par les escaliers. Dans la pièce de gauche, ramassez les **2 antalgiques**. Sortez et allez écouter la radio dans un coin de la pièce suivante. Vous trouverez un **Beretta** dans un meuble sous l'escalier. Tirez sur la fenêtre et sortez sur la terrasse. Tournez à gauche et entrez dans la seconde porte. Il y a 3 ennemis à tuer. Vous pouvez viser les têtes des bonbonnes de gaz pour les faire exploser. Ramassez les **2 Berettas** et les **munitions de Beretta**. Continuez tout droit, Prenez le **Beretta** dans le meuble de gauche puis revenez sur vos pas et entrez dans la porte à votre gauche. Descendez les escaliers et défoncez la porte. Entrez dans la 1ère porte à gauche du couloir devant vous. Tuez l'homme qui s'y trouve et faites vibrer le lit pour prendre la **carabine à canon scié** qui se trouve en dessous. Continuez dans le couloir et entrez dans la prochaine chambre (la chambre 302) où vous trouverez des **antalgiques** dans le tiroir du meuble. Sortez et continuez. Tuez l'homme qui regarde la télé puis les deux autres qui accourent. Ramassez les **3 Berettas**. Continuez et entrez dans les toilettes. Vous trouverez des **antalgiques**. Laissez tranquille le drogué et sortez des toilettes. Passez par la porte de sortie et réfugiez-vous rapidement dans la pièce juste à gauche. Tuez l'ennemi qui s'y trouve et attendez qu'un autre arrive. Prenez ensuite la **carabine à canon scié** et le **Beretta**. Faites exploser le cadenas de la porte de sortie puis traversez la pièce en désordre. Tuez les 4 ennemis dans le couloir (2 de chaque côtés) et ramassez leurs **armes**. Tournez à gauche et entrez dans la chambre de droite. Regardez la télé. Allez dans la pièce d'à côté et fouillez le placard pour y trouver des **antalgiques**. Prenez aussi les **munitions de Beretta**. Sortez de la chambre et continuez par la droite. Tournez ensuite de nouveau à droite et entrez dans la pièce à gauche. Laissez le camé tranquille et allez prendre les **munitions de Beretta** sur l'étagère à gauche. Sortez par la porte de droite et tuez les 4 ennemis qui vous foncent dessus par la droite. Ramassez les **Berettas**, le **fusil à pompe** et le **cocktail Molotov**. Suivez le panneau EXIT. Vous arrivez devant la chambre de Muerte, la chambre 313. Ouvrez la porte et faites un pas sur le côté pour éviter le coup de feu. Entrez et prenez le **fusil à pompe** sur la chaise et la **carabine à canon scié** sur le lit. Lisez la lettre puis prenez les **munitions de fusil** à côté, et les **antalgiques** et **munitions** sur la petite table. Sortez et tournez à droite. Entrez dans les toilettes et tuez le type armé au fond. Prenez son **fusil à pompe** et les **antalgiques** puis revenez dans le couloir.
Tirez sur la paroi fragile en face de vous. Entrez et brisez une vitre pour sortir sur une petite corniche. Tournez à droite et cassez la fenêtre pour entrer. Un homme est mort, et il y a une inscription au sol. Ramassez les **cocktails Molotov**, les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques** (n'oubliez pas ceux sur le canapé). Revenez vers la chambre de Muerte et continuez dans le couloir. Tuez les deux hommes au bout et ramassez leurs **Berettas**. Continuez par le

couloir de gauche jusqu'à la salle de la chaudière. Eloignez-vous un peu de la chaudière et faites-la exploser. Vous pouvez maintenant descendre par le trou dans le plancher. Il est préférable de descendre à reculons, pour pouvoir tirer sur les 2 ennemis du dessous. Ramassez ensuite le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Prenez à gauche, tuez l'homme qui se cache derrière une caisse et prenez son **Beretta**. Laissez le drogué de la pièce d'à côté tranquille. Trouvez et entrez dans la chambre 216. Lisez l'agenda de la prostituée posé sur le bureau. Ouvrez la double porte pour accéder à la pièce avec la caméra. Récupérez les **munitions de fusil** et les **munitions de Beretta** sur les étagères puis continuez par la porte suivante. Tournez à gauche puis de suite à gauche et tuez les trois malfrats. Récupérez leurs **3 Berettas**. Utilisez l'ascenseur réservé au personnel au bout du couloir.

Chapitre quatre : Les veines de New York

Sortez de l'ascenseur et tournez immédiatement à gauche pour tuer les 3 ennemis. Ramassez les **2 Berettas** et les **munitions de Beretta**. Regardez la télé. Ouvrez la porte derrière vous. 2 ennemis vous y attendent. Pour le fun, visez la bonbonne de gaz orange près du type de gauche. En explosant, elle tuera aussi l'ennemi de droite. Récupérez le **Beretta** et les **fusil à pompe**. En détruisant toutes les caisses et tous les cartons, vous trouverez des **munitions de Beretta**, des **munitions Ingrams** et des **antalgiques**. Passez par la porte qui était bloquée par des caisses. Tournez à gauche et tuez l'ennemi. Examinez le journal par terre. Récupérez ensuite la **batte de baseball** et les **munitions de fusil** dans le placard derrière la chaudière. Entrez dans les cuisines (porte en haut des escaliers) et tuez les 3 ennemis qui vous y attendent. Récupérez les **2 Berettas** et le **fusil à pompe**. Vous trouverez sur la droite un placard contenant **2 antalgiques**. Continuez par les escaliers de l'autre côté des cuisines. Ouvrez la porte et entrez dans la grande pièce. Ouvrez le placard de gauche pour prendre un **Beretta**. Ecoutez un peu la conversation puis entrez dans la deuxième porte à gauche pour tuer les 5 bandits qui s'y trouvent. Ramassez ensuite les **5 Berettas**. Fouillez un peu la pièce, vous trouverez des **munitions de fusil** et une **carabine à canon scié** sur la table, un **cocktail Molotov** dans le placard du fond à gauche et des **antalgiques** dans celui de droite. Ouvrez les 2 mallettes sur la grande table puis prenez la clé sur la petite table et revenez dans la pièce précédente. Entrez dans les toilettes pour prendre les **2 antalgiques** dans la pharmacie. Entrez dans le bar. Vous surprenez Muerte en charmante compagnie. Il s'enfuit et vous laisse avec la prostituée et 4 de ses hommes qui vous tirent dessus. Eliminez-les tous les 5 puis ramassez **4 Berettas**, des **munitions de Beretta**, un **fusil à pompe**, des **munitions de Desert Eagle** et des **antalgiques**. Sortez par la sortie et vous devez maintenant affronter Muerte et 2 de ses hommes. Ramassez ensuite **2 Berettas** et un **Ingram**. Entrez dans la pièce du standard (tout droit) et fouillez la pièce. Vous trouverez des **munitions de Beretta** dans le placard et **2 antalgiques**. Utilisez le standard. Montez ensuite les escaliers et entrez dans le club. Suivez le couloir et tuez les 2 ennemis dans la pièce du bout. Prenez le **Desert Eagle** et le **Beretta** qu'ils vous laissent. Sortez sur le toit et brisez la vitre pour descendre. Vous vous retrouvez au centre d'une pièce et 4 ennemis vous prennent pour cible. Abattez-les et récupérez les **3 Berettas** et l'**Ingram**. Revenez à la réception près du standard et appuyez sur le bouton EXIT. Courez ensuite vers les portes de sorties.

Chapitre cinq : Laissez parler la poudre

Suivez la route et entrez dans le magasin « Pawn Shop ». Tuez les deux voleurs à l'intérieur et prenez le **Beretta**, le **fusil à pompe**, les **munitions de Beretta** et les **munitions de Desert Eagle**. Dans la petite pièce avec les télés, tirez sur la présentoir pour briser la vitre et prendre l'**Ingram**. Revenez dans la rue et continuez. Juste au coin d'un immeuble, il y a un distributeur de journaux. Vous pouvez lire les titres. Continuez dans la rue jusqu'au Van.
Ouvrez-le pour prendre un **fusil à pompe**. Revenez un peu sur vos pas et descendez les escaliers pour entrez dans un immeuble. Tuez les 3 ennemis et prenez les **munitions de Desert Eagle**, les **munitions de fusil**, le **Beretta**, la **carabine à canon scié** et les **3 cocktails Molotov**. (Une autre technique pour tuer les ennemis consiste à donner un coup de batte sur le Van pour déclencher l'alarme et les attendre pour les descendre un à un.) Poursuivez par la porte de gauche. Longez le couloir sans vous soucier des pièces annexes. Lorsque vous arriverez vers les bonbonnes de gaz, il y aura une explosion derrière vous, vous empêchant de faire demi-tour. Placez-vous dans l'angle du couloir et tirez sur les bonbonnes de gaz. L'une d'elles sera projetée contre la porte qui refusait de s'ouvrir, libérant ainsi le passage. Il y a 2 ennemis dans la prochaine salle. Tuez-les (il est possible que l'un d'eux soit tué par l'explosion) et ramassez les **2 Berettas**. Prenez également les **2 antalgiques** dans le petit placard et continuez par la droite. Tuez les 2 ennemis deux salles plus loin puis prenez le **Desert Eagle**. Continuez par les escaliers où un ennemi vous attend. Prenez son **Ingram** et les **munitions de Desert Eagle** sur le banc. Répondez au téléphone dans le couloir. La police arrive... Vous êtes dans un grande salle avec 2 ennemis à tuer et donc un **fusil à pompe** et un**Ingram** à récupérer. Attention, il y a une explosion qui fait s'effondrer une partie du plafond. Continuez par la petite salle à droite. Faites

sauter le cadenas de la porte suivante. Prenez les **2 fusils à pompe**, les **antalgiques** et la clé de la cage d'escalier. Lisez ensuite la lettre sur le comptoir. Après cela, les forces de police investissent les lieux. Dépêchez-vous de retournez dans la grande salle. Traversez-la et entrez dans la cage d'escalier. Attention, un ennemi surgit de nulle part ! Tuez-le rapidement et récupérez son **Desert Eagle**. Montez par les escaliers. Vous rencontrez 3 ennemis (l'un d'eux possède des grenades). Tuez-les et ramassez la **carabine à canon scié**, les **2 Ingrams** et les **grenades** restantes. Entrez dans les toilettes des dames pour y trouver des **munitions** et **3 antalgiques**. Revenez aux escaliers et montez au troisième étage. Une explosion se produit. Traversez le balcon en sautant par dessus le trou à gauche et entrez dans la prochaine porte. Tournez à droite et entrez dans la pièce suivante. Tuez les 4 ennemis et récupérez un **fusil à pompe**, **2 Berettas**, un **Desert Eagle** et des **munitions de Desert Eagle** dans la cuisine puis des **antalgiques** dans la chambre. Sortez ensuite par la fenêtre de la cuisine.

Chapitre six : Quand la peur donne des ailes aux hommes

Descendez dans la rue par l'échelle de secours. Laissez les clochards et entrez dans le bâtiment d'en face. Suivez le couloir. La porte de la laverie est fermée pour l'instant. Sortez donc par la porte de droite. Vous êtes dans le rue. Entrez dans la première porte à gauche. Dans la pièce de droite, vous trouverez des **munitions de fusil**, des **munitions de Desert Eagle** et des **munitions de Beretta**. Continuez par le couloir. Laissez les 3 drogués et tuez les 3 ennemis qui descendent des escaliers. Prenez les **Berettas**, les **Desert Eagle** et le **fusil à pompe**. Montez faites le tour de la pièce. Toujours des drogués et 2 ennemis qui descendent. Tuez-les et prenez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Montez encore. Ouvrez la porte à votre droite et réquisitionnez l'homme pour vous faire entrer dans la laverie. Redescendez avec lui jusqu'à la laverie. Foncez dès que la porte s'ouvre et tuez les 2 hommes qui se trouvent à l'intérieur. Récupérez le **Desert Eagle** et le **Beretta** puis le **fusil à pompe** et les **munitions** sur la table. Entrez dans la salle suivante et tuez l'homme qui surgit. Ramassez ses **2 Berettas**. Continuez. Prenez les **2 antalgiques** derrière le comptoir de la salle avec le distributeur. Utilisez l'ascenseur pour monter. Entrez dans la chambre au bout du couloir. Frappez à la porte des toilettes jusqu'à ce que l'homme en sorte. Tuez-le aussitôt et prenez l'**Ingram** près du lavabo puis les **munitions de Beretta** dans le placard. Regardez ensuite la télé. Passez par la fenêtre pour aller sur le toit. Rejoignez l'autre bâtiment en marchant sur les conduits et entrez par la fenêtre. Tuez les 3 malfrats et récupérez le **fusil à pompe** et les **2 Berettas**. Prenez les **munitions Ingrams** dans le placard de la cuisine. Sortez par la fenêtre de la cuisine, marchez sur les conduits et entrez dans l'autre bâtiment. Ne faites pas attention à l'explosion et allez sur la balustrade. Tuez les 2 ennemis à l'étage du dessus et continuez par la droite.
Vous trouverez 2 ennemis en pleine discussion à propos des fils d'une bombe. Visez la bombe pour les éliminer tous les deux puis essayez d'ouvrir la porte à gauche. Celle-ci ne s'ouvrira pas mais vous pourrez tout de même passer... Continuez jusqu'aux débris de l'étage du dessus. 2 ennemis descendront et il faudra bien évidemment les tuer. Ramassez ensuite la **carabine à canon scié** et le **Beretta**. Montez puis allez sur la balustrade. Tuez l'ennemi qui arrive de l'autre côté et ramassez les **2 fusils à pompe** et le **Beretta**. Entrez dans la pièce suivante et fouillez le placard pour y trouver des **munitions Ingrams**. Continuez par la porte de gauche. Tuez les 3 hommes de Gognitti et ramassez la **carabine à canon scié**, les **Ingrams** et le Berettaa. Prenez aussi les **2 fusil à pompe** accrochés au mur. Lisez la lettre froissée sur le bureau. Lancez-vous maintenant à la recherche de Gognitti. Passez par la fenêtre, traversez les conduits, entrez dans l'autre bâtiment, prenez à droite, montez les escaliers et sortez par la porte à votre droite. Gognitti parvient à s'échapper. Attendez le prochain train et sautez dessus...

Chapitre sept : Brutalité policière

Vous êtes sur un toit. Descendez sur les tuyaux juste en dessous et rendez-vous sur le toit d'en face Tuez les 2 ennemis et récupérez le **Beretta** et le **Desert Eagle**. Continuez sur la gauche jusqu'à ce que le muret du toit laisse une ouverture. Sautez alors sur l'autre bâtiment. Tirez sur les 2 hommes sur un autre toit à votre droite. Ne vous occupez pas de l'hélicoptère de la police et continuez jusqu'à la porte. Entrez et prenez les **munitions de fusil** sur la caisse à gauche. Approchez-vous des escaliers. Gognitti envoie 3 hommes à votre rencontre. Attendez le premier et allez à la rencontre des 2 autres. Ramassez le **Desert Eagle** et l'**Ingram**. Descendez. Sortez dans une ruelle et tuez les 3 ennemis. Ramassez les **2 Berettas**, les **Ingrams** et le **Desert Eagle**. Vous trouverez aussi des **munitions Ingrams** près du grillage avec la porte. Continuez ensuite par le petit passage entre les immeubles. Gognitti s'enfuit toujours. Montez les escaliers. Tuez l'homme qui arrive et allez prendre dans le camion des **munitions de fusil** et des **munitions de Desert Eagle**. Descendez dans le trou pour récupérez un **Beretta**. Remontez en vous aidant des caisses. Faites le tour du trou et allez vers le grillage, tirez sur l'ennemi sur le toit en face. Appelez le petit ascenseur et montez. Tuez l'homme sur le toit et prenez son **Ingram**. Descendez d'un étage par les « escaliers » pour récupérer des **munitions**

Ingrams puis remontez. Continuez sur le toit. Tuez les 4 truands et ramassez le **fusil à pompe**, la **grenade**, les **2 Ingrams** et les **2 antalgiques**. Continuez. Remarquez le panneau publicitaire pour Captain baseballbat Boy (le héros de la BD du journal d'avant). Brisez les vitres puis sautez dans la pièce pour surprendre et tuer les 2 ennemis. Prenez le **Beretta** et le **Desert Eagle** et ramassez les **munitions de Beretta**, le **fusil à pompe** et l'**Ingram**. Dans les petites caisses, vous trouverez des **munitions de Beretta**, des **munitions Ingrams** et des **antalgiques**. Montez aux escaliers et sortez sur un autre toit. Tournez de suite à gauche et sautez sur les escaliers de secours. Descendez d'un étage et entrez dans la porte entrouverte. Regardez la télé. Sur le bureau derrière la porte, vous trouverez des **munitions de fusil** et des **munitions de Beretta**. Dans la salle de bains, vous trouverez **3 antalgiques**. Prenez aussi le **Beretta** du mort dans la cuisine. Approchez-vous ensuite de la porte. Vous entendez les ennemis qui s'organisent derrière. Ouvrez prudemment la porte et tuez les 5 types. Ramassez le **fusil à pompe**, les **Ingrams en duo**, le **Desert Eagle**, un **Ingram** et une **carabine à canon scié**. Sortez par la porte du fond, traversez la cour et continuez par la porte d'en face. Au fond du couloir à gauche, vous devez tuer un homme qui vous lance des grenades. Prenez son **fusil à pompe**. Sortez et préparez-vous à une belle fusillade. Dehors, 7 ennemis vous attendent. Tuez-les tous et récupérez **2 fusils**, **2 Ingrams**, **2 carabines à canon scié** et des **Ingrams en duo**. Il ne vous reste plus alors qu'à vous occuper de Gognitti.

Chapitre huit : Ragna Rock

Faites le tour des grilles et entrez dans le local de sécurité. Prenez le **fusil à pompe** dans le placard. Dans le local Tickets, actionnez le levier Security et retournez vous pour tuer les ennemis qui arrivent. Ramassez alors un **Desert Eagle** et un **fusil à pompe** ainsi que les **2 antalgiques** et les **munitions** que vous trouverez sur l'étagère.
Lisez ensuite le livre sur la table. Ouvrez la porte et tuez les 2 ennemis dans le club. Faites attention aux grenades que l'un d'eux vous lance. Ramassez le **fusil à pompe** et les **2 Berettas** dans un coin. Faites aussi attention aux cocktails Molotov qui tombent d'en haut. Tirez sur l'homme qui tire d'en haut puis passez par la porte derrière la scène. Au panneau Disco, tournez à droite et tuez les 2 ennemis puis celui au bar de l'autre côté. Ramassez la **carabine à canon scié** et les **2 Ingrams** puis suivez le panneau lumineux BAR. Passez la porte et tuez les 3 types. Ramassez les **antalgiques** et le **fusil à pompe** derrière le bar puis les **Berettas**. Lisez les livres sur la tables. Appuyez ensuite sur l'interrupteur pour ouvrir la grille et continuez. Tuez le type qui s'interpose et ramassez ses **Berettas**. Montez les escaliers. Supprimez les 2 ennemis sur la balustrade puis traversez la salle sur les spots de lumières. Faites alors le plein de **munitions**, d'**antalgiques** et de **cocktails Molotov**. Revenez sur la première balustrade et sortez par la porte à votre droite. Continuez par la porte de droite et tuez les 2 hommes qui arrivent par la droite. Ramassez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. N'oubliez pas les **antalgiques** sur la table de mixage. Sortez de la salle et montez les escaliers. Passez par la porte ouverte et tuez les 6 ennemis. Récupérez ensuite toutes les **munitions**. Faites le tour des tonneaux de vin et tuez l'homme qui arrive. Récupérez sa **carabine à canon scié**. Montez les escaliers en tuant les 3 ennemis qui s'y baladent et en leur prenant un **Beretta**, un **Desert Eagle** et un **Ingram**. Attention, car si vous tombez des escaliers, une trappe s'ouvre et vous mourrez instantanément. Sortez sur le toit puis entrez par la petite ouverture en face de vous. Marchez prudemment sur les poutres en bois et tuez les ennemis en bas. Sortez par l'autre ouverture puis continuez sur le toit. Marchez sur les petites corniches pour rejoindre un porte un peu plus loin sur la droite. Descendez les escaliers et les 3 types qui s'y trouvent. Ramassez le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille et tirez de suite pour tuer l'ennemi. Attendez les 3 autres avant d'aller chercher les **4 antalgiques** dans la pharmacie au bout de la passerelle. Ramassez toutes les **munitions** puis descendez les escaliers. Les deux caisses sous les escaliers contiennent des **antalgiques** et des **munitions de fusil**. Testez les talents de Max à la batterie puis au micro et enfin piétinez la guitare avant de continuer par les escaliers en face. Touchez aux moniteurs. L'un d'eux contrôle les effets pyrotechniques, l'autre ouvre une porte au dessus de la scène d'où 2 ennemis arrivent. Tuez les puis prenez les **antalgiques** sur l'un des moniteurs. Redescendez et empruntez le passage que vous avez ouvert. Montez et actionnez les leviers pour vous créer un passage. Mettez le levier 1 en haut et baissez les autres. Descendez et allez de l'autre côté des décors. Tuez le type sur l'escalier de gauche puis montez à votre tour et récupérez son **Ingram**. Allez tout en haut. Traversez sur les planches en bois (ne traînez pas sur celle qui s'apprête à craquer) et sortez par la porte au bout.

Chapitre neuf : L'empire du diable

Allez lire la lettre déchirée sur le canapé, puis les notes de Lupino sur la table. Enfin, allez jeter un œil au carnet de Lupino au centre de la pièce. Passez derrière le rideau et montez tout en haut des escaliers. Ouvrez la grille et entrez dans la pièce. Sur la table, vous trouverez de nombreuses **munitions** et des **antalgiques**. Avant d'affronter Lupino, vous devez vous débarrasser de 10 de ses hommes, après quoi, il apparaîtra accompagné d'encore 2 ennemis. Tuez-les tous les 3.

Section II : Une froide journée en enfer

Prologue

Retour dans le passé, dans la maison de Payne. Traversez les longs et interminables couloirs. A la première bifurcation, tournez à gauche, puis au carrefour, allez encore à gauche. Continuez tout droit puis allez à droite. Vous arriverez ainsi dans le salon. Regardez la photo à côté des escaliers, puis celle sur la cheminée. Montez les escaliers. Allez dans la salle de bains et tenter de passer par la porte. Demi-tour. Allez maintenant dans la chambre de votre enfant. Encore des longs couloirs. Suivez ensuite la trace de sang sans vous en éloigner au risque de mourir. A deux reprises, vous devrez sauter sur une autre trace de sang. Vous arriverez alors enfin à la chambre. Remarquez les cubes par terre qui inscrivent le mot DEAD. Continuez par la porte suivante. Vous arrivez dans votre bureau. Lisez le journal de votre femme sur la table puis entrez dans la chambre...

Chapitre un : La batte de baseball

Avec la batte de baseball, cassez le cadenas du placard puis récupérez **2 antalgiques** à l'intérieur. Ouvrez ensuite la porte en face du placard. 9 ennemis patrouillent dans la zone suivante. Attirez-les un par un pour les frapper et les tuer avec la batte. Récupérez ensuite **3 Desert Eagle**, des **Ingrams**, un **fusil à pompe** et **2 carabines à canon scié**. Maintenant que votre stock d'armes est à nouveau complet, faites le tour du couloir par la droite et entrez dans l'entrepôt à gauche. Cassez les caisses pour prendre des **antalgiques**, des **munitions Ingrams** et des **munitions de Beretta**. Sur les étagères, vous trouverez des **antalgiques** et **2 Berettas**. Sortez de l'entrepôt par là où vous êtes entré et entrez dans la petite porte en face. Ramassez les **3 Berettas**, les **2 grenades**, le **Desert Eagle**, le **fusil à pompe**, les **munitions de fusil**, les **munitions Ingrams** et les **antalgiques**. Prenez aussi les **munitions de Desert Eagle** dans une caisse. Revenez dans l'entrepôt et traversez-le pour en sortir de l'autre côté puis entrez dans la porte en face, un peu sur la droite. Tuez les 2 ennemis et récupérez un **fusil à pompe** et un **Desert Eagle**. Ramassez aussi les **munitions de Beretta** par terre et dans une caisse. Lisez le journal. Sortez. Trouvez puis entrez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton. Attention, il s'ouvrira du côté opposé sur une grande salle zone avec 6 ennemis. Tuez-les tous et récupérez **2 Desert Eagle**, un **fusil à pompe**, une **carabine à canon scié**, des **Ingram**, des **munitions de fusil** et des **munitions de Desert Eagle**. Prenez aussi les **4 antalgiques** dans la petite pharmacie. Sortez maintenant dans la ruelle et prenez par la droite. Arrêtez-vous avant la grande rue. Il y a une unité de police qui bloque la route à droite, donc tournez à gauche et entrez dans l'hôtel. Ecoutez à la porte Lounge puis entrez et tuez les trois hommes. Récupérez un **Beretta**, un **Desert Eagle** et un **fusil à pompe**. Sur la petite table, prenez **3 antalgiques** et des **munitions Ingrams** puis écoutez la radio. Entrez dans les toilettes au fond et tuez le type dans celles de droite. Prenez-lui sa **carabine à canon scié**. Sortez et allez au bar. Frankie et là, accompagné de 3 de ses hommes. Tuez-les rapidement et ramassez leurs **Ingrams**, le **Beretta** et la **carabine à canon scié**.

Chapitre deux : Une offre que tu ne peux pas refuser

Entrez dans le poste de garde, tuez l'homme et prenez les **2 fusils à pompe** et les **munitions de fusil**. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille puis sortez. Passez la grille et tuez les 2 ennemis qui arrivent par la droite. Ramassez les **2 fusils à pompe**. Appuyez sur le bouton de l'entrepôt 4. Entrez et tuez les 2 types ainsi que celui qui est à l'étage. Ramassez le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Continuez par la petite porte à droite. Tuez les 2 ennemis (vous pouvez vous aider pour cela du baril au fond), l'un d'eux est caché dans le camion. Récupérez l'**Ingram**, les **2 fusils a pompe**, les **munitions de fusil** et le **Beretta**. Continuez par l'entrepôt 5 et tuez l'homme à l'étage. Montez avec l'ascenseur et prenez l'**Ingram** et les **4 antalgiques** dans la pharmacie. Appuyez sur le panneau de contrôle pour débloquer la porte. Attention car 2 ennemis armés arrivent au même moment en bas. Tuez-les puis descendez et récupérez la **carabine à canon scié** et le **Desert Eagle**. Passez par la petite porte. Eliminez les 5 gardes qui patrouillent ici et prenez les **3 fusils à pompe**, le **Desert Eagle** et le **Beretta**. Il y a aussi deux petits abris qui contiennent des **Berettas**, des **munitions Ingrams**, des **munitions de Beretta**, des **munitions de Desert Eagle** et des **antalgiques** Pensez à détruire la petite caisse pour trouvez d'autres **antalgiques**.
Montez sur la grue et appuyez sur le bouton pour ainsi relever un container et libérer un passage. Tuez les 2 ennemis qui en sortent et n'oubliez pas celui qui vous tire dessus d'un balcon derrière vous. Récupérez les **2 Berettas** puis continuez par le nouveau chemin. Tuez l'homme qui surgit devant vous et prenez lui son **fusil à pompe**. Passez sous la machine, et courez vous réfugiez dans la porte de gauche. Ramassez le **fusil à pompe**, le **Desert Eagle** et les

munitions de Desert Eagle. Attendez que la machine soit passée et qu'elle ait tout défoncé pour sortir et tuer les 2 ennemis qui arrivent par la droite. Prenez le **Beretta**, le **fusil à pompe** et les **antalgiques** et continuez. Tuez le garde à droite et prenez la **grenade**. Dans le passage à droite, il y a encore une grande machine. Tuez le type qui la contrôle (tout en haut) puis les 5 autres gardes qui arrivent. Récupérez ensuite **2 fusils à pompe**, **3 Berettas** et une **carabine à canon scié**. Passez sous la machine, tournez à gauche puis encore à gauche. Tuez le garde et prenez le **Desert Eagle** et les **antalgiques**. Tuez le type dans la petite impasse de droite et prenez le **Beretta**. Revenez et continuez. Ouvrez la porte à gauche, tuez l'homme à l'intérieur et prenez le **Beretta**, les **antalgiques**, le **fusil sniper** et les **munitions de fusil sniper**. Sortez et continuez. Tournez à droite et tuez l'homme pour lui prendre son arme. Tirez aussi sur les ennemis tout au fond puis allez prendre le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Faites sauter le cadenas sur le grillage en face de l'entrepôt et entrez pour récupérer un **Ingram**, des **munitions de Desert Eagle** et des **antalgiques**. Sortez et tirez sur la cale sous les roues du camion. Revenez ensuite sur vos pas et tuez les 5 ennemis qui sont apparus. Prenez les **Ingrams**, la **carabine à canon scié**, le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Passez par la petite impasse qui n'en est maintenant plus une. Tuez les hommes qui sortent des entrepôts et ramassez le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Entrez dans la première porte à droite. Ramassez les **2 grenades**. Appuyez sur le bouton pour ouvrir une salle secrète. Entrez et prenez les **Ingrams**, la **grenade**, le **Desert Eagle**, les **munitions de fusil sniper**, les **munitions de fusil** et les **munitions de Desert Eagle**. Sortez et tuez le type qui est entré. Prenez son **Desert Eagle**. Sortez de cette pièce puis entrez dans l'entrepôt à votre droite.

Chapitre trois : Dans la cale avec les rats

Tuez l'ennemi en haut sur les caisses devant vous puis celui qui arrive. Ramassez son **Ingram**. Allez au fond à droite pour vider l'étagère de tout ce qu'elle contient. Faites ensuite le tour des caisses et tuez les deux ennemis qui apparaissent derrière l'étagère. Récupérez les **2 grenades**, les **munitions de fusil** et les **munitions Ingrams**. Faites encore le tour des caisses et tuez les trois ennemis. Attention, il y en a un sur la plate-forme au dessus de vous. Ramassez toutes leurs armes. Vous trouverez aussi une autre étagère avec des **munitions** et des **antalgiques**. Montez sur la passerelle et tuez l'homme qui sort de la porte derrière la caisse. Faites le tour de la pièce et prenez son **Beretta** avant de sortir par la porte. Tuez le type en face de vous sur la machine. Lorsque la machine se sera arrêté, montez dessus et récupérez le **fusil sniper** et les **munitions de fusil sniper**. Sur la machine, il y a 4 panneau de contrôle. Grâce à ses commandes, vous devez diriger la machine sur ses rails. Après l'avoir fait avancer, tuez les gardes sur les miradors à l'aide du fusil sniper. Vous trouverez des **antalgiques** sur le dernier mirador. Tuez aussi les 2 gardes en bas. Entrez dans la porte suivante. Dans cet entrepôt, vous devez tuer 6 ennemis. Ramassez ensuite les **2 fusils à pompe**, le **Desert Eagle**, et les **munitions de Beretta** que vous trouverez sur des caisses en hauteur. Dans un coin de la salle, vous trouverez des **munitions Ingrams** et des **antalgiques** dans la caisse. N'oubliez pas de tuer aussi un malfaiteur enfermé dans une genre de cage. Montez ensuite sur la passerelle et entrez dans la porte tout au bout. Approchez-vous de la fenêtre et à l'aide du fusil sniper, tuez le garde que vous apercevrez. Appuyez sur le bouton près de la porte pour ouvrir la grille de la cage et revenez dans l'entrepôt. Tuez les 2 ennemis et récupérez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Entrez dans la cage et ramassez le **Beretta**, le **Desert Eagle**, les **munitions de Beretta**, les **munitions de fusil**, les **munitions Ingrams**, les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques**. Sortez par la porte. Tuez les 2 hommes à gauche et ramassez le **Desert Eagle** et le **fusil à pompe**.
Montez sur le cargo et attendez le type qui arrive de la gauche pour le tuer. Prenez son **Beretta**. Dépassez les grandes caisses et pivotez sur la gauche pour tuer un homme. Avancez légèrement et tournez à gauche pour tuer celui qui arrive par là. Ramassez son fusil à pompe. Prenez aussi le **Desert Eagle** et les **munitions de Desert Eagle** sur une caisse juste à côté. Montez ensuite les escaliers pour tuer le type dans la cabine et pour récupérer les armes des morts. A savoir **2 fusils à pompe** et un **Ingram**. Répondez enfin au téléphone dans la cabine. Avant de poursuivre, prenez les **4 antalgiques** dans la pharmacie. Ouvrez ensuite l'écoutille dans le fond de la cabine. Il y a un homme en bas des escaliers et si vous avez de la chance, il se tuera tout seul avec une grenade mal lancée. Sinon, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Récupérez son **Beretta**. Descendez prudemment les escaliers car un autre garde est là à vous attendre. Tuez-le et prenez son **Beretta**. 3 autres malfrats sont à éliminer dans les escaliers. Ramassez ensuite les **2 fusils à pompe** et le **Desert Eagle**. Ouvrez l'écoutille de droite. Vous avez trouvé votre homme, mais il n'est pas seul et 3 ennemis l'accompagnent. Tuez-les tous et récupérez le **Beretta** et les **3 fusils à pompe**. Remarquez qu'il y a des bonbonnes de gaz dans la pièce, pensez à vous en servir... Dans la cale, ramassez aussi un **Ingram**, un **Desert Eagle**, **2 grenades**, des **munitions de fusil**, des **munitions Ingrams** et des **antalgiques**. Passez par l'écoutille opposée puis écoutez ce que vous dit Vladimir, ramassez toutes les **armes** que vous voulez, dont un **colt commando**. Remontez ensuite sur le pont.

Chapitre quatre : Eteinds mes ardeurs à l'essence

Vous vous retrouvez dans le restaurant de Punchinello. Il n'y a pas beaucoup d'ennemis dans ce niveau. Tout ce que vous avez à faire, c'est de courir en évitant les flammes. Voici par où passer. Dès le début, pivotez sur votre droite puis tournez à gauche et foncez tout droit vers la double-portes à droite du bar. Passez ensuite par la double-portes en face. Faites le tour des étagères de droite et continuez par la petite porte. Suivez le couloir et tournez à gauche dans la grande pièce. Suivez de nouveau un couloir. Vous arrivez dans une nouvelle salle. Contournez les sièges par la droite (il faudra sauter par dessus une rangée) puis tournez à gauche pour vous enfoncer dans un couloir avec des escaliers. Continuez. Entrez dans la porte à votre gauche. Continuez par la porte au fond à droite. Tournez à droite et attendez que les étagères explosent. Sautez par dessus les étagère renversées et avancez doucement en naviguant entre les flammes. A un moment, une bonbonne de gaz sera projetée juste devant vous. Attendez que l'explosion s'arrête et tournez à gauche. Sautez par dessus le comptoir puis revenez à la double porte de droite. Tuez l'ennemi qui vous attend derrière et ramassez le **Beretta** et les **grenades**. Vous trouverez **2 antalgiques** sur un comptoir et des**grenades**, un **Desert Eagle** et des **munitions** près d'un lavabo. Descendez les escaliers et tuez les 2 ennemis. Ramassez le **fusil à pompe** et les **Ingrams**. Passez par la trappe derrière les étagères. Tuez les 4 truands et ramassez les **Berettas**, l' **Ingram** et le **fusil à pompe**. Suivez la passerelle et tuez encore 5 ennemis. Prenez les **fusils à pompe**, l'**Ingram** et le **Desert Eagle**. Montez les grands escaliers et sortez par la porte.

Chapitre cinq : L'ange de la mort

Avancez et entrez dans la porte à votre gauche. Examinez le cadavre. Sortez et continuez. Vous trouverez des **munitions de Beretta**, des **munitions Ingrams** et des **munitions de fusil** sur une étagère. Tuez ensuite les 3 truands et ramassez les **Berettas**, le **fusil à pompe** et l'**Ingram**. A l'intersection, optez pour la porte de gauche et tuez l'homme dans la petite pièce. Prenez sa **carabine à canon scié** et les **2 antalgiques** sur un baril. Revenez dans le couloir. Tuez 3 ennemis et prenez leurs armes. Derrière la chaudière, vous trouverez des **munitions de fusil**, des **munitions de Desert Eagle**, des **munitions de Beretta** et des **munitions Ingrams**. Continuez par le petit couloir avec les escaliers. Vous arrivez dans la cuisine. Examinez les photos sur la table puis ramassez les **antalgiques**, les **munitions Ingrams** et les **munitions de fusil** éparpillées un peu partout. Dans un meuble, vous trouverez des **munitions de Desert Eagle**. Passez par la porte ouverte et affrontez le premier tiers du trio. Il est accompagné de 2 autres ennemi et tous les trois sont cachés derrière une table. Descendez-les et prenez leurs **armes**. Cachez-vous derrière la table pour accueillir comme il se doit les 2 autres ennemis qui arrivent.
Ramassez les **2 Desert Eagle** et revenez dans la cuisine. Passez maintenant par l'autre porte (celle qui était fermée auparavant). Tuez l'ennemi et prenez son**Beretta**. Eliminez aussi celui qui est au balcon puis continuez par la porte suivante. Tuez l'ennemi qui se cache derrière la plante de gauche et prenez ses **Berettas**. Poursuivez. Descendez les 2 types dans la salle suivante puis ramassez la **carabine à canon scié**, les **antalgiques** et les **munitions** derrière le bar. Passez par la prochaine double-portes pour vous retrouver dans l'entrée. Tuez les 2 ennemis et prenez le **fusil à pompe** et l'**Ingram** puis montez. Prenez la porte de droite. Tuez les 3 ennemis dont le deuxième tiers du trio. Ramassez le **fusil à pompe**, les **Berettas** et les **Ingrams**. Prenez aussi les **munitions Ingrams** sur la table, le **fusil à pompe** accroché au mur et les **antalgiques** dans le tiroir sous le chandelier. Sortez de là, faites le tour de la rambarde puis approchez-vous de la porte d'en face. Ecoutez ce que dit le truand puis éloignez-vous rapidement. Après l'explosion, entrez puis tuez les 3 ennemis. Prenez les **Berettas**, le **M79** et les **antalgiques** dans la table de chevet de gauche. Continuez par la salle de bains, où un ennemi vous attend. Ramassez ses **Ingrams** et prenez les **3 antalgiques** dans la pharmacie. Continuez. Tuez l'homme dans la pièce suivante et ramassez son **arme**. Examinez le corps de la femme sur le lit. Prenez les **munitions de fusil** dans la pièce d'à côté puis répondez au téléphone. Sortez par la porte devant vous, puis poursuivez l'homme dans la prochaine pièce. Tuez les hommes (dont le dernier tiers du trio) et récupérez une **carabine à canon scié**, **2 fusils à pompe** et des **munitions Ingrams**. Ouvrez les tiroirs des meubles pour y trouver des **munitions de Desert Eagle** et des **munitions Ingrams**. Continuez par la porte de gauche. 3 hommes arrivent dans la pièce. Tuez-les et récupérez les **3 colts commando**. Revenez ensuite sur vos pas, deux salles en arrière.

Section III : Un peu plus près du paradis

Prologue

Vous êtes encore drogué et désarmé. Passez par la porte ouverte et vous vous retrouverez chez vous. Traversez le

salon puis montez à l'étage. Passez par la chambre de votre enfant, puis allez dans votre chambre... Retour dans le bureau de Punchinello. Lisez la lettre puis répondez au téléphone. Sortez par la porte... Retour au bureau de Punchinello. Lisez la lettre puis répondez au téléphone. Retour chez Max. Suivez le chemin et montez à l'étage. Longez le couloir puis suivez les traces de sang (vous devrez parfois descendre d'un niveau, parfois sauter sur d'autres traces). Vous finirez par arriver dans la chambre et devrez alors « vous tuer ».

Chapitre un : Conduisez-moi à Cold Steel

Brisez la vitre et sautez dans le bâtiment. Il y a des lasers infrarouges dans la salle d'à côté. Bien sûr, il ne faut pas les toucher. La meilleure technique consiste à se placer dans la salle où vous êtes tombé du toit et de tirer sur l'un des capteurs infrarouge sur le mur. Une fois que le passage est libre, prenez la porte de droite. Dans un placard, vous trouverez une **grenade**, prenez aussi le **fusil sniper**, les **munitions de fusil sniper**, les **munitions de colt commando** et les **antalgiques** sur les étagères. Ecoutez ensuite la radio. Ouvrez la porte suivante mais ne la dépassez pas. Essayez plutôt d'abattre les 2 ennemis avec le fusil sniper. Si vous vous faites repérez, attendez-les dans la pièce puis tuez-les. Prenez un **colt commando** et un **Desert Eagle**. Faites le tour de la rambarde et ramassez un **colt commando** et des **munitions de colt commando**. Descendez et avancez prudemment car un ennemi est caché dans un grand container. Tuez-le puis prenez son **fusil à pompe**. Prenez aussi les **munitions de fusil** dans sa cachette. Fouillez l'autre container pour prendre un **cocktail Molotov**. Entrez dans le petit bureau (celui avec une vitre) et attendez l'ennemi qui va vous suivre. Tuez-le et ramassez son **colt commando**. Prenez les **munitions de colt commando** et les **munitions de Desert Eagle** sur les étagères puis les **3 antalgiques** dans la pharmacie. Sortez du bureau et allez ouvrir le grand rideau de fer qui se trouve à votre gauche. Appuyez sur le panneau de contrôle et tuez les 2 ennemis. Récupérez le **fusil à pompe** et le **colt commando**. Continuez par l'autre porte. Encore un faisceau infrarouge, placez-vous dans l'encadrement de la porte et détruisez le capteur sur le mur. Tournez ensuite à droite pour tuer un ennemi et prendre son **colt commando**. Ouvrez le grand rideau de fer suivant et éliminez les 3 ennemis qui vous attendent de l'autre côté. Ramassez ensuite le **Desert Eagle**, le **colt commando** et le **fusil à pompe**. Ramassez les **munitions de colt commando** sur une caisse puis le **fusil sniper**, les **munitions de fusil sniper**, les **munitions de Beretta** et les **munitions de Desert Eagle**. A l'étage, vous trouverez **2 antalgiques** dans une pharmacie. Redescendez et allez ouvrir la petite porte dans un coin de la salle. Il y a 2 ennemis et un capteur infrarouge. Tirez sur le capteur pour tuer au moins un des deux ennemis puis occupez-vous de l'autre. Ramassez le **fusil à pompe** puis les **Berettas**. Dans le placard, il y a aussi un **fusil à pompe** que vous pouvez prendre. Sortez par la porte de gauche. Tuez les 2 ennemis. Montez les escaliers et sautez sur le gros tuyau pour traverser. Lorsque vous sauterez, 2 nouveaux ennemis apparaîtront. Tuez-les puis ramassez toutes les armes (**3 colts commando** et un **Desert Eagle**). Prenez aussi les **munitions de colt commando** sur une caisse puis montez à l'étage et prenez la porte du fond. Longez ce couloir en tuant 3 ennemis et en leur prenant **2 colts commando**, une **grenade** et des **antalgiques**. Passez dans la pièce suivante. Tuez les 2 ennemis puis ramassez les **2 colts commando** et les **antalgiques**. Vous arrivez de nouveau dans un couloir. Placez vous du côté droit et avec votre fusil sniper, dégommer le type de dos. Tuez ensuite son camarade. Entrez dans la pièce et ramassez les **2 colts commando** et les **munitions de Beretta**, le **fusil à pompe**, les **munitions de fusil à pompe** et les **munitions de colt commando** que vous trouverez en fouillant la pièce. Ecoutez le talkie-walkie puis revenez dans le couloir et sortez par la porte de gauche.

Chapitre deux : Les vérités cachées

Avancez un peu et tuez le type qui arrive par la porte de gauche puis celui derrière la vitre en face. Entrez dans la pièce en face. Ramassez les 2 **fusils à pompe**, les **munitions de Beretta**, le **cocktail Molotov** dans le placard et les **3 antalgiques** dans la pharmacie.
Lisez ensuite le document sur le bureau avant de sortir. Prenez la **grenade**, les **munitions Ingrams** et les **munitions de colt commando** sur les étagères puis ramassez le **Desert Eagle** du mort. Sortez par la porte de gauche. Tuez le garde à droite puis prenez son **Desert Eagle** et détruisez la petite caisse pour trouver des **antalgiques**. Tirez de loin sur la capteur infrarouge de la pièce suivante puis utilisez le volant pour arrêter la fuite de gaz. Continuez par la porte. Traversez la passerelle en tuant les deux ennemis à droite. Tirez ensuite sur le capteur du deuxième faisceau pour tous les détruire. Ramassez la **grenade** à gauche. Continuez par la porte suivante pour vous retrouver cette fois sur l'autre passerelle. Tuez l'ennemi à droite et continuez. Cette fois, pas question de tirer sur les capteurs car vous perdriez de la vie. Placez-vous du côté droit du mur et coller-vous au premier faisceau. Lorsque le gaz s'arrête, sautez par dessus puis passez entre les trois autres. Pivotez à droite et tuez l'ennemi derrière les tuyaux. Sautez par dessus la rambarde pour éviter les jets de gaz et ramassez le **Desert Eagle** du mort. Tirez sur le panneau de contrôle à travers la grille pour

l'ouvrir et allez récupérer les **munitions** et les **antalgiques**. Actionnez le volant pour arrêter le gaz puis passer par la porte maintenant accessible. Une série d'explosions se fait entendre avant que la porte ne s'ouvre sur une salle dévastée. Tuez l'ennemi de l'autre côté dans une petite salle puis placez-vous au dessus du monte charge et descendez sur la caisse avant de sautez au sol. Montez les escaliers et appuyez sur le bouton pour ouvrir la passerelle. Tuez le garde qui sort du container et allez prendre son **colt commando** et les **munitions de colt commando** sur la caisse. Récupérez aussi le **M79** et les **munitions de Desert Eagle** dans la cachette de l'ennemi. Eloignez-vous du monte-charge et tirez sur la caisse qu'il transporte. Elle explosera et fera reculer la machine, libérant ainsi le passage. Faites 2 pas dans la porte puis sortez. Un ennemi mourra dans l'explosion et l'autre arrivera. Tuez-le et prenez le **Desert Eagle** et les **colt commando**. Ramassez les **munitions de Beretta** et les **munitions de fusil** puis les **3 antalgiques** dans la pharmacie. Sortez par la porte de droite. Eliminez les deux ennemis en hauteur (attention aux bombes) puis sautez sur les caisses à droite. Traversez la pièce et récupérez un **cocktail Molotov** dans un placard. Revenez sur le grillage et sautez sur la plate-forme qui monte. Tuez le type qui sort de la porte et ramassez les **2 colts commando** et les **Desert Eagle**. Passez par la porte ouverte et tuez les 2 ennemis à gauche derrière une grille. Prenez ensuite les **antalgiques** sur la caisse puis les armes à travers le grillage. Continuez par la porte de droite. Prenez la **grenade** dans un placard puis le **colt commando** du mort, les **munitions de M79**, le **Desert Eagle**, les **munitions de fusil**, les **munitions de colt commando** et les **2 antalgiques**. Regardez enfin le moniteur. Retournez-vous rapidement et tuez le garde qui apparaît. Prenez son **colt commando**. Sortez. Passez par la grille à droite puis par la porte. Tuez les 2 ennemis en bas puis faites le tour de la passerelle et prenez la **grenade** et les **munitions** sur l'étagère. Descendez pour ramasser leurs **2 colts commando**. Vous trouverez également des **munitions de colt commando** sur une caisse et des **munitions de M79** dans un placard. Actionnez le levier sur le panneau de contrôle puis allez tirer sur le rideau de fer pour le détruire. Tuez les 2 ennemis derrière et prenez la **grenade** et le **fusil à pompe**. Passez par la porte à gauche et courez vous réfugier droit devant vous. Collez-vous au mur et lancez une grenade sur les faisceaux pour les faire exploser et l'ennemi avec. Allez prendre les **3 colts commando**, les **munitions de colt commando**, les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques**. Revenez ensuite et passez par la porte à votre gauche. Vous arrivez dans un véritable brasier. Commencez par vous déplacez latéralement à gauche. Détruisez les capteurs infrarouges. Puis approchez-vous du chariot et lorsque les flammes de droite de sortent pas, sautez deux fois jusqu'à l'endroit où se trouvaient les capteurs. Tirez sur les capteurs plus loin à gauche. Sautez sur le chariot renversé puis sur le passage du milieu et rejoignez le panneau de contrôle lorsque la voie est libre. Ouvrez le rideau de fer. Tuez les 2 gardes derrière et faites attention au chariot qui arrive. Ouvrez le rideau de gauche et tuez les 2 ennemis. Ramassez ensuite les **2 fusils à pompe**, le **Desert Eagle**, les **Berettas**, les **2 antalgiques**, le **colt commando**, la **grenade**, les **munitions de M79**, les **munitions de colt commando** et les **munitions de fusil**.
Actionnez le levier pour arrêter les flammes puis revenez entre les deux rideaux de fer et passez par la petite porte. Tuez les 2 ennemis et prenez le **fusil à pompe** et le **colt commando**. Videz aussi l'étagère en prenant les **munitions de colt commando**. Détruisez les capteurs infrarouges puis passez par la porte. Tuez les 2 gardes et récupérez le **colt commando**. Montez les escaliers et appuyez sur le bouton pour enclencher la passerelle. Celle-ci fonctionne mal et vous devez sauter pour rejoindre l'autre côté. Continuez par le rideau de fer de droite. Tuez le garde et prenez son **colt commando**. Vous êtes devant la porte D-6. Approchez et attendez qu'elle s'ouvre. Tuez les deux gardes qui en sortent, récupérez leurs **armes** et entrez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton.

Chapitre trois : Au cœur de l'enfer

Le troisième chapitre débute fort. Eliminez les 2 types en costards de l'autre côté de la vitre. Pour cela, vous pouvez vous cacher derrière les caisses. Appuyez sur les boutons du panneau vert à droite pour ouvrir les vitres et allez ramasser les **Berettas**. Examinez le logo au sol puis sortez par la porte PROCESSING. Tuez le plus d'ennemis possible avant qu'ils ne s'enfuient puis ramassez leurs armes. Dans une petite caisse, il y a des **munitions de Beretta**. Continuez par la porte TEST FACILITIES. Tuez les autres ennemis et ramassez leurs armes et les **antalgiques**. Continuez par la seconde porte TEST PROCESSING. Faites le tour de cette salle et examinez l'ordinateur dans la zone TEST-SUBJECTS CELL. Vous n'avez pas encore le code PIN et devrez donc revenir ici un peu plus tard. Poursuivez par la porte LABORATORIES. Faites le tour de la pièce et sautez par dessus les caisses. Tirez sur la vitre de la porte pour la casser puis visez la bonbonne de gaz qui se trouve dans la pièce. En explosant, elle cassera la porte et vous pourrez entrer pour prendre **3 colts commando**, une **grenade**, **2 antalgiques** et des **munitions de Desert Eagle**. Sortez et entrez dans la grande porte vitrée. Examinez les 2 ordinateurs puis retournez dans la zone TEST-SUBJECTS CELL. Utilisez l'ordinateur et entrez dans l'ascenseur BLOCK-B. Appuyez sur le bouton. Sortez et foncez dans la zone BLOCK-B. Ouvrez la cellule B7, pour libérer le scientifique puis suivez-le dans l'ascenseur. En sortant de l'ascenseur, vous aurez à tuer 2 ennemis tout en protégeant le scientifique. Ramassez les **2 colts commando** puis poursuivez

jusqu'au sas de décontamination. Passez dans le sas. Continuez dans la prochaine salle sans vous préoccuper des tirs derrière la vitre. Passez par dessus les bureaux pour éviter les flammes puis continuez par l'ascenseur LABORATORIES 2. Entrez et appuyez sur le bouton. Sortez de l'ascenseur. Il y a une toile de lasers infrarouge. Avancez un peu et tirez sur les capteurs un peu plus loin (sur un petit pilier) pour faire le ménage. Il ne reste alors que quelques lasers que vous pouvez facilement enjamber (sauter par dessus) ou même détruire pour les plus éloignés. Examinez l'ordinateur avec le logo. Sortez par l'ascenseur STORAGE. Utilisez l'ordinateur violet pour ouvrir la porte et entrez dans le sas de décontamination. Ne perdez pas de temps dans le sas. Vous serez bloqué et un compte à rebours de 30 sec se déclenche. Eloignez-vous de la porte et tirez sur le capteur infrarouge puis dépêchez-vous de passer par la porte SECURITY CENTER puis par l'ascenseur SURFACE STORAGE. Attention à ne pas marcher sur la grille de l'ascenseur pour ne pas tomber.

Chapitre quatre : Le traître

Tuez les 4 hommes de B.B. et prenez les **3 fusils à pompe** et le **colt commando**. Descendez dans le parking et tuez les 2 premiers ennemis puis les 2 autres qui arrivent par la droite. Récupérez les **munitions de colt commando** sur une caisse puis les armes des morts (un **Beretta**, des **munitions de fusil** et des **antalgiques**). Entrez dans le parking proprement dit et faites attention à la camionnette noire sur la droite qui vous tire dessus. Une fois qu'elle sera passée, 2 ennemis apparaîtront. Tuez-les et récupérez toutes les armes par terre, à savoir **2 fusils à pompe** et **2 Berettas**. Il y a aussi **4 antalgiques** dans une pharmacie de l'autre côté de ce niveau du parking. Continuez par le passage à gauche du grand panneau Park et tuez les 2 ennemis qui vous attendent. Avant de récupérer les armes, montrez-vous une fraction de seconde au coin du mur. La camionnette va tirer mais ne vous touchera pas, par contre, encore 2 ennemis en sortiront et se dirigeront vers vous. Tuez-les. Maintenant vous pouvez récolter les armes et les munitions. Il y en a aussi sur des caisses dans le coin gauche. Prenez le **colt commando**, le **fusil à pompe**, le **Desert Eagle**, les **munitions de colt commando**, les **2 Berettas**, les **munitions Ingrams**, les **munitions de fusil** et la **grenade**. Descendez et remarquez la camionnette qui vous attend à droite. Approchez doucement, et comme d'habitude, elle s'enfuit en vous tirant dessus et en laissant apparaître 2 ennemis. Tuez-les et prenez le **Desert Eagle** et le **Beretta**. Un nouvel ennemi approche, tuez-le et ramassez son **Beretta**. Faites le tour de cet étage pour en débusquer un autre. Eliminez-le et prenez son arme. Ouvrez le camion et prenez la **grenade**, le **colt commando**, les **munitions de colt commando**, les **munitions de fusil** et les **antalgiques**. Passez au niveau suivant et tuez les 3 malfrats dans le tournant. Prenez le **Beretta**, le **colt commando** et le**fusil à pompe**. Eliminez l'homme derrière la grille puis faites exploser le cadenas pour ouvrir la grille. Entrez et attendez que la camionnette noire ait fini son cirque pour tuer les 10 autres ennemis qui arrivent par vagues successives. Une fois qu'ils seront tous morts, vous pourrez ramasser sur cet étage **6 antalgiques**, **2 fusils à pompe**, **3 Ingrams**, un **Desert Eagle**, **3 Berettas**, **4 colt commando** et des **munitions de M79**. Ecoutez ensuite la radio dans le petit local. Passez à la zone suivante. Tuez 2 ennemis dans la descente et ramassez un **fusil à pompe** et un **colt commando**. Eliminez les 7 malfrats dans cette zone et récupérez **2 colts commando**, **2 fusil à pompe**, **2 antalgiques** et des **munitions de fusil**. Descendez encore. Tuez 3 malfrats et récupérez **2 Berettas** et un **fusil à pompe**. Un accident de voiture se produit alors et B.B. Et sa bande court vers vous. Tuez les 4 hommes de main de B.B. et ramassez **3 Jackhammers** et des **Ingrams**. Puis allez dans le bureau près de la sortie et récupérez un **fusil à pompe**, des **munitions Ingrams** et des **munitions de colt commando**. Occupez-vous de B.B. Il est armé d'un Jackhammer et de quelques grenades. Une fois mort, prenez lui ses armes. Allez ensuite répondre au téléphone.

Chapitre cinq : Au pays des aveugles

Descendez par les escaliers dans le coin opposée de la cour dans laquelle vous vous trouvez. Au premier embranchement, allez prendre les **antalgiques** à droite, puis revenez et faites exploser les capteurs infrarouges. Tuez l'ennemi qui arrive au bout du couloir. Prenez son **colt commando** et sa **grenade**. Tournez à droite et tuez les types. Ramassez les **colts commando**, les **munitions de colt commando** sur l'étagère et la **grenade** sur une caisse. Montez les escaliers et passez par la porte. Traversez le couloir. Vous pouvez vous arrêtez au milieu pour tuer l'ennemi sur le balcon à droite. Continuer ensuite et ouvrez la porte de droite, celle avec le digipad vert. Prenez les **4 antalgiques** dans la pharmacie et les **2 fusil à pompe** sur le mur. Approchez-vous des moniteurs et pivotez de suite sur la gauche pour tuer les 2 ennemis. Ramassez leurs armes puis allez inspecter les moniteurs. Ramassez le **Beretta** et le **Desert Eagle** près des écrans puis sortez dans le couloir de gauche. Tournez à droite et tuez un garde. Prenez son **colt commando** puis passez par la porte de sortie avec le digipad vert. Attention, dès l'ouverture de la porte, il y a de grandes chances que vous receviez un cocktail Molotov dans la tête. Tuez le plus rapidement possible l'expéditeur de ce cadeau puis

allez récupérer ses autres **cocktails Molotov**. Tuez aussi l'ennemi qui arrive par la gauche et celui dans les escaliers. Prenez le **colt commando** et le **fusil à pompe** et montez. Restez sur les escaliers pour tuer le garde de l'étage supérieur et pour attendre celui qui va descendre de l'ascenseur. Ramassez ensuite les **2 colts commando**. Montez encore en faisant très attention aux grenades qui peuvent tomber. Tuez l'ennemi dans les escaliers et prenez son **colt commando**. Entrez dans la double-portes de gauche avec le digipad vert. Prenez les **munitions de Desert Eagle** dans le bureau de droite puis glissez sur la gauche en faisant attention au faisceau laser. Une fois que l'ennemi apparaît, retournez à droite et lancez une grenade vers le faisceau pour faire d'une pierre deux coups. Récupérez le **colt commando** et tournez à droite. Tuez l'autre ennemi et prenez son **colt commando**. Ecoutez la radio. Retournez et tirez sur les capteurs infrarouges dans le fond. Allez ensuite dans cette direction et tournez à gauche. Récupérez un **M79** et des **munitions de M79** dans le dernier bureau. Tirez un coup de M79 dans le mur avec le capteur pour le faire exploser puis rejoignez la porte de sortie. Tournez à droite et tuez les 2 ennemis. Récupérez ensuite les **2 colts commando** puis sortez par la porte au fond à gauche. Prenez la cassette vidéo sur le bureau puis avancez dans l'autre pièce. Regardez la télé puis le document sur le bureau.
Passez dans la pièce suivante. Ouvrez le placard pour y prendre des **munitions de Desert Eagle**, des **munitions de colt commando** et des **antalgiques**. Continuez par la porte au digipad vert. Tuez le garde sur la balcon et prenez son **colt commando**. Entrez dans la porte de sortie. A partir de maintenant, ça se gâte un peu. Descendez d'un étage en tuant les 4 gardes dans les escaliers. Passez par la porte de droite, traversez le couloir, continuez par la porte de gauche et tuez l'ennemi sur le balcon en face. Revenez aux escaliers et prenez maintenant la porte de droite. Ramassez les **colts commando** et les **munitions de fusil**. Revenez aux escaliers et descendez. Prenez la porte à droite. Tuez l'ennemi dans cette salle et prenez les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques** sur les panneaux de contrôle. Sortez et prenez maintenant la porte de gauche. Descendez les escaliers en tuant les 2 gardes. Ramassez leurs armes puis entrez dans le couloir suivant. Tuez l'ennemi au fond et détruisez le faisceau laser. Ramassez le **colt commando**. Continuez votre périple en détruisant les lasers (avec des grenades, ça marche bien) jusqu'à la porte au bout du couloir.

Chapitre six : Rapport de force Byzantin

Glissez sur la droite et tuez l'ennemi devant vous puis pivotez à gauche et tirez sur les 2 autres qui arrivent de ce côté. Il y a encore 2 ennemis sur le balcon juste au dessus de votre tête. Tuez-les puis ramassez l'**Ingram** et les **2 fusils à pompe**. Allez ensuite lire les documents sur la table. Montez sur les casiers renversés pour accéder au balcon. Faites-en le tour et tuez l'ennemi qui accourt vers vous. Ramassez ensuite les **2 colts commando**, le **fusil à pompe**, le **cocktail Molotov** et les **antalgiques**. Montez les escaliers et tuez le garde. Attention, il a des grenades. Ramassez les **grenades** qui restent une fois qu'il sera mort. Allez derrière les escaliers suivant pour récupérer **4 antalgiques** dans une pharmacie. Montez encore et prenez la dernière porte à droite. Tuez les 3 ennemis en faisant attention aux lasers rouges puis ramassez les **2 colts commando**, le **Desert Eagle** et les **2 antalgiques**. Détruisez les faisceaux infrarouges et montez à l'étage grâce au pilier qui se sera effondré. Continuez par la porte de gauche (celle avec le digipad vert). Attendez dans ce couloir que la porte au fond à gauche s'ouvre pour tuer les 2 ennemis qui en sortent. Récupérez les **2 Berettas** et les **antalgiques** puis passez par cette porte pour prendre un **fusil sniper**, des **munitions de fusil sniper** et encore des **antalgiques**. Revenez sur vos pas et continuez par la Press Room. Attendez dans cette pièce que 2 ennemis arrivent par la porte de sortie pour les tuer et prendre les **2 Berettas**, le **fusil sniper**, les **munitions de fusil sniper** et les **antalgiques**. Passez à votre tour par la porte de sortie. Tuez l'homme qui court vers vous puis celui de l'autre côté du balcon et enfin l'ennemi à l'étage du dessous. Récupérez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Poursuivez par l'autre porte de sortie et descendez par les escaliers à droite. Tuez les 2 ennemis qui arrivent par le toit et prenez le **colt commando** et le **fusil à pompe**. Sortez par la porte en bas des escaliers. Avancez un peu et tuez le garde sur le balcon à gauche puis continuez. La porte devant vous s'ouvre, tuez l'ennemi qui en surgit puis prenez le **colt commando** et les **antalgiques**. Ne passez par cette porte car elle ramène à la bibliothèque, tournez plutôt à gauche. Tuez les 2 gardes et occupez-vous aussi de celui à l'étage supérieur. Prenez le **colt commando**, le **fusil sniper**, les **antalgiques**, le **Jackhammer** et les **munitions Jackhammer**. Continuez par l'autre porte de sortie puis prenez les escaliers de droite. Passez par la porte ouverte en bas et tuez les 2 ennemis dans cette salle. Prenez le **fusil à pompe**, le **colt commando** et les **antalgiques**. Sortez par la porte EXIT et préparez-vous à une belle fusillade. Vous êtes dans le grand hall face à 5 ennemis. Tuez-les tous et prenez le **Jackhammer**, l'**Ingram**, le **fusil à pompe** et les **2 colts commando**. Il y a aussi des **munitions Jackhammer** et des **antalgiques** dans un coin de la pièce. Vous pouvez maintenant sortir.

Chapitre sept : Rien à perdre

Vous n'avez pas d'autres choix que de passer par les détecteurs à métaux. Bien entendu ils se mettront à sonner. Tuez les 3 gardes qui arrivent alors et ramassez le **colt commando** et les **Ingrams**. Faites les tour des ascenseurs par la gauche et descendez les 3 ennemis postés sur des balcons à droite qui vous tirent dessus. Ceci n'est pas évident à faire et le fusil sniper peut s'avérer utile.
Avancez et tuez les 2 gardes au fond du couloir. Prenez les **2 colts commando**. Passez ensuite par le sas de gauche. Détruisez les faisceaux infrarouge sur les escaliers et montez. Attention, il y a d'autres faisceaux entres les deux escaliers. Le mieux est de sauter d'un escalier à l'autre sans passer par le palier intermédiaire. Tuez les 6 ennemis en haut et prenez le **M79**, le **fusil à pompe**, la **grenade**, le **Desert Eagle**, les **2 colts commando** et les **antalgiques**. Il y a aussi **2 antalgiques** dans une pharmacie à cet étage. Avant de continuer à monter, passez par le sas et tuez les ennemis qui restent dans cette zone (un ou deux). Prenez leurs armes et les **M79** des morts précédents. Maintenant vous pouvez monter. Tuez l'ennemi, prenez le **colt commando** puis passez par le sas à gauche pour récupérer un **M79** . Revenez et empruntez le couloir tout droit. Il est rempli de lasers en mouvements. Pour les passer, vous devez sauter par dessus ou passer en dessous suivant le cas. Lorsqu'il y en a deux, attendez qu'ils soient en même temps en bas pour sauter par dessus. Arrivé à mi-parcours, vous devrez tuer un ennemi qui surgit au bout du couloir. Prenez le **colt commando**. Dans la grande pièce ou vous arrivez, tuez les 2 ennemis et ramassez les **2 colts commando**. Prenez ensuite l'ascenseur avec le voyant vert. Après la petite séquence, vous aurez à battre 3 gardes. Prenez les **2 colts commando** et le **Desert Eagle**. Appuyez encore sur le bouton de l'ascenseur et entrez. L'ascenseur n'a pas de toit ce qui vous permet de tirer sur les capteurs infrarouge. En haut, tuez les 4 ennemis dans la pièce (2 en haut, 2 en bas). Ramassez les **2 colts commando** et entrez dans l'un des deux sas. Tuez l'ennemi et prenez le **Beretta** et les **2 antalgiques** dans la pharmacie. Approchez du grand écran. Ouvrez le cache pour le bouton et appuyez. Sortez et tuez les 3 ennemis. Prenez les **2 colts commando** et le **Desert Eagle**. Continuez par l'ascenseur qui est ouvert. Appuyez sur le bouton. En pleine descente, vous serez attaqué par un hélicoptère. Fuyez en sautant dans l'autre ascenseur (n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton). Il y a 3 gardes à tuer, un à droite et deux à gauche. Ramassez ensuite l'**Ingram** et les **Berettas**. Entrez dans la pièce et tuez les 5 autres gardes. Prenez les **2 Ingrams**, les **2 colts commando**, le **Desert Eagle** et les **2 antalgiques**. Continuez par le dernier ascenseur à droite. Sortez et tuez les 3 gardes. Prenez les **2 colts commando** et le **Jackhammer**. Montez et tuez les 3 autres gardes. Prenez les **2 colts commando**, le **fusil à pompe** et les **antalgiques**. Regardez l'ordinateur sur le bureau puis allez à l'ascenseur avec la lumière verte sur votre gauche.

Chapitre huit : Douleur et souffrance

Tuez les quatre gardes de Horne. Ramassez les **4 colts commando** puis allez vite vous cacher derrière l'immonde sculpture pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Lorsque la voie est libre, appuyez sur le bouton vert pour fermer le rideau métallique et stopper l'hélico. Tuez les 2 ennemis qui sortent par la porte et récupérez les **2 colts commando** et les **antalgiques**. Passez par cette porte. Tournez à gauche et attendez l'ouverture de l'ascenseur pour tuer le garde qui en sort. Prenez son **colt commando** et les **antalgiques**. Passer par la sas de l'autre côté. Vous êtes dans une petite bibliothèque. Sortez sur le balcon, sautez sur la petite plate-forme qui longe l'immeuble sur votre gauche et rejoignez l'autre balcon. Faites attention aux tirs de l'hélico. Entrez dans la petite pièce avec les sculptures et attendez que le sas s'ouvre pour tuer l'ennemi et prendre le **colt commando** et les **antalgiques**. Montez les escaliers en évitant la grenade puis tuez les 2 gardes qui vous attendent en haut et les 2 autres qui sortent au fond. Ramassez ensuite les **Ingrams**, les **3 colts commando** et les **antalgiques**. Tuez maintenant les 4 gardes dans la pièce qui s'ouvre et récupérez les **3 colts commando**, le **fusil à pompe** et les **antalgiques**. Continuez par la porte de gauche. Tuez les 2 ennemis cachés sur la gauche et récupérez le **colt commando**, les **munitions de colt commando**, l'**Ingram** et les **munitions Ingrams**. Passez par la porte avec le voyant vert. Faites le tour de l'ascenseur et tuez l'ennemi qui sort de la porte à droite. Prenez son **colt commando** puis continuez. Eliminez le garde qui surgit de derrière l'ascenseur et ramassez les **antalgiques** et les **Ingrams**. Montez les escaliers et tuez les 4 ennemis dans la grande salle. Ramassez les **3 colts commando**, l'**Ingram** et les **antalgiques**. Allez derrière le bureau et appuyez sur le petit bouton à gauche. Allez dans le passage secret qui vient de s'ouvrir et montez.
Tirez sur Horne lorsque vous la verrez. Sur le toit, tirez sur l'attache du câble sur votre droite puis dépêchez-vous de tuer les 4 gardes qui arrivent (ils laisseront derrière eux **2 colts commando**, un **fusil sniper** et un **M79**). Montez ensuite sur la structure où vous avez détaché le câble et visez l'attache du câble de gauche avec le fusil sniper. Tirez ensuite sur la grosse structure métallique au centre de la tour avec une arme puissante (le M79 fera l'affaire). Voilà, vous avez terminé Max Payne !

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause en appuyant sur Start, puis faites l'une des manipulations suivantes :

Invincibilité

L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2, △ , ○ , ✕ , □ .

Toutes les armes et le plein de munitions

L1, L2, R1, R2, △ , ○ , ✕ , □ .

Médikit

L1, L2, R1, R2, △ , ○ , ✕ , □ .

Munitions infinies

L1, L2, R1, R2, △ , ○ , ✕ , □ .

Bullet Time infini

L1, L2, R1, R2, △ , ✕ , ✕ , △ .

Effets sonores ralentis

L1, L2, R1, R2, △ , □ , ✕ , ○ .

8 pillules Pain Killer

L1, L2, R1, R2, △ , ○ , ✕ , □ .

Tuer les ennemis d'une balle

○ , ✕ , □ , ○ , △ , R2, L2, R1, L1.

CHOIX DU NIVEAU

Jouez au jeu normalement jusqu'à ce que vous ayez terminé le niveau Subway A1. Allez alors au menu principal et faites : Haut, Bas, Gauche, droite, Haut, Gauche, Bas, ○ .

PIÈCE SECRÈTE DANS LE TUTORIAL

Faites le tutorial jusqu'à la section de l'entraînement au tir. Sautez sur le van puis sur le système de ventilation. De là, sautez sur les escaliers et montez. Cassez la fenêtre pour entrer dans le bâtiment. Vous trouverez alors des Ingrams dans la pièce.

PIÈCE SECRÈTE DANS "BRUTALITÉ POLICIÈRE"

Après avoir tué tous les ennemis possibles du haut de la terrasse, rendez-vous au coin opposé (auprès de l'antenne parabolique) pour apercevoir un point brillant (un pistolet) sur l'un des balcons de l'immeuble d'en face. Montez sur le mur et mettez-vous dans l'axe de l'autre immeuble et sautez sur la corniche. Allez sur le balcon pour ramasser le pistolet puis sautez sur le grillage et enfin dans la cour intérieure, entre les deux portes. Ouvrez celle de gauche, prenez les grenades. Ouvrez la porte en face et ressortez sou les escaliers qui montent.

UN PIÈTRE CHANTEUR

Vers la fin du chapitre 8 section 1 (Ragna-Rock), vous passerez à côté d'une guitare et d'une batterie. En face de la batterie se trouve deux micros. Examinez les micros pour entendre un petit commentaire de Max.

Max Payne 2 : The Fall of Max Payne

© Take 2 Interactive / Remedy 2004

FIN SPÉCIALE

Terminez le jeu en mode Mort à l'Arrivée.

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils de routine

Ce guide de The Fall Of Max Payne devrait vous éviter de vous perdre dans le jeu. Théoriquement, cela ne devrait pas arriver très souvent puisqu'en général, on n'a guère le choix. Certains passages, cependant, peuvent s'avérer assez labyrinthiques (le Chapitre 4 - Toujours aller de l'avant, par exemple). Et puis des fois on est tête en l'air alors on ne voit pas le chemin à suivre.
Vous trouverez ici tout ce qui concerne votre orientation mais également le signalement des anti-douleurs et des munitions indispensables. Ils ne sont pas tous référencés de manière exhaustive, mais avec ceux qui sont signalés, vous devriez avoir largement de quoi vous en sortir.

Petits conseils avant de vous laissez en paix. Lorsque vous tuer un ennemi, vous devez **toujours** penser à prendre ses munitions, voir les anti-douleurs, qu'il laisse tomber.
Pendant un combat, ne restez pas plantés, faites des shootdodges et surtout **abusez du bullet time** pour visez juste et économiser des munitions et n'hésitez pas non plus à vous mettre à couvert en cas de besoin.
Dans la plupart des niveaux, vous verrez fréquemment des caisses de munitions, des bidons d'essence ou des barils explosifs. Servez-vous en. Tirez dessus et vous ferez du vide. Dans le même ordre idée, les grenades et les cocktails molotovs sont particulièrement efficaces..

Enfin, dernier point, j'ai à l'occasion signalé des choses amusantes à faire. Mais il y en a de nombreuses autres (les "easters eggs"). Alors lorsque vous aurez terminé le jeu, libre à vous de chercher celles qui manquent (dialogues, photos, références et allusions plus ou moins subtiles).

Première partie : L'obscurité intérieure

Prologue

Bien, visiblement Max est encore dans un bon jour. Avant de sortir, fouillez l'armoire à gauche pour y trouver quelques **painkillers**. Sortez dans le couloir et prenez la porte à droite. Max a un flash de Mona, une fois qu'il est terminé, sortez de cette pièce. Sous le panneau "Exit" face à vous se trouve une trousse à pharmacie, prenez les **painkillers**. Vous pouvez aller répondre au téléphone si vous le souhaitez. Sinon, sortez par la porte sur la droite, à côté de la porte Exit. Vous y trouvez un cadavre qui va vous laisser son arme vu qu'il ne s'en sert guère, un homme cagoulé arrive, descendez-le. Poursuivez. Max a de nouveau un Flash. Sortez de cette pièce par la porte sur la gauche et tournez à droite dans le couloir, vers la réception. Profitez de l'émission de télé. Une porte d'ascenseur s'ouvre, entrez et descendez. Une nouvelle cinématique vous présente la mort de Jim Bravura et l'explosion de l'ascenseur. Sortez de l'ascenseur, à gauche puis à droite. Découvrez le corps de Winterson. Fin du Prologue.

Chapitre 1 - En apesanteur

Vous voici devant l'entrepôt. Dans la première fourgonnette, vous trouverez des **painkillers** et des **munitions**. Tournez-vous vers le mur et partez à gauche, il y a une grille ouverte. Continuez jusqu'à un escalier et entrez. Allez vers la télé dans le bureau improvisé. Dans le second bureau (pas celui sur lequel se trouve la télé), vous trouverez des **anti-douleurs**. Un agent de nettoyage arrive. Avant de le suivre, allez à gauche et cherchez des caisses sur lesquelles vous pouvez monter, vous trouverez des **munitions** pour le Ingram. Suivez maintenant l'agent de nettoyage.
Suivez-le, après qu'il ait ouvert, vous vous doutez de ce qui va arriver. Liquidez-le, lui et son complice. A droite il y a un monte-charge. Utilisez-le et montez sur la planche. Sautez sur les caisses et prenez les **painkillers** en haut. Sortez d'ici en ouvrant le rideau de fer. Dans le placard, vous trouverez des **anti-douleurs**. Tuez les deux gus en train de discuter de leur boulot de "nettoyeurs" et sortez par la porte sur la gauche. Continuez jusqu'à l'escalier. Méfiez-vous des deux autres types en haut. Continuez jusqu'au répondeur pour écouter le message de Vladimir. Fouillez les placards vous y trouverez des **antalgiques** et des **munitions**.
Continuez jusqu'à la prochaine pièce. A droite, dans les placards, prenez **munitions** et **anti-douleurs**. A gauche, dans le bureau sur lequel la lampe est posée, la même chose. Allez à droite, regardez la cinématique, c'est l'heure de jouer les héros, vengez la donzelle. Servez-vous dans ce bureau. Au fond, un fusil à canon scié vous tend les bras, de même que des **painkillers** sur l'étagère. Y a du monde qui arrive. Retournez dans le couloir et prenez la porte de droite qui est ouverte. Liquidez tout le monde et fouillez les placards. Partez sur le chemin métallique. Mona fait son entrée. "Faut qu'on arrête de se voir comme ça." Prenez l'ascenseur. Une fois en bas, poursuivez les nettoyeurs, je doute que vous vous perdiez.

Chapitre 2 - un criminel visionnaire

Nous voilà de retour au Ragnarok, rebaptisé en Vodka. Que de souvenirs, n'est-ce pas Max ? C'est parti, allons sauver la peau de Vlad. Commencez par prendre les **anti-douleurs** à côté des cadavres et filez ensuite par l'escalier, vous entendrez avant de les voir 3 types que vous allez descendre. Allez voir dans le couloir ensuite, dans la pièce ouverte. D'abord le téléphone, puis le micro. Inutile mais bon... Vous trouverez des **painkillers** dans le bureau de Vladimir. Reprenez l'escalier et faites la connaissance de Mike le Cowboy avant de poursuivre. Après une petite pièce en haut de l'escalier, prenez le couloir, au fond, après la porte ouverte, vous trouverez 3 ennemis. Attendez Mike pour entrer et leur régler leur compte. Au passage, faites attention, Mike n'aime pas les balles perdues. Si vous lui tirez dessus et qu'il n'en meurt pas, il se vengera. Faites le plein dans la grosse caisse de **munitions** et prenez l'anti-douleur à l'entrée, sur la table.
Arrivé à un nouvel escalier, montez et veillez à ce qu'il n'y ait personne en haut. Passez la porte et faites le ménage. Descendez l'escalier et pensez à bien prendre les armes sur les corps. Vous trouverez notamment une kalashnikov. A gauche, un chemin mène à la sortie. Dans l'étagère il y a des **anti-douleurs**. Après la porte, vous trouverez un escalier sur votre gauche et un sur la droite. Sur ce dernier, juste en dessous il y a un bad guy, et d'autres au rez-de-chaussée. Un autre sortira de la porte près du sommet de l'escalier de gauche. Après avoir fait le vide, cherchez la porte qui se trouve au premier étage de l'escalier droit.
Passez une seconde porte, liquidez les types mais prenez garde à l'étagère, il y a des caisses explosives dessus. Au fond, ouvrez le placard pour prendre des grenades, des **munitions** et des amphétamines. Derrière l'étagère, à gauche de la porte en bois, prenez d'autres amphétamines et sortez. Il y a un homme à abattre à votre gauche, et plusieurs autres en bas qui vont tenter de monter par l'échafaudage. Au fond, en haut, prenez ce qu'il y a sur la table avant de descendre. Sortez par la double porte. La suite est un énorme gun fight. Après la cinématique, de nouveaux hommes de main débarquent. Expédiez les (un cocktail molotov lancé au bon moment devrait régler ça rapidement).

Chapitre 3 - L'insondable légèreté de l'être

Bienvenue dans le cauchemar de Max. Vous êtes dans le salon. Comme ce sera souvent le cas, une télé diffuse la série "Address Unknown". On frappe à l'entrée avec insistance. Sortez par la porte fermée. Suivez le couloir jusqu'à l'escalier. Vous voici à la morgue. Pas de porte, ou du moins aucune qui daigne s'ouvrir. Allez faire un tour du côté des casiers, l'un d'entre eux est entrouvert. C'est Mona, qui se retrouve assise sur la table. On frappe toujours à la porte et le téléphone se met à sonner. Allez décrocher (derrière Mona à droite). Changement de décor, vous êtes face à la police, mains en l'air. Courez (n'importe où). Fondu au noir et réveil au commissariat. Sur le bureau à droite il y a un revolver. Prenez-le, et tuez Winterson et Bravura (ben c'est un cauchemar). Réveil ! Mona est là, mais pour de vrai cette fois.

Chapitre 4 - Chacun pour soi

Allez à gauche en prenant garde au sniper. Dans la chambre, téléphonez à Winterson puis prenez le painkiller sur la table de chevet. Vous trouverez des **munitions** dans la salle de bains (armoire) et dans le hall d'entrée de Max, avant de sortir. Suivez le couloir, prenez à gauche vers la porte ouverte. Madame n'a pas l'air commode mais elle a un faible pour Max, acceptez son arme et fouillez l'armoire à côté pour trouver un anti-douleur. Après l'avoir quittée, sortez par la fenêtre juste derrière. Sautez sur le rebord de gauche. Une camionnette arrive en dessous, balancez une grenade à l'arrière, cela devrait suffire. Repartez sur le rebord opposé, après l'angle entrez par la première fenêtre. Prenez la porte de gauche, le type ronfle comme un sonneur, vu le nombre de bouteilles vides, ça n'a rien d'étonnant. Coupez sa télé pour le réveiller. Ressortez par la fenêtre et entrez par la suivante. Un nettoyeur va sortir devant vous, tuez-le, un second arrive par le couloir à gauche et le troisième est planqué là d'où le premier sortait. Prenez à gauche pour aller parler à la femme en rouge qui va vous offrir des **antalgiques**. Suivez-la dans le salon, sortez à droite et passez par la fenêtre. Montez sur l'échafaudage, puis entrez de nouveau par la fenêtre, vous êtes dans la planque du sniper. Utilisez l'appareil photo pour voir ce qui se passe chez vous. Vous pouvez également écouter la bande magnétique au fond. Sortez, mais vérifiez que vous avez bien pris le fusil de snipe à la fenêtre. En sortant, passez dans la salle de bains pour y trouver des **anti-douleurs**.
En sortant, faites attention aux deux nettoyeurs à droite. Suivez le couloir, au distributeur, vous voyez une porte ouverte en face, un nettoyeur en sort, tuez-le, ses copains vont rappliquer. Montez l'escalier jusqu'au septième étage et prenez l'ascenseur. Vous trouverez des vilains à gauche en sortant.
Prenez le couloir à gauche et entrez par la porte au fond. Descendez l'escalier. Servez-vous dans la trousse à pharmacie en bas, regardez la cut scene. Remontez. 2 nettoyeurs arrivent. Prenez l'escalier face à l'ascenseur pour trouver des **munitions** au troisième étage. Retournez prendre l'ascenseur. Débloquez la porte des nantis. En face, une porte est ouverte. Foncez, 3 nettoyeurs vont en sortir. Entrez et prenez des **painkillers** dans l'armoire. Vous en trouverez également dans la salle de bains ainsi que des **munitions** dans le salon. Allez maintenant dans la cuisine (vers la droite). Il y a une porte et un nettoyeur qui veut vous faire un lavage à sec. Faites-lui une tâche. Dans cette nouvelle pièce, fouillez les armoires et filez par la fenêtre. Longez la corniche. Si vous avez tué les types de la camionnette, vous devriez être tranquille. Une fois au bout, laissez-vous tomber sur celle d'en-dessous. Laissez-vous tomber, ne sautez pas ! On vous tire dessus depuis une fenêtre en bas à droite. Descendez encore et entrez dans l'immeuble. Prenez l'antalgique sur l'étagère et changez de pièce. Vous en trouverez d'autres sur la commode. Sortez. Une cut scene met fin à ce chapitre.

Chapitre 5 - Une trace de son passage

Suivez le couloir et prenez à gauche, là où se trouve l'ascenseur. Des nettoyeurs arrivent par la porte. Tuez-les (est-il besoin de le préciser ?) et prenez les **painkillers**. Si vous montez l'escalier, vous tomberez sur une pile de carton. Faites les tomber pour prendre **munitions** et **anti-douleurs**. Descendez. Vous arrivez face à une porte bloquée. Libérer-la, ainsi que votre copain clochard. Descendez 2 étages plus bas et allez ouvrir la double porte à droite pour trouver Violet. En sortant, aller tout droite, 3 nettoyeurs arrivent. Passez par la même porte qu'eux et descendez couper le gaz. Dans les casiers, prenez les **painkillers**. Remontez pour tomber sur 3 autres agent d'entretien du diable. Montez deux étages (niveau A3) et allez dans l'appartement de Max. Prenez garde aux flammes et sortez par le fenêtre. Suivez le rebord. Si vos amis sont avec vous, ils liquideront les nettoyeurs en bas. Après l'angle, sautez sur l'échafaudage. Montez, passez sur la corniche, sautez sur la suivante puis sur le second échafaudage. Attention, il s'effondre. Lorsque la partie sur laquelle vous êtes commence à tomber, décalez-vous sur la gauche ou lad droite pour tomber sur la passerelle précédente et évitez de vous ramasser comme un flanc dépressif. Une fois en vas, une camionnette vient livrer quelques ennemis. Vous pouvez vous mettre à couvert sur la droite dans le renfoncement. Fin du chapitre.

Chapitre 6 - Angoisses à répétition

Attention, niveau barré. Inutile de vous dire par où passer ici, c'est tout droit. Vous arrivez à une sorte de cage qui est en fait un ascenseur. Sur le chemin, vous pourrez trouver un tag disant "Les miroirs sont plus fun que la télévision". Descendez et continuez jusqu'à un second ascenseur qui vous fera remonter. Après la cut scene, passez la porte rouge à droite. Entrez dans la grosse bouche. Vous tombez sur une cabine téléphonique. Décrochez. Vous allez arriver dans les coulisses, après la série de panneaux "There is no escape". La première porte mène à un "chamboule-tout" pour ceux qui veulent jouer avec le moteur physique. Montez les escaliers au fond. Continuez sur la rampe jusqu'à l'extérieur.

Sautez sur le toit en tôle et entrez par la fenêtre dans l'appartement de Mona. Fouillez-le bien, vous y trouverez beaucoup de bonnes choses. Au final, allez vers la porte grise de la salle de bains, à droite de la salle principale.

Chapitre 7 - La question à un million de dollars

Sortez de l'ascenseur et partez tout droit, passez le deuxième ascenseur et entrez dans l'appartement (porte rouge). Tuez les nettoyeurs. Sortez par le balcon (en face). A gauche, il y a une ouverture dans la grille, passez à travers. Attention aux deux hommes armés. Entrez et montez l'escalier. Il y a du monde en haut. A gauche, dans la salle de bains, vous trouverez des **anti-douleurs**. Allez dans la pièce du fond pour trouver le cadavre. Du monde arrive. Tuez les nettoyeurs et sortez dans le couloir, prenez à droite dans le hall, vers la porte ouverte. Dans l'appartement, prenez les escaliers pour descendre. Vous entendez de la musique. Deux nettoyeurs jouent les mélomanes sur un piano. Descendez-les, attention un troisième va sauter par la baie vitrée. Vous pouvez jouer sur le piano le thème de Max Payne si vous ça vous dit. Sortez sur le balcon. Allez à gauche et sautez sur le bord puis sur le auvent en dessous. Les deux types parlent de vous et de Mona on dirait. Enfin, parlaient plutôt. Entrez ensuite dans l'appartement. Il y a pas mal de monde ici, je préfère vous le signaler. Notamment un nettoyeur qui se cache derrière les étagères, faites attention si vous avancez trop, vous l'aurez dans le dos. A droite, dans la cuisine, il reste deux types dont l'un risque de vous lancer une grenade. Une fois le ménage terminé, sortez d'ici. Dans le hall prenez à gauche vers un autre appartement. Fouillez la salle de bains pour récupérer des **anti-douleurs** et prenez ensuite les escaliers. Sortez, allez à droite dans le couloir et tuez le type en planque. Entrez dans l'appartement qu'il gardait, comme le dit si bien Max. Derrière les piliers se trouvent les deux agents que vous entendez discuter. Utilisez l'ascenseur de vitrier. Descendez le long de l'échafaudage vers la fenêtre ouverte à droite. Attention, ennemi juste à l'entrée. Prenez les **painkillers** sur le plan de travail de la cuisine. Sortez et tuez les 3 agents dans le hall puis partez à gauche. Il y a 2 autres nettoyeurs derrière la vitre. Faites un shootdodge pour une belle scène d'action. Kaufman arrive. Tuez les types qui sortent de l'ascenseur (éventuellement une grenade pourra faire un peu de vide. Ne restez pas où vous êtes car d'autres agents vont arriver dans votre dos.
Prenez l'ascenseur pour boucler ce chapitre et la première partie.

Deuxième partie : Une seule alternative

Prologue

Vous voici au commissariat. Après avoir quitté Bravura, allez au bureau de Max, au fond, dans le dernier bloc à droite et utilisez l'ordinateur pour lancer une cinématique. Allez faire un tour dans la salle d'identification, c'est juste en face. Attendez que l'identification soit finie et parlez au témoin si vous le désirez. Après la cut scene, allez vers le bureau de Bravura. Vous pouvez au choix passer de suite la double porte ou entrer par celle du fond pour aller casser les pieds de deux flics. Commencez par trifouiller le radiateur avec le panneau "Do not use"" puis allez vous poser devant la télé et enfin, éteignez-la carrément. Encore un truc inutile mais ça détend.
Bien descendez l'escalier après la double porte pour aller voir Mona. Prenez la porte "Lockup" ou allez visiter le hall du commissariat. Utilisez les interrupteurs pour ouvrir les portes et allez voir Mona au fond du couloir. Après la discussion, retournez vers le bureau et passez votre coup de fil. Une bombe explose. C'est une diversion. Prenez une arme dans le casier et attendez que la porte des cellules s'ouvre pour liquider les 3 tueurs derrière. Filez dans la direction de la cellule de Mona et passez la porte. Tuez tout le monde. Prenez les grenades dans la fourgonnette, une seconde arrive. Partez à gauche vers l'extérieur.

Chapitre 1 - Mes choix, mes dilemmes

Tuez les deux types derrière la grille et dirigez-vous vers l'escalier. Deux grenades tombent du ciel, reculez et dégommez les deux farceurs. Au fond du couloir, grimpez sur la caisse pour aller chercher des **munitions** et montez l'escalier. Arrêtez-vous à la première porte. Prenez les **antalgiques** et actionnez le levier pour faire une frayeur aux deux nettoyeurs en bas avant de les tuer. Reprenez l'escalier et avant de passer la porte récupérez les cocktails molotov. Partez à droite et passez la porte. Vous êtes au-dessus de la grosse seringue que vous avez vue tout à l'heure. Attendez le bon moment et actionnez le levier pour économiser des balles. Allez franchir la porte à l'autre bout. A droite, il y a du monde. Continuez et descendez l'escalier. Tuez tout le monde en progressant vers la prochaine porte qui vous conduira dehors. Incrustez-vous dans le jeu de Mona. Le rideau de fer s'ouvre pour laisser sortir deux types,

entrez. Suivez l'escalier, attention au type à l'entrée du couloir. Sortez, vous voyez Mona qui s'éclate. Aidez-la. De la rue, allez vers le garage jusqu'à ce que Mona vous parle. Laissez-la faire du vide, c'est proposé si gentiment. Allez terminer le nettoyage et sortez par la porte au fond à droite.

Chapitre 2 - Au coeur de l'inconnu

Commencez par remonter dans le van pour prendre des **munitions** et des **antalgiques**. Ensuite partez à droite, vers l'escalier. Deux tueurs viennent voir ce qui retarde leur collègue. Expliquez leur. Continuez. Les caisses rouges sont dangereuses pour vous, mais aussi pour eux. Souvenez-vous-en. Une seule porte peut s'ouvrir, franchissez-la (la double). Allez attendre sous l'escalator que les deux bad guys descendent. Montez, prenez la passerelle. Tirez sur les caisses rouges pour vous faire une porte. Descendez dans la cage d'ascenseur. Prenez la porte à droite, vous voilà dehors. Tuez le type sur le balcon. Et faite le reste du ménage. Entrez dans le petit bâtiment pour faire le plein. Sur le toit vous trouverez une caisse pleine de bonnes choses. Descendez et entrez par la porte de droite. Là, prenez à droite, puis à gauche, dans l'escalier, liquidez les 3 agents qui montent pour qu'ils ne vous prennent pas à revers. Revenez et allez tout droit. Dans la grande salle, passez par la double porte. Attention, 2 nettoyeurs arrivent par la gauche. D'autres vont suivre. Suivez le couloir de gauche. Ouvrez la porte à droite pour prendre des **anti-douleurs**, des grenades et des cocktails molotov. Retournez dans le couloir, entrez à gauche pour des **painkillers**. Sortez et franchissez la porte en face pour sortir de l'autre côté (couloir de droite donc) et partez à gauche. Des hommes vous attendaient au détour du couloir. Si vous ne les prendrez pas complètement à revers, au moins aurez-vous comme ceci une plus grande marge de manoeuvre. Passez la porte à double battant puis celle de gauche. Montez deux étages. Sautez pour passer au-dessus du sol effondré. Vous revoilà dans une zone similaire à la précédente. Il y a du monde, faites attention. Allez sur la gauche en vous méfiant du tueur au bout du couloir. Passez l porte de droite et ressortez de l'autre côté. Attention, un nettoyeur est planqué derrière le paravent et deux autres vont surgir au bout du couloir. Bien poursuivez. La double porte est bloquée, prenez l'autre et continuez à travers le mur.
Ouvrez la porte. Ici, vous avez 2 types en face, 1 à la porte suivante et 2 autres sur la gauche. En vous débrouillant bien, vous pouvez même les tuer d'ici. Maintenant allez sauter au-dessus du trou pour entrer dans la pièce suivante. Une réserve d'armes. Faites le plein dans les caisses et partez par l'escalier. En haut, dans la première salle, au fond à droite, prenez le fusil de snipe. Continuez jusqu'à la passerelle qui traverse le hall d'entrée. Ne vous tracassez pas avec les types en-dessous, sautez et allez de l'autre côté, dans la salle, prenez les **munitions** dans la caisse et entrez dans la cage d'ascenseur. Montez sur les caisses. Sortez et allez sur la passerelle. Trois commandos vont sortir en face. Prenez garde aux caisses rouges. Sortez par la porte au fond à droite et suivez l'escalier. Faites de même dans la salle suivante. Vous entendez une radio. Tuez le type derrière la porte. Passez la double porte et empruntez la passerelle. Dans la prochaine pièce, il y a 3 hommes armés. Continuez à travers deux portes pour boucler le chapitre.

Chapitre 3 - Feu d'artifice

Suivez le seul chemin qui ne soit barré par les flammes. Pensez à prendre les **antalgiques** dans la caisse avant la porte. Au bout du couloir, entrez par la porte à droite avant le trou. Un nettoyeur hurle "Payne !". Ne bougez pas, et admirez l'effet d'un incendie dans un entrepôt de **munitions**. Passez dans le trou. Vous allez déboucher sur une pièce sans issue. Notez le mur percé sur la gauche. Tirez sur les caisses. Utilisez les poutrelles pour gagner l'autre côté. Suivez le couloir et descendez là où le sol s'est écroulé. Tournez et suivez le couloir en dessous. Sautez au-dessus des flammes pour atterrir plus bas, il y a deux agents ici. Continuez à travers le couloir (ne craignez pas de monter sur les débris qui tombent) jusque dans une grande pièce. Nettoyez-la et prenez les **painkillers** sur le comptoir. Avant de descendre dans le trou, lancez une grenade. Caisse de **munitions** et barils explosifs feront le reste. Descendez et passez encore dans un trou. Sortez dans le couloir et prenez à droite. Tirez sur les caisses rouges pour souffler les flammes. Entrez par le mur détruit dans le pièce en feu. Passez au centre, vers la fin et la chute de Max. Décidément, il tombe beaucoup.

Chapitre 4 - Toujours aller de l'avant

Voilà enfin l'occasion d'incarner Mona et son fusil de snipe. Allez vers la gauche et prenez l'escalier. Tuez le type au second. Passez la porte au premier niveau. Avec le fusil de snipe, "effacez" l'homme en face, sur le balcon. Avancez mais prenez garde. Au-dessus de vous il y a un nettoyeur. Plongez en arrière pour l'éliminer. Poursuivez par l'escalier et méfiez-vous des mauvaises rencontres en haut. Continuez jusqu'au sommet. Allez prendre le monte-charge. En bas, récupérez les **painkillers** et prenez à droite. Passez la porte. Les nettoyeurs ne manquent pas ici. Utilisez les diffèrents

blocs pour progresser à couvert. Au fond, sur une caisse, vous trouverez 2 **anti-douleurs**. Allez à droite, vers les planches penchées. Il y a pas mal de monde là-dedans et je ne conseille pas de les affronter dans cet espace exigu. Montrez-vous pour les faire venir et reculez. Ils ne viendront pas tous mais ça fera déjà un peu de vide. En fait, il ne doit en rester qu'un seul au sommet. Continuez, vous arrivez dans une petit pièce donnant sur une autre plus grande et sombre. Il y a quelques nettoyeurs ici mais des commandos vont arriver ensuite. Petite leçon de massacre. D'où vous êtes, foncez vers la salle à gauche, un tireur embusqué vous canarde à droite, ignorez-le. La salle où vous arrivez a deux entrées, un nettoyeur va se pointer par la seconde, tuez-le. Il y a une autre pièce encore à gauche. Vous allez plonger vers elle et tirer sur le nettoyeur qui se trouve sur la droite. Ressortez, et tournez-vous vers la droite, là ou le passage est large, avec des caisses posées. Un nettoyeur a tuer. Les commandos arrivent par là, tirez dans le tas. Tournez-vous immédiatement sur la gauche car d'autres vont entrés par la porte. Tirez sans relâche. Voilà c'est fini. Si tout c'est bien passé, vos ennemis n'ont pas du avoir le temps de tirer des masses de plomb. Ramassez les **munitions** et les **painkillers** à côté de l'escabot, au fond de la salle. Continuez. Lorsque Max vous parle à la radio, passez la porte. Derrière vous trouverez 3 nettoyeurs en train de s'amuser, et peut-être même en train de se moquer de Mona. Participez. Continuez vers le fond à droite. Méfiez-vous des ennemis un peu partout. Passez dans le petit bloc et de l'autre côté, allez à droite vers le trou. Sautez dedans.

Chapitre 5 - Les règles du jeu

Tournez-vous pour ramasser les **munitions** et sortez, allez à gauche pour attendre le gus qui va descendre. Allez tout droit, à droite, sautez entre les deux planches pour aller prendre des **anti-douleurs**. Pour revenir, faites un plongeon. Repartez, prenez à droite, puis à gauche. Et passez la porte. Attention aux deux tueurs en haut. Allez tout droit et passez la porte. Continuez jusqu'à l'extérieur. Vous voyez Max en bas, en mauvaise posture, telle qu'on l'a quitté tout à l'heure. A droite, prenez les **munitions**. Un nettoyeur déboule du même côté. Sortez le snipe et couvrez Max. Bien, c'est bon pour cette fois, mais il est loin d'être sorti d'affaire. Allez à droite, attention au type derrière la caisse à pharmacie. Allez faire votre séance de tir. Pour la suite vous l'avez compris, l'angle de tir est mauvais. Revenez sur vos pas jusqu'à rencontrer 2 commandos. Ensuite, allez à gauche, votre nouveau poste de tir. Couvrez Max qui reste malheureusement pris au piège. C'est reparti. Partez à gauche, la route est simple, il vous suffit d'aller là où il y a du monde pour vous attendre. Attention, après avoir tué les deux premiers ennemis, la porte en face explose et laisse arriver 3 autres types. Continuez, vous devriez arriver sans problème (d'orientation en tout cas) sur l'échafaudage. Vous y trouverez des nettoyeurs, il y en a également un en haut. Et n'oubliez pas celui qui se cache juste en dessous de vous. Montez et allez à gauche pour entrer de nouveau dans l'immeuble. Allez vers le trou.

Chapitre 6 - La chute infernale

Dégommez le tireur en face, prenez les **anti-douleurs** et allez sur la plate-forme. Faites un carton sur les bouteilles de gaz dans le bâtiment à gauche. On repart pour un autre poste de tir. Sortez de là, allez à droite et au fond pour trouver la porte mais également un peu de compagnie. Poursuivez pour arriver dans une grande salle avec une tonne de produits divers (caisses, pots de peintures), à droite, prenez les cocktails et passez sur les planches pour accéder au nouveau poste de snipe. Tirez en bas vers la droite. Ecoutez la conversation radio, deux nettoyeurs vont arriver sur la passerelle au-dessus. Cette dernière va ensuite tomber vous permettant de monter. Entrez, prenez à gauche, puis à droite et vers la porte. Des commandos arrivent, tuez le premier qui va passer la porte et les deux autres en contrebas. Descendez à votre tour, faites demi-tour pour voir une issue. Passez le pont en bois, gare au commando qui va sortir. Prenez les **painkillers**, faites du vide. Avancez mais attention, il y encore deux types en haut à gauche, après l'angle. Aucune difficulté pour trouver son chemin ensuite, il vous suffit de suivre l'échafaudage. Par contre, ce sont les ennemis qui vont vous donner du fil à retordre, avancez prudemment. En bas du second échafaudage, prenez les **anti-douleurs** sur les caisses avant de descendre les escaliers. Une fois en bas, prenez garde aux commandos qui se dirigent vers vous et surtout aux nettoyeurs en haut de l'échafaudage sur la droite. Continuez vers la gauche, après la grille servant au béton armé, allez à gauche pour passer sur les planches, continuez. Prenez les **antalgiques** et tuez les deux commandos qui discutent derrière le gros machin jaune. Direction gauche pour l'ascenseur. Regardez la cinématique. C'était donc vrai, Max a bien tué Winterson.

Troisième partie : La fin du rêve américain

Prologue

Une fois de plus, Max délire et nous en fait profiter. Cette partie n'est qu'un "simple" élément de mise en scène alors vous n'aurez besoin d'aucun guide. Profitez du délire, des Max enfermés dans leur cellule. Après avoir parlé à Bravura, écoutez la bande magnétique. Une fois dans les bureaux du commissariat, allez au bureau de Winterson.

Chapitre 1 - Trop têtu pour mourir

Pas d'armes et un commando à la porte, sans parler de tous les autres qui rôdent dans le coin. Bien, ça pourrait être pire, au moins vous avez la santé. Tournez-vous et prenez les **painkillers** dans l'étagère. Maintenant sortez et fuyez à gauche, par la double porte, montez au deuxième étage et prenez la porte, allez à gauche, dans le couloir, prenez la première porte à gauche puis la porte de droite. Après une porte à double battants, vous voyez une porte avec un panneau "Recovery". Allez-y et franchissez la porte ouverte à gauche. Allez-vous planquer au fond. Un nettoyeur et un commando viennent fouiller. Un gardien va aussi débouler. Pour son plus grand malheur. Mais à toute chose malheur est bon, prenez son arme. Fouillez les placards pour prendre des **anti-douleurs**. Attention, Payne is back !
Sortez par là où est arrivé le gardien. Dans le couloir, entrez à gauche dans le poste de sécurité puis dans la pièce suivante, faites le ménage. Fouillez les vestiaires du fond. Sortez et allez à gauche, vers le couloir. Prenez la première à droite, tuez les deux commandos et prenez les amphétamines au fond. Retournez dans le couloir et avancez, tuez 3 commandos. Vous voilà dans le hall, la télé diffuse Lords And Ladies. Ouvres, mais ne franchissez pas la porte Exit à droite. Laissez les commandos venir se faire dérouiller. Ensuite descendez (attention allez à droite sinon vous allez rater une marche). En bas de l'escalier, vous arrivez dans le parking. Liquidez les commandos. Et allez vers le van.

Chapitre 2 - Droit dans le mur

Prenez le MP5 si vous l'avez et utilisez la lunette pour dégommer les 3 types devant vous. Montez, prenez les **painkillers** à droite sur les cartons puis passez la double porte au fond à droite. Dans la cuisine prenez les **anti-douleurs** au fond et passez la porte à gauche. Il y a du monde partout ici, à gauche, à droite, en haut. Entrez, tuez tout le monde, prenez garde au mec au second qui vous canarde au fusil à pompe. Montez l'escalier. Attention, deux tueurs vont sortir par la porte à droite. Entrez dans le sas et attendez que les autres arrivent. Après la porte, allez chercher les **munitions** au fond à gauche puis revenez pour entrer dans le couloir à droite. Montez l'escalier. Vous arrivez en haut, 2 types vous attendent derrière la porte à droite. Ne leur faites pas faux bond. Vous trouverez ici quelques **anti-douleurs**. Poursuivez. Attention, derrière cette porte, de petits farceurs vous ont tendu un piège. Ne vous laissez pas aller à tirer à l'aveuglette, IL N'Y A PAS DE NETTOYEUR mais un épouvantail attaché à deux barils plein d'essence sur lequel sont posées des caisses de **munitions** et deux roquettes. Ah les coquins. Allez au fond pour trouver les farceurs puis revenez après l'explosion pour passer par le trou. Suivez l'échafaudage vers le haut et une fois de l'autre côté, descendez. Entrez dans la pièce suivante dans laquelle pas de mal de tueurs vont arriver. Continuez et descendez l'escalier jusqu'au garage. Tuez les trois gus qui s'y trouvent et fouillez bien la zone pour trouver des **munitions** et des **painkillers**. Pensez au van du centre. Sortez par la porte de droite. Montez l'escalier. Au premier niveau, une petite fusillade de rien. Continuez, avant le second niveau, stoppez, lancez un cocktail molotov vers les deux hommes armés, le plus loin possible et laissez faire les caisses de **munitions** qui se trouvent derrière eux. Allez dans le couloir au fond et entrez par la première porte pour refroidir les deux rigolos.

Chapitre 3 - Guerre des gangs

Sortez de là, attrapez les cocktails molotov sur l'étagère. Montez l'escalier et descendez le commando, tournez-vous pour vous charger de ceux qui entrent au bas de l'escalier. Montez, prenez à gauche toute jusqu'à vous retrouver sur un balcon. Tuez les tireurs que vous voyez aux fenêtres au-dessus. Revenez et montez encore. En haut, l'escalier est coupé, faites exploser le mur avec le bidon d'essence. Entrez vers la droite, vous trouverez un **anti-douleurs** près du type qui regarde la télé. Passez la porte suivante, franchissez l'escalier de secours et entrez de nouveau. Allez à droite pour voir un nettoyeur en civil se faire descendre, montez et liquidez les types en haut. Derrière la cage d'escalier vous trouverez un anti-douleur.
Redescendez deux étages. Vous rencontrez deux truands et ensuite vous prenez à gauche, sur les planches. Une fois revenu à l'intérieur, allez dans le couloir. Montez deux étages et entrez dans la chambre ouverte, tuez les deux gangsters et prenez les **antalgiques** dans la salle de bains. Revenez un étage plus bas, entrez par la porte, puis celle de droite, deux truands essaient de passer sur les poutres. Tuez-les et passez. Une fois dans l'autre immeuble, sortez

de la salle de bains et prenez les **anti-douleurs** à droite avant de sortir par la porte noire. Vous avez droit à une cut scene. Les hommes de Vinnie vous prennent pour un des leurs. Suivez les.
Une fois la rue nettoyée, entrez par la première porte verte à droite.

Chapitre 4 - Max, mon ami

Vinnie s'est mis dans un sale guêpier. On va tenter de l'en sortir, mourir comme ça, on n'a pas idée. Gardez toujours un oeil sur son niveau de santé. Bien suivez-le, il va se planquer une première fois dans le bureau. Vous trouverez là des **munitions**. Faites demi-tour pour liquider les commandos qui arrivent. Suivez Vinnie, et continuez seul jusqu'au bureau (il y a des **munitions** et de **anti-douleurs** dans les armoires. Tuez la première vague d'ennemis sur le parking puis retournez dans la salle où se trouve Vinnie. Postez-vous à la fenêtre pour aligner tous les commandos qui vont débouler. Suivez Vinnie à travers la double porte jaune. Tuez les deux commandos de l'entrepôt. Vous arrivez avec Vinnie à une porte qu'il ne peut pas emprunter. Pendant qu'il cause, tournez-vous et ouvrez l'armoire pour récupérer des **anti-douleurs**. Suivez-le dans la pièce suivante. Un commando arrive par la porte de droite puis deux autres par la porte d'où vous venez. Allez ensuite descendre les autres tueurs qui sont entrés par la fenêtre (au fond à droite d'où vous venez). Suivez Vinnie jusqu'à l'ascenseur. Prenez les **antalgiques** à gauche et commencez à mitrailler tout ce qui sort de la porte à droite. Montez avec Vinnie. Une fois en haut, laissez-le aller se planquer dans son appartement et bloquez l'escalier. Rejoignez notre ami collectionneur. Fouillez le buffet à l'entrée et suivez monsieur Captain Base-Ball. Sortez sur le balcon. Oups, du monde arrive par là. Tuez les types dans le parking, descendez avec Vinnie et filez à droite, devant lui pour nettoyer la zone suivante. Un van se pointe, il va falloir assurer pour couvrir Vinnie et éviter de vous faire descendre. Continuez à surveiller l'entrée du parking pendant qu'il ouvre la porte du garage. Entrez, sur l'étagère en bas de l'escalier, il y a des **painkillers**, faites les tomber en tirant sur les cartons et montez l'escalier. Activez l'élévateur et tenez-vous prêt à zigouiller quelques commandos qui vont défoncer la porte de l'atelier. Vinnie prend le couloir suivez-le mais attendez avant de descendre l'escalier que de nouveaux tueurs se mettent à vos trousses. Rejoignez Vinnie dans le garage.

Chapitre 5 - Perdu d'avance

Bien, allez tout droit, jusqu'à la grande salle où un truc tombe. Prenez l'escalier à gauche, vous verrez que le garde-fou est cassé, sautez par là. Allez à droite, tout droit vers la pente. Le mur tombe. Restez en haut et simplifiez-vous la vie en tirant sur les bidons. Eloignez-vous et attendez que tout ça ait fini de faire boum. Descendez et faites attention aux diverses explosions. Passez derrière la voiture. Un pilier s'effondre révélant un passage dans le mur. Continuez jusqu'à un gros éboulement et montez sur le pilier qui vient de tomber. Sautez à droite, puis allez à droite en sautant vers le bas derrière les flammes. Continuez jusqu'à une salle aux murs verts, sortez par la droite. Poursuivez. Vous voici dans une grande pièce enfumée, un rouleau énorme va se déplacer vers vous, partez à droite toute. Prenez les **painkillers** sur la gauche et actionnez le système anti-incendie afin de pouvoir avancer tout droit. Vous voyez les générateurs au fond ? Ne vous en approchez pas et entrez par la porte de gauche. Passez une pièce avec des bidons puis une autre porte. Attention aux caisses qui se cassent la gueule. Continuez et allez couper le courant. Revenez aux générateurs pour prendre l'escalier. Filez droit jusqu'aux restes de Vinnie, avant de terminer le chapitre dans l'appartement de Mona que vous devriez trouver sans problèmes.

Chapitre 6 - La mort est inévitable

On est reparti dans un délire. Max s'est tout de même manger une balle en pleine tête, c'est pas rien. Prenez la porte à gauche pour voir Bravura. Vous êtes ensuite dans un mélange entre l'hôpital et le commissariat. Allez dans la salle d'identification (vous devez maintenant savoir où cela se trouve). Tiens, Max se tire dessus ? Sortez et empruntez le couloir dans la seule direction possible.
Filez toujours tout droit, vous n'avez guère le choix. Lorsque un ciel rouge apparaît, continuez pour prendre la porte de droite au fond. Ressortez de l'autre côté. Vous allez tomber sur 3 portes au bout du couloir. Les portes de gauche et droite mènent à des miroirs. Pour atteindre la fin du niveau, continuez toujours tout droit.

Chapitre 7 - Les histoires d'amour finissent mal

Dans le van, prenez les **anti-douleurs**. Allez ramasser les **munitions** et entrez dans le manoir. Restez bien derrière la porte en haut des escaliers, les colonnes sont piégées et vont exploser. Vous pouvez ensuite prendre la porte et

liquidez les deux types prêt du piano. Sortez à droite par la baie vitrée. Petit gunfight ici avant une cut scene. Le rideau de fer remonte, tuez tout le monde et entrez, allez à gauche, dans le salon, prenez les **painkillers** dans l'armoire et passez ensuite la porte de la bibliothèque. Une étagère tombe, derrière elle, un premier commando. D'autre vont arriver d'un peu partout et surtout de l'étage supérieur. Gare à vous. La porte de droite s'ouvre lorsqu'une équipe vient tenter de vous tuer.
Passez la porte, à gauche, fouillez l'armoire ainsi que celle en face de vous. Allez tout droit vers la suite. Dans la grande salle, de nombreux commandos à éliminer. Je ne peux guère le faire à votre place. Sortez en face, attention à l'escalier, il y a un type qui vous attend au tournant et d'autres encore au-dessus. En haut, prenez les **anti-douleurs** dans l'armoire, continuez pour finir dans un QG de sécurité, fouillez tous les casiers et utilisez l'écran de contrôle avant de poursuivre votre route. Entrez dans le salon. Attention à la suite, ouvrez prudemment la porte suivante en vous tournant vers la droite et tirez immédiatement. Sortez. Descendez l'escalier, attention, un commando se trouve derrière-vous, sous les arches et un autre va descendre l'escalier après vous. Allez vers les arches pour trouver plein de bonnes choses puis remontez l'escalier et passez la porte. Ne faites pas de shootdodge, il y a un trou béant devant vous. Ensuite, suivez le seul chemin possible jusqu'à un balconnet extérieur.

Chapitre 8 - Une impression de déjà vu

Bien, sortez et tuez le premier homme. La panic room tombe juste derrière vous, entrez-y tout de suite et fermez la porte pendant que les bombes explosent. Ensuite, sortez et allez dans le couloir, sautez à travers les décombres. Allez à droite, liquidez les deux tueurs et prenez la porte de droite au fond. Foncez vers l'escalier, sautez lorsqu'il s'écroule et ouvrez la porte. Deux types arrivent au détour du couloir et un autre se planque sous l'escalier. Montez, attention, ouvrez la porte mais reculez aussitôt. Attendez la fin de l'explosion et allez-y. Poursuivez jusqu'à rencontrer Vlad à travers une vitre pare-balles.
La vitre s'ouvre, entrez par la porte en face et descendez les deux chiens de garde de Vlad. Fouillez bien pour trouver des **munitions** et surtout des **anti-douleurs** et écoutez les messages sur le répondeur de Woden. Prenez l'ascenseur. Vous voici dans la chambre, faites du vide, prenez les **painkillers** au pied du lit et sortez par la porte. Les escaliers explosent. Actionnez le monte-charge de Woden. Le facétieux Vlad le fait remonter, recommencez et attendez qu'il arrive en restant à couvert dans la chambre. Une fois qu'il est en bas, montez à l'intérieur et activez-le. Canardez copieusement l'étage supérieur. En haut, passez la porte et tenez-vous paré pour l'affrontement final.

Suite : En finir avec Vlad et fin du jeu

Vlad est allé se percher sur une plate-forme. Cette fin n'est pas sans rappeller celle du premier opus (un double sens dans le titre du chapitre ?). Ce à quoi vous devez prêter attention si vous voulez vivre, ce sont les grenades qu'il vous balance de là-haut. Ne restez pas immobile. La première chose à faire, c'est de repérer les fixations de la plate-forme au bout des tubes de métal. Il y en a 4, vous devez en décrocher 3. Je vous conseille de vous servir du MP5 et de sa lunette. Toutefois ce sera aussi efficace avec n'importe quelle arme. Une fois que la plate-forme sera tombée, n'allez pas croire que tout est terminé. Vous devez voir une forme oblongue juste au-dessus. Tirez sur les 4 attaches qui la retiennent. Elle tombe sur Vlad. Dernière étape, le bougre est résistant. Mitraillez-le copieusement et vengez-vous.

Voilà, vous avez fini Max Payne 2. Enfin il vous reste les autres modes de jeu et les nombreux mods disponibles sur le net.

DUKE NUKEM FOREVER ?

La première fois que vous allez dans le commissariat de police, avant d'aller dans la salle d'identification, visitez les lieux et particulièrement le parking (descendez l'escalier). Vous pourrez y entendre la discussion entre deux hommes dont l'un s'appelle Broussard. L'autre homme lui explique qu'il doit réaliser quelque chose très vite et Broussard lui répond que ce sera fait quand ce sera fait ("when it's done"). C'est pas bien de se moquer de Duke Nukem Forever messieurs les développeurs.

DÉBLOQUER TOUS LES MODES DE JEU

En cours de partie, faites la combinaison suivante : , , , , Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , , , Gauche, Droite, Gauche, Droite. Retournez ensuite au menu principal en appuyant sur START + SELECT et choisissez "Nouveau Jeu". Vous pouvez alors sélectionner n'importe quel mode de jeu et même choisir l'option "Passer au chapitre suivant".

Maximo

© Capcom 2002

GALLERIE D'IMAGES

Si vous terminez le jeu avec 4 baisers de sorcières (en prenant soin de les mettre sur les emplacements de bonus) vous accéderez à la gallerie du jeu.

MODE MAITRISE COMPLÈTE

Pour débloquer ce mode, vous devez terminer tous les niveaux du jeu à cent pour cent.

Maximo vs Army of Zin

© Capcom 2004

ARGENT FACILE

Refaites un niveau que vous avez déjà terminé pour y collecter de nouveau l'argent qui s'y trouve et sauvegardez la partie. Vous pouvez faire celà autant de fois que vous le souhaitez. Il sera plus simple d'acheter les upgrades.

MONTY PYTHONS ?

Lorsque vous voyez un arbre destructible, il arrive qu'un lapin se trouve à proximité. Frappez-le et il vous attaquera d'une façon qui n'est pas sans rappeller celle du lapin tueur du film Sacrée Graal des Monty Pythons.

GALERIE

Terminez le jeu en ayant trouvé tous les trésors, tous les coffres et en ayant sauvé tous les humains pour débloquer l'intégralité de la galerie.

MDK 2 Armageddon

© Interplay / BioWare 2001

RALENTI

Commencez le jeu avec Max et maintenez R2 puis appuyez sur Haut, Haut, Haut, Haut.

KURT EN CALEÇON

Sur le menu principal, maintenez L2 + R2 et appuyez sur , , , .

JOUEZ AVEC UN MÉLANGE DES TROIS PERSONNAGES

Mettez la pause pendant le jeu, maintenez L2 + R2 et appuyez sur Haut, Bas, Droite, Gauche, , , , , + START pour jouer avec un personnage qui est un mélange de Kurt, de Max et du Dr.

MODE PANORAMA

Mettez la pause puis maintenez L2 + R2 et appuyez sur , , , .

NOUVELLES PRISES DE VUE

Mettez la pause puis maintenez L2 + R2 et appuyez sur , , , .

LE DR A DES FLATULENCES

Lorsque vous jouez avec le Dr, appuyez sur L2 + R2 + Gauche + pour lui donner des gaz.

Medal of Honor : Avant-Garde

© Electronic Arts 2007

LES MÉDAILLES

Complétez les taches suivantes pour avoir la médaille correspondante :

Médaille de campagne : terminez tous les niveaux de la campagne
Etoile de bronze : terminez une mission sans mourir.
Etoile d'argent : terminez la campagne sans mourir
Feuilles de chêne : gagnez sept médailles (n'importe lesquelles) en mode campagne.
Ailes : Posez-vous dans les zones de largages indiquées.
Expert en arme : Utilisez au moins une fois chaque type d'arme pendant une mission.
Récompense de tireur d'élite : touchez à la tête un grand nombre d'ennemis pendant une mission.
Seconde Guerre mondiale : Gagnez toutes les missions du mode campagne
Médaille de la victoire : ?

CHEAT CODES

En cours de jeu, mettez la pause et faites : **Haut, Bas, Haut, Bas** pour faire apparaître les mots "Enter Cheat Codes". Vous pouvez ensuite saisir les codes suivants.

Diminuer la précision des ennemis

Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Droite.

Renforcer l'armure

Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Droite.

Invisibilité

Haut, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut.

Medal of Honor : En Première Ligne

© Electronic Arts / Dreamworks Interactive 2002

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans la section mot de passe et activez-les dans le menu bonus juste en dessous.

BOING	Grenade en caoutchouc
BULLETZAP	Insensible aux balles
GLASSJAW	Obligation de faire des headshots pour tuer
HABRDASHR	Tous le monde a un chapeau
LONGSHOT	Toutes les armes peuvent sniper
MONKEY	Remportez la mission actuelle avec une Etoile en Or
TIMEWARP	Obtenir une Etoile en Or pour lamission précédente
TPDOMOHTON	Torpilles Mohton
URTHEMAN	Les nazis peuvent vous tuer en un coup
WHATYOUGET	Balles en argent (tuer en un coup)
WHERERU	Les ennemis sont invisibles

ACCÉDER AUX AUTRES MISSIONS

Entrez ces codes dans la section mot de passe.

ORANGUTAN	Mission 2
BABOON	Mission 3
CHIMPNZEE	Mission 4
LEMUR	Mission 5
GORILLA	Mission 6

MÉDAILLE SECRÈTE

Remportez une Etoile en Or à chaque mission pour obtenir la "EA LA Medal of Valor".

CHEAT MODE

Invincibilité

, L1, , R1, , L2, Select, R2.

Munitions illimitées

, L2, , L1, Select, R2, , Select.

Bullet Shields

, Select, , L1, Select, R2, , Select.

SÉQUENCES VIDÉO

Entrez ces codes dans la section mot de passe et activez-les dans le menu bonus juste en dessous.

BACKSTAGEI	Making Of du niveau 5
BACKSTAGEF	Making Of du niveau 4
BACKSTAGEO	Making Of du Jour J
BACKSTAGER	Making Of du niveau 3
BACKSTAGES	Making Of du niveau 6
BACKSTAGET	Making Of du niveau 2

SOLUTION COMPLÈTE

Votre heure de gloire

Après un débarquement assez laborieux vous prenez les commandes de Paterson sur la plage, avancez et allez un peu sur la gauche près du bateau bleu échoué pour rejoindre votre capitaine. Ce dernier vous donne un premier objectif, retrouver quatre soldats égarés sur la plage. Avancez en direction de l'ennemi et localisez le cratère en face de vous dans le sable : un premier soldat se cache-là, effectuez un feu de couverture en direction du bunker allemand en face pour lui permettre de se mettre à l'abri. Avancez maintenant tout à gauche de la plage et vous trouvez un deuxième soldat caché derrière une croix métallique. Effectuez à nouveau un feu de couverture sur le bunker en face de vous pour le secourir, puis dirigez-vous sur le côté droit de la plage. Localisez un autre cratère, un soldat se trouve à proximité. Visez et tirez sur le bunker en face afin que le soldat puisse sauver. Pivotez maintenant afin de faire un demi-tour et approchez-vous de la mer. Avancez un peu sur la droite et vous trouvez le dernier soldat à secourir, caché derrière une croix métallique. Répétez la même manipulation que précédemment afin de le secourir, objectif accompli. Retournez ensuite au niveau du bateau derrière lequel se cachait le capitaine en début de mission, et foncez tout droit en direction des installations ennemies pour atteindre la levée des galets, là où votre progression est bloquée par des barbelés. Tournez sur la droite et allez tout au bout de la plage pour trouver l'ingénieur, caché derrière des grilles métalliques. Effectuez un nouveau feu de couverture en tirant sur le bunker voisin afin que l'ingénieur puisse aller sectionner les barbelés. Dès que vous voyez l'ingénieur partir sur la gauche arrêtez de tirer et suivez-le. Stoppez votre avancée à une courte distance de la levée des galets, l'ingénieur se charge de détruire les barbelés. Passez maintenant par l'ouverture ainsi créée, et avancez sur la gauche en direction du bunker afin de rejoindre votre capitaine. Vous devez maintenant prendre le contrôle de la mitrailleuse, et vos alliés vont se charger de votre couverture. Avancez donc sur la droite et traversez rapidement le terrain miné pour atteindre une tranchée. Entrez dedans, et tuez le soldat en face de vous. Avancez un peu, tournez à droite et éliminez un autre soldat. Grimpez ensuite le long de l'échelle et prenez le contrôle de la mitrailleuse (bouton action). Pointez-la dans la tranchée (lieu par lequel vous avez atteint cette arme) et tirez sur tous les gardes venant vous attaquer. Une fois les gardes éliminés (objectif accompli), pointez la mitrailleuse sur la colline entre les deux bunkers et tirez afin de réduire au silence les deux mitrailleuses. Vos alliés peuvent maintenant traverser le terrain sans risque, retournez dans la tranchée et attendez que votre capitaine vous rejoigne, mission accomplie.

Une percée décisive

Ecoutez les ordres de votre capitaine et avancez dans la tranchée. Tournez à gauche et tirez rapidement sur les barils à l'entrée du bunker afin d'éliminer les soldats situés à proximité de la mitrailleuse. Avancez ensuite et entrez dans le bunker, tournez à gauche, avancez le long du couloir, tournez à droite et avancez encore. Arrivé à un escalier ne le gravissez pas tout de suite, continuez plutôt sur la droite et tuez un soldat. Tournez ensuite à droite, avancez et tuez le soldat caché derrière les tonneaux en bois. Avancez encore, tournez à droite et tuez un nouveau soldat afin de sécuriser le bunker de la mitrailleuse. Prenez ensuite les commandes de la mitrailleuse voisine et éliminez les quelques soldats allemands essayant de pénétrer dans le bunker. Puis faites demi-tour au niveau de l'escalier croisé précédemment, et gravissez-le (attention il se peut que vous croisiez un ou deux soldats lors de votre retour vers l'escalier). Avancez le long du couloir, gravissez le nouvel escalier à gauche, tuez le soldat et montez le long d'un troisième escalier. Avancez un peu le long du nouveau couloir et tournez à droite dès que possible. Avancez encore, rentrez dans la salle radio, tuez le soldat et tirez sur le dispositif afin de le neutraliser. Retournez maintenant au début du couloir (attention au nouveau garde en haut de l'escalier) et continuez votre progression. Avancez, tournez à droite et tuez le soldat qui se cache derrière la table en bois. Entrez dans la salle, éliminez un second soldat sur la droite, puis franchissez la porte à droite. Exterminez le soldat et gravissez l'échelle métallique sur la gauche. Une fois en haut avancez, tuez le soldat assis sur le sol, et continuez votre progression le long du couloir. Tuez un nouveau soldat et restez à distance de la nouvelle échelle métallique car un soldat jette une grenade. Attendez qu'elle explose, puis avancez en direction de l'échelle et tournez à droite. Avancez dans la nouvelle salle, tuez le soldat à droite dans le coin, et franchissez la porte à gauche. Ramassez les grenades fumigènes, et avancez le long du couloir souterrain tout en éliminant les trois soldats. Passez dans la pièce suivante, tuez les trois gardes derrière les caisses, et traversez la salle. Passez dans le nouveau couloir, tuez le garde et gagnez la nouvelle salle. Avancez, tuez les deux soldats à gauche en tirant sur le baril d'essence, puis allez sur la droite. Avancez le long du petit couloir, tuez les quatre soldats dans la nouvelle zone et avancez sur la gauche. Entrez dans la petite salle, prenez les nombreuses munitions, ressortez, revenez à l'entrée de ce couloir et prenez à droite. Vous arrivez dans un nouveau couloir, tuez le soldat à chaque extrémité, et avancez sur la gauche. Franchissez la nouvelle porte, et grimpez le long de l'échelle. Avancez un peu, tuez le soldat vers le dispositif radio à droite et ouvrez la porte en face de vous. Vous voilà en haut du bunker, tuez les cinq soldats présents (prenez le temps de viser, ils vous tournent le dos et ne remarquent pas votre présence) afin de sécuriser le premier bunker. Regardez ensuite le second bunker sur votre droite, et tirez un peu sur les soldats afin de déclencher une action : un avion arrive et liquide les soldats dans le second bunker. Restez en face de ce second bunker et regardez ce qu'il se passe : votre capitaine le désigne à l'aide d'un fumigène et un avion vient détruire le bunker. A vous de faire de même, repérez la marque rouge sur le sol, et utilisez une grenade fumigène (bouton action) afin de désigner le bunker. Retournez maintenant dans le bunker, allez vite sur la gauche (vers le dispositif radio) et franchissez la porte sur votre droite. Vous voilà dehors, avancez le long de la tranchée sur la gauche, tournez, tuez le soldat et avancez vers votre capitaine qui vous attend. L'avion arrive, détruit le premier bunker, mission accomplie.

Le clandestin

Vous voilà à St Mathieu pour une mission d'infiltration. Avancez tout d'abord vers les caisses en bois sur la droite, et ouvrez le colis de la résistance caché derrière (touche action), premier objectif accompli. Avancez ensuite le long du petit chemin juste à gauche et vous rejoignez la route. Tournez à gauche et suivez-le jusqu'à l'entrée du village. Avancez tout de suite vers la voiture accidentée sur la droite et utilisez la mitrailleuse afin de faire le ménage pour aider vos alliés. Avancez ensuite le long de la route en face de vous tout en éliminant les quelques soldats puis tournez à gauche une fois au bout. Avancez le long du petit chemin, éliminez les trois soldats et tournez à droite. Avancez un peu et vous arrivez dans un cul de sac. Accroupissez-vous alors et passez par l'ouverture en bas du mur sur votre gauche. Relevez-vous une fois de l'autre côté, et avancez un peu. Tournez à droite, avancez le long de la nouvelle route et cachez-vous au niveau du pont. Eliminez les soldats situés de l'autre côté avec l'aide de vos alliés, puis traversez vite le pont en effectuant des zig-zag, équipez vos grenades et jetez-en deux ou trois sur le char d'assaut pour le détruire. Continuez ensuite votre progression le long de la nouvelle route qui part derrière le char, puis arrivé à l'intersection allez à droite, arrêtez-vous au milieu de la route et tuez les deux gardes en face de vous, puis regardez sur la gauche et éliminez deux nouveaux gardes dans une petite ruelle. Retournez ensuite au niveau de l'intersection et entrez dans l'église (en face de la route par laquelle vous êtes arrivé à cette intersection). Avancez un peu, tournez à gauche et grimpez le long de l'échelle. Une fois en haut utilisez la mitrailleuse et pointez-la en direction du char d'assaut détruit précédemment. Vous apercevez alors de nouveaux soldats allemands et ces derniers retardent vos alliés, éliminez-les donc puis redescendez du clocher et sortez de l'église. De retour sur la route allez maintenant sur la droite, avancez, et

tuez le soldat dans la maison à gauche. Tournez ensuite à droite, éliminez un autre soldat et avancez. Entrez dans le hangar sur votre gauche, avancez à l'intérieur de ce dernier et, une fois au fond, avancez sur la gauche et accroupissez-vous. Passez alors par la brèche dans le mur, levez-vous de l'autre côté et avancez sur la droite. Passez dans la cour, tuez le soldat face à vous puis celui au fond vers le garage. Tuez deux autres soldats sur la droite et avancez le long du petit chemin sur la droite de la cour. Traversez la nouvelle rue en allant un peu sur la droite et engouffrez-vous dans le nouveau passage. Accroupissez-vous, avancez et tournez à gauche. Avancez le long du petit passage puis une fois au bout tournez à gauche. Tuez le soldat allemand, entrez dans la maison et relevez-vous. Prenez la liste de ravitaillement sur le soldat situé sur la chaise et sortez dans la rue. Avancez un peu, tournez sur la droite et tuez les trois soldats près de la mitrailleuse. Continuez votre progression, tournez à gauche dès que possible et approchez-vous du baril rouge. Allumez le torchon (bouton action) et retournez dans la rue voisine. Les barils explosent, créant ainsi une brèche dans le mur. Retournez alors dans le petit passage, et passez par l'ouverture ainsi créée. Vous arrivez dans une nouvelle zone à l'extérieur du village. Prenez les munitions au centre, et passez par le passage sur la gauche. Avancez le long du sentier puis une fois près du camion regardez sur la droite et éliminez les six soldats. Avancez ensuite sur la gauche, et approchez-vous des caisses situées derrière le camion. Sautez dessus et avancez un peu pour terminer cette mission et ainsi embarquez dans le sous-marin.

Une plongée particulière

Vous voilà à bord du U-4902. Sortez tout d'abord de la caisse dans laquelle vous vous êtes caché (touche action) et tuez les deux gardes dans la salle. Avancez, et passez dans la salle suivante. Avancez un peu, regardez sur la droite et tuez le garde dans les toilettes. Avancez encore, ouvrez la porte à droite pour trouver des munitions dans un placard puis continuez votre progression au fond à gauche de la salle. Tuez cinq autres soldats puis avancez dans la cuisine. Là, éliminez deux soldats supplémentaires et tuez le cuisinier. Avancez encore un peu et tournez la roue sur votre droite. Accroupissez-vous alors et allez sur la gauche en passant sous les deux jets de vapeur. Une fois dans le coin tournez à droite, avancez et tournez la deuxième roue en face de vous. Revenez légèrement sur vos pas, et actionnez une troisième et dernière roue sur votre gauche pour supprimer tous les jets de vapeur. Faites maintenant demi-tour au niveau de la première roue et continuez votre progression tout en éliminant les deux soldats. Franchissez la porte, avancez et vous voilà dans la salle des machines. Eliminez les quatre soldats, avancez et posez les explosifs sur le moteur en face de vous (bouton action). Le moteur est ainsi hors-service suite à l'explosion et une brèche apparaît dans le mur sur la droite, brèche vous permettant de continuer votre progression dans le sous-marin. Accroupissez-vous et passez par cette ouverture, et suivez le conduit. Au bout relevez-vous et grimpez le long de l'échelle. Une fois en haut tirez sur la grille pour la détruire, tuez les deux soldats et accroupissez-vous à nouveau pour passer par l'ouverture. Relevez-vous dans la salle, avancez, et posez les explosifs à retardement sur les missiles. Avancez encore, et franchissez la porte, traversez la chambre en éliminant les quelques soldats et passez dans la pièce suivante. Tuez deux autres gardes, avancez (remarquez au passage l'échelle sur la gauche, c'est elle qui vous permettra par la suite de quitter le sous-marin en fin de mission) et franchissez la porte en face. Vous voilà dans la salle radio, tuez le soldat et tirez sur le dispositif radio afin de le neutraliser. Avancez encore, tuez trois autres soldats et franchissez la porte au fond de la pièce. Vous voilà dans la dernière salle, tuez les quatre soldats et placez les derniers explosifs à retardement sur les torpilles. Faites maintenant demi-tour dans la salle précédente, avancez vers le lit en face de vous (le plus éloigné de tous) et ouvrez le petit meuble sur la gauche, vous trouvez ainsi le livre de décryptage. Revenez encore d'une salle et grimpez le long de l'échelle pour fuir par l'écoutille, mission accomplie.

Le chantier naval

Vous voilà dans le chantier naval de Lorient pour cette nouvelle mission. Pivotez tout d'abord en direction du quai et tuez le garde à côté des caisses sur votre gauche. Tuez un second garde de l'autre côté des mêmes caisses, et avancez derrière ces caisses. De là visez le garde en hauteur sur la tour métallique et descendez-le. Avancez ensuite en direction de cette tour métallique, puis de la petite maison derrière et tournez à gauche. Avancez, tuez le garde et tournez à gauche au niveau du camion. Avancez encore un peu, allez à droite et gravissez l'escalier. En haut grimpez le long de l'échelle et vous voilà sur les toits. Vous êtes alors repéré, avancez un peu à gauche et tuez le soldat, puis allez sur la droite pour franchir la passerelle (tuez le soldat sur cette dernière) et gagner un autre toit. Ouvrez alors la serviette sur la droite de ce toit pour accomplir le premier objectif. Equipez donc le fusil Springfield récupéré dans la serviette, pivotez et tuez les deux gardes sur un toit voisin. Faites maintenant demi-tour sur l'autre toit et redescendez le long de l'échelle, puis de l'escalier (notez au passage la petite séquence en arrière plan avec la destruction du sous-marin). Une fois en bas, avancez sur la droite et restez caché derrière des caisses. Utilisez le fusil à lunette pour

viser les deux gardes sur le bateau en face et descendez-les. Avancez ensuite, tournez à droite et nettoyez le quai au MP 40. Continuez votre progression sur la droite, et tournez à droite dès que possible. Avancez le long du nouveau passage, tuez les trois soldats et tournez à gauche au bout de l'allée. Avancez encore, éliminez trois nouveaux gardes et descendez le long du petit escalier. Avancez, tuez le garde et tournez à droite. Eliminez trois autres gardes, gravissez le nouvel escalier et tuez le soldat au passage. Une fois en haut exterminez le soldat ennemi sur votre droite, avancez et tuez-en deux autres en face de vous. Tournez ensuite à droite, tuez le soldat sur le wagon et avancez en direction de ce dernier. Gravissez l'escalier voisin, avancez sur la passerelle pour passer par-dessus le wagon et descendez de l'autre côté. Tuez les soldats, avancez et, au niveau des caisses en bois, grimpez le long de l'échelle sur votre droite. Vous voilà sur de nouveaux toits et vous êtes très vite repéré. Avancez alors le long du toit sur la droite en éliminant tout ce qui barre votre chemin et entrez dans le hangar par l'écoutille. A votre arrivée dans le hangar l'alarme est donnée, descendez vite et tuez les trois soldats et le professeur. Une porte s'ouvre alors sur la droite et de nouveaux gardes arrivent, éliminez-les puis approchez de l'alarme sur la droite et désactivez-la. Infiltrez-vous maintenant dans le hangar en passant par la porte par laquelle les gardes abattus précédemment sont arrivés, et avancez le long du couloir tout en éliminant les quelques soldats. Une fois au bout vous atteignez une nouvelle cour, avancez et tuez les nouveaux gardes. Une fois au bout, à une intersection, tournez à droite et avancez. Eliminez trois nouveaux gardes près des camions sur la droite, tuez celui en hauteur sur la tour à gauche et détruisez trois des quatre camions logistiques en plaçant dessus les explosifs (touche action). Une porte s'ouvre alors et des gardes, alertés par le bruit, interviennent. Eliminez-les, entrez dans le hangar et stoppez si l'alarme si les gardes ont eu le temps de la mettre en marche. Franchissez la nouvelle porte, tournez à droite et avancez. Tuez le soldat dans le couloir, avancez et ouvrez la porte au bout de ce dernier. Vous arrivez ainsi dans un bureau, tuez le soldat à gauche et prenez les plans de l'offensive sur le bureau. Faites maintenant demi-tour, tuez le nouveau garde dans le couloir et ressortez du hangar. De nouveaux soldats ont investi les lieux, éliminez-les et avancez, puis allez sur la gauche. Un nouveau et dernier camion logistique est arrivé, placez des explosifs pour le détruire. Approchez-vous ensuite des caisses en bois près du morceau de métal tombé sur les débris du camion, grimpez sur ces caisses, puis sur le morceau de métal et marchez dessus pour gagner de nouveaux toits. Avancez ainsi, allez un peu à droite et vous voilà dans le bassin à flot, mission accomplie.

Une rencontre accidentelle

Une nouvelle mission dans la même base navale que précédemment, descendez sur le sol grâce aux caisses en bois et éliminez les quelques soldats présents. Avancez un peu sur la droite puis en face jusqu'aux wagons. Faites le ménage, éliminez les soldats présents tout autour mais aussi sur les wagons puis allez sur la gauche. Une fois au bout du passage tournez à droite et franchissez les portes ouvertes. Avancez un peu, tuez les deux soldats près du camion à droite et avancez encore. Allez ensuite sur la gauche, éliminez rapidement le soldat près de la mitrailleuse puis foncez dessus et utilisez-la pour éliminer les nombreux gardes (n'hésitez pas à faire exploser les barils d'essence pour les tuer). A partir de la mitrailleuse allez ensuite à droite, et avancez le long du nouveau passage. Eliminez le garde sur le wagon en face de vous, avancez un peu et éliminez un second garde en hauteur sur la droite. Avancez encore, tournez à droite et allez jusqu'au bout du chemin. Tournez alors à droite et entrez dans le hangar après avoir éliminé trois soldats. Allez sur la gauche et suivez le couloir, ouvrez la porte et vous arrivez dans une salle de recherche. Eliminez les quatre soldats et le professeur puis sabotez les six moteurs de recherche en plaçant des explosifs, premier objectif accompli. Des gardes arrivent alors, alertés par le bruit, exterminez-les puis avancez près du bureau en bois sur le côté de la salle. Engagez-vous dans le passage voisin, avancez le long du couloir tout en éliminant les quelques gardes. Une fois au bout allez sur la gauche, éliminez les deux professeurs et prenez les plans du moteur posés sur le bureau. Allez ensuite de l'autrre côté de la salle et ouvrez la porte. Avancez le long du nouveau couloir, tuez le soldat et passez dans la salle suivante. Tuez alors les trois gardes sur les échaffaudages à droite, puis celui sur la pièce métallique. Avancez ensuite et franchissez la porte en face. Eliminez un autre soldat, un savant, et gravissez l'escalier. Une fois en haut tuez le soldat, tirez sur la grille un peu sur la gauche, accroupissez-vous, et passez par l'ouverture. Petite séquence vidéo, avancez ensuite le long du passage, vers la grille tout au fond à gauche et tirez dessus pour l'ouvrir. Passez par l'ouverture ainsi dégagée, relevez-vous et avancez le long de la passerelle tout en éliminant les gardes et savants à l'étage inférieur. Tuez le garde l'autre côté de la passerelle et engagez-vous dans le couloir. Avancez et vous gagnez la salle de contrôle, vous avez infiltré le bunker de U-boot. Tuez le garde et les savants (s'ils mettent en marche l'alarme laissez-les faire). Stoppez ensuite l'alarme, et regardez le bassin avec le sous-marin. Une torpille se déplace actuellement au-dessus du U-boot, tirez dessus pour la faire exploser et ainsi détruire le U-boot. Faites ensuite demi-tour dans le couloir en exterminant les gardes et passez par la nouvelle porte ouverte (c'est de là que viennent les gardes tués précédemment). Avancez et vous gagnez ainsi le bassin. Eliminez tous les soldats (tirez sur les barils), avancez sur la gauche et suivez le chemin qui contourne le bassin. Une fois tout à gauche gravissez l'escalier et passez

dans le couloir tout à droite. Tuez le garde, avancez, gravissez l'escalier et vous atteignez la salle avec le bassin du second et dernier U-boot. Avancez sur la gauche, tuez le soldat et descendez le long de l'échelle. En bas avancez, tournez à droite sur la passerelle et tuez le soldat. Vous voici sur le sous-marin, allez un peu à droite et utilisez le canon (touche action) pour éliminer les soldats et détruire le dépôt d'essence situé sur la droite. Retournez ensuite sur le quai et allez à droite. Contournez le bassin, avancez tout au fond du quai, franchissez la porte dans le grillage et retournez sur le sous-marin en empruntant la passerelle à droite. Placez alors les explosifs sur la torpille, retournez vite sur le quai et éloignez-vous avant que tout n'explose. Avancez ensuite près du dépôt d'essence détruit, allez à gauche et approchez-vous des portes métalliques pour trouver l'entrée des quais et accomplir la mission.

Parachutage

Avancez tout d'abord vers Barnes, allié qui, pendant cette mission, s'occupera de neutraliser les chars d'assaut ennemis. Barnes vous demande tout d'abord de vérifier si d'autres alliés ont été parachutés dans les alentours avant de se rendre en ville. Avancez un peu et regardez le moulin sur la droite. Levez les yeux et vous apercevez un soldat, dont le parachute s'est coincé dans l'hélice du moulin. Vous n'avez malheureusement pas le temps de le sauver, des soldats allemands l'ont repéré et ouvrent le feu. Avancez rapidement le long du chemin en face de vous et tuez les soldats qui arrivent. Continuez votre progression jusqu'à une petite place, faites le ménage et engagez-vous dans le nouveau chemin. Vous apercevez alors le premier char d'assaut, couvrez Barnes pendant qu'il le neutralise puis continuez votre route le long du chemin. Traversez le pont en bois et regardez dans le petit refuge sur votre gauche afin de trouver un nouvel allié qui a perdu son groupe. Ce dernier va vous accompagner, avancez encore le long du chemin, éliminez les trois soldats et avancez encore. Traversez le pont en bois, et vous arrivez dans un peitt village. Tuez les quelques soldats et attendez que Barnes arrive. Ce dernier place les explosifs et détruit le char d'assaut placé sur la droite du village. Suivez ensuite le chemin de terre pour traverser le village et en sortir de l'autre côté en franchissant le pont en bois. Avancez le long du nouveau chemin, éliminez les deux soldats et vous arrivez dans un autre petit hameau. Approchez-vous lentement au centre, tuez le soldat sur la droite, le capitaine au milieu qui martyrise les civils puis un autre garde au fond près du char d'assaut. Inutile de vous approcher du char, vous ne pourrez passer, partez plutôt sur la droite du village et traversez le nouveau pont. Avancez un peu, éliminez les quatre soldats autour du feu et vous dénichez dans cette zone le kérosène. Avancez le long du petit chemin sur la gauche et couvrez Barnes en éliminant les nouveaux soldats pendant qu'il va placer les explosifs sur le char que vous venez de contourner. Avancez ensuite, et passez dans le nouveau petit chemin. Avancez le long de ce sentier, avancez dans la nouvelle zone et tuez le soldat sur la droite. Suivez le chemin de terre, approchez-vous du hangar à gauche et éliminez les soldats dedans. Regardez ensuite sur la droite et éliminez les autres soldats pendant que Barnes détruit le char d'assaut dans le hangar. Ceci étant fait avancez encore en direction des ennemis sur la droite, et suivez le nouveau chemin tout en éliminant les soldats jusqu'à ce que vous atteignez une zone avec un char d'assaut au fond et des mortiers sur les côtés. Avancez rapidement et tuez les soldats près du mortier à gauche, puis ceux vers le second mortier à droite et enfin les derniers soldats au fond près du char. Attendez ensuite que Barnes fasse exploser le char d'assaut pour accomplir l'objectif. Suivez ensuite le nouveau chemin en terre à gauche des débris du char, et vous arrivez à une intersection, intersection où votre route et celles de vos deux alliés se séparent. Allez sur la droite, avancez, puis une fois vers la double-porte métallique tournez à droite et utilisez le kérosène (bouton action) sur le tas de paille pour mettre feu et ainsi faire diversion. L'alarme est ainsi déclenchée, la double-porte s'ouvre et trois gardes arrivent, éliminez-les puis passez par la double-porte pour achever la mission.

Au lion d'or

Vous voici dans Kleveburg pour cette nouvelle mission. Avancez donc et tournez tout de suite à droite. Tuez les deux soldats derrière la mitrailleuse et utilisez-la pour éliminer les autres soldats qui arrivent sur la droite. Avancez ensuite, et tournez à droite. Suivez la route tout en éliminant les soldats et, une fois au bout, tournez à gauche. Avancez jusqu'à la rivière, tournez à gauche et tuez le soldat. Avancez un peu, tournez à droite et passez sur le pont pour franchir la rivière. Une fois de l'autre côté tuez le garde sur une maison à votre gauche puis avancez du même côté et passez par l'ouverture à droite de la grande porte de garage en bois. Avancez le long du petit chemin puis tournez à droite et avancez vers les véhicules. Tuez les trois soldats, stoppez l'alarme si nécessaire et détruisez-la en tirant dessus, puis tournez à gauche et ouvrez les grandes portes vertes. Avancez un peu, tournez à droite et approchez-vous de la boîte à outils sur la table en bois sur votre droite. Ouvrez-la (touche action) pour trouver les outils, puis sabotez le véhicule voisin (touche action à côté du moteur situé à l'arrière du véhicule). Retournez dans la zone précédente avec les trois véhicules et sabotez-les tous les trois (accroupissez-vous devant celui à droite pour atteindre le carter, sabotez le

moteur derrière le second et enfin le moteur à l'avant du véhicule le plus à gauche. Retournez ensuite sur la droite, et faites demi-tour près de la rive. Suivez la rive sur la gauche, tuez les deux soldats cachés près des caisses au bout puis tournez à gauche. Avancez, tournez à droite et passez sous le porche. Avancez le long du petit chemin et, une fois au bout, ouvrez la porte dans le mur en face. Vous voilà ainsi dans un garage, avancez sur la gauche du camion et vous retrouvez l'espion au volant de ce dernier. Ce dernier vous demande de neutraliser la zone afin de pouvoir circuler. Sortez donc du garage par la grande porte, avancez sur la place et liquidez tous les gardes présents aussi bien à votre niveau que sur les toits tout autour de la place. Avancez ensuite près de la mitrailleuse au fond à droite et sabotez le véhicule à côté sur la gauche, puis allez sur la droite de la place et sabotez deux autres véhicules. Retournez ensuite près du camion avec l'espion, et montez à bord. Le camion démarre et vous permet de progresser en ville. Ne vous souciez pas des soldats durant votre périple dans la remorque du camion, vous allez trop vite. Après une courte avancée dans les rues de Kleveburg le camion s'arrête et l'espion vous demande d'aller neutraliser de nouveaux véhicules. Avancez donc sur la nouvelle place, tuez le soldat en face sur les escalier, puis celui à gauche et allez sur la droite de la place. Tuez vite les nouveaux soldats, et neutralisez l'alarme. Inspectez maintenant les hauteurs de la zoine pour trouver trois nouveaux soldats, descendez-les puis sabotez les deux véhicules présents avec la même méthode que précédemment. Retournez ensuite au niveau du camion et grimpez dans la remorque pour poursuivre votre périple. Le camion s'arrête à nouveau dans un parc, bloqué par une immense porte. Vous descendez du camion, tuez le soldat sur le côté, et avancez à gauche. Franchissez la petite porte dans l'angle, avancez et tuez les nouveaux soldats (attention il y en a un en hauteur sur une maison à droite). Approchez-vous ensuite de la grande porte en bois, maintenant que vous l'avez contournée, et débloquez-la (touche action). Faites ensuite demi-tour dans le parc, et remontez dans le camion. Nouveau petit trajet et le camion s'arrête une nouvelle fois. Avancez, allez sur la gauche et éliminez les soldats. Neutralisez l'alarme puis allez sur la droite, près des deux véhicules. Sabotez-les, puis montez dans le camion pour trouver un uniforme d'officier. Retournez maintenant près de votre camion et remontez dedans. Nouveau trajet et le camion s'arrête une dernière fois sur un pont, bloqué par un barrage. Avancez un peu et jetez une grenade pour détruire le barrage puis éliminez les soldats, avancez et tournez à gauche. Suivez la rive, franchissez le pont à votre gauche puis tournez à droite. Avancez encore en suivant la nouvelle rive et vous arrivez au Lion d'or. Ouvrez la porte, enfilez votre uniforme (touche action) et entrez dans le bar. Allez sur la gauche et donnez un pourboire au pianiste (touche action). Regardez ensuite sur la droite et gravissez l'escalier pour atteindre une terrasse. Approchez-vous de la rambarde et renversez successivement les trois bières posées (touche action). Une bagarre entre allemands éclate alors, descendez le long du petit escalier à droite, passez à côté des allemandes qui se battent et approchez-vous du civil qui nettoie la table, bravo vous avez trouvé l'informateur.
Ce dernier ouvre une porte à droite, franchissez-la puis approchez du camion et montez dedans côté passager pour finir cette mission.

Opération Repunzel

Inutile d'essayer de jouer avec la discrétion dans ce niveau car ce ne sera que de courte durée. Allez sur la droite du manoir et tuez le soldat avec votre pistolet silencieux. Revenez ensuite sur la gauche, tuez les deux soldats devant les escaliers et continuez sur la gauche. Eliminez deux autres soldats, avancez le long du petit chemin à gauche du manoir et entrez dedans en franchissant la porte à droite. Avancez un peu, tuez le garde assis à votre gauche, avancez et tournez à gauche. Continuez votre progression le long du nouveau couloir, et tuez les deux hommes dans la petite pièce à gauche. Avancez encore, et tuez les deux gardes dans la salle au bout en face de vous. Tournez ensuite à droite, tuez le garde à côté de l'escalier et gravissez ce dernier. Une fois à l'étage supérieur avancez dans la salle, éliminez les quatre soldats puis allez au fond à droite de la pièce pour prendre les clés de la cuisine (accrochées au mur). Faites ensuite demi-tour, redescendez le long de l'escalier et avancez sur la gauche. Retournez un peu dans le couloir sur la gauche et ouvrez la porte sur le mur de droite. Tuez le garde à l'intérieur de la petite salle, avancez et franchissez la nouvelle porte à droite. Tuez le soldat, avancez et tournez à gauche dans le grand couloir. Avancez le long de ce couloir tout en éliminant les nombreux gardes, puis tournez à droite dès que possible. Avancez et passez par l'ouverture pour atteindre la cuisine. Faites le ménage et allez au fond à droite de cette pièce, puis ouvrez la double-porte. Vous voilà dans la salle du banquet, avancez et tuez les serveurs puis allez sur la gauche de la salle et gravissez les quelques marches. Tuez les nouveaux soldats en face de vous puis sur les côtés et avancez dans la salle de musique en face de vous. Tuez les quelques soldats et foncez vers la porte au fond à droite, passez par l'ouverture et vous arrivez dans les jardins. Tuez les deux soldats face à vous puis avancez et allez au fond à droite. Grimpez les quelques marches à droite et suivez le petit chemin qui fait le tour du jardin. Avancez, tuez les gardes et gravissez le nouvel escalier. Une fois en haut faites le ménage et allez sur la gauche. Tournez dans l'angle sur la droite, tuez un autre soldat, avancez et entrez dans la salle à gauche. Avancez le long du chemin sur la droite puis une fois au bout

tournez à gauche et avancez sur la passerelle pour passer de l'autre côté de la salle. Tournez ensuite à droite, avancez, et suivez le nouveau chemin. Fouillez le tableau éclairé sur le mur à gauche pour trouver la carte, et avancez encore, franchissez la porte à gauche dans le coin. Avancez, traversez les trois petites salles en éliminant les soldats puis gravissez les escaliers et vous arrivez dans la bibliothèque. Tuez les soldats, avancez et contournez les rayons à votre gauche puis franchissez la porte au fond à droite. Avancez dans le nouveau couloir, éliminez les gardes puis tournez à gauche tout au bout du couloir. Entrez dans la pièce, liquidez les ennemis et tournez à gauche. Tirez sur l'horloge murale à gauche du tableau derrière le billard pour trouver les documents. Retournez ensuite dans le couloir, faites demi-tour et tournez à droite. Entrez dans la nouvelle salle, avancez et tuez les soldats. Puis ouvrez la porte du sauna, tuez les autres gardes et entrez dans le sauna. Allez au fond à gauche, tournez la roue (touche action), accroupissez-vous et passez par l'ouverture dans le mur juste à côté de vous. Relevez-vous de l'autre côté et avancez vers un allié près du dispositif radio. Petite discussion, gravissez ensuite les escaliers sur la droite et ouvrez la porte en haut. Vous arrivez dans une chambre, avancez un peu et approchez-vous de l'étagère à droite. Vous pouvez la bouger (touche action) et ainsi dévoiler un passage secret. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte tout au bout de ce dernier. Vous voici dans une nouvelle chambre, éliminez les soldats, avancez et prenez les clés sur le bureau à gauche. Allez ensuite sur la droite de cette pièce et ouvrez la porte pour délivrer Gerrit. Avancez ensuite et franchissez la porte au bout de cette chambre. Eliminez les nouveaux soldats, tournez à droite et gravissez les escaliers pour accèder à la terrasse. Avancez ainsi et éliminez tous les soldats présents (n'oubliez pas les deux près de l'horloge en hauteur). Gerrit se montre ensuite, suivez-le de l'autre côté de la terrasse, vers la barrière, et "motivez-le" comme il est marqué à l'écran (touche action). Vous sautez ainsi de la terrasse et regagnez les jardins du manoir en sa compagnie. Avancez alors et prenez le véhicule ennemi face à vous pour achever la mission.

Le pont de Nimègue

Ecoutez les ordres de votre capitaine et gravissez l'escalier. En haut tuez les deux soldats et avancez le long de la route sur la gauche. Eliminez les deux gardes au niveau du camion en feu et avancez encore, exterminez de nouveaux soldats derrière les petits blocs de béton et tournez à droite, descendez le long du petit escalier. Vous voici sous le pont, avancez un peu, tuez les deux soldats et désamorcez les explosifs sur votre gauche. Avancez ensuite le long du chemin sous le pont, désamorcez un autre explosif au niveau du petit escalier qui descend, avancez encore et désarmorcez un troisième explosif au niveau du nouvel escalier, puis avancez, tournez à gauche et désamorcez le quatrième explosif. Avancez ensuite et gravissez le nouvel escalier, pour vous retrouver sur le pont. Tuez les trois soldats à votre droite et avancez sur la gauche du pont. Progressez tout en éliminant les divers soldats (attention aux nombreuses mitrailleuses) puis, une fois votre avancée bloquée, allez sur la droite et descendez le long de l'escalier. Vous revoilà sous le pont, avancez et tuez trois soldats. Désamorcez l'explosif à gauche, celui vers l'escalier qui descend, avancez encore, désamorcez l'explosif vers le nouvel escalier, tuez deux autres gardes et désamorcez le dernier explosif, objectif accompli. Allez ensuite sur la gauche et gravissez l'escalier pour remonter sur le pont. Tuez les nombreux soldats sur la droite et avancez le long de la route sur la gauche. Avancez, tuez les trois soldats puis suivez la route qui part sur la droite. Une fois en bas allez sur la droite et tuez les trois soldats. Puis revenez sur vos pas et tournez à gauche. Avancez et vous apercevez vite le canon anti-aérien sur la gauche. Dirigez-vous vers ce dernier et entrez dans le bunker, tuez les deux soldats et avancez jusqu'à l'intersection. Prenez à droite, tuez les nombreux gardes et gravissez l'escalier. Tuez le soldat en haut et allumez le torchon sur le baril d'essence (touche action) puis éloignez-vous. Le canon anti-aérien explose, objectif accompli. Faites maintenant demi-tour au niveau du point d'intersection dans le bunker et prenez de l'autre côté. Avancez un peu, tuez les deux soldats dehors et dirigez-vous dans la camion santé pour achever la mission.

Mètre après mètre

Avancez un peu et regardez sur la gauche. Eliminez les gardes derrière le barrage avec le Gewehr 43 puis avancez un peu et ouvrez la petite porte en face de vous. Entrez dans la maison, avancez, et gravissez l'escalier. Une fois en haut avancez sur la gauche dans la salle, tuez le soldat, et utilisez la mitrailleuse à la fenêtre pour détruire le point de contrôle dans l'angle à gauche (tirez sur le baril rouge). Descendez ensuite le long du nouvel escalier. Contournez l'étagère à votre droite, avancez vers la droite, tuez les soldats et franchissez la porte pour sortir du magasin. Avancez maintenant sur la droite, tuez les soldats et avancez sous le pont. Tournez alors à gauche, suivez le petit chemin et avancez jusqu'à ce que votre progression soit bloquée. Ouvrez alors le petit portique sur votre droite et entrez dans le jardin. Tuez les deux soldats, avancez et ouvrez la porte au fond à droite pour entrer dans la maison. Fouillez-la et liquidez tous les ennemis, puis montez à l'étage en empruntant l'escalier non loin de l'entrée. Entrez dans la seule

chambre accessible (porte ouverte), tuez les soldats et allez sur la gauche de la chambre. Accroupissez-vous derrière le bureau et ouvrez la petite trappe dans le mur. Passez par cette nouvelle ouverture, avancez un peu et ouvrez la nouvelle trappe. Relevez-vous de l'autre côté, avancez sur la droite et ouvrez la porte. Tuez le soldat, utilisez la mitrailleuse à la fenêtre pour tuer les soldats allemands en bas de la rue puis visez le baril rouge pour le faire exploser et ainsi détruire le point de contrôle. Sortez ensuite de la chambre, tuez les soldats et descendez le long de l'escalier. Une fois en bas tuez les soldats, allez sur la gauche et sortez dans le jardin. Tuez un nouveau garde, allez au fond à droite du jardin et ouvrez le portique pour en sortir. Avancez ensuite sur la droite dans la nouvelle rue. Repérez les deux allemands à côté du civil sur la gauche, tuez-les puis allez là où ils étaient et empruntez le petit passage sur la droite. Avancez, ouvrez le portique pour entrer dans un jardin. Avancez, entrez dans la maison (ne vous souciez pas de ses occupants) et allez sur la gauche. Avancez, gravissez l'escalier pour monter à l'étage et accroupissez-vous. Ouvrez ainsi la petite trappe face à vous, glissez-vous dans l'ouverture et ouvrez la nouvelle trappe pour atteindre une autre chambre. Tuez le soldat et utilisez la mitrailleuse à la fenêtre pour tuer les soldats allemands et sécuriser le point de contrôle en le détruisant (visez là encore le baril rouge). Pivotez ensuite sur vous-même, franchissez la porte pour sortir de la chambre puis tuez les soldats et descendez le long de l'escalier à gauche. Faites le ménage dans la maison, allez sur la gauche, puis encore à gauche pour trouver la sortie de la maison au fond à gauche. Sortez dans le jardin, tuez les deux soldats, avancez et ouvrir le portique au fond à gauche pour sortir du jardin. Tournez ensuite à gauche et suivez le petit passage pour rejoindre la route. Tournez alors à droite et tuez les deux soldats allemands qui menacent un civil. Avancez maintenant sur la droite, jusqu'au bout de la route puis tournez à gauche. Tuez les soldats, avancez un peu et entrez dans le jardin sur la droite. Traversez-le et entrez dans la maison, tuez les quatre soldats ennemis, avancez et montez à l'étage. Tuez un nouvel adversaire, franchissez la porte à droite et entrez dans la chambre. Allez sur la gauche de cette pièce, accroupissez-vous et ouvrez la petite trappe. Passez alors par l'ouverture, ouvrez la trappe suivante pour pénétrer dans le couloir d'une autre maison. Allez alors dans la chambre de droite, tuez le soldat et utilisez la nouvelle mitrailleuse pour sécuriser le dernier point de contrôle (même démarche que d'habitude). Ressortez ensuite de cette chambre, tuez les soldats et descendez le long de l'escalier. Traversez le rez-de-chaussée, tuez les soldats et passez dans le jardin. Avancez, et sortez-en en passant par le portique au fond à droite. Avancez maintenant le long du chemin sur la droite, jusqu'à ce que vous atteigniez un angle avec deux allemands et un civil. Tuez les deux soldats puis avancez vite et utilisez la mitrailleuse voisine pour tuer les soldats dehors et détruire le char d'assaut. Continuez ensuite votre chemin le long du passage, et entrez dans le dernier jardin à droite. Tuez les deux soldats, entrez dans la maison, éliminez un nouveau garde et détruisez le dispositif radio à gauche. Ressortez ensuite de la maison, puis du jardin et avancez encore le long du passage. Eliminez le garde, et gravissez les escaliers sur la gauche. En haut tournez à gauche, tuez les soldats, avancez et entrez dans la pièce. Eliminez les derniers gardes et ouvrez la porte à gauche. Franchissez-la et avancez un peu, mission accomplie.

Arnhem et ses braves

Avancez un peu et descendez le long de l'escalier, puis tournez à gauche et avancez pour rejoindre un allié. Petite discussion, avancez encore un peu pour passer dans la rue suivante et allez sur la gauche. Au bout tournez à droite et vous arrivez en pleine bataille. Aidez vos alliés en éliminant les allemands tout en avançant le long de la route. Une fois au bout, au niveau des débris, grimpez dessus et contournez-les par gauche puis avancez encore. Vous arrivez maintenant au second point de bataille, éliminez les quelques soldats ennemis mais concentrez votre attaque sur le char d'assaut pour le détruire à l'aide de quelques grenades. Le calme revenu avancez sur la gauche jusqu'au nouveau tas de débris, et contournez-le par la droite. Avancez encore un peu et tournez à droite dès que possible. Vous atteignez une nouvelle zone d'affrontement, tuez les soldats ennemis de chaque côté puis avancez encore. Gravissez les quelques marches en face de vous, tournez à gauche, avancez, et grimpez le long de l'escalier sur le côté. En haut avancez sur la droite et suivez le passage, puis descendez le long du nouvel escalier et allez sur la droite. Suivez la route sur la droite, et tournez à gauche au niveau du tas de débris. Vous arrivez ainsi dans une cour assez vaste et bien défendue. Par chance vous avez le soutien de nombreux alliés, à l'assaut, éliminez absolument tous les ennemis (dont le groupe de panzershrecks, objectif accompli), puis approchez-vous de la mitrailleuse. Allez juste à sa droite, grimpez sur les débris et passez par l'ouverture dans le mur. De l'autre côté tournez à gauche et avancez pour gagner la route. Tournez alors à droite et avancez jusqu'au dernier point de bataille. Eliminez quelques soldats ennemis puis effectuez une percée et détruisez le char d'assaut avec des grenades. Aidez ensuite vos alliés à faire le ménage, puis approchez-vous de la mitrailleuse devant. Allez alors sur sa gauche, gravissez les escaliers, avancez dans le couloir et gravissez de nouveaux escaliers pour atteindre le haut du bâtiment. Avancez ensuite au fond du couloir et ouvrez la porte à droite pour trouver votre contact, mission accomplie avec succès.

La bonne voie

Petite vidéo d'introduction et vous commencez la mission sur le balcon de votre chambre. Entrez donc dans la chambre et passez dans le couloir. Avancez un peu sur la gauche et entrez dans la chambre voisine à la vôtre. Prenez l'uniforme sur le lit, puis les papiers sur le chevet à gauche, vous pouvez maintenant vous faire passer pour un officier, rangez donc votre arme. Sortez maintenant de la chambre et continuez sur la gauche, descendez le long de l'escalier, traversez la cuisine et allez sur la droite. Approchez-vous alors du soldat, montrez-lui vos papiers, vous pouvez passer. Avancez un peu, tournez à gauche et ouvrez la porte menant à l'extérieur, franchissez-la. Avancez ensuite sur la droite vers la gare et montrez vos papiers au garde situé devant la porte. Ce dernier vous laisse ainsi pénétrer dans la gare, faites-le, avancez et gravissez les quelques marches. Traversez le hall et ouvrez la porte au fond à gauche, allez sur la droite de la nouvelle salle et passez dans la pièce suivante. Allez maintenant sur la gauche et ouvrez la porte à droite des gardes, puis descendez le long du petit escalier. Avancez un peu dans la laverie et ouvrez la première porte à gauche, et passez par-là. Gravissez le nouvel escalier et vous arrivez dans la salle des commandes. Sortez alors votre revolver et descendez les deux gardes puis tirez sur les deux blocs sur la gauche de la salle pour détruire les commandes de la gare. Allez ensuite sur la droite de la salle, tuez le garde qui arrive et franchissez la porte, avancez ensuite sur la gauche et ouvrez la porte au fond à droite du couloir. Entrez dans la cuisine, éliminez le cuisinier et ouvrez la porte au fond à droite, vous arrivez ainsi dans le bar. Eliminez les quelques gardes, avancez et passez par la porte sur la droite, à côté du bar. Eliminez le nouveau garde, avancez et franchissez la porte à gauche. Avancez le long de la passerelle sur la gauche tout en exterminant les gardes, puis prenez à gauche et descendez le long de l'escalier sur votre droite. Vous arrivez ainsi sur les quais, traversez la voie ferrée et avancez sur la droite, tout au bout du quai en prenant soin d'éliminer les soldats ennemis. Au bout tournez à gauche et ouvrez la porte. Avancez le long du couloir, tuez le soldat et tournez à gauche, avancez encore et gravissez l'escalier sur le côté. Une fois en haut avancez, tuez les trois soldats, et engagez-vous dans le passage au bout à droite. Avancez sur la passerelle, tuez le soldat et descendez le long de l'escalier à droite pour atteindre un nouveau quai. Suivez-le tout en éliminant les ennemis et tournez à gauche une fois au bout. Montez le long de l'escalier à droite, avancez le long du couloir et ouvrez la porte au fond à droite. Tuez les trois soldats dans la salle, allez à gauche et ouvrez la porte au fond. Avancez le long de la nouvelle passerelle, descencez le long de l'escalier (notez la séquence au second plan) et avancez. Tournez ensuite sur la gauche au niveau des caisses écrasées sur le sol, tuez quelques soldats et avancez en direction du train pour vous retrouver dehors. Tuez les quelques gardes, avancez sur la gauche et sautez sur le train pour embarquer, mission accomplie.

Train d'enfer

Vous voilà à bord du train pour cette nouvelle mission. Avancez vers l'avant du train en sautant de wagon en wagon et entrez dans le train au niveau du troisième (action obligatoire, vous ne pouvez pas prendre un autre chemin). A l'intérieur tuez le soldat face à vous, et tuez-en un second sur la gauche. Avancez, ouvrez la porte et éliminez les deux soldats sur les couchettes à droite. Avancez, ouvrez la porte et continuez votre route dans le wagon. Liquidez les trois soldats, et ouvrez la nouvelle porte. Avancez encore, tuez le soldat à la fin du compartiment, sur la gauche et franchissez la nouvelle porte pour vous retrouver dehors. Avancez encore et passez sur le wagon avec les nombreux soldats. Eliminez-les, puis utilisez une des mitrailleuses sur le côté droit pour détruire le petit train sur la voie annexe. Continuez ensuite votre progression, faites sauter les barils pour dégager le passage, avancez et passez à côté du char d'assaut. Avancez encore, tuez le soldat et rentrez dans un nouveau wagon. Avancez, tuez le soldat et ouvrez la nouvelle porte. Traversez le compartiment, tuez les six soldats, et ouvrez la nouvelle porte. Avancez un peu, tuez le garde assis sur la chaise puis tirez sur le dispositif radio pour le détruire. Avancez encore, ouvrez la porte pour retourner dehors. Avancez, passez à côté des deux chars d'assaut, et ouvrez la nouvelle porte. Tuez les deux soldats, avancez dans le wagon, tuez un troisième soldat et franchissez la porte suivante. Effectuez un saut pour gagner le nouveau wagon, traversez-le, détruisez les barils en tirant dessus puis avancez. Passez à côté des deux nouveaux chars et ouvrez la porte. Avancez dans le wagon, et utilisez le bouton action au niveau de l'échelle pour utiliser le gros canon. Servez-vous en afin de détruire le train sur la droite, puis redescendez dans le wagon et franchissez la porte. Avancez encore un peu le long du nouveau compartiment et là, petite vidéo et Sturmgeist s'enfuit. Eliminez les deux gardes qui vous attaquent, puis prenez la serviette sur le bureau à gauche. Avancez ensuite près de la porte par laquelle a fui Sturmgeist, petite vidéo, mission accomplie.

Terminus

Avancez tout d'abord le long de la voie ferrée, et vous atteignez des barbelés. Tuez rapidement les trois gardes aux

alentours puis ceux dans le bunker en hauteur sur la droite à l'aide du panzerschreck. Continuez votre progression le long de la voie ferrée et vous arrivez vers un wagon. Tuez les trois gardes qui en descendent, prenez les armes à l'intérieur et continuez votre route. Tuez deux autres soldats et avancez jusqu'au dépôt. Ouvrez la grande porte métallique et avancez pour infiltrer le dépôt ferroviaire. Avancez vite le long des rails tout en tuant les quelques soldats sur les côtés, tournez ensuite à gauche et entrez dans le bâtiment à côté de vous. Avancez tout au fond de ce dernier, prenez les explosifs et ressortez dehors. Avancez, traversez la plaque tournante et entrez dans le bâtiment derrière, légèrement sur la gauche. Tuez les soldats, gravissez les nombreux escaliers pour atteindre la salle de contrôle en haut, tuez les gardes et utilisez le système (bouton action) pour mettre en route la plaque tournante. Redescendez maintenant en bas de cette tour en éliminant les nouveaux soldats, retournez de l'autre côté de la plaque tournante, près de l'entrepôt où vous avez trouvé les explosifs et approchez-vous du moteur sur les rails. Actionnez-le (bouton action) et laissez-vous porter dans une partie beaucoup plus calme du dépôt. Une fois pied à terre allez sur la droite et avancez le long des rails tout à droite. Posez des explosifs (bouton action) sur la porte en bois pour la détruire et continuez votre progression. Avancez, tuez les soldats et allez sur la gauche, vous voilà vers une partie du dépôt d'essence. Posez des explosifs sur les deux containers à côté des pompes à essence, éloignez-vous, puis continuez votre avancée le long des rails suite à l'explosion. Eliminez les nouveaux soldats qui accourent, alertés par l'explosion, et regardez sur la gauche pour localiser d'énormes containers. Avancez sur la gauche, grimpez sur la petite plate-forme et posez les explosifs puis éloignez-vous rapidement, l'explosion est violente, tout le dépôt d'essence est détruit, objectif accompli. Suivez encore les rails et actionnez le moteur pour utiliser le transporteur afin de vous déplacer plus rapidement. Une fois à destination avancez vers le grillage et passez par la petite ouverture au milieu de ce dernier. Avancez, suivez les rails et vous arrivez dans une nouvelle zone assez bien gardé. Eliminez les quelques gardes à votre niveau, allez sur la droite et gravissez les escaliers pour atteindre une mitrailleuse. Utilisez-la rapidement pour tuer les soldats au sol et ceux en hauteur, en face, derrière une autre mitrailleuse. Continuez ensuite votre route le long des rails et utilisez le véhicule (bouton action) pour rejoindre Gotha et accomplir la mission.

A tuer dans l'oeuf

Avancez un peu dans le conduit et ouvrez la grille (touche action). Passez sur la passerelle, tuez le garde et avancez sur la gauche. Descendez le long de l'escalier, avancez puis allez sur la droite. Franchissez la nouvelle porte, tuez le garde dans la petite salle et actionnez le panneau situé entre les deux fenêtre donnant sur le garage, en ouvrir la porte. Ressortez ensuite de cette salle, avancez sur la droite et franchissez la nouvelle porte ouverte. Eliminez les deux soldats dans la salle, avancez puis allez tout à gauche du nouveau garage. Gravissez les quelques marches puis avancez sur la droite, franchissez la porte et tuez deux autres gardes. Allez ensuite dans la salle sur la droite et vous voilà dans la cache d'armes. Prenez toutes les armes présentes puis allez sur la gauche. Traversez le couloir et entrez dans la salle en face, puis suivez le chemin à gauche dans le dortoir, au bout tournez à droite, avancez un peu et tournez encore à droite. Tuez les gardes qui se réveillent, avancez au fond du dortoir et ouvrez la malle (bouton action) pour trouver à l'intérieur l'appareil photo. La porte sur la gauche s'ouvre alors, tuez le soldat et entrez dans la salle accessible, vous voilà dans la réserve de munitions, faites le plein avant de retourner dans le dortoir. Revenez sur vos pas dans le dortoir et tournez à droite dès que possible pour arriver dans la salle de repas. Eliminez les quelques gardes, avancez, et entrez dans la cuisine en franchissant la porte au fond à droite, faites le ménage : éliminez gardes et cuisiniers puis franchissez la porte au fond de la pièce. Avancez le long du petit couloir, tuez les soldats et, arrivé à une intersection, tournez à droite. Suivez le nouveau couloir jusqu'à une nouvelle intersection et prenez encore à droite. Vous arrivez dans une nouvelle pièce, éliminez les gardes et les deux scientifiques, puis utilisez le pupitre de contrôle pour faire démarrer un ventilateur et ainsi tuer les scientifiques dans la pièce voisine, et détruire un prototype avec le souffle. Ceci étant fait le ventilateur s'arrête, avancez dans la pièce en question, traversez-la et entrez dans la salle de contrôlez de l'autre côté. Eliminez les gardes, et franchissez la porte à gauche. Avancez, suivez le couloir sur la droite, tuez les gardes, gravissez les quelques marches et avancez encore. Tuez les soldats, avancez et tournez à droite dès que possible. Avancez un peu, tuez les soldats au loin et entrez dans la salle à droite. Eliminez les scientifiques, avancez sur la gauche et photographiez (bouton action) le plan sur le mur. Franchissez ensuite la porte voisine pour atteindre une nouvelle salle. Photographiez les plans sur le mur à gauche, puis avancez et franchissez la porte au fond à droite de la salle. De retour dans le couloir tournez à gauche et avancez, puis entrez dans la salle à droite située après l'intersection. Tuez les soldats, avancez sur la droite et passez dans la nouvelle salle. Faites le ménage, ramassez les plans du HO-IX sur le bureau puis photographiez les plans sur le mur en face. Faites maintenant demi-tour dans le couloir, allez légèrement à gauche puis tournez à droite. Rentrez dans la salle à droite, liquidez les savants et photographiez les plans sur le mur à gauche puis passez dans la salle voisine. Prenez une dernière photo des nouveaux plans dans la salle puis franchissez la porte de l'autre côté. Une fois dans le couloir tournez à droite,

avancez jusqu'à l'angle et prenez à droite. Avancez encore tout droit, puis une fois au fond tournez à gauche et suivez le couloir pour atteindre une nouvelle grande salle. Vous voilà dans l'unité de fabrication, avancez un peu et tuez les gardes sur la grande passerelle. Suivez ensuite cette passerelle pour traverser la salle tout en restant en hauteur, descendez l'escalier situé au bout de cette dernière, et avancez vers le fond de la salle. Passez dans la salle suivante, liquidez les quelques gardes, et tournez à droite. Avancez un peu, gravissez les quelques marches, tournez à gauche et avancez, puis redescendez de l'autre côté. Avancez encore, tuez les savants, et allez au fond de la salle pour passer dans la salle suivante en franchissant la porte. Avancez sur la droite, gravissez les quelques marches et allez tout au fond de la salle. Tuez un nouveau savant, repérez le panneau de réglage de la pression sur le mur et augmentez la pression au maximum. Retournez ensuite au milieu de la salle, près du panneau de contrôle au-dessus du moteur et actionnez le bouton pour détruire le moteur prototype. Redescendez ensuite les marches, tuez les nouveaux savants et avancez là où le moteur a explosé. Allez sur la gauche, descendez les escaliers et tuez les soldats. Une fois en bas retournez un peu sur la droite, puis allez à gauche et avancez le long du grand couloir.
Tuez les soldats, tournez à droite dès que possible, avancez et suivez le chemin sur la droite. Eliminez les soldats au passage, puis une fois au bout tournez à gauche et entrez dans la nouvelle pièce, vous êtes dans la forge. Tuez les quelques soldats face à vous et avancez le long de la passerelle sur la droite. Au bout, utilisez l'échelle pour descendre au niveau inférieur, suivez la nouvelle passerelle tout en éliminant les gardes pour atteindre une nouvelle échelle, descendez-la. Avancez encore le long d'une troisième passerelle, et descendez une troisième échelle. Une fois en bas tournez à droite et avancez le long de la nouvelle passerelle. Descendez les quelques marches, tuez les soldats, avancez à gauche et gravissez le nouvel escalier. Avancez le long de la passerelle sur la droite, descendez le long de l'escalier, allez sur la gauche, gravissez le nouvel escalier pour franchir la passerelle et répétez cette opération une nouvelle fois pour atteindre la sortie de la salle. Vous voici enfin dans la mine, éliminez les soldats, avancez en face jusqu'au mur, tournez à droite et gravissez le petit sentier vers les rails, vous voici à la sortie du bâtiment, mission accomplie.

Grise mine

Une mission très courte mais difficile. Grimpez simplement sur le wagon à votre droite (touche action) et le niveau commence. L'objectif ? rester en vie. En effet, il n'y a rien d'autre à faire si ce n'est se laisser guider à la sortie par le wagon sur les rails. Mais tout n'est pas si simple car nombreux sont les soldats ennemis qui croiseront votre route durant le trajet et il vous faudra les tuer avant que ce ne soit eux qui le fassent. Utilisez de préférence le BAR comme arme, et tirez sur les nombreux barils entre les soldats pour faire mouche à tous les coups. Une certaine connaissance du niveau est nécessaire, la précision est elle aussi d'une grande importance car rares sont les trousses de soin. Il est donc probable que vous recommenciez le niveau quelques fois afin de bien le connaître et vous n'aurez plus aucun problème pour accomplir la mission (prenez soin au passage de vos munitions, les balles sont comptées), il n'y a rien d'autre à dire, si ce n'est bonne chance.

Le radar allemand

Tournez dès le début de la mission sur la droite et avancez. Tuez le soldat, puis les quatre autres gardes situés derrière la mitrailleuse. Tournez ensuite à gauche, et prenez les explosifs de l'autre côté des l'escalier en bois sur la gauche. Revenez ensuite au niveau de la mitrailleuse et continuez votre progression. Avancez et vous arrivez devant la première station radar. Entrez dedans, tuez le soldat, placez les explosifs et ressortez vite dehors. Une fois l'explosion passée retournez dans la station et passez par l'ouverture présente dans le sol. En bas regardez autour de vous et engagez-vous dans le petite passage pour vous retrouver dehors. Regardez alors sur la droite, éliminez les soldats et avancez en direction du camion. Une fois à destination regardez autour de vous et faites le ménage, puis allez un peu à gauche, avancez et gravissez l'échelle. Tuez les nouveaux soldats en haut, et suivez le chemin de terre tout en exterminant toute trace de vie ennemie. Arrivé à une intersection continuez tout droit, avancez et vous arrivez dans une zone de tir. Tuez les quatre soldats au point de tir, approchez-vous en et prenez à droite, puis suivez le nouveau chemin. Avancez et vous arrivez à la seconde station radar sur votre gauche. Eliminez tous les soldats dans les tranchées à gauche puis continuez tout droit, prenez à droite en direction de la maison. Arrivé devant, suivez le chemin à gauche, et avancez. Eliminez les nouveaux soldats, gravissez l'escalier et suivez la passerelle en bois sur le côté. Une fois au bout continuez votre progression en passant sur la planche en bois puis sautez sur le sol. Tuez les deux ou trois soldats, continuez sur le côté droit et vous parvenez à contourner la station radar. Approchez-vous en passant par le petit passage à gauche pour atteindre les bunkers. Eliminez les gardes présents, continuez sur la droite et grimpez le long de l'échelle. En haut éliminez les gardes au loin puis entrer dans la station, tuez le soldat, placez les explosifs et

ressortez dehors. Quelques secondes plus tard l'explosion se produit, entrez ensuite dans la station et sautez dans le trou. Une fois en bas regardez autour de vous et engagez-vous dans le passage. Tuez les quelques soldats dehors et avancez le long du nouveau chemin de terre. Une fois au bout du chemin tuez les soldats, tournez à gauche et entrez dans le premier bâtiment à droite. Eliminez le soldat assis, et utilisez le dispositif radio pour envoyer le message avec les coordonnées de votre position aux alliés. Ressortez ensuite dehors, et avancez sur la droite. Avancez le long du chemin et entrez dans le nouveau bâtiment en face de vous. Tuez les soldats dans la salle, passez dans la pièce en face et vous trouvez l'entrée du hangar, mission accomplie.

Le vol de vedette

Avancez un peu dans la cour et les hostilités débutent. Prenez le contrôle de l'un des deux mitrailleuses à côté de vous, et éliminez les nombreux soldats en face de vous en visant de préférence les barils d'essence. Le terrain nettoyé avancez sur la droite et pénétrez dans l'entrepôt. Petite séquence et éboulement d'une partie du toit de l'entrepôt, tournez alors à gauche et avancez dans le petit couloir. Passez dans la nouvelle salle, tuez les soldats tout autour de l'avion puis franchissez la nouvelle porte sur le côté. Petite vidéo et vous arrivez dans l'entrepôt précédent mais de l'autre côté de l'éboulement. Tuez les quelques gardes, tournez à gauche, avancez et passez dans la salle suivante. Eliminez les nouveaux soldats au fusil mitrailleur, descendez Sturmgeist d'un balle en pleine tête puis avancez vers l'avion pour vous emparer (touche action). Suivez ensuite le décollage, mission accomplie, félicitations.

MASTER CODE

Entrez le code **DAWOIKS** dans la machine Enigma pour tout débloquer (médailles, bonus, cinématiques)

Medal of Honor : Les Faucons de Guerre

© Electronic Arts 2005

CHEAT CODES

Pour entrer ces cheat codes, mettez le jeu en pause puis maintenez les boutons L1 + R1 enfoncés et faites : ○ , ○ , Gauche, △ , ○ , ✕ . Un message s'affiche à l'écran. Vous pouvez maintenant faire l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Désactiver le Shellshock
L2, R1, L2, L1, △ , △

Cacher le HUD
○ , Bas, ○ , Haut, △ , ○

Tuer Nemesis
Bas, L2, L1, Haut, □

Documents OSS
Haut, ✕ , R2, R1, Haut, □

Vous suicider
✕ , △ , ○ , Droite, △ , ○

100% adrénaline
L1, R2, R1, Haut, △ , ○

Munitions illimitées
L2, L1, □ , L2, L1, R1

Invincibilité (code à refaire à chaque niveau)
□ , L2, L1, △ , △ , L2

Medal of Honor : Soleil Levant

© Electronic Arts 2003

CODES

Entrez les codes suivant dans l'écran des passwords du menu option. Sélectionnez l'option "Bonus" pour activer ou désactiver le code.

GOBY	Munitions illimitées
TANG	Mode Bullet Shield (les balles ne vous font aucun effet)
TILEFISH	Balles d'argent (tuez les ennemis en un tir)
DAMSEL	Grenade en caoutchouc
PUFFER	Zoom à la Sniper avec toutes les armes
GARIBALDI	Tous les objets secrets (pelle, couteau...)
HOGFISH	Mode perfectionniste (un seul tir suffit pour que vous mourriez)
SEASHORE	Personnages à chapeaux (les perso ont toute une variété d'objets sur la tête)
TRIGGER	Soldats invisibles
MANDARIN	Les japonnais ne peuvent être tués que par un tir à la tête
BUTTERFLY	Toutes les missions
SPINEFOOT	Bras de Popeye

CONTRÔLER LE FONDS D'ÉCRAN DU MENU PRINCIPAL

Touchez au stick analogique droit pour faire bouger l'arrière plan du menu principal.

SKINS DU MODE MULTIJOUEURS

Si vous recevez une médaille pour une mission, vous recevrez aussi une clef qui ouvre une petite boîte contenant un nouveau skin (une nouvelle apparence) pour le mode multijoueurs. Il y a une boîte par mission à l'exception de la mission de Pearl Harbor.

LES OBJECTIFS BONUS

Le pont de la rivière Kwai
Éliminez dix ennemis au point de contrôle. Neutralisez le dock.

Jour d'infamie
Aidez le membre d'équipage à fermer la trappe. Sauvez-le avec l'extincteur.

Chute des Philippines

Trouvez l'or du Bouddha. Trouvez une image d'un général japonais.

A la recherche de l'or de Yamashita
Détruisez l'équipement radio. Détruisez cinq barils de saké.

Incursion de Minuit à Guadalcanal
Trouvez les cinq morceaux et faites sauter le générateur.

Pearl Harbor
Abattez 20 avions puis 75.

Pete Showdown
Prenez la place de l'obusier puis sauvez le lieutenant Harrison (appuyez sur Action près de lui quand il est sur le dernier pont).

Singapour
Sauvez 3 prisonniers de guerre. Trouvez les trois morceaux.

Sabotage
Envoyez un faux signal radio. Trouvez les trois morceaux.

Mega Man X Command Mission

© Capcom 2004

JOUER AVEC PROTO MAN

Terminez le jeu avec Zero, puis placez-vous sur "Continue" et faites : **Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Droite et Start**. La couleur deviendra rouge et vous pourrez jouer avec Proto Man.

JOUER AVEC MEGA MAN CLASSIC

Terminez le jeu, puis placez-vous sur "Continue" et faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche et Start**. La couleur deviendra bleue et vous pourrez jouer avec le Mega Man original.

Mega Man X7

© Capcom 2004

BONUS DE FIN

Terminez le jeu et choisissez l'option "New Game +" pour recommencer avec tous vos pouvoirs.

PERSONNAGES CACHÉS

X : Sauvez 64 otages ou éliminez deux boss.
Zero : Vous le débloquerez dans le scénario d'Axl.

ARMURE MAX POUR X

Maintenez le bouton Select lorsque vous choisissez X comme personnage sur l'écran de sélection.

Mega Man X8

© Capcom 2005

COMBATTRE CUT MAN

Faites Gauche, ○ , Haut, △ , Bas, ✕ , Droite, □ , L1, R1, L2, R2 quand "Press Start" apparaît à l'écran titre. Lancez une nouvelle partie en mode Normal ou Difficile, et vous affronterez Cut Man à la fin du niveau Optic Sunflower.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Après avoir terminé le jeu, chargez votre partie sauvegardée et le navigateur que vous avez le plus souvent utilisé pour terminer les niveaux sera débloqué, à savoir Alia, Layer ou Palette. Vous pouvez également les débloquer dans la boutique en faisant les manipulations suivantes à l'écran "press Start" en normal ou hard :

Alia

Bas, R1, Haut, L1, □ , ✕ , △ , ○ .

Layer

□ , □ , Droite, ✕ , R1.

Palette

R1, ✕ , Gauche, □ , □ .

Black Zero

L1, L1, R1, R1, L1, L1, L1, L1.

Ultimate Armor X

Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Droite.

White Axl

L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2.

Sigma Blade

L3, L3, R3, L3, L3, R3, L3, L3, R3, L3, L3, R3.

AUTRES FINS

La fin diffère selon que vous terminez le jeu avec X, Zero ou Axl.

Melty Blood : Actress Again

© Ecole

PERSONNAGES CACHÉS

Archetype Earth Arcueid

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages.

Mecha Hisui / Kohaku

Terminer le mode Arcade avec Neco Arc.

Neco Arc Chaos

Terminer le mode Arcade avec Hisui et White Len.

Neco Arc / Mecha Hisui

Terminer le mode Arcade avec Miyako.

Tohno Akiha (en uniforme)

Terminer le mode Arcade avec Tohno Akiha et Akiha Vermillion.

AFFRONTER RYOUGI SHIKI (MODE ARCADE)

Atteindre le 8ème combat en ayant fait au moins 4 Perfects et sans perdre aucun match. Vous pourrez alors affronter Ryougi Shiki.

ARCHETYPE EARTH (VERSION SPÉCIALE)

Pour jouer avec Archetype Earth en version "croissant de lune", procédez comme suit. Faites d'abord une partie avec Archetype Earth en version "éclipse", puis sélectionnez votre personnage aléatoirement jusqu'à ce que la sélection désigne Archetype Earth. Elle apparaîtra alors dans sa version "croissant de lune".

MODE SCAN PROGRESSIF

Pour activer le scan progressif, maintenez △ + ✕ au lancement du jeu (avant le chargement des données), et choisissez deux fois de suite la première option qui vous sera proposée.

MODE BOSS RUSH

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages.

Men in Black II : Alien Escape

© Infogrames 2002

CHEAT MODE

Entrez l'un de ces codes à l'écran Start

Invincibilité

Faites doite, ⊗ ,R1, △ , haut, L2, ⊗ , gauche, L1, ○ , ⊗ , R2.

Toutes les armes

Faites haut, bas, ⊗ , □ , R1, △ , △ , gauche, ○ , L1, L1, doite.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran start faites R2, △ , gauche, ○ , □ , L2, gauche, haut, ⊗ , bas, L2, □ .

MAKING OF

A l'écran start faites ○ , R2, L2, ○ , △ , bas, □ , ⊗ , doite, L1, ⊗ , haut.

MODE BOSS

A l'écran PRESS START faites R1, △ , bas, bas, X, L2, gauche, □ , droite, △ , R2, L1

CONTRÔLER ZED

A l'écran "Press Start", faites : Gauche, Haut, L1, ⊗ , Bas, R2, Haut, Droite, R1, □ , Haut et L2.

Mercenaries

© LucasArts / Pandemic Studios 2005

CHEAT MODE

Ces Codes doivent être effectués sur l'écran PDA des factions. Un son confirmera leur validité. Notez que certains codes nécessitent d'avoir récupéré un certain nombre de plans ou de trésors au préalable.

Obtenir 1 000 000 de dollar
Droite, Bas, Gauche, Haut, Haut, Gauche, Bas, Droite

Débloque tous les objets chez le marchand
Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite

Réinitialiser les factions à "neutre"
Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Gauche

Munitions illimitées
Droite, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche

Santé illimitée
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Débloquer tous les costumes
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Droite

Jouer avec Bufford
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Bas

Jouer avec Peng
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Gauche

Jouer avec l'As de Coeur (nécessite d'avoir détruit 40 stations d'écoute SKU)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut

Jouer avec l'As de Carreau (nécessite 50 trésors)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Haut, Haut

Jouer avec le Pilote (nécessite d'avoir détruit 50 stations d'écoute SKU)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas

Jouer avec un membre de Deck of 52
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas

Jouer avec le Docteur (nécessite 30 trésors)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, Bas

Jouer avec Han Solo (version Xbox uniquement ; nécessite 20 trésors ou 110 plans)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut

Jouer avec Indiana Jones (version PS2 uniquement ; nécessite 20 trésors ou 110 plans)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas

Jouer avec Josef
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut, Haut, Haut

Jouer avec le soldat Heavy Mafia (nécessite 20 plans)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, Haut

Jouer avec le soldat NK Elite (nécessite 30 plans)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas, Haut

Jouer avec le soldat SKU Elite (nécessite 110 trésors)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Haut, Bas

Jouer avec le Prisonnier (nécessite 40 trésors)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas, Bas

SOLUTION COMPLÈTE

Contrat n°1

Vous commencez dans un avion de l'armée, levez-vous et allez chercher votre PDA en face de votre fauteuil. Récupérez ensuite des grenades et une arme à feu. Allez proche de la jeep et activez la porte arrière. Montez dans la voiture et une fois au sol, avancez vers la grille. A peine quelques mètres plus loin, vous aurez un barrage, tuez tous les soldats et explosez leurs véhicules pour gagner de l'argent. Avancez et récupérez vos premiers alliés. Attention, une perte coûte très cher. Avancez et vous arriverez devant une tour de contrôle, passez devant et tuez les deux hommes puis traversez la bosse pour tuer les deux soldats à droite. Vous récupérez un autre soldat allié dans les alentours. Dirigez-vous tout droit et parlez au chef. Vous vous retrouverez dans une pièce avec deux gradés, acceptez le contrat.

Vous voici dehors, prenez la voiture et quelques hommes puis partez derrière le Q.G. vous monterez pas mal de cotes et vous arriverez face au deux de trèfles. Ne le tuez pas, avancez autour de lui et maîtrisez le. Vous devrez ensuite appeler un hélicoptère grâce au fumigène dans le menu et placer le prisonnier.

Une fois que l'hélicoptère est parti, visez avec le laser les deux artilleries pour qu'un avion vienne les détruire. Une fois que tout votre contrat est achevé retournez au Q.G.

Contrat n°2

Vous devez servir la Corée pour ce contrat. Sur la carte est apparu un drapeau Coréen, dirigez-vous dans leur base en voiture. Une fois à l'intérieur, ne tuez personne et allez voir le chef pour accepter un contrat. Une fois sorti, vous devez défendre la base sur trois points. Les lieux sont décrits en jaune sur la carte, rendez-vous à chaque point pour tuer tous les attaquants avec les armes à disposition de chaque poste de défense. Cette mission est simple, courte et elle rapporte beaucoup. Une fois fini, vous devez vous diriger vers les mafieux.

Contrat n°3

Allez voir le chef de la mafia dans son casino avec des lumières violettes et acceptez son contrat. Vous devez aller

récupérer un camion Coréen dans un hangar un peu plus loin. Allez-y à pied ou en voiture et détruisez les trois mitrailleuses pour commencer. Avec la grenade ça marche bien. Tuez ensuite tous les hommes aux alentours et récupérez les armes que vous désirez à côté du camion. Prenez ensuite le camion et amenez-le dans le garage mafieux désigné par le cercle jaune sur la carte.

Contrat n°4

Vous allez à présent servir les chinois. Prenez une voiture (la base chinoise est très loin) et rendez-vous dans la base chinoise face au chef. Acceptez le contrat. Vous devez vous diriger en base Coréenne et détruire le poste de commande à l'aide de l'artillerie. Dirigez-vous face au poste de commande et lancez un fumigène dessus pour que les artilleries tirent sur le poste. Une fois fini, vous pouvez utiliser un medivac pour vous remonter la vie et revenir dans un point calme. Vous pouvez à présent prendre contrat chez qui vous voulez.

Contrat n°5

Dirigez-vous vers la base alliée pour recevoir votre contrat. Vous devez aller faire exploser des tunnels Coréens représentés en jaune sur la carte. Dirigez-vous devant et tuez les soldats qui en sortent. Placez ensuite votre laser dessus pour que les soutiens explosent tout. Dirigez-vous ensuite vers les deux prochains tunnels et explosez tous les alentours. Le contrat est terminé.

Contrat n°6

Dirigez-vous vers la base Coréenne pour récupérer votre mission. Dirigez-vous vers l'aéroport et faites les trois emplacements possibles pour trouver l'agent. Une fois que vous l'avez, prenez la voiture et dirigez-vous vers la base de Kaesong. (Personnellement je suis passé vers Haeju et dans la campagne proche j'ai pu tuer le quatre de trèfle). (Le trois de trèfle est au Sud Est de Nampo et au Nord de la base d'artillerie Nord-coréenne).

Contrat n°7

Puisque vous vous trouvez à côté, prenez encore un contrat chez eux, encore une fois. Vous devez aller détruire des lance-missiles. Pour ce faire, dirigez-vous vers la base et à l'entrée prenez le char (ce n'est pas obligatoire mais tellement plus drôle). Allez détruire les missiles puis allez tuer le roi de trèfle sur le toit. Prenez un hélicoptère et tuez-le.

Contrat n°8

Allez voir les Chinois, et prenez votre contrat. Vous devez aller dans la base mafia sur Haeju et tuer trois officiers. Une fois que vous avez fait votre boulot, revenez voir le soldat Chinois dans la ville proche.

Contrat n°9

Retournez voir les Chinois pour prendre un nouveau contrat. Dirigez-vous vers Nampo et tuez les unités Coréennes ciblées en jaune (attention beaucoup sont équipées de lance-roquettes). Après cette tâche, vous devrez tuer ou capturer la dame de trèfle (la capture rapporte plus) une fois que vous avez rempli votre contrat, vous n'avez guère le choix, dirigez-vous vers la base mafia.

Contrat n°10

Cette mission est simple, prenez l'hélicoptère et allez chercher le colis. Ramenez-le ensuite à la base. Une fois que vous avez terminée la livraison, amenez l'hélicoptère au garage à quelques mètres.

Au cours de cette mission, vous êtes assez proche du centre ville de pyongy avec le huit de trèfle et un peu à l'est se trouve le six de trèfle.

Contrat n°11

Vous avez le choix entre un contrat allié et mafia mais vous êtes proche de la mafia, prenez donc leur contrat. Commencez par aller chercher le lance-missiles puis ramenez-le et ensuite vous devrez aller neutraliser le valet de trèfle à l'Est de la base Nord-Coréenne. Attention, il y a quatre chars au total qui le protègent dont un à double-canon.

Contrat n°12

Attention cette mission est très difficile. Allez prendre le contrat allié et vous serez héliporté sur une sorte d'île. Une fois sur terre, commencez le carnage et partez vers le point jaune le plus à droite sur la carte. Le brouilleur de radar se trouve sous une porte d'immeuble, détruisez-le et dirigez-vous au second point jaune à droite. Récupérez le char si possible et tuez les soldats pour enfin anéantir le deuxième brouilleur. Dirigez-vous ensuite vers les points bleu ciel, attention deux hélicoptères les protègent, tuez-les tous et faites amener votre VBT ainsi que vos renforts. Dirigez-vous ensuite vers le dernier point jaune dans la forêt. Il n'est pas très dur, détruisez tout et vous devrez ensuite détruire la grande tour Song. Sortez des bois et visez la tour en faisant attention à tout l'arsenal de protection ennemie. Une fois que votre nouvelle bombe aura fait son effet, le dernier trèfle sortira par la gauche, capturez-le et la mission sera terminée.

Contrat n°13

Vous vous trouvez proche de la base alliée alors commencez par prendre une mission chez eux. Vous devez escorter un journaliste sur des villes où des attaques se font. Vous avez entre 1 minute 30 et 2 minutes dans chaque parcours. Le dernier point se trouve proche des chemins de fer, et de la base coréennes.

Contrat n°14

Vous vous êtes arrêté proche de la base coréenne, allez donc y prendre le contrat. Vous devez aller dans la base chinoise pour détruire les citernes. Attention cette mission est dure, vous avez sept minutes pour remplir votre mission, dépêchez-vous de détruire les trois citernes (une à gauche, une au milieu et une à droite). Les camions citernes qui circulent, vous devez les avoir en route avec une grosse artillerie. Dès que votre contrat s'achève, allez prendre un contrat chez les chinois.

Contrat n°15

Votre contrat consiste à amener un officier dans sa base. Commencez par aller le chercher, il est assez proche et vous ne rencontrerez pas beaucoup de danger. Au passage, prenez le char dans le barrage. Faites ensuite monter l'officier et détruisez toutes les tentes, les véhicules et les bâtiments. Une fois la destruction terminée, avancez vers Haeji et coupez par le champ de pommiers à droite, ça ira plus vite pour atteindre la base. Une fois à Haeji, déposez l'officier.

Contrat n°16

Petite info : si vous le désirez, il y a un carreau proche d'une gare vers Sariwon Est. Dirigez-vous ensuite dans la base coréenne et prenez un contrat. Vous devez aller récupérer un pilote échoué vers Ichon. Vous vous apercevrez, une fois sur place que le pilote n'est pas là mais dans une voiture, vers la porte de la forteresse Nord-Coréenne. Arrivez avant les Nord-Coréens pour récupérer le pilote. Le mieux est de prendre le camion et de retourner à la base sous le déguisement Nord-Coréen, mais attention aux frontières, klaxonnez pour enlever le déguisement.

Contrat n°17

Allez prendre un contrat mafieux. Vous devrez tout d'abord aller parler à un officier corrompu dans Pyongyang puis aller vers le Nord Est de la base d'artillerie Nord-Coréenne pour détruire toutes les forces Sud-Coréennes qui arrivent. Attention de nombreux véhicules lourds vont arriver en fin de contrat. Il y a un carreau vers les villages de propagande à l'Est.

Contrat n°18

Allez chercher un contrat chez les alliés. Vous devez aller chercher des pilotes échoués en territoire Coréen.

Dirigez-vous vers le point de chute de l'hélicoptère et si vous possédez un camion ou autre véhicule vous pouvez repartir directement. En revanche, si il vous manque un véhicule, dépêchez-vous de détruire les DCA et appelez un véhicule de soutien allié pour ramener les soldats à la base alliée. Après cette mission, vous n'aurez plus de contrat pour le moment chez les alliés.

Contrat n°19

Allez prendre contrat chez les Sud-Coréens. Vous devez aller détruire des DCA, dirigez-vous vers la forteresse Nord-Coréenne et détruisez toute l'artillerie puis enfin en dernier grâce à un arsenal plus lourd, détruisez l'énorme canon au Nord. Vous devrez avant détruire le brouilleur de radar pour pouvoir avoir le soutien. Une fois que le canon est détruit, capturez le carreau qui sort et faites-le évacuer. Votre mission sera terminée.

Contrat n° 20

Allez à présent prendre contrat chez les mafieux. Vous devez liquider des officiers vers pyongyang. Rien de bien difficile.

Contrat n° 21

Reprenez un contrat mafieux. Mission simple mais difficile, vous devez aller récupérer un journaliste puis lui faire faire une petite balade. Amenez-le au carreau et capturez-le.

Contrat n° 22

Vous n'avez plus le choix, vous ne pouvez que prendre à présent les contrats chinois. Dirigez-vous vers la base et prenez le contrat. Dirigez-vous au village de propagande au Sud et protégez les troupes du village des ennemis qui arrivent du Sud. Vous aurez plusieurs vagues de voitures puis un hélicoptère et un VBT. Suite à la destruction de tout cette arsenal vous aurez rempli votre contrat.

Contrat n° 23

Retournez au Q.G chinois. Votre contrat consiste à aller détruire des artilleries vers la base d'artillerie Nord-Coréenne. Il y a cinq cibles au total et à la fin le roi de carreau à capturer qui se trouvera au centre de la base.

Contrat n° 24

Dirigez-vous vers la base alliée pour prendre le contrat qui consistera à capturer l'as de carreau. Si vous voulez capturer tous les carreaux, vous devez le faire avant de prendre l'as. Cette mission est beaucoup plus difficile que les précédentes missions. Je vous conseille de prendre le plus de véhicules possibles surtout des chars et de vous servir de tout votre arsenal de soutien pour arriver au bout de votre mission. Vous allez être héliporté sur une île où vous devrez aller sur un prototype de canon en passant par derrière. Lorsque vous recevez cette information, prenez le chemin de droite et passez par la base avec un char à l'entrée. Pour le canon prototype, entrez par la porte grise à gauche et tirez sur le canon en face. Vous pourrez ensuite aller chercher l'as de carreau qui est aussi difficile à avoir. Détruisez la base à l'aide du tapis de bombe, c'est très utile. Emportez ensuite l'as de carreau en évacuation.

Contrat n° 25

Vous vous retrouverez dans une nouvelle région avec de nouvelles missions. Pour commencer, prenez une mission alliée. Vous devez prendre un hélicoptère de transport à droite de la base et amener les passagers dans trois lieux. Je vous conseille de monter fortement en altitude pour éviter les missiles aériens et de commencer par le dernier point au réacteur de yongbyon. Attention à l'hélicoptère de chasse qui poste aux réacteurs. Une fois que vous êtes au sol, les hommes font leur boulot et une fois fini, allez détruire la base en face pour pouvoir amener vos hommes en toute tranquillité. Suite à ce réacteur, vous devez aller vers une usine de retraitement de yongbyon. Vous devrez là aussi, tout nettoyer et faire travailler vos agents. Ramenez vos hommes à la base et le contrat sera terminé.

Contrat n°26

Vous êtes à côté de la base alliée alors reprenez contrat chez eux. Vous devez aller secourir des inspecteurs en moins de dix minutes pour commencer. Si vous prenez un hélicoptère, attention aux missiles anti-aériens. Une fois que vous êtes dans la base, allez vite tuer les exécuteurs. Récupérez ensuite un véhicule ou un hélicoptère et ramenez les inspecteurs dans l'avant-poste à l'Est du réacteur de yongbyon.

Contrat n°27

Allez prendre un contrat mafieux pour changer. En sortant, prenez la voiture à droite et commencez à vous diriger vers le village Nord-Coréen au Nord Est. A l'entrée du village votre signal sera brouillé. Après le pont, montez directement à droite dans la colline vous arriverez entre deux cabanes à détruire. Vous aurez également une caisse d'armes avec une médecine à l'intérieur. Descendez ensuite par la gauche et détruisez les trois autres cabanes. (Vous pouvez réaliser un bonus à l'aide du camion situé par un point bleu). Après la destruction du village le contrat sera terminé.

Contrat n°28

Retournez prendre un contrat mafieux. Vous devez récupérer des marchandises. Prenez la voiture de sport et rendez-vous au premier contact, parlez-lui et allez chercher le deuxième puis le troisième jusqu'à en avoir 5. Une fois que vous avez toutes les marchandises reprenez la voiture de course et dirigez-vous vers le port de Sinuiju et donnez le courrier à l'homme sur le pont. Le prix du contrat sera en rapport de votre vitesse pour exécuter la mission.

Contrat n°29

Allez prendre un contrat chinois puisque vous êtes à côté de cette base. Vous devez récupérer des codes qui se trouvent sur une colline vers l'avant-poste Nord-Coréen. Une fois que vous avez téléchargé les codes, retournez dans la base Chinoise pour les donner. Le contrat sera ensuite terminé.

Contrat n°30.

Reprenez une mission Chinoise. Vous devez détruire deux immeubles situés en bleu sur la carte puis détruisez le centre de commandes situé en jaune sur la carte. Tout cet ensemble d'immeubles se trouve vers Sinuiju centre ville au Nord. Suite à l'explosion du centre de commandes le contrat sera terminé. Allez prendre un contrat Chinois.

Contrat n°31

Votre mission consiste à capturer ou tuer le valet de cœur. Dirigez-vous vers le réacteur de Taechon. Attention, la bataille sera rude, énormément de chars vous attendront mais vous disposez d'un soutien. Le valet se trouve dans un petit enclos à l'entrée de la base. Identifiez-le et partez de ce champ de bataille. Si vous le désirez, le trois de cœur se trouve dans la ferme de Sinuiju juste à côté de votre emplacement. Vous pourrez également prendre des hélicoptères pour aller capturer un cœur à l'Est de Chongju puis vers l'usine de retraitement de yongbyon.

Contrat n°32

Prenez un contrat mafieux. Votre mission se déroulera dans la garnison Nord-Coréenne. Vous devez pour commencer, détruire les brouilleurs de radars qui se trouvent à côté des missiles SAM. Il y a quatre stands de missile SAM, détruisez les quatre puis le dernier se trouve en haut de la colline avec le bunker à détruire. Une fois le bunker détruit, le roi de cœur sortira prendre une voiture. Essayez de le faire descendre ou défoncez la voiture pour le capturer. Faites-le évacuer et la mission sera terminée.

Contrat n°33

Prenez le contrat Coréen. Vous devrez aller chercher un véhicule et le ramener à la base Coréenne. La base est assez bien gardée, attention.

Contrat n°34

Reprenez un contrat Coréen. Vous devrez aller détruire des barrages. Je vous conseille de prendre une voiture avec un lance-roquettes et de détruire les tentes de loin pour ne pas être confronté à l'infanterie. Détruisez les cinq tentes et la mission sera terminée.

Contrat n°35

Reprenez encore un contrat Coréen. Vous devez prendre l'hélicoptère en face du poste de commande et vous diriger au Nord Est vers le complexe chimique. Je pense qu'il est préférable de se poser avant de pouvoir se faire tuer par les missiles anti-aériens. Commencez à descendre et liquidez tous les missiles anti-aériens puis le poste de commandes. La dame de cœur s'enfuira, capturez-la et faites-la évacuer.

Contrat n°36

Vous n'avez plus le choix, vous devez aller chercher l'as de cœur. Cette mission est très linéaire mais également très difficile. Vous commencez hors d'une base, entrez et les ennuis commencent déjà. Tuez tous vos ennemis, (tout le long de la mission de nombreux paquetages sont à disposition dans les coins de la base), traversez le porche à droite et une fois dans ce labyrinthe de containers, atteignez l'emplacement du cœur sur la carte. Vous vous apercevrez que ce n'est pas le réel endroit, vous devez continuer sur le pont et au bout, monter sur le toit. Détruisez l'hélicoptère qui compte évacuer l'as et capturez l'as de cœur. Faites-le évacuer et la mission sera terminée.

Contrat n°37

Allez prendre une mission chez les mafieux. Vous devrez escorter Josef dans la zone industrielle. Vous allez tomber dans une embuscade lorsque vous aurez déposé josef. Parvenez à résister en attendant Josef et quittez la zone avec lui. Ramenez-le à la base et la mission sera finie. C'est une mission simple.

Contrat n°38

Reprenez un contrat mafieux puisque vous vous trouvez à côté. Votre mission consiste à repérer des officiers et à les tuer. Vous devez tous les tuer, ils possèdent tous, une garde assez solide donc, tuez les gardes avant qu'ils ne commencent à vous tirer dessus. Jouez-la un peu espionnage peut-être. Après la mort des quatre officiers la mission sera terminée.

Contrat n°38

Reprenez une mission mafieuse. Vous devez localiser Serguei en premier temps mais dès que le Q.G mafieux est attaqué, allez le défendre. Prenez une voiture rapide.

Contrat n°39

Allez prendre une mission Sud-Coréenne. Vous devrez aller vers dandong pour y prendre un agent et le ramener dans la ville. Il est possible de passer la mission avec une voiture civile et d'éviter pas mal de conflits. Ramenez ensuite l'agent au Q.G Sud-Coréen pour terminer la mission.

Contrat n°40

Reprenez une mission Sud Coréenne, vous devrez pour commencer, détruire un brouilleur de radar qui se trouve au Nord Ouest à Dandong. Commencez par vous rendre sur les lieux. Le brouilleur se trouve dans un grand bâtiment, détruisez tout l'ensemble et vous verrez votre nouvel objectif. Vous devez détruire le pont par lequel vous êtes arrivé. Placez-vous au Sud du pont et avec la visée satellite pointez le milieu du pont. Ecartez-vous et place au spectacle. Une fois que le pont sera détruit la mission sera terminée.

Pour information le neuf de pique se trouve au Sud de l'avant-poste de la mafia sur une colline au bord de la mer.

Contrat n°41

Allez prendre un hélicoptère ou faites-vous en livrer un et allez prendre un contrat Chinois. Vous devrez protéger les artilleries Chinoises. Prenez un des deux véhicules et détruisez toutes les menaces que vous voyez dans le ciel puis sur terre. Vous devez tenir environ six minutes à défendre la base, cette mission n'est pas de tout repos. Vous devez toujours avoir un œil sur le ciel et un peu sur les infanteries terrestres. Une fois le temps écoulé la mission sera terminée.

Contrant n°42

Prenez une nouvelle mission Chinoise et en sortant, prenez l'hélicoptère. Vous devrez vous rendre à l'aérodrome de Chongju et détruire pour commencer les avions posés. Attention vous êtes en territoire hostile et le combat sera rude, chars, hélicoptères et infanteries seront à l'accueil. Une fois que vous avez fait le ménage, reprenez votre hélicoptère et dirigez-vous vers Chongju au Sud et détruisez le brouilleur puis le cargo. La mission sera ensuite terminée.

Contrat n°43

Vous vous trouvez proche de la base Sud-Coréenne, récupérez le contrat. Vous devez vous diriger vers l'usine de retraitement de yongbyon et fouiller les trois maisons afin de trouver le roi. Je vous déconseille fortement la méthode aérienne, les ripostes anti-aériennes sont bien présentes. Trouvez le roi de pique et capturez-le.

Il y a deux piques au sud du complexe chimique à peu près sur la route. Il y a un pique vers le village Nord Coréen, un peu a l'Est. (Sur la carte il se trouve dans l'angle à droite du nom « village nord coréen »).

Contrat n°44

Il y a une carte à l'Est de l'emplacement d'où vous devez vous rendre. Elle est seule, vous n'avez qu'à la taper et la capturer.

Allez prendre un contrat Chinois, vous devrez vous rendre vers le village au centre de la carte et prendre contact avec le vieil homme. Une fois que vous aurez pris contact, des forces ennemies viendront vous attaquer, détruisez toutes menaces et passez par le pont pour atteindre la dame de pique et la faire évacuer. Détruisez tous les missiles anti-aériens sinon vous ne pourrez pas évacuer la carte.

A ce stade de la partie vous pouvez soit prendre le contrat de l'as soit une autre mission alliée. Prenez la mission de l'as.

Contrat n°45

Vous allez vous retrouver dans un char avec trois alliés. Commencez par avancer votre manœuvre et à vous défendre des troupes ennemies. Attention cette mission est la dernière donc la plus difficile vous allez certainement y passer pas mal de temps. Je vous conseille d'avoir un lance-missiles anti-chars et d'avancer assez discrètement. Au milieu de la ville il y aura des hélicoptères et toujours autant de chars qui vous attaqueront. Montez la pente qui mène à la prison et fouillez-la sans la détruire surtout. Vous apprendrez que le fils possède les codes de lancement, sortez et armez-vous. Reprenez votre route, toujours aussi hostile et ne vous arrêtez que proche des codes. Ne détruisez pas l'ordinateur et désactivez les missiles. Il lancera alors les missiles et vous devrez atteindre la tour au fond pour avoir l'as. Détruisez tous les grillages et les ennemis puis explosez le bâtiment pour faire sortir l'as. Capturez-le, vu son prix de capture et la mission sera terminée. Mercenaries
est à présent terminé.

Mercenaries 2 : L'Enfer des Favelas

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2008

NOUVELLES TENUES

Terminez le niveau 3 d'un défi d'armes pour débloquer de nouvelles tenues pour vos personnages. Vous aurez accès à ces défis en parlant avec Fiona depuis le PMC. Chaque personnage peut obtenir 5 tenues différentes.

CODES DE FACTION

Ces codes sont à saisir dans le menu Faction après avoir appuyé sur **Select**. Un son confirmera la validité du code.

Gagner 1 000 000 $

Droite, Bas, Gauche, Haut, Haut, Gauche, Bas, Droite.

Munitions illimitées

Droite, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche.

Energie infinie

Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Factions neutres

Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Gauche.

RESTAURER L'ÉNERGIE DES VÉHICULES

Pour restaurer instantanément l'endurance d'un véhicule et refaire le plein de munitions, garez-le, entrez dans un bâtiment et ressortez.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant Propos

Avant de débuter Mercenaries 2 : L'enfer des Favelas, prenez note des mouvements que peut réaliser votre personnage. Appuyez sur la touche Select, pour voir les objectifs à réaliser ainsi que la carte qui vous permettra de

vous diriger tout au long de cette aventure.

Sauvez Carmona !

Objectifs :
-Tuer les ennemis 4/4
-Détruire la porte
-Tuer les ennemis 3/3
-Attendre la livraison du véhicule
-Détruire la porte
-Aller à la livraison du char

Vous êtes à bord d'un bateau, atteignez le rivage et dirigez-vous vers la caisse d'armes. Faites une attaque de mêlée, pour ouvrir cette dernière. Prenez le petit chemin, vous trouverez les 4 ennemis que vous devez tuer. Appuyez sur le haut de votre flèche directionnelle et utilisez une frappe aérienne. Cela détruira la porte et vous pourrez continuer votre contrat. Continuez votre chemin en suivant l'objectif qui est indiqué en jaune sur votre carte. Sur votre chemin, vous trouverez 2 gardes, un à gauche et un à droite. Ainsi qu'un petit barrage avec 2 gardes dont 1 avec une mitraillette lourde. Planquez-vous derrière les rochers sur votre gauche et jetez une grenade, pour tuer le garde. Poursuivez votre route, vous trouverez 2 cabanes avec un semblant de feu de camp. Nettoyez la zone, l'hélicoptère vous emmènera votre voiture.

Une fois la voiture en main, suivez votre radar, pour rallier le point voulu. Vous voici devant une porte en fer, commencez par tuer les 2 gardes se trouvant face à vous, ainsi que derrière les tas de sable, puis le garde en hauteur. Demandez une frappe aérienne pour détruire la porte, continuez votre route. Vous voici en possession d'un char, quel bonheur ! Continuez à suivre le point voulu, vous traverserez un petit village avec quelques guerriers. Utilisez votre canon pour tirer sur les maisonnettes et tuer les ennemis par la même occasion.

Descendez le versant de la colline, face à vous se trouve une grande demeure. Utilisez le canon de votre char une dernière fois avant de traverser le fleuve. Contournez la maison, par la droite, la mission se termine.

Emménagement

Objectifs :
-Eliminer les troupes vénézuéliennes de la villa à Solano
-Rejoindre la villa de Solano
-Tuer l'entourage de Solano (5/5)
-Aller dans la cour de devant
-Voler le char
-Eliminer l'escorte de Solano (10/10)

Prenez un véhicule et rendez-vous au point indiqué sur votre carte. Face à vous un barrage de guerriers et sur votre gauche une grande entrée avec des gardes. Commencez par tuer les gardes. Puis prenez le chemin sur votre gauche. Vous voici face à la villa de Solano. Prenez le C4 qui se trouve à gauche du portail et faites sauter ce dernier.

Vous voici dans la propriété de Solano, commencez par nettoyer les lieux. Vous trouverez les 5 gardes à abattre sur votre radar, 2 au nord-ouest et 3 autres au nord. Allez à l'intérieur de la villa, dans le hall d'entrée sur votre gauche un char détruira la porte. Pour voler ce dernier, placez-vous près du char. Vous y voici, 10 gardes qui vous tirent dessus avec des lance-roquettes, utilisez le canon de votre char pour tirer dans le tas et tuez rapidement ses 10 gardes. La mission se termine.

Missions Factions

Faction : SMP: Universal Petroleum

Objectif :
-Voler le camion

Les bandits de Solano ont volé des armes à UP. Récupérez-les, ils vous parleront peut-être de Blanco.

Prenez votre GPS et mettez une balise sur le point à rejoindre. Une fois la zone atteinte, vous trouverez le pick-up au milieu de guerriers. Vous avez 2 solutions, soit vous prenez la méthode ni vue, ni connue, qui consiste à sauter dans le camion et à recevoir des coups de mitraillette, ou de nettoyer la zone. Une fois la marchandise récupérée, placez une nouvelle balise sur votre GPS pour ramener le camion au QG de l'UP. Déposez le camion dans le cercle jaune, le contrat est rempli. 9.5K$

La faction SMP vous proposera divers défis pour vous perfectionner dans le maniement d'armes et également débloquer de nouveaux armements pour votre équipement, en les réussissant vous monterez dans l'estime de Fiona et gagnerez de l'argent par la même occasion.

Faction : SMP: Convoi de la Mort

Objectifs :
-Conduire la Cacharrao de Muerte
-Course de points de contrôle 6/6
-Rejoindre la mine
-Course de points de contrôle 28/28

Prenez la voiture et faites un tour de quartier. Pour la 2e partie de la course, suivez les instructions que l'on vous donne. Vous serez chronométré durant votre course dans la mine.

Faction : SMP: Défi course de destruction 1,2 et 3

Objectifs :
-Course de points de contrôle 27/27
-Détruire les cibles pour gagner du temps 6/6

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, tirez dans les tonneaux rouges pour gagner du temps et finir la course tranquille. 100k$.

Faction : SMP: Défi course 1,2, et 3

Objectifs :
-Monter dans la voiture Inferno de Course

Suivez le parcours que votre GPS vous indique, vous devrez rouler d'une façon plutôt sportive pour réussir ce parcours. 100k$

Faction : SMP: A la recherche de Blanco

Objectifs :
-Trouver Blanco
-Capturer Blanco
-Détruire le Derrick

Prenez droit devant vous en direction de la mer et récupérez le bateau près de la digue. Vous trouverez la plate-forme au milieu de la mer. Grimper sur celle-ci et montez sur le haut de la plate-forme, cette dernière est très vulnérable en matière de sécurité. Vous trouverez Blanco sur le pont supérieur dans un petit bureau. La deuxième partie de la mission s'annonce plus compliquée, la plate-forme est en alerte maximale et en plus vous devez capturer Blanco. Descendez

sur le pont inférieur, vous trouverez Blanco derrière les containers tuez-le et prenez une photo.

Placez une charge de C4 au centre de la plate-forme celle-ci explosera. Votre contrat sera rempli.

Faction : SMP: Misha Milanich

Objectifs :
-Récupérer une bombe anti-bunker 3/3
-Faire sauter le bunker

Vous devez tuer un lieutenant qui harcèle Misha, commencez par rassembler la bombe. Allez sur l'île concernée, montez le petit versant et prenez sur votre droite, vous trouverez la première bombe, derrière des tas de sable, seulement 2 gardes sont présents, marquez-la et demander qu'on vienne la récupérer. Faites-en de même pour la bombe 2 et 3. Une fois en possession de celle-ci le GPS vous indiquera le nouveau point à rejoindre.

Cette petite île sera très bien gardée. Au premier abord, vous trouverez 3 bunkers et pas moins de 8 tourelles et 2 casernes de gardes avec des lance-roquettes. La tâche s'annonce difficile. Une fois cet obstacle franchi, prenez la jeep et filez dans le chemin en terre. Vous trouverez un bunker et une tourelle, n'y prêtez pas attention, mais plutôt le char qui se trouve sur la route. Interceptez-le et tirez sur la mini base à gauche de la route. Poursuivez, vous voici devant le dernier bastion de cette île. Détruisez les 2 bunkers et les 2 tourelles qui vous font face, vous trouverez sur votre gauche 2 casernes, placez des charges de C4 pour les détruire. Vous trouverez un bâtiment au centre de celle-ci, contournez-le, derrière se trouve une réserve de carburant, marquez-la. Cela détruira le premier bâtiment et laissez apparent le bunker à anéantir. Vous devrez avoir 300 en ressources d'essence, armez-vous de la bombe anti-bunker, visez-la avec le laser et assistez au spectacle.

Faction : SMP: Coincer Solano

Objectifs :
-Monter dans le Lucky Lady
-Détruire les cibles 4/4
-Rentrer dans la SMP

Prenez une voiture de la faction et camouflez-vous. En vous faisant passer pour un guérrilero de la faction, vous atteindrez plus rapidement votre but. Arrivez devant le bunker de Solano, prenez le chemin sur votre gauche, vous trouverez une artillerie lourde, prenez possession de celle-ci et détruisez l'hélicoptère. Retournez devant le bunker et utilisez votre bombe anti-bunker.
Le bunker résistera, il vous faudra une bombe anti-bunker nucléaire, seul les Américains ou les Chinois la possèdent.
Le QG de la SMP se fera attaquer, vous aurez 10 minutes pour retourner au QG et les secourir. Vous voici devant le QG SMP, détruisez les 4 blindés, par la suite vous devrez également tuer les gardes qui vous tirent aux lance-grenades, faites-le. Vous devrez poursuivre Carmona en voiture, prenez la Jeep devant la SMP et lancez-vous à sa poursuite. Vous n'aurez qu'à le tuer et prendre une photo.

Faction : SMP: Défi Treuillage niveau 1,2 et 3

Objectifs :
-Mettre la caisse à 5m d'hauteur

Mettez-vous aux commandes de l'hélico puis prenez les containers que vous devrez placer dans la zone jaune. Une fois cette action réalisée, prenez la caisse rouge et posez-la dessus. 500k$

Missions Universal Petroleum

Faction : UP : Le Devastator

Objectifs :
-Aller chercher un véhicule le Devastator.
-Livrer le Devastator.

Prenez une voiture et allez cherchez le Devastator. Sur votre route, vous verrez des guerriers Vénézuéliens. Utilisez votre AK ou un lance-roquettes pour détruire leur véhicule. Continuez votre chemin et vous verrez un mercenaire de l'UP, parlez avec ce dernier. Vous trouverez le Devastator, derrière le char. Pour tout vous dire, c'est un scooter rose... Regagnez le QG de l'UP. Le contrat est rempli et vous empochez 25K$. La grille s'ouvrira, continuez dans la cour principale et allez dans le petit cercle jaune.

Faction : UP : Chassé-Croisé

Objectifs :
-Utiliser l'hélicoptère pour livrer les postes d'écoutes et pister les ravisseurs.
-Voler le véhicule du ravisseur
-Livrer l'otage au QG de l'UP
-Entrer dans le Lucky Lady

Appuyez sur votre GPS, vous devrez livrer 3 postes d'écoutes. Nous commencerons par celui se trouvant au nord-est. Faites bien attention, un char patrouille devant la base. Placez une charge de C4 devant le portail pour le faire sauter. Ensuite procédez de façon méthodique, tuez les 2 gardes sur la tourelle à gauche et à droite, ainsi que le garde sur la tourelle du char. Vous voici à l'intérieur de la base, prenez sur votre droite, vous verrez le cercle jaune à rejoindre. Avant de signaler l'emplacement pour le poste d'écoute, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment sur votre droite, pour vous situer les gardes vous tirent à coup de lance-roquettes.

En route, pour le 2e poste d'écoute se trouvant au nord-ouest. La base est sensiblement mieux gardée que la première. Devant vous se trouve un barrage, tuez les 2 gardes face à vous et pénétrez dans celle-ci. Légèrement sur votre droite, se trouve un bâtiment d'infanterie, prenez votre lance-roquettes et détruisez le bâtiment. Continuez votre progression en suivant votre radar, il vous mènera sur un parking, montez sur le toit. Face à vous se trouvent 2 gardes avec une DCA, détruisez-le. Placez le fumigène dans le cercle jaune, pour livrer le 2e poste d'écoutes. Vous aurez 15 min pour placer le dernier poste d'écoutes se trouvant plein sud.

Vous voici devant le dernier campement, pour éviter de perdre du temps. Vous ferez vite, quitte à vous faire tirer dessus, vous prendrez le fumigène et vous le placerez dans le dernier cercle jaune. Puis prenez la fuite, le temps vous est compté.

Prenez possession du fourgon blindé qui sera indiqué sur votre GPS, une fois ce dernier en main, ramenez-le au QG de l'UP. Allez dans l'hélicoptère et retournez au QG de la SMP. Le contrat se termine vous empochez 500k$.

Faction : UP : Avant-poste d'Altagracia

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Prenez une voiture de la faction ennemie à Altagracia, vous n'aurez plus qu'à rentrer dans l'avant-poste, incognito dirai-je, faites sauter les 2 casernes se trouvant dans l'avant-poste et appelez les hommes de l'UP pour capturer ce coin stratégique. 300k$

Faction : UP : Avant-poste de l'aéroport de Maracaibo

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Arrivez devant la base, vous trouverez des sacs de sable avec des croix en fer. Un garde tiendra une mitraillette lourde,

délogez-le et rentrez dans la base. Vous trouverez des snipers sur les tourelles, tuez-les. Posez des charges de C4 sur les casernes et demandez un largage des forces UP pour capturer ce nouvel avant-poste. 300 k$

Faction : UP : Avant-poste de Cambias

Objectifs :
-Prendre l'avant-poste

Prenez l'hélicoptère pour rallier le point plus rapidement. Cet avant-poste sera hautement sécurisé contrairement aux autres. Premier barrage, premier ennui, détruire les 2 blindés. Vous voici à l'entrée de la base, tuez les gardes se trouvant derrière les sacs de sable. Directement sur votre droite vous trouverez une caserne, faites-la sauter avec les charges de C4. Un char viendra vous gêner dans votre progression, interceptez-le et prenez son contrôle. Vous n'aurez plus qu'à demander les forces de l'UP pour capture du poste.

Faction : UP : Conçu pour la vitesse

Objectifs :
-Monter dans Veloce

Vous devrez prendre possession d'un bolide de course et foncer à travers les rues. Rien de plus simple, suivez les balises jaunes qu'on vous indique sur votre GPS. La course vous rapportera 300k$

Faction : UP : Surtout pas de trace

Objectifs :
-Trouver le directeur
-Parler au directeur
-Amener le directeur au premier point
-Amener le directeur au deuxième point
-Ramener le directeur au QG de l'UP

Commencez par tuer les 8 gardes se trouvant devant les blindés et rentrez dans le bâtiment derrière les gardes. Vous trouverez 2 soldats des UP et le directeur, parlez-lui. Prenez une voiture et amenez le directeur sur le premier site. Laissez le directeur dans l'entrepôt et allez vous poster sur le navire. Utilisez le lance-missiles pour contrer les attaques des factions ennemies qui viendront 2 fois au nord et une fois au sud. Une fois les attaques repoussées, récupérez le directeur et amenez-le au 2e point. Laissez le directeur dans l'entrepôt et montez sur la structure métallique avec les soldats de l'UP. Utilisez les lance-grenades qui sont devant vous pour repousser les attaques. La faction UP vous laissera sur le toit de la structure métallique des armes lourdes, équipez-vous en et tirez sur les 3 hélicoptères qui tournent autour de la zone. Une fois cet ultime assaut repoussé, retournez voir le directeur. Amenez-le au QG, vous empocherez 995k$

Faction : UP : Dans le vert

Objectifs :
-Parler au directeur
-Livrer le directeur

Une petite course à 330k$, vous devez amener le directeur au QG de l'UP en 3:30, indiquez le chemin à suivre sur votre GPS pour le ramener au plus vite.

Missions PLAV

Faction : PLAV : Avant-poste du fleuve Orinoco

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Arrivez aux avant-postes. Un petit contrat simple à remplir et qui vous rapportera 300k$. Vous n'aurez qu'à marquer le bâtiment principal de ce mini camp. Des guerriers de la PLAV viendront finir le boulot pour la réussite de ce contrat.

Faction : PLAV : Avant-poste Est de la Mérida

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste.

Suivez la route indiquée, faites bien attention, cet avant-poste est mieux gardé que celui de Orinoco. Vous trouverez divers gardes à tuer. Une fois cette base bien nettoyée, la PLAV en fera un avant-poste.

Faction : PLAV : Ville à Sac

Objectifs :
-Détruire les bâtiments 3/3
-Tuer Mendez
-Aller à la cathédrale
-Protéger la cathédrale
-Trouver Mendez

Placer les objectifs à détruire sur votre carte, vous devrez en tout et pour tout, détruire 9 casernes. Nous commencerons par celles se trouvant près de l'avant-poste du sud-est de Merida.
Le premier bâtiment se trouve dans la ville de Mérida, une grande tour, cachez-vous dans les décombres et utilisez la frappe d'artillerie pour détruire le bâtiment. Cap sur le 2e bâtiment, vous trouverez des snipers et des blindés, éviter les routes et utilisez comme refuge les forêts. Vous trouverez le 2e bâtiment au loin, même principe que la première fois, utilisez un char pour le détruire. Répétez cette opération pour le dernier bâtiment. Filez en direction de l'église et protégez-la. Des chars vous arriveront de part et d'autre de la place, détruisez-les avec le lance-missiles. Allez en direction du stade de Solano, une fois dedans, tirez avec votre char dans le tas, le contrat sera rempli, prenez une photo, pour preuve.

Faction : PLAV : Chasseur de têtes

Objectifs :
-Descendre les cibles 4/4

Equipez-vous du fusil à lunette, passez la colline derrière vous. Vous trouverez vos 2 premières cibles en hauteur dans une petite base, tuez-les, ce sont de hauts responsables de Universal Petroleum. Vous trouverez les 2 dernières cibles dans la base de UP, tuez-les. Ils seront plutôt simple à abattre, un se trouvera à côté d'une station essence, l'autre sur un parking. Le contrat vous rapportera 300k$

Faction : PLAV : Croisière dans la Jungle niveau 1

Objectifs :
-Monter dans le patrouilleur Prestes

Votre mission consistera à passer entre des balises jaunes, tout en évitant des civils et des navires, pour noter votre comportement à bord d'un bateau rapide. Vous empocherez 800k$

Faction : PLAV : Fuite de l'île tropicale

Objectifs :
-Détruire la tour
-Détruire le pont
-Détruire le château

Allez au point indiqué, à savoir une petite île près de la base des UP. Cette dernière sera très bien gardée. Commencez par monter le versant de ce château, en prenant au sud-ouest de votre position, rejoignez le château, nettoyez les zones qui vous seront indiquées sur votre radar. Utilisez l'artillerie et des charges de C4 pour détruire la tour, le pont et le château. Vous êtes libre par la suite de détruire les casernes se trouvant aux alentours, elles sont au nombre de 8. Vous gagnerez 850k$

Faction : PLAV : Capture de l'avant-poste amazonien sud-ouest

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste

La base à capturer sera plutôt vulnérable, vous trouverez 4 tourelles, une à chaque coin de la base et une caserne de garde aux lance-roquettes. Hormis ses quelques difficultés énumérées, demandez un largage de vénézuéliens pour capturer ce poste. 300k$

Missions Pirates

Faction : Pirates : Parcours du débutant 'Niveau 1,2,3'

Objectifs :
-Monter dans little dimba

Vous prenez le contrôle d'un jetski, vous devrez réaliser le parcours que l'on vous demande pour s'attacher les services de la faction Pirates. Vous gagnez 100k$.

Faction : Pirates : Avant-poste insulaire central

Objectifs :
-Capturer l'avant-poste

Vous trouverez cet avant-poste, dans un recoin de la forêt. Vous trouverez 2 tourelles et un casernement de gardes qui vous tirent des lance-roquettes. Utilisez le char qui se trouve dans la base, d'une part vous détruirez le bâtiment des gardes et de l'autre les 2 tourelles. Faites un largage de soutien, les pirates iront occuper l'avant-poste.

Faction : Pirates : Et glou et glou et glou.. " Niveau 1, 2, et 3 "

Objectif :
-Acquérir le camion
-Livrer au moins 4700$ de rhum

Vous serez en territoire ennemi dans la zone des UP. Nettoyez la zone et récupérez le pick-up jaune, vous verrez le rhum à l'arrière de celui-ci. Placez-vous sur votre GPS et indiquez le chemin à emprunter. Evitez les camions des UP qui sont armés de lance-roquettes, ils détruiront votre camionnette. Une fois le point de livraison atteint, descendez du véhicule pour valider le contrat. Après, différents niveaux se proposent à vous et vous permettront de monter dans l'estime de la faction. Niveau 2 : 8500$ et niveau 3 : 15100$

Faction : Pirates : Avant-poste continental

Objectif :
-Capturer l'avant-poste

Pour vous situer sur la carte, vous serez sur le territoire de Caracas. Commencez par tuer les gardes se trouvant sur les 3 tourelles, puis les mitraillettes lourdes. Montez les escaliers. Sur votre gauche et votre droite aux extrémités de la base vous trouverez une caserne avec des gardes qui vous tirent des roquettes. Prenez des charges de C4 et faites-les sauter. Poursuivez votre chemin et répétez cette opération pour la 2e partie de la base. Poursuivez votre chemin, vous trouverez le bâtiment à capturer. A l'entrée de la base, 2 tourelles et sur votre gauche une caserne de gardes aux lance-roquettes. Nettoyez la zone et demandez un largage de pirates pour qu'il capture cet avant-poste. 300k$

Faction : Pirates : Marché noir " Niveau 1, 2 et 3 "

Objectif :
-Monter dans le camion et livrer la cargaison.

Même principe que les missions sur les livraisons de bouteilles de rhum, vous devez conduire un pick-up à un point voulu que vous trouverez sur votre GPS. Vous disposez de 7 minutes. Autant vous dire que la route sera parsemée d'embûches, faites bien attention à votre cargaison, vous transportez des organes. 300k$

Faction : Pirates : Cargaison en danger

Objectifs :
-Livrer pour 13300 $ de perroquet

Prenez le pick-up jaune et amenez-le au point indiqué sur votre GPS en ayant une conduite calme pour livrer la marchandise dans un bon état.

Missions Nations alliées

Dès que vous avez fini chaque mission de chaque faction, 2 choix vous seront proposés, soit de collaborer avec les Nations alliées ou soit avec les Chinois pour combattre Solano. Vous pourrez donc avoir deux fins possibles.

Faction : NA : Avant-poste Sud Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Prenez un blindé pour cette mission, allez au point voulu et foncez dans l'avant-poste. Un char viendra compromettre vos plans, interceptez-le et faites sauter les casernes aux alentours. Vous n'aurez plus qu'à appeler les forces NA pour venir occuper le bâtiment. 1Mk$

Faction : NA : Avant-poste du port de Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Aucune difficulté pour cet avant-poste à capturer. Soyez prudent dans vos actes, vous trouverez le bâtiment en haut des escaliers en rentrant dans la base. 1Mk$

Faction : NA : Avant-poste sud-est de Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

En prenant le monopole de la Zone, les NA tentent d'encercler l'armée chinoise pour pouvoir la limiter dans ses

mouvements ! Vous voici devant le 3e avant-poste à capturer, ce dernier est bien protégé, par 4 tourelles ainsi que des gardes se trouvant au sol.

Faction : NA : Commando Missile

Objectifs :
-Détruire les cibles 3/3
-Détruire les navires 3/3
-Tuer les officiers chinois 3/3

Vous trouverez les 3 cibles en haut d'une colline, faites attention sur la route menant à vos objectifs, vous risquez de tomber nez-à-nez avec un tir de roquettes. Vous pouvez utiliser soit des largages de bombes, d'une part vous éviterez d'engager votre vie dans la partie, sinon un tir de roquette sur les blindés suffira à les faire sauter. Revenez près des bases NA, vous devez faire sauter les navires. Ils sont au nombre de 3 dans le fleuve. Rien de plus simple que d'utiliser les armes mises à disposition par les Chinois à savoir des lance-roquettes ou lance-missiles pour couler leur flotte. Ensuite vous devez rentrer dans les bidonvilles pour tuer les officiers chinois, trouvez vos cibles et tuez-les. 5km$

Faction : NA : Récupération

Objectifs :
-Détruire l'épave de l'avion 3/3

Pour cette mission, je vous conseille d'utiliser un hélicoptère pour aller sur l'île, d'une part cela vous permettra de réussir vos objectifs tranquillement grâce aux missiles de ce dernier. Vous trouverez la première épave au nord-est de votre position près du port, la 2e se trouvera au centre de l'île, n'hésitez pas, utilisez les largages aériens que vous aurez acheter au préalable. Le dernier morceau d'épave se trouve au nord-ouest, détruisez-le. 10kM$

Faction : NA : Avant-poste sud-est Caracas

Objectifs :
-Prendre avant-poste

Vous devrez récupérer cet avant-poste qui vient d'être pris par les Chinois une 2e fois, la base étant déjà gardée par des Nations alliées, vous n'aurez qu'à les déloger pour récupérer l'avant-poste.

Faction : NA : Tentez votre chance 'Niveau 1,2 et 3'

Objectif :
-Course de points de contrôle 36/36

Vous devrez passer les cercles jaunes au nombre de 36 à travers la ville, une fois le parcours terminé vous remportez 1Mk$

Faction : NA : Prise de Caracas aux Chinois

Objectifs :
-Détruire la DCA chinoise 4/4
-Capturer le général Peng

Vous devez détruire la DCA, pour cette opération utilisez un Super Char des NA pour détruire les DCA au loin sans risquer de se faire tirer dessus, une fois ses 4 objectifs réalisés vous devez capturer le Général Peng. Autant vous prévenir que la capture du Général Peng sera difficile, la route menant au lieu indiqué sur la carte sera parsemée de blindés chinois. Vous trouverez le Général Peng à l'avant du château. Tuez-le et prenez une photo, vous gagnez 25Mk$, vous obtiendrez la bombe anti-nucléaire bunker

Faction : SMP : Coincer Solano, la suite

Objectifs :
-Détruire le Bunker de Solano
-Capturer Solano
-Détourner l'hélicoptère de Solano

Utilisez votre bombe gratuite, une fois ce dernier détruit, foncez dedans et trouvez Solano, Vous sauterez sur son hélico et faites les actions que l'on vous demande. Assistez au crash de l'hélico de Solano. Mercenaries 2 se termine.

Metal Arms : Glitch in the System

© Vivendi Universal Games / Swingin' Ape Studios 2003

INVINCIBILITÉ EN MULTIJOUEUR

Il vous suffit d'appuyer sur Start dans n'importe quelle carte multijoueur pour vous retrouver invincible. Vous ne pouvez pas bouger, mais les tirs ne vous feront rien.

NOUVELLE CINÉMATIQUE

Terminez la campagne du jeu.

DÉBLOQUER LE GÉNÉRAL

Finissez le jeu en ayant tous les secrets pour pouvoir jouer le général Corrosive en mode multijoueur.

Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty

© Konami 2002

CONTRÔLER L'ÉCRAN TITRE

Utilisez le stick analogique sur l'écran titre afin de contrôler la vue.

ECRAN TITRE DIFFÉRENT

Après avoir terminé le jeu une fois, l'écran titre sera bleu.

JEU PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu pour avoir accès à un mode de difficulté supplémentaire.

SNAKE EST UN SPORTIF

Lorsque Snake s'agrippe à un rebord, appuyez une bonne centaine de fois simultanément sur L2 + R2 et il fera des tractions.

DIRIGER CAMÉRAS LORS DES DIALOGUES CODEC

Pendant les séquences de communications, utilisez les sticks analogiques pour contrôler les caméras. Vous pouvez aussi zoomer avec L3 et R3.

DÉCOUVRIR LES PENSÉES DE SNAKE

Pendant les séquences de communications avec le Codec, appuyez sur R1 ou R2 pour faire connaitre l'opinion de Snake sur son interlocuteur.

ACCÉLERER LES DIALOGUES CODEC

Appuyez sur ⊗ pour arreter les voix puis maintenez ▣ pour accélérez la séquence.

VOIR VOTRE NOM SUR LE GÉNÉRIQUE DE FIN

Dans l'usine, une fois que vous aurez trouvé l'ordinateur du radar, Raiden devra y inscrire des informations personnelles. Entrez alors votre nom, votre sexe, votre date de naissance, votre groupe sanguin et votre nationalité. A la fin du jeu, après le générique, toutes ces informations seront inscrites sur la médaille que porte Raiden.

JOYEUX ANNIVERSAIRE

-Sur l'ordinateur du radar (dans l'usine), indiquez la date actuelle dans la section date de naissance et vous aurez un message vous souhaitant bonne anniversaire.
-En lisant les médailles des soldats, vous pourrez trouver leur date d'anniversaire. munissez-vous de la caméra digitale et appuyez sur △ . Si la date correspond à l'anniversaire du garde, un message apparaitra.

PROFIL DE HIDEO KOJIMA

Entrez le nom de Hideo Kojima dand l'ordinateur de l'usine pour voir des informations le concernant.

LES OBJETS BONUS

Tout au long du jeu, en comptant les 5 niveaux de difficulté, ramassez un certain nombre de plaques d'identification pour débloquer les objets bonus.

Objets que Solid Snake obtient sur le Tanker

L'appareil photo
Terminez le jeu une fois.
Le bandana de munitions illimitées
Récupérez 30% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 46 Dog Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 78 Dog Tags)

Objets que Raiden obtient sur la grosse carcasse

La perruque de munitions infinies
Récupérez 30% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 73 Dogs Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 121 Dog Tags)

La perruque B (Grip illimité)
Récupérez 70% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 170 Dog Tags)
La perruque A (O2 illimité)
Récupérez 90% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 218 Dog Tags)

PROBLÈMES AUX TOILETTES

Dans la pièce avec les otages, lorsque vous devez écouter la conversation entre Solidus et Ocelot, déplacez le micro sur la gauche pour pointer vers les toilettes, vous entendrez alors un soldat malade.

CASTING THEATER

Une fois que vous aurez terminé le jeu, entrez dans le menu special et choisissez l'option Casting Theater. Vous pourrez ici revoir toutes les cinématiques du jeu en modifiant les personnages à l'écran. Par exemple, vous pourrez remplacer Fortune par Raiden, ou Snake par Vamp !

PERVERSIONS

Lorsque vous jouez avec Snake, pensez à appeler Otacon a chaque fois que vous regarderez un poster de charme en vue à la première personne.

Avec Raiden, vous pouvez regardez les jambes de la fille retenue en otage. Endormez-la grâce à une fléchette et glissez-vous sous la table en face... Lorsque vous escorterez Emma, endormez-la elle aussi et allongez-vous sur elle. Appelez ensuite vos correspondants avec le Codec pour entendre leurs réflexions.

JAUGE DE GRIP

Il y a deux méthodes d'améliorer votre jauge de grip. Soit vous faites une centaine de tractions pour augmenter d'un niveau (maximum niveau 3) soit vous vous lâchez et vous rattrapez à une barrière plus bas une dizaine de fois.

LE MASSACRE DES MOUETTES

Si vous vous sentez l'âme d'un guerrier, vous pouvez vous défouler sur les mouettes qui volent autour de la Grosse Carcasse. Vous subirez alors la colère du Colonel, de Rose et d'une mouette qui viendra éventuellement défendre ses congénères. Si vous regardez en l'air, il se peut aussi que l'une d'elle vous fasse dessus.

UN HOMME À LA MER !

Au tout début du jeu, vous pouvez jeter les gardes à la mer. Assommez-les et transportez-le sur un des côtés du bateau. Snake se chargera de les balancer.

JEU DE QUILLES

Une fois que vous aurez gagné le combinaison optique pour Snake, allez dans l'une des trois calles et ammusez-vous avec les Marines. Faites-en tomber un et observez la réaction en chaîne que cela provoquera.

ETOURDIR LES GARDES

Lorsqu'un garde vous repère, vous verrez un point d'exclamation apparaitre au-dessus de sa tête. tirez sur ce point pour assommer le garde.

SEMER LES GARDES DANS LES ESCALIERS

Si vous êtes poursuivi par des gardes dans un escaliers, utilisez les roulades pour les semer (bouton ⊗ tout en courant).

BATTRE LES METAL GEAR RAY

Commencez par en attirer un au centre de la plate-forme en lui tirant plusieurs fois dessus avec le stinger. Approchez vous de lui et évitez le rayon qu'il crachera en faisant une roulade. Sans perdre de temps, reprenez le stinger et tirez dans la bouche du tank pour lui enlever beaucoup d'énergie. Répètez cette opération plusieurs fois pour en venir à bout. Pensez à évite tous les missiles en faiant des roulades !

RÉCUPÉRER LES DOG TAGS

Glissez-vous discrètement dans le dos d'un garde et passez en vue à la première personne. Dégainez votre arme pour paralyser le garde. Faites en le tour pour vous placer devant lui et visez la tête pour qu'il lâche son Dog Tag. S'il refuse, tirez lui dans un bras ou une jambe. Il comprendra que vous êtes sérieux et y mettra un peu du sien (ne tirez pas avec les flèchettes pour ne pas l'endormir !).

RÉVEILLER LES SOLDATS

Le spray réfrigérant peut vous aider à réveiller les soldats endormis si vous visez leurs visages.

OTACON S'ÉNERVE

Lorsque vous aurez battu Olga, tentez de lui tirer dessus avec une fléchette de M9. Otacon s'énervera pas Codec interposé.

MEI LING

Dans le tanker, sauvegardez dès que vous arrivez dans une nouvelle salle. Au bout d'un moment, les dictons d'Otacon deviendront de plus en plus idiots et vous aurez même droit à une intervention de Mei Ling !

LES CARTONS

Pour se déplacer dans n'importe quel étai de la Shell 1, il suffit de se rendre sous l'Héliport et d'utiliser le tapis roulant qui fait circuler les boîtes. Pour cela, cacher-vous dans un de vos cartons puis montez sur le tapis (en bas à gauche). Suivant le carton que vous utiliserez, vous serez transporté à différents endroits de la Shell 1.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission avec Snake

Cette mission est relativement courte et simple dans tout niveau de difficulté, vous allez prendre les commandes de Snake, à bord du Tanker, et l'objectif est de prendre des photographies du Metal Gear présent dessus afin d'en prouver l'existence.

Après un longue cinématique et une discussion avec Otacon vous voilà sur le pont du Tanker. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc. Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur le pont du Tanker, commencez par le fouiller (n'hésitez pas à passer par dessus certaines caisses bloquant l'accès à des bonus) afin de trouver sur la gauche du navire une ration et un bandage, vous trouverez aussi sur le côté droit du bateau des grenades chaff et un pentazemein. Allez ensuite sur la droite du bateau, gravissez l'escalier métallique et approchez discrètement vers le garde pour le supprimer. Fouillez ce corps, cachez-le puis pénétrez à l'intérieur du bateau en passant par la porte métallique. Commencez par vous sécher (appuyez sur le bouton X de nombreuses fois) car vous êtes tout mouillés et les goutelettes d'eau laissées sur le sol durant votre progression témoigneraient de votre présence dans les lieux. Une fois sec, avancez un peu et ramassez les munitions de M9 sur le côté. Continuez ensuite votre progression, et une vidéo se déclenche. Cette petite séquence vous montre que vous pouvez repérer les garde grâce à leuurs ombres, mais attention car eux aussi peuvent le faire. Avancez donc dans le dos du garde, et endormez-le. Trainez-le ensuite à l'entrée du couloir pour que ses alliés ne le trouvent pas, fouillez-le puis poursuivez votre route le long de ce couloir pour grimper à l'étage supérieur. Avancez un peu le long du nouveau chemin et vous arrivez à proximité d'une caméra. Placez-vous donc dos au mur et avancez afin de passer sans qu'elle vous repère. Poursuivez votre route, prenez les grenades chaff dans le placard, avancez le long du couloir et passez par la petite ouverture dans le mur en rampant afin de trouver une ration. Revenez un peu sur vos pas et gravissez les nouveaux escaliers pour atteindre le pont D.

Avancez vite sur la droite et cachez-vous, car un garde approche dans votre direction. Endormez-le avec votre pistolet, fouillez-le puis cachez le corps avant de poursuivre votre route. Vous recevez alors un message de Otacon et ce dernier vous prévient de la présence de rayons infra-rouges. Avancez donc un peu, endormez le soldat au loin et tirez sur l'extincteur afin de repérer les rayons et de pouvoir éviter le piège. Pour cela rampez simplement afin de passer sous les rayons, puis continuez votre progression et gravissez les nouveaux escaliers. Avancez un peu sur la gauche et vous allez affronter le premier boss du jeu, une forte femme répondant au nom d'Olga. Ce combat ne va toutefois pas vous présenter de réelles difficultés : commencez par vous camoufler derrière des caisses afin d'éviter ses tirs et effectuez de vifs déplacements lattéraux lorsqu'elle approche afin de la toucher avec votre pistolet. Au bout de quelques coups Olga décroche une sorte de bâche afin de vous géner, allez alors sur la gauche de l'écran et tirez en diagonale pour toucher Olga. Le combat se poursuit et Olga utilise un puissant projecteur pour vous repérer, placez-vous donc encore sur la gauche et tirez sur l'ampoule du projecteur afin de le détruire. Puis cachez-vous derrière de nouvelles caisses, et utilisez la même technique que celle employée en début de combat pour en finir avec Olga (prenez tout de même garde au passage aux grenades qu'elles lancent si vous restez trop souvent au même endroit). Une fois Olga vaincue approchez-vous d'elle et fouiller son corps afin d'obtenir divers objets très intéressants comme un USP par exemple. Puis avancez un peu dans cette zone et grimpez le long de l'échelle afin de trouver en haut des lunettes thermiques. Redescendez, allez sur la droite et un garde arrive. Endormez-le, fouillez puis allez prendre la Wet-box.

Vous pouvez maintenant faire demi-tour et redescendre au niveau du pont A (attention à la caméra au passage). Allez alors sur la droite, descendez le long des escaliers, et entrez dans la salle des machines. Avancez donc un peu dans cette salle et prenez les munitions pour l'USP (ne vous souciez pas de l'ombre sur le sol, ce n'est qu'un leurre). Avancez maintenant sur la gauche pour passer dans une nouvelle pièce, et descendez le long du petit escalier. Avancez un peu, cachez-vous et endormez discrètement le garde avant de cacher son corps et de le fouiller. Descendez ensuite au niveau inférieur et débarrassez-vous du garde de la même façon que celle utilisée pour le soldat précédent. Continuez votre route en suivant la même méthode et, une fois en bas, avancez et prenez les munitions, la ration et les grenades. Avancez encore, grimpez le long des escaliers et passez dans la pièce suivante, puis allez vite vous cacher (dans un placard par exemple). Un soldat ne tarde pas à arriver, attendez simplement qu'il passe avant de vous montrer et de poursuivre votre route. Une fois vers la sortie Otacon vous informe de la présence de nouveaux rayons infra-rouges. Utilisez alors vos lunettes thermiques et tirez sur les deux détonateurs sur le sol (un de chaque côté) ainsi que celui en hauteur sur le côté gauche avec votre USP. Prenez ensuite les munitions et continuez votre route. Vous voilà dans un nouveau couloir, avancez tout en éliminant les quelques gardes afin de trouver sur eux muntions et rations, puis franchissez la porte au fond à droite.

Avancez maintenant le long du couloir suivant et une vidéo se déclenche. Vous êtes repérés par divers soldats et allez devoir les éliminer le plus rapidement possible car la zone de combat est étroit et vos ennemis utilisent des grenades. Cachez-vous donc derrière une caisse et effectuez de petits déplacements sur le côté afin d'avoir un ou plusieurs soldats dans votre ligne de mire et de les descendre. Les soldats éliminés une nouvelle vidéo se déclenche et vous allez devoir terminer cette mission à bord du Tanker en un temps limité. Avancez un peu, descendez le long de l'échelle et vous atteignez les calles du bateau. Accroupissez-vous et rampez pour traverser la première calle sans vous faire repérer par les soldats et franchissez la porte située au bout. Traversez la nouvelle calle rampant là encore derrière les

soldats et ouvrez la nouvelle porte au fond pour atteindre la troisième et dernière calle. Vous voilà maintenant dans la salle où se trouve le Metal Gear, vous allez devoir le photographier sous quatre angles différents : avancez un petit peu et prenez une première photo pour avoir le côté droite, puis couchez-vous et rampez pour progresser dans la salle, éliminez le garde et prenez une photo derrière le Metal Gear, au niveau de l'inscription lisible dessus. Rampez encore pour atteindre le côté gauche du robot, et prenez une troisième photo. Avancez ensuite au centre de la pièce sans vous faire repérer (rampez une fois de plus) et prenez une photo de face du Metal Gear. Avancez ensuite pour finir en bas à droite de la pièce et utilisez l'ordinateur pour transmettre les photos à Otacon, mission accomplie, ces photos constitue une preuve indéniable de l'existence d'un Metal Gear, une longue cinématique se déclenche alors, fin de la première mission.

Mission avec Raiden

Cette seconde et dernière mission est nettement plus longue que la précédente mais elle n'est pas tellement plus difficile si ce n'est vers la fin du jeu. Vous allez dans cette mission contrôler Raiden et participer au sauvetage du président, retenu sur une plate-forme pétrolière par des terroristes.

Après un longue cinématique et une discussion avec votre boss vous voilà sur la plate-forme pétrolière. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc. Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur la plate-forme pétrolière infestée de terroristes, la mission peut débuter. Commencez par retourner dans l'eau et vous trouverez les lunettes thermiques, puis ressortez-en et fouillez la salle pour trouver de nombreux bonus dans le décor. Franchissez ensuite la porte, et avancez. Petite vidéo, continuez ensuite votre progression dans la nouvelle salle et approchez-vous de l'ordinateur. Activez-le et utilisez-le, vous pouvez maintenant vous servir de votre radar afin de localiser les portes, et soldats ennemis. Attention toutefois, vous ne pourrez pas vous en servir si vous êtes repérés par des soldats, il vous faudra donc vous cacher et attendre le retour à la normale avant de vous remontrer. Puis cachez-vous dans la salle pour éviter le soldat et attendez que l'ascenseur arrive à votre niveau. Contournez alors le garde pour atteindre l'ascenseur sans vous faire repérer et utilisez-le pour gagner l'étage supérieur. Avancez ensuite, accroupissez-vous et faufilez-vous par l'ouverture dans le grillage en rampant. Avancez un peu et franchissez la porte, et vous voilà dans une nouvelle salle. Approchez-vous un peu du garde et donnez des coups sur le mur afin de l'attirer. Passez alors dans son dos et approchez-vous de l'ordinateur qu'il surveillait. Actionnez donc l'ordinateur puis avancez en haut de l'écran et franchissez la nouvelle porte. Vous voilà sur l'une des passerelles de la plate-forme pétrolière.

Une petite séquence se déclenche et vous obtenez des informations concernant la configuration des lieux et les modes de surveillance. Avancez donc le long de la passerelle en vous suspendant lorsque cela est nécessaire afin d'éviter de vous faire repérer par le robot volant. Avancez et entrez dans le nouveau bâtiment. Une vidéo se déclenche alors, avancez un peu et activez simplement le second ordinateur avant de continuer votre progression. Avancez et passez dans la salle suivante, progressez discrètement et fouillez les lieux pour obtenir divers bonus. Poursuivez maintenant votre route le long de la nouvelle passerelle et vous atteignez le troisième bâtiment de la plate-forme pétrolière après une petite séquence animée. Commencez par explorer les lieux à votre gauche et à votre droite pour obtenir de nouveaux bonus, puis avancez et franchissez la porte pour atteindre la pièce suivante. Avancez, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets dont un bien pratique qui va vous permettre de détecter la présence des bombes que vous allez devoir désamorcer. Avancez donc un peu dans la pièce, utilisez l'ordinateur puis votre capteur pour repérer l'emplacement des explosifs. Prenez donc la direction des toilettes et désamorcez la première bombe présente en

utilisant votre spray obtenu suite à la dernière cinématique.

Traversez ensuite le bâtiment et franchissez la porte pour atteindre le nouveau pont. Avancez en vous suspendant afin de ne pas vous faire repérer par le robot de surveillance, et entrez dans le nouveau bâtiment après avoir détruit la caméra présente (il ne semble pas possible d'échapper à son champ de vision pour pénétrer dans le local). Une fois à l'intérieur avancez un peu et débarrassez-vous du garde.
Fouillez son corps, prenez la ration, et cachez-le. Avancez encore un peu et éliminez deux autres gardes afin de vous retrouver seul dans le bâtiment. Activez alors l'ordinateur comme il est coutume et utilisez votre capteur pour localiser une seconde bombe, approchez-vous en et soulevez la petite trappe pour l'atteindre et la désamorcer comme précédemment. Vous pouvez maintenant continuer votre progression et passer dans le bâtiment suivant, le bâtiment E de la plate-forme pétrolière. Une fois à l'intérieur baissez-vous et rampez. Avancez et allez sur la droite pour atteindre l'ordinateur, activez-le, et prenez la boîte située non loin. Revenez un peu en arrière, et gravissez les escaliers, puis avancez sur le toit du bâtiment. Utilisez alors votre capteur pour détecter le bombe et votre spray pour la rendre impuissante. Fouillez ensuite les alentours pour trouver quelques bonus, puis revenez sur vos pas et descendez le long de l'escalier. Suivez ensuite le passage, entrez dans le bâtiment et prenez le détecteur de mines en bas. Il vous faut maintenant faire demi-tour dans les autres bâtiments afin de désamorcer les bombes restantes. Revenez donc pour commencer au bâtiment B (les bombes à l'intérieur des bâtiments C, D et E doivent être désamorcées), en suivant le même chemin que celui emprunté auparavant (attention aux robots de surveillance) et désamorcez la bombe dans le bâtiment en utilisant la même technique que précédemment.

Direction maintenant le premier bâtiment visité, c'est à dire le local A. Dirigez-vous dans la pièce où se trouvent les pompes, éliminez le soldat et longez le mur pour éviter de vous faire repérer par la caméra et descendez le long des escaliers. Avancez ensuite, et accroupissez-vous pour poursuivre votre route. Utilisez votre capteur pour localiser la bombe et désamorcez-la. Fouillez ensuite les alentours pour ramasser une boîte et retournez dans la partie principale de ce bâtiment. Allez alors sur la gauche et utilisez le nouvelle passerelle à l'extérieur pour atteindre le bâtiment F de la plate-forme. Il va vous falloir progresser le long du bâtiment en descendant d'étage en étage mais les gardes sont nombreux, trop nombreux pour échapper à leur vigilance. Essayez donc des les éliminer un par un lorsqu'ils ont le dos tourné, puis arrivé tout en bas de cette zone activez le dernier ordinateur. Revenez ensuite un peu sur vos pas et localisez la bombe afin de la désamorcer. Faites maintenant demi-tour et revenez au premier bâtiment de la plate-forme. Utilisez l'ascenseur tout en haut pour atteindre le sous-sol et avancez dans la nouvelle pièce et désamorcez la bombe placée sous le sous-marin. Faites ensuite demi-tour dans la salle précédente, et un boss vous attend. Inutile d'essayer de le vaincre, c'est sans espoir car il est bien trop puissant. Il va donc vous falloir éviter ses assauts jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche, avancez ensuite en direction du bâtiment F de la plate-forme et poursuivez votre route dans le bâtiment E. Grimpez alors sur le toit de cet endroit et utilisez votre capteur afin de détecter la bombe et de la désamorcer.

Une nouvelle vidéo se déclenche et un combat contre un troisième boss vous attend. Le combat est relativement simple, utilisez une arme classique pour lui tirer dessus et servez-vous de vos outils classiques pour désamorcer les bombes qu'il met en place. Le combat gagné approchez-vous du corps de votre adversaire, tirez-le et désamorcez la bombe maintenant accessible. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets. Retournez donc en bas du bâtiment E et prenez la direction de l'installation F de la plate-forme. Avancez un peu à l'intérieur et utilisez votre carte niveau 2 acquise à l'issue du précédent combat pour atteindre une nouvelle zone et poursuivez votre route dans le nouveau bâtiment. Avancez un peu le long du passage en vous faufilant entre les soldats et vous arrivez dans une salle avec un ascenseur et un ordinateur. Activez ce dernier puis utilisez l'ascenseur afin de gagner un nouvel étage. Avancez encore un peu, vous arrivez alors dans la salle informatique du bâtiment. Allez donc sur la droite, utilisez l'ordinateur puis ramassez les divers objets présents. Revenez ensuite un peu sur vos pas, et utilisez de nouveau l'ascenseur pour gagner l'étage précédent. Une fois à destination avancez sur la droite, et passez dans la zone suivante. Utilisez le nouvel ordinateur, puis menacez le garde qui arrive pour l'approcher du système d'ouverture des portes par contrôle rétinien afin de faire s'ouvrir les portes.

Effectuez ensuite la petite séquence de reconnaissance, une nouvelle vidéo se déclenche et vous voilà démasqué et recherché dans tout le complexe.
Cachez-vous donc et attendez que la situation se calme, quittez ensuite cette zone pour retourner dans le bâtiment D de la plate-forme pétrolière. Une fois à l'intérieur grimpez rapidement à l'étage, ouvrez la nouvelle porte et franchissez-la. Avancez donc le long du nouveau pont en désamorçant les dix bombes présentes afin de traverser en

toute tranquilité (c'est assez long, mais vraiment simple). Une vidéo se déclenche ensuite, et un nouveau combat vous attend.Utilisez vos nouvelles armes pour détruire la machine ennemie tout en évitant ses missiles en vous plaçant sur la partie inférieure du pont. Le calme revenu avancez un peu et gagnez le nouveau bâtiment. Suivez alors le chemin longeant le bâtiment en effectuant quelques sauts, neutralisez les gardes au passage, et vous arrivez vers un autre complexe. Longez-le lui aussi en suivant la passerelle et en éliminant les quelques gardes, vous arrivez alors vers un nouveau bâtiment, entrez dedans (attention tout de même au système de surveillance). Utilisez tout d'abord votre système de micro pour écouter la conversation de Olga (hé oui, elle est encore là), puis avancez un peu et descendez le long des escaliers. Une fois en bas avancez encore, activez l'ordinateur puis avancez sur la gauche et en haut pour atteindre un ascenseur, empruntez-le.

Vous voici dans un nouvel étage du bâtiment, activez pour commencer l'ordinateur, puis avancez un peu et plongez dans l'eau. Il vous faut maintenant progresser dans l'eau pour atteindre une nouvelle pièce (pensez à reprendre votre respiration au niveau des points d'oxygène) et ramassez une nouvelle arme. Puis faites demi-tour, retournez au niveau de l'ascenseur et dirigez-vous au niveau précédent. Avancez un peu et ramassez des munitions pour votre nouvelle arme de destruction, avancez ensuite au niveau du système d'aération de la pièce, grimpez sur une caisse pour vous mettre à la bonne hauteur et utilisez votre arme afin de tirer un missile. Faites suivre le conduit au missile et il arrive dans la salle où est détenu le président. Faites-le exploser sur le générateur, puis allez libérer le président. Une vidéo se déclenche, utilisez ensuite de nouveau l'ascenseur pour atteindre l'autre étage et allez dans l'eau. Nagez donc sur la droite, ouvrez la porte et traversez une nouvelle salle pour atteindre une seconde porte, ouvrez-la (attention à votre réserve d'oxygène durant le périple) et vous voilà de retour sur la terre ferme. Un nouveau boss vous attend, tirez-lui dessus dans l'eau et dès qu'il sort afin de bloquer au maximum ses mouvements et vous n'aurez aucun mal à vous en débarrasser. Retournez ensuite dans l'eau et suivez le nouveau passage pour atteindre une salle. Activez l'ordinateur, prenez les bonus et vous allez rencontrer une personne à escorter jusqu'à la sortie du bâtiment.

Faites-le en revenant sur vos pas, utilisez l'ascenseur pour regagner l'autre étage, neutralisez les gardes et sortez dehors. Suivez le pont en éliminant tous les systèmes de surveillance, avancez (utilisez le spray pour calmer le feu) et une vidéo se déclenche, vous voilà en possession d'une carte vous permettant d'accèder à de nouveaux endroits. Entrez ensuite dans le bâtiment, avancez et éliminez les soldats. Avancez encore et vous allez devoir couvrir votre amie durant sa traversée en éliminant les ennemis et prenant garde aux explosifs. Une vidéo se déclenche et le dernier boss ressurgit, tirez-lui quelques salves dans la tête pour l'éliminer définitivement. Nouvelle séquence et vous reprenez les commandes de Raiden dans le bâtiment E de la plate-forme. Avancez et franchissez la porte vous permettant d'accèder au local où se trouve le système de contrôle rétinien, une fois la passerelle franchie. Avancez un peu et utilisez l'ascenseur, vous assistez alors à une cinématique et allez devoir lutter pour votre survie en pressant de nombreuses fois le bouton triangle du pad. Vous reprenez le contrôle de Raiden dans une situation quelque peu cocasse, ramassez les médicaments voisins et franchissez la porte. Avancez, activez l'ordinateur et passez dans la salle suivante.

Continuez votre progression, gravissez l'escalier et, nouvelle vidéo et vous allez continuer votre progression avec l'aide d'un allié, avancez donc tout en éliminant les gardes et un nouveau combat contre des Metal Gear vous attend. Déséquilibrez-les en tirant au niveau de leur support, puis attaquez la tête des robots. Nouvelle vidéo, et Solidus essaie encore de vous tuer : appuyez là encore sur le bouton triangle de nombreuses fois (mais plus intensivement que la fois précédente) afin de vous libérer et vous assitez à une nouvelle vidéo. Vous allez maintenant livrer le dernier combat du jeu : contre Solidus.
Utilisez donc votre sabre, et déplacez-vous continuellement autour de lui pour éviter ses assauts et ainsi contre-attaquer. Au bout de quelques coups le combat prend une autre tournure car votre ennemi devient beaucoup plus rapide. Effectuez maintenant des roulades pour éviter ses attaques et frappez dès que Solidus relâche sa garde (après avoir attaqué par exemple) pour l'éliminer. Admirez maintenant la séquence de fin, ce fut court mais merveilleux.

ROSE VOUS LARGUE

Dans la scène où vous devez écouter le coeur des otages, endormez le garde et frappez les otages jusqu'à les assommer. Le général vous insultera et Rose vous larguera.

PRENDRE UNE PHOTO DE REVOLVER OCELOT

Vers la fin du Tanker, prenez le conduit qui mène du Hold 2 au Hold 3. Vous serez alors sous Metal Gear Ray. Prenez l'autre conduit sur la droite et montez à l'échelle. Sortez rapidement l'appareil photo et visez la patte gauche de Metal Gear. Vous verrez alors Revolver Ocelot pendant un très court instant. Si vous prenez une photo et que vous la montrez à Otacon, vous aurez droit à un drôle de commentaire.

UNE LEÇON DE MORALE

Lorsque vous serez dans le zone C, rendez-vous aux toilettes des hommes et récupérez la revue dans la première cabine. Contactez alors le colonel ou Rose qui vous feront la morale. Rose refusera même de sauvegarder pendant un petit moment.

DES DIAPOSITIVES PLUS COQUINES

Dans la cale n°2 du tanker, trafiquez plusieurs fois les projecteurs. Au bout d'un moment, une image plus jolie que celle du colonel apparaitra.

LES PHOTOS MARRANTES

Prenez des photos de Olga pour entendre un commentaire de Otacon.

Lorsque Snake doit prendre des photos du Metal Gear, visez le colonel pour entendre Otacon.

Prenez des photos de tous les posters de charme que vous verrez pour avoir une remarque d'Otacon.

RAIDEN SE FÂCHE

Quand vous aurez retrouvé Emma, rendez-vous dans les zones innondées et contactez Snake. Otacon va vous répondre et vous dira ce que Snake pense de vous. Raiden s'énervera alors avant qu'Otacon ne lui apprenne que Snake entend tout.

POSTER DE ZONE OF THE ENDERS

Dans le noyeau central de la shell 1, au premier étage, trouvez un perroquet. Passez en vue subjective et vous appercevrez une affiche MGS : Ghost Babel et de Z.O.E

EPIER LES PENSÉES D'EMMA

Lors de la phase de sniper en extérieur, attendez qu'Emma passe derrière la colonne et utilisez le D.C.Micro dans sa direction pour entendre ce qu'elle pense de Raiden.

JOUER AU DOMINO AVEC LES GARDES

Dans le tanker, lorsque vous devez prendre des photos du Metal Gear, endormez un garde avec le M9 et donnez lui des coups de poing. S'il tombe sur un autre garde, ce dernier retombera sur un autre en provoquant une réaction en chaîne.

Metal Gear Solid 2 Substance

© Konami 2003

CONTRÔLER L'ÉCRAN TITRE

Utilisez le stick analogique sur l'écran titre afin de contrôler la vue.

ECRAN TITRE DIFFÉRENT

Après avoir terminé le jeu une fois, l'écran titre sera bleu.

JEU PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu pour avoir accès à un mode de difficulté supplémentaire.

SNAKE EST UN SPORTIF

Lorsque Snake s'agrippe à un rebord, appuyez une bonne centaine de fois simultanément sur L2 + R2 et il fera des tractions.

DIRIGER CAMÉRAS LORS DES DIALOGUES CODEC

Pendant les séquences de communications, utilisez les sticks analogiques pour contrôler les caméras. Vous pouvez aussi zoomer avec L3 et R3.

DÉCOUVRIR LES PENSÉES DE SNAKE

Pendant les séquences de communications avec le Codec, appuyez sur R1 ou R2 pour faire connaitre l'opinion de Snake sur son interlocuteur.

ACCÉLERER LES DIALOGUES CODEC

Appuyez sur ⊗ pour arreter les voix puis maintenez ▣ pour accélérez la séquence.

VOIR VOTRE NOM SUR LE GÉNÉRIQUE DE FIN

Dans l'usine, une fois que vous aurez trouvé l'ordinateur du radar, Raiden devra y inscrire des informations personnelles. Entrez alors votre nom, votre sexe, votre date de naissance, votre groupe sanguin et votre nationalité. A la fin du jeu, après le générique, toutes ces informations seront inscrites sur la médaille que porte Raiden.

JOYEUX ANNIVERSAIRE

-Sur l'ordinateur du radar (dans l'usine), indiquez la date actuelle dans la section date de naissance et vous aurez un message vous souhaitant bonne anniversaire.
-En lisant les médailles des soldats, vous pourrez trouver leur date d'anniversaire. munissez-vous de la caméra digitale et appuyez sur △ . Si la date correspond à l'anniversaire du garde, un message apparaitra.

PROFIL DE HIDEO KOJIMA

Entrez le nom de Hideo Kojima dand l'ordinateur de l'usine pour voir des informations le concernant.

LES OBJETS BONUS

Tout au long du jeu, en comptant les 5 niveaux de difficulté, ramassez un certain nombre de plaques d'identification pour débloquer les objets bonus.

Objets que Solid Snake obtient sur le Tanker

L'appareil photo
Terminez le jeu une fois.
Le bandana de munitions illimitées
Récupérez 30% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 46 Dog Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 78 Dog Tags)

Objets que Raiden obtient sur la grosse carcasse

La perruque de munitions infinies
Récupérez 30% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 73 Dogs Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 121 Dog Tags)

La perruque B (Grip illimité)
Récupérez 70% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 170 Dog Tags)
La perruque A (O2 illimité)
Récupérez 90% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 218 Dog Tags)

PROBLÈMES AUX TOILETTES

Dans la pièce avec les otages, lorsque vous devez écouter la conversation entre Solidus et Ocelot, déplacez le micro sur la gauche pour pointer vers les toilettes, vous entendrez alors un soldat malade.

CASTING THEATER

Une fois que vous aurez terminé le jeu, entrez dans le menu special et choisissez l'option Casting Theater. Vous pourrez ici revoir toutes les cinématiques du jeu en modifiant les personnages à l'écran. Par exemple, vous pourrez remplacer Fortune par Raiden, ou Snake par Vamp !

PERVERSIONS

Lorsque vous jouez avec Snake, pensez à appeler Otacon a chaque fois que vous regarderez un poster de charme en vue à la première personne.

Avec Raiden, vous pouvez regardez les jambes de la fille retenue en otage. Endormez-la grâce à une fléchette et glissez-vous sous la table en face... Lorsque vous escorterez Emme, endormez-le elle aussi et allongez-vous sur elle. Appelez ensuite vos correspondants avec le Codec pour entendre leurs réflexions…

JAUGE DE GRIP

Il y a deux méthodes d'améliorer votre jauge de grip. Soit vous faites une centaine de tractions pour augmenter d'un niveau (maximum niveau 3) soit vous vous lâchez et vous rattrapez à une barrière plus bas une dizaine de fois.

LE MASSACRE DES MOUETTES

Si vous vous sentez l'âme d'un guerrier, vous pouvez vous défouler sur les mouettes qui volent autour de la Grosse Carcasse. Vous subirez alors la colère du Colonel, de Rose et d'une mouette qui viendra éventuellement défendre ses congénères. Si vous regardez en l'air, il se peut aussi que l'une d'elle vous fasse dessus.

UN HOMME À LA MER !

Au tout début du jeu, vous pouvez jeter les gardes à la mer. Assommez-les et transportez-le sur un des côtés du bateau. Snake se chargera de les balancer.

JEU DE QUILLES

Une fois que vous aurez gagné le combinaison optique pour Snake, allez dans l'une des trois calles et ammusez-vous avec les Marines. Faites-en tomber un et observez la réaction en chaîne que cela provoquera.

ETOURDIR LES GARDES

Lorsqu'un garde vous repère, vous verrez un point d'exclamation apparaitre au-dessus de sa tête. tirez sur ce point pour assommer le garde.

SEMER LES GARDES DANS LES ESCALIERS

Si vous êtes poursuivi par des gardes dans un escaliers, utilisez les roulades pour les semer (bouton ⊗ tout en courant).

BATTRE LES METAL GEAR RAY

Commencez par en attirer un au centre de la plate-forme en lui tirant plusieurs fois dessus avec le stinger. Approchez vous de lui et évitez le rayon qu'il crachera en faisant une roulade. Sans perdre de temps, reprenez le stinger et tirez dans la bouche du tank pour lui enlever beaucoup d'énergie. Répètez cette opération plusieurs fois pour en venir à bout. Pensez à évite tous les missiles en faiant des roulades !

RÉCUPÉRER LES DOG TAGS

Glissez-vous discrètement dans le dos d'un garde et passez en vue à la première personne. Dégainez votre arme pour paralyser le garde. Faites en le tour pour vous placer devant lui et visez la tête pour qu'il lâche son Dog Tag. S'il refuse, tirez lui dans un bras ou une jambe. Il comprendra que vous êtes sérieux et y mettra un peu du sien (ne tirez pas avec les flèchettes pour ne pas l'endormir !).

RÉVEILLER LES SOLDATS

Le spray réfrigérant peut vous aider à réveiller les soldats endormis si vous visez leurs visages.

OTACON S'ÉNERVE

Lorsque vous aurez battu Olga, tentez de lui tirer dessus avec une fléchette de M9. Otacon s'énervera pas Codec interposé.

MEI LING

Dans le tanker, sauvegardez dès que vous arrivez dans une nouvelle salle. Au bout d'un moment, les dictons d'Otacon deviendront de plus en plus idiots et vous aurez même droit à une intervention de Mei Ling !

LES CARTONS

Pour se déplacer dans n'importe quel étai de la Shell 1, il suffit de se rendre sous l'Héliport et d'utiliser le tapis roulant qui fait circuler les boîtes. Pour cela, cacher-vous dans un de vos cartons puis montez sur le tapis (en bas à gauche). Suivant le carton que vous utiliserez, vous serez transporté à différents endroits de la Shell 1.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission avec Snake

Cette mission est relativement courte et simple dans tout niveau de difficulté, vous allez prendre les commandes de Snake, à bord du Tanker, et l'objectif est de prendre des photographies du Metal Gear présent dessus afin d'en prouver l'existence.

Après un longue cinématique et une discussion avec Otacon vous voilà sur le pont du Tanker. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc. Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur le pont du Tanker, commencez par le fouiller (n'hésitez pas à passer par dessus certaines caisses bloquant l'accès à des bonus) afin de trouver sur la gauche du navire une ration et un bandage, vous trouverez aussi sur le côté droit du bateau des grenades chaff et un pentazemein. Allez ensuite sur la droite du bateau, gravissez l'escalier métallique et approchez discrètement vers le garde pour le supprimer. Fouillez ce corps, cachez-le puis pénétrez à l'intérieur du bateau en passant par la porte métallique. Commencez par vous sécher (appuyez sur le bouton X de nombreuses fois) car vous êtes tout mouillés et les goutelettes d'eau laissées sur le sol durant votre progression témoigneraient de votre présence dans les lieux. Une fois sec, avancez un peu et ramassez les munitions de M9 sur le côté. Continuez ensuite votre progression, et une vidéo se déclenche. Cette petite séquence vous montre que vous pouvez repérer les garde grâce à leuurs ombres, mais attention car eux aussi peuvent le faire. Avancez donc dans le dos du garde, et endormez-le. Trainez-le ensuite à l'entrée du couloir pour que ses alliés ne le trouvent pas, fouillez-le puis poursuivez votre route le long de ce couloir pour grimper à l'étage supérieur. Avancez un peu le long du nouveau chemin et vous arrivez à proximité d'une caméra. Placez-vous donc dos au mur et avancez afin de passer sans qu'elle vous repère. Poursuivez votre route, prenez les grenades chaff dans le placard, avancez le long du couloir et passez par la petite ouverture dans le mur en rampant afin de trouver une ration. Revenez un peu sur vos pas et gravissez les nouveaux escaliers pour atteindre le pont D.

Avancez vite sur la droite et cachez-vous, car un garde approche dans votre direction. Endormez-le avec votre pistolet, fouillez-le puis cachez le corps avant de poursuivre votre route. Vous recevez alors un message de Otacon et ce dernier vous prévient de la présence de rayons infra-rouges. Avancez donc un peu, endormez le soldat au loin et tirez sur l'extincteur afin de repérer les rayons et de pouvoir éviter le piège. Pour cela rampez simplement afin de passer sous les rayons, puis continuez votre progression et gravissez les nouveaux escaliers. Avancez un peu sur la gauche et vous allez affronter le premier boss du jeu, une forte femme répondant au nom d'Olga. Ce combat ne va toutefois pas vous présenter de réelles difficultés : commencez par vous camoufler derrière des caisses afin d'éviter ses tirs et effectuez de vifs déplacements lattéraux lorsqu'elle approche afin de la toucher avec votre pistolet. Au bout de quelques coups Olga décroche une sorte de bâche afin de vous géner, allez alors sur la gauche de l'écran et tirez en diagonale pour toucher Olga. Le combat se poursuit et Olga utilise un puissant projecteur pour vous repérer, placez-vous donc encore sur la gauche et tirez sur l'ampoule du projecteur afin de le détruire. Puis cachez-vous derrière de nouvelles caisses, et utilisez la même technique que celle employée en début de combat pour en finir avec Olga (prenez tout de même garde au passage aux grenades qu'elles lancent si vous restez trop souvent au même endroit). Une fois Olga vaincue approchez-vous d'elle et fouiller son corps afin d'obtenir divers objets très intéressants comme un USP par exemple. Puis avancez un peu dans cette zone et grimpez le long de l'échelle afin de trouver en haut des lunettes thermiques. Redescendez, allez sur la droite et un garde arrive. Endormez-le, fouillez puis allez prendre la Wet-box. Vous pouvez maintenant faire demi-tour et redescendre au niveau du pont A (attention à la caméra au passage). Allez alors sur la droite, descendez le long des escaliers, et entrez dans la salle des machines.

Avancez donc un peu dans cette salle et prenez les munitions pour l'USP (ne vous souciez pas de l'ombre sur le sol, ce n'est qu'un leurre). Avancez maintenant sur la gauche pour passer dans une nouvelle pièce, et descendez le long du petit escalier. Avancez un peu, cachez-vous et endormez discrètement le garde avant de cacher son corps et de le fouiller. Descendez ensuite au niveau inférieur et débarrassez-vous du garde de la même façon que celle utilisée pour le soldat précédent. Continuez votre route en suivant la même méthode et, une fois en bas, avancez et prenez les munitions, la ration et les grenades. Avancez encore, grimpez le long des escaliers et passez dans la pièce suivante, puis allez vite vous cacher (dans un placard par exemple). Un soldat ne tarde pas à arriver, attendez simplement qu'il passe avant de vous montrer et de poursuivre votre route. Une fois vers la sortie Otacon vous informe de la présence de nouveaux rayons infra-rouges. Utilisez alors vos lunettes thermiques et tirez sur les deux détonateurs sur le sol (un de chaque côté) ainsi que celui en hauteur sur le côté gauche avec votre USP. Prenez ensuite les munitions et continuez votre route. Vous voilà dans un nouveau couloir, avancez tout en éliminant les quelques gardes afin de trouver sur eux muntions et rations, puis franchissez la porte au fond à droite.

Avancez maintenant le long du couloir suivant et une vidéo se déclenche. Vous êtes repérés par divers soldats et allez devoir les éliminer le plus rapidement possible car la zone de combat est étroit et vos ennemis utilisent des grenades. Cachez-vous donc derrière une caisse et effectuez de petits déplacements sur le côté afin d'avoir un ou plusieurs soldats dans votre ligne de mire et de les descendre. Les soldats éliminés une nouvelle vidéo se déclenche et vous allez devoir terminer cette mission à bord du Tanker en un temps limité. Avancez un peu, descendez le long de l'échelle et vous atteignez les calles du bateau. Accroupissez-vous et rampez pour traverser la première calle sans vous faire repérer par les soldats et franchissez la porte située au bout. Traversez la nouvelle calle rampant là encore derrière les

soldats et ouvrez la nouvelle porte au fond pour atteindre la troisième et dernière calle. Vous voilà maintenant dans la salle où se trouve le Metal Gear, vous allez devoir le photographier sous quatre angles différents : avancez un petit peu et prenez une première photo pour avoir le côté droite, puis couchez-vous et rampez pour progresser dans la salle, éliminez le garde et prenez une photo derrière le Metal Gear, au niveau de l'inscription lisible dessus. Rampez encore pour atteindre le côté gauche du robot, et prenez une troisième photo. Avancez ensuite au centre de la pièce sans vous faire repérer (rampez une fois de plus) et prenez une photo de face du Metal Gear. Avancez ensuite pour finir en bas à droite de la pièce et utilisez l'ordinateur pour transmettre les photos à Otacon, mission accomplie, ces photos constitue une preuve indéniable de l'existence d'un Metal Gear, une longue cinématique se déclenche alors, fin de la première mission.

Mission avec Raiden

Cette seconde et dernière mission est nettement plus longue que la précédente mais elle n'est pas tellement plus difficile si ce n'est vers la fin du jeu. Vous allez dans cette mission contrôler Raiden et participer au sauvetage du président, retenu sur une plate-forme pétrolière par des terroristes.

Après un longue cinématique et une discussion avec votre boss vous voilà sur la plate-forme pétrolière. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc. Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur la plate-forme pétrolière infestée de terroristes, la mission peut débuter. Commencez par retourner dans l'eau et vous trouverez les lunettes thermiques, puis ressortez-en et fouillez la salle pour trouver de nombreux bonus dans le décor. Franchissez ensuite la porte, et avancez. Petite vidéo, continuez ensuite votre progression dans la nouvelle salle et approchez-vous de l'ordinateur. Activez-le et utilisez-le, vous pouvez maintenant vous servir de votre radar afin de localiser les portes, et soldats ennemis. Attention toutefois, vous ne pourrez pas vous en servir si vous êtes repérés par des soldats, il vous faudra donc vous cacher et attendre le retour à la normale avant de vous remontrer. Puis cachez-vous dans la salle pour éviter le soldat et attendez que l'ascenseur arrive à votre niveau. Contournez alors le garde pour atteindre l'ascenseur sans vous faire repérer et utilisez-le pour gagner l'étage supérieur. Avancez ensuite, accroupissez-vous et faufilez-vous par l'ouverture dans le grillage en rampant. Avancez un peu et franchissez la porte, et vous voilà dans une nouvelle salle. Approchez-vous un peu du garde et donnez des coups sur le mur afin de l'attirer. Passez alors dans son dos et approchez-vous de l'ordinateur qu'il surveillait. Actionnez donc l'ordinateur puis avancez en haut de l'écran et franchissez la nouvelle porte. Vous voilà sur l'une des passerelles de la plate-forme pétrolière. Une petite séquence se déclenche et vous obtenez des informations concernant la configuration des lieux et les modes de surveillance. Avancez donc le long de la passerelle en vous suspendant lorsque cela est nécessaire afin d'éviter de vous faire repérer par le robot volant. Avancez et entrez dans le nouveau bâtiment. Une vidéo se déclenche alors, avancez un peu et activez simplement le second ordinateur avant de continuer votre progression.

Avancez et passez dans la salle suivante, progressez discrètement et fouillez les lieux pour obtenir divers bonus. Poursuivez maintenant votre route le long de la nouvelle passerelle et vous atteignez le troisième bâtiment de la plate-forme pétrolière après une petite séquence animée. Commencez par explorer les lieux à votre gauche et à votre droite pour obtenir de nouveaux bonus, puis avancez et franchissez la porte pour atteindre la pièce suivante. Avancez, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets dont un bien pratique qui va vous permettre de détecter la présence des bombes que vous allez devoir désamorcer. Avancez donc un peu dans la pièce, utilisez l'ordinateur puis votre capteur pour repérer l'emplacement des explosifs. Prenez donc la direction des toilettes et désamorcez la première bombe

présente en utilisant votre spray obtenu suite à la dernière cinématique. Traversez ensuite le bâtiment et franchissez la porte pour atteindre le nouveau pont. Avancez en vous suspendant afin de ne pas vous faire repérer par le robot de surveillance, et entrez dans le nouveau bâtiment après avoir détruit la caméra présente (il ne semble pas possible d'échapper à son champ de vision pour pénétrer dans le local). Une fois à l'intérieur avancez un peu et débarrassez-vous du garde.
Fouillez son corps, prenez la ration, et cachez-le. Avancez encore un peu et éliminez deux autres gardes afin de vous retrouver seul dans le bâtiment. Activez alors l'ordinateur comme il est coutume et utilisez votre capteur pour localiser une seconde bombe, approchez-vous en et soulevez la petite trappe pour l'atteindre et la désamorcer comme précédemment. Vous pouvez maintenant continuer votre progression et passer dans le bâtiment suivant, le bâtiment E de la plate-forme pétrolière. Une fois à l'intérieur baissez-vous et rampez.

Avancez et allez sur la droite pour atteindre l'ordinateur, activez-le, et prenez la boîte située non loin. Revenez un peu en arrière, et gravissez les escaliers, puis avancez sur le toit du bâtiment. Utilisez alors votre capteur pour détecter le bombe et votre spray pour la rendre impuissante. Fouillez ensuite les alentours pour trouver quelques bonus, puis revenez sur vos pas et descendez le long de l'escalier. Suivez ensuite le passage, entrez dans le bâtiment et prenez le détecteur de mines en bas. Il vous faut maintenant faire demi-tour dans les autres bâtiments afin de désamorcer les bombes restantes. Revenez donc pour commencer au bâtiment B (les bombes à l'intérieur des bâtiments C, D et E doivent être désamorcées), en suivant le même chemin que celui emprunté auparavant (attention aux robots de surveillance) et désamorcez la bombe dans le bâtiment en utilisant la même technique que précédemment. Direction maintenant le premier bâtiment visité, c'est à dire le local A. Dirigez-vous dans la pièce où se trouvent les pompes, éliminez le soldat et longez le mur pour éviter de vous faire repérer par la caméra et descendez le long des escaliers. Avancez ensuite, et accroupissez-vous pour poursuivre votre route. Utilisez votre capteur pour localiser la bombe et désamorcez-la. Fouillez ensuite les alentours pour ramasser une boîte et retournez dans la partie principale de ce bâtiment. Allez alors sur la gauche et utilisez le nouvelle passerelle à l'extérieur pour atteindre le bâtiment F de la plate-forme. Il va vous falloir progresser le long du bâtiment en descendant d'étage en étage mais les gardes sont nombreux, trop nombreux pour échapper à leur vigilance. Essayez donc des les éliminer un par un lorsqu'ils ont le dos tourné, puis arrivé tout en bas de cette zone activez le dernier ordinateur. Revenez ensuite un peu sur vos pas et localisez la bombe afin de la désamorcer. Faites maintenant demi-tour et revenez au premier bâtiment de la plate-forme. Utilisez l'ascenseur tout en haut pour atteindre le sous-sol et avancez dans la nouvelle pièce et désamorcez la bombe placée sous le sous-marin. Faites ensuite demi-tour dans la salle précédente, et un boss vous attend. Inutile d'essayer de le vaincre, c'est sans espoir car il est bien trop puissant. Il va donc vous falloir éviter ses assauts jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche, avancez ensuite en direction du bâtiment F de la plate-forme et poursuivez votre route dans le bâtiment E.

Grimpez alors sur le toit de cet endroit et utilisez votre capteur afin de détecter la bombe et de la désamorcer. Une nouvelle vidéo se déclenche et un combat contre un troisième boss vous attend. Le combat est relativement simple, utilisez une arme classique pour lui tirer dessus et servez-vous de vos outils classiques pour désamorcer les bombes qu'il met en place. Le combat gagné approchez-vous du corps de votre adversaire, tirez-le et désamorcez la bombe maintenant accessible. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets. Retournez donc en bas du bâtiment E et prenez la direction de l'installation F de la plate-forme. Avancez un peu à l'intérieur et utilisez votre carte niveau 2 acquise à l'issue du précédent combat pour atteindre une nouvelle zone et poursuivez votre route dans le nouveau bâtiment. Avancez un peu le long du passage en vous faufilant entre les soldats et vous arrivez dans une salle avec un ascenseur et un ordinateur. Activez ce dernier puis utilisez l'ascenseur afin de gagner un nouvel étage. Avancez encore un peu, vous arrivez alors dans la salle informatique du bâtiment. Allez donc sur la droite, utilisez l'ordinateur puis ramassez les divers objets présents. Revenez ensuite un peu sur vos pas, et utilisez de nouveau l'ascenseur pour gagner l'étage précédent. Une fois à destination avancez sur la droite, et passez dans la zone suivante. Utilisez le nouvel ordinateur, puis menacez le garde qui arrive pour l'approcher du système d'ouverture des portes par contrôle rétinien afin de faire s'ouvrir les portes. Effectuez ensuite la petite séquence de reconnaissance, une nouvelle vidéo se déclenche et vous voilà démasqué et recherché dans tout le complexe. Cachez-vous donc et attendez que la situation se calme, quittez ensuite cette zone pour retourner dans le bâtiment D de la plate-forme pétrolière.

Une fois à l'intérieur grimpez rapidement à l'étage, ouvrez la nouvelle porte et franchissez-la. Avancez donc le long du nouveau pont en désamorçant les dix bombes présentes afin de traverser en toute tranquilité (c'est assez long, mais vraiment simple). Une vidéo se déclenche ensuite, et un nouveau combat vous attend.Utilisez vos nouvelles armes pour

détruire la machine ennemie tout en évitant ses missiles en vous plaçant sur la partie inférieure du pont. Le calme revenu avancez un peu et gagnez le nouveau bâtiment. Suivez alors le chemin longeant le bâtiment en effectuant quelques sauts, neutralisez les gardes au passage, et vous arrivez vers un autre complexe. Longez-le lui aussi en suivant la passerelle et en éliminant les quelques gardes, vous arrivez alors vers un nouveau bâtiment, entrez dedans (attention tout de même au système de surveillance). Utilisez tout d'abord votre système de micro pour écouter la conversation de Olga (hé oui, elle est encore là), puis avancez un peu et descendez le long des escaliers. Une fois en bas avancez encore, activez l'ordinateur puis avancez sur la gauche et en haut pour atteindre un ascenseur, empruntez-le. Vous voici dans un nouvel étage du bâtiment, activez pour commencer l'ordinateur, puis avancez un peu et plongez dans l'eau. Il vous faut maintenant progresser dans l'eau pour atteindre une nouvelle pièce (pensez à reprendre votre respiration au niveau des points d'oxygène) et ramassez une nouvelle arme. Puis faites demi-tour, retournez au niveau de l'ascenseur et dirigez-vous au niveau précédent. Avancez un peu et ramassez des munitions pour votre nouvelle arme de destruction, avancez ensuite au niveau du système d'aération de la pièce, grimpez sur une caisse pour vous mettre à la bonne hauteur et utilisez votre arme afin de tirer un missile. Faites suivre le conduit au missile et il arrive dans la salle où est détenu le président.

Faites-le exploser sur le générateur, puis allez libérer le président. Une vidéo se déclenche, utilisez ensuite de nouveau l'ascenseur pour atteindre l'autre étage et allez dans l'eau. Nagez donc sur la droite, ouvrez la porte et traversez une nouvelle salle pour atteindre une seconde porte, ouvrez-la (attention à votre réserve d'oxygène durant le périple) et vous voilà de retour sur la terre ferme. Un nouveau boss vous attend, tirez-lui dessus dans l'eau et dès qu'il sort afin de bloquer au maximum ses mouvements et vous n'aurez aucun mal à vous en débarrasser. Retournez ensuite dans l'eau et suivez le nouveau passage pour atteindre une salle. Activez l'ordinateur, prenez les bonus et vous allez rencontrer une personne à escorter jusqu'à la sortie du bâtiment. Faites-le en revenant sur vos pas, utilisez l'ascenseur pour regagner l'autre étage, neutralisez les gardes et sortez dehors. Suivez le pont en éliminant tous les systèmes de surveillance, avancez (utilisez le spray pour calmer le feu) et une vidéo se déclenche, vous voilà en possession d'une carte vous permettant d'accèder à de nouveaux endroits. Entrez ensuite dans le bâtiment, avancez et éliminez les soldats. Avancez encore et vous allez devoir couvrir votre amie durant sa traversée en éliminant les ennemis et prenant garde aux explosifs.

Une vidéo se déclenche et le dernier boss ressurgit, tirez-lui quelques salves dans la tête pour l'éliminer définitivement. Nouvelle séquence et vous reprenez les commandes de Raiden dans le bâtiment E de la plate-forme. Avancez et franchissez la porte vous permettant d'accèder au local où se trouve le système de contrôle rétinien, une fois la passerelle franchie. Avancez un peu et utilisez l'ascenseur, vous assistez alors à une cinématique et allez devoir lutter pour votre survie en pressant de nombreuses fois le bouton triangle du pad. Vous reprenez le contrôle de Raiden dans une situation quelque peu cocasse, ramassez les médicaments voisins et franchissez la porte. Avancez, activez l'ordinateur et passez dans la salle suivante. Continuez votre progression, gravissez l'escalier et, nouvelle vidéo et vous allez continuer votre progression avec l'aide d'un allié, avancez donc tout en éliminant les gardes et un nouveau combat contre des Metal Gear vous attend. Déséquilibrez-les en tirant au niveau de leur support, puis attaquez la tête des robots. Nouvelle vidéo, et Solidus essaie encore de vous tuer : appuyez là encore sur le bouton triangle de nombreuses fois (mais plus intensivement que la fois précédente) afin de vous libérer et vous assitez à une nouvelle vidéo. Vous allez maintenant livrer le dernier combat du jeu : contre Solidus.
Utilisez donc votre sabre, et déplacez-vous continuellement autour de lui pour éviter ses assauts et ainsi contre-attaquer. Au bout de quelques coups le combat prend une autre tournure car votre ennemi devient beaucoup plus rapide. Effectuez maintenant des roulades pour éviter ses attaques et frappez dès que Solidus relâche sa garde (après avoir attaqué par exemple) pour l'éliminer. Admirez maintenant la séquence de fin, ce fut court mais merveilleux.

ROSE VOUS LARGUE

Dans la scène où vous devez écouter le coeur des otages, endormez le garde et frappez les otages jusqu'à les assommer. Le général vous insultera et Rose vous larguera.

PRENDRE UNE PHOTO DE REVOLVER OCELOT

Vers la fin du Tanker, prenez le conduit qui mène du Hold 2 au Hold 3. Vous serez alors sous Metal Gear Ray. Prenez l'autre conduit sur la droite et montez à l'échelle. Sortez rapidement l'appareil photo et visez la patte gauche de Metal Gear. Vous verrez alors Revolver Ocelot pendant un très court instant. Si vous prenez une photo et que vous la montrez à Otacon, vous aurez droit à un drôle de commentaire.

UNE LEÇON DE MORALE

Lorsque vous serez dans le zone C, rendez-vous aux toilettes des hommes et récupérez la revue dans la première cabine. Contactez alors le colonel ou Rose qui vous feront la morale. rose refusera même de sauvegarder pendant un petit moment.

DES DIAPOSITIVES PLUS COQUINES

Dans la cale n°2 du tanker, trafiquez plusieurs fois les projecteurs. Au bout d'un moment, une image plus jolie que celle du colonel apparaitra.

LES PHOTOS MARRANTES

Prenez des photos de Olga pour entendre un commentaire de Otacon.

Lorsque Snake doit prendre des photos du Metal Gear, visez le colonel pour entendre Otacon.

Prenez des photos de tous les posters de charme que vous verrez pour avoir une remarque d'Otacon.

RAIDEN SE FÂCHE

Quand vous aurez retrouvé Emma, rendez-vous dans les zones innondées et contactez Snake. Otacon va vous répondre et vous dira ce que Snake pense de vous. Raiden s'énervera alors avant qu'Otacon ne lui apprenne que Snake entend tout.

DÉBLOQUER LE LÉGENDAIRE SOLID SNAKE (MGS1)

Terminez le jeu à 100% avec Snake, Plskin, Tuxedo Snake, Raiden,Ninja Raiden et X Raiden.

JOUER AVEC IROKOY PLISKIN

Terminez 50% des VR missions avec Snake.

EPIER LES PENSÉES D'EMMA

Lors de la phase de sniper en extérieur, attendez qu'Emma passe derrière la colonne et utilisez le D.C.Micro dans sa direction pour entendre ce qu'elle pense de Raiden.

JOUER AU DOMINO AVEC LES GARDES

Dans le tanker, lorsque vous devez prendre des photos du Metal Gear, endormez un garde avec le M9 et donnez lui des coups de poing. S'il tombe sur un autre garde, ce dernier retombera sur un autre en provoquant une réaction en chaîne.

SNAKE ET RAIDEN AIMENT LES JOLIES FILLES

Lorsque vous êtes face à un casier avec un poster, appuyez 1 ou 2 secondes sur L1 : votre personnage embrassera le poster.

TOUS LES PERSONNAGES (MISSIONS VR)

Entrez le nom **UUDDLRLRBA** comme nom de fichier lorsque vous créez une nouvelle partie. Ceci équivaut aux initiales du code légendaire de Konami en version anglaise (Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A). Vous pouvez aussi ne pas mettre de nom du tout, le fichier sera alors nommé "?" et tout le contenu du mode VR Missions sera débloqué.

Metal Gear Solid 3 : Snake Eater

© Konami 2005

LES PEINTURES

Vert : Terminez le mode Duel et obtenez le meilleur score en Normal.
Kabuki : Après avoir rencontré Eva derrière la cascade de Tikhogornyj, ressortez de la chute d'eau et repérez le petit lac en face de vous dans lequel se trouve un poisson. Regardez dans le coin nord-est du lac pour trouver le maquillage.
Oyama : A l'extérieur du labo de Graniny Gorki, allez du côté ouest puis vers le nord pour trouver une zone herbeuse près du bâtiment principal. Vous y trouverez un trou dans le mur qui mène à un conduit où se trouve le maquillage.
Neige : Allez au sud de Balshaya Past Base. Empruntez le tunnel à gauche de la tourelle pour trouver le maquillage sous le premier pont de bois.
Zombie : A Rassvet (et pendant l'opération Snake Eater), allez derrière le bâtiment où vous avez rencontré Sokolov et Eva, et cherchez près des deux tonneaux.
Tsuchinoko : Plasez des pièges à souris dans une forêt, sauvegardez puis rechargez pour fouiller vos pièges. Vous y trouverez peut-être la souris Tsuchinoko. S'il n'y a rien, faites un Reset et rechargez votre partie. Elle finira par apparaître, mais ça peut être aussi bien très rapide que très très longs (plusieurs heures).

CINÉMATIQUES INTERACTIVES

Appuyez sur le bouton R1 pendant les cinématiques pour pouvoir modifier les angles de caméra. Vous pourrez parois contrôler la vue avec le stick gauche. Appuyez sur ⊗ pour passer la séquence et sur △ pour zoomer.

FRÉQUENCES DE RADIO

140.01 - Salty Catfish / 66 Boys
140.52 - Rock Me Baby / 66 Boys
141.24 - Sea Breeze / Sergei Mantis
142.94 - Pillow Talk / Starry.K
144.06 - Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry
147.08 - Surfing Guitar / 66 Boys
147.59 - Sailor / Starry.K
149.53 - Don't Be Afraid / Rika Muranaka

FRÉQUENCES D'ANNULATION DES ALERTES

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet d'annuler l'alerte. La fréquence en question étant variable, voici une liste non exhaustive de celles que vous trouverez :

140.61
141.45
141.53
141.98
142.48
142.79
144.40
144.61
144.87
146.67
147.11
148.04

FRÉQUENCES DE SOIN

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet de récupérer de la vie. La fréquence en question étant variable, voici une liste de toutes celles que vous trouverez :

141.85
142.09
143.32
144.86
145.83
146.65
148.39
148.96

SE FAIRE PASSER POUR MORT

Lorsque vous affrontez "The Sorrow", appelez n'importe qui par codec. Ils penseront que vous êtes mort et continueront à parler comme si vous aviez péri.

CAUCHEMAR DE SNAKE

Sauvegardez votre partie tout de suite après avoir été capturé par Groznyj Grad. N'écrasez pas ce fichier et chargez-le pour pouvoir jouer au mini-jeu "Cauchemar de Snake" (ou Guy Savage).

LES MASQUES SECRETS

Raiden : Lorsqu'on vous demande si vous aimez Metal Gear Solid au début du jeu, choisissez "j'aime MGS2".
Singe : Obtenez les 5 meilleurs scores au mini-jeu "Snake vs Ape", ou terminez le jeu.

LES TITRES HONORIFIQUES

A la fin du jeu, un titre vous sera décerné en fonction de vos performances. Pour obtenir le titre le plus élevé, vous devez respecter les conditions suivantes :
-Terminer le jeu en moins de 5 heures.
-Sauvegarder moins de 25 fois.
-Ne jamais utiliser l'option Continuer.
-Ne jamais passer en phase d'alerte.
-Ne tuer aucun ennemi.
-Ne pas encaisser plus de 20 blessures sérieuses.
-Subir des dommages inférieurs à 5 barres de vie.
-Ne pas utiliser de médicament de vie.
-Ne pas utiliser d'objet spécial (peinture "infini", camouflage optique", EZ Gun)

SNAKE SE SENT MAL

Ouvrez le menu Guérir dans le visualiseur de survie et faites tourner Snake une dizaine de fois sur lui-même pour le voir vomir lorsque vous reviendrez au jeu. Cette astuce peut vous servir pour quitter la cellule de la prison, le garde ouvrira la porte pour voir ce qui se passe.

LES EFFETS DU TEMPS

Sachez que le temps continue à passer dans MGS 3 même lorsque vous ne jouez pas. La nourriture se décompose à partir de 1 à 3 jours, mais en contrepartie, l'énergie de Snake remonte au fil des heures. Vous pouvez même avancer l'horloge interne de la console pour accélérer le processus.

RALENTIR LA PERTE D'ENDURANCE

Lorsque vous commencez le jeu, choisissez l'option "J'aime MGS 1" pour que votre jauge d'endurance descende moins rapidement. De plus, Snake n'aura plus sa barbe lors de la séquence d'introduction.

AFFRONTEMENTS CONTRE LES BOSS

- Le premier boss : Ocelot

Commencez par vous cacher derrière le bloc de roche sur votre gauche et cachez-vous le plus souvent lorsque ce dernier tire. Visez le plus souvent la tête d'Ocelot pour lui infliger un maximum de dégâts et ce après qu'il ait rechargé ses revolvers. Pensez également à récupérer les munitions éparpillées dans la zone d'affrontement.

- Le second boss : The Pain

Pour toucher cet ami des insectes, attendez qu'il ne soit plus protégé par ses frelons et tirez-lui dessus. Faites très attention, car il vous enverra plusieurs groupes de frelons qui jetteront des grenades. Sautez dans l'eau pour ne pas perdre de la vie. A noter qu'il sera armé d'une mitrailleuse, dès que vous la verrez, sautez immédiatement dans l'eau. Ensuite, une fois que vous l'aurez bien blessé, il utilisera une nouvelle technique et vous enverra des balles-frelons qui laissent une trainée rouge derrière eux. Pensez également à récupérer les minutions éparpillées dans la zone d'affrontement.

- Le troisième boss : The Fear

Ce boss, d'une souplesse prodigieuse, utilise une arbalète pour vous embrocher. Si vous vous faites toucher par une flèche, pensez à la retirer pour arréter le saignement. Utilisez vos lunettes thermiques et regardez dans les arbres pour localiser sa position. Une fois repéré, utilisez votre mitraillette ou pistolet pour en venir à bout. Pensez également à récupérer les minutions et soins éparpillés dans la zone d'affrontement.

- Le quatrième boss : The End

Repérez le vieux bonhomme à l'aide du microphone, tirez-lui dessus. Lorsqu'il se déplace, utilisez vos lunettes thermiques pour repérer ses traces de pas. Si vous vous faites toucher par ses balles, soignez-vous et mangez un morceau car ces dernières grignotent votre jauge de résistance. Vous pouvez aussi modifier l'horloge interne de la console pour reprendre le jeu 8 jours plus tard (ni moins ni plus) pour voir The End mourir de vieillesse. Si vous attendez entre 3 à 7 jours, vous assisterez à une scène où Snake se fait battre par The End. Si vous avez du mal à repérer la position de The End, affichez la carte et faites le code **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** , pour le localiser grâce au point rouge.

- Le cinquième boss : The Fury

Ce dernier possède un tempérament ardent et brûle tout sur son passage grâce à son lance-flamme. Ce boss est très simple à battre contrairement aux autres. Prenez votre AK47 pour le combattre. Collez-vous contre un mur, et celui-ci se placera pratiquement toujours aux extrémités des corridors. Vous n'aurez qu'à lui vider vos chargeurs de AK47 pour voir sa vie baisser. N'oubliez pas de bouger pour ne pas vous faire brûler vif.

- Le sixième boss : The Sorrow

Tout au long de votre marche, cette âme en peine vous montrera les spectres de vos victimes. Evitez-les. Une fois arrivé au bout de ce long périple, vous mourrez et assisterez à l'écran fatidique du Game Over. Appuyez alors

rapidement sur L2 et utilisez votre pilule du réveil.

- Le septième boss : Volgin

Pour battre cette pile électrique russe, n'utilisez pas vos armes à feu immédiatement. Repérez un tuyau au-dessus de Volgin et tirez pour l'arroser d'eau. Une fois affaibli, approchez-vous de lui et projetez-le au sol. Il ne vous reste plus qu'à l'arroser à votre tour mais de balles. Dans la 2e partie du combat contre Volgin, répétez la séquence de combat correspondant à la première partie et vous en viendrez à bout.

- Le huitième boss : Shagohod

Vous serez sur le Side-car avec Eva, armez-vous d'une mitraillette et tout au long de votre fuite à travers la base tuez les ennemis pour qu'Eva puisse continuer sa progression. Vous serez sur la piste de décollage. Pendant que d'autres ennemis vous poursuivront avec leurs motos, le Shagohod fera son apparition et vous poursuivra accompagné de motards ennemis. Vous voici au pont ferroviaire et Eva aura posé auparavant des charges de C3. Armez-vous de votre sniper et tirez sur celles-cis lorsque le Shagohod sera sur le pont. Ensuite vous serez prêt pour le combat direct contre le Shagohod. Armez-vous de votre lance-roquettes et visez les chenilles pour que celui-ci s'immobilise quelques instants. Profitez-en pour tirer dans le Cockpit. Une fois immobilisé, Volgin sortira de celui-ci et vous combattra pour son ultime combat. Tirez dans les chenilles et armez-vous de votre fusil de sniper pour tirer sur Volgin. Répétez cette opération jusqu'à ce que Volgin meurt. Le Shagohod explosera par la même occasion.

- Boss final : The Boss

Tout d'abord pour affronter la très charismatique et ravissante The Boss changez de camouflage. Optez pour celui de mouche et le visage Oyama. Ensuite équipez-vous de vos lunettes thermiques et du fusil de sniper et accroupissez-vous dans les herbes blanches qui vous feront un meilleur camouflage. Dès que The Boss sera à votre recherche, videz les chargeurs de votre sniper pour la tuer ou essayez-vous aux techniques CQC. Plutôt simple comme combat ! Après quelques cinématiques dignes du septième art, vous aurez droit à un petit combat bonus contre l'un des boss du jeu mais nous vous laissons le découvrir.

Les grenouilles Kerotan

Sous forme de jouets, elle remplace le challenge des dog tags de Metal Gear Solid 2. Dans le jeu vous en trouverez 64, dissimulées un peu partout. Si vous arrivez à toucher chaque grenouille vous obtiendrez le camouflage optique. Vous trouverez ci-dessous les 64 emplacements.

Mission Vertueuse :

1)Dremuchij Sud : Dès le départ, sur votre droite prenez le versant. Sur votre gauche, la grenouille sera visible sur un rebord.
2)Dremuchij Marais : Après avoir passé les marais, sur votre droite dans les herbes, la grenouille se trouve sur un rebord.
3)Dremuchij Nord : Dès le départ, sur votre droite sur des bouts de bois mort vous trouverez la grenouille.
4)Dolinovodno : Celle-ci se trouve sur le poteau de gauche.
5)Rassvet : Dans l'usine désaffectée, regardez la grille d'aération et vous verrez la grenouille.

Opération Snake Eater :

6)Dremuchij Est : Sur le côté gauche, vous trouverez plusieurs rondins de bois, vous trouverez la grenouille sous ceux-ci.
7)Dremuchij Nord : Trouvez le tronc composé de lierre, grimpez à celui-ci et sur votre gauche la grenouille se trouvera

sur un rebord.
8)Dremuchij Marais : Allez sur l'îlot du milieu, au Nord vous trouverez la grenouille
9)Dremuchij Sud : Dès le départ, sur le côté gauche vous trouverez un passage. La grenouille se trouve sur un rebord appuyez sur R1 pour la voir.
10)Dolinovodno : A l'extrémité du pont, regardez au sommet de celui-ci vous verrez la grenouille.
11)Rassvet : Sous les escaliers la grenouille se trouve.
12)Chyomij Prud : La grenouille se trouve sous l'eau, allez au nord du secteur puis cherchez un arbre gris vous n'aurez plus qu'a plonger pour la trouver.
13)Bolshaya Past Sud : Avancez à la barrière électrique où le grillage est arraché, prenez sur votre droite la grenouille se trouve dans un tronc.
14)Base de Bolshaya Past : Allez dans le bâtiment principal, trouvez le dortoir. La grenouille se trouve sous un lit.
15)Crevasse de Bolshaya Past : Pendant le combat contre Ocelot, courrez sur votre droite sur le mur, regardez à l'aide de R1 et vous verrez la grenouille.
16)Grotte de Chyomaya Pschera : Allez aux cascades, une torche se trouve, allez en face de celle-ci, rampez et passez par un trou. Vous arriverez dans une salle rampez à nouveau et vous trouverez un trou, la grenouille se trouve dans celui-ci.
17)Grotte de Chyomaya Pschera : Un îlot se trouve au sud, montez sur les rochers et regardez en l'air vous trouverez la grenouille sur le rebord de la lumière.
18)Entrée de Chyomaya Pschera : Au milieu de cette aire, une grotte se trouve sur votre gauche. Rentrez en marchant et au regardez au dessus de vous, vous trouverez la grenouille.
19)Ponizovje Sud : La grenouille se trouve sur la terre ferme, celle-ci est légèrement caché par un rocher, une fois plus proche appuyez sur R1 pour la voir.
20)Ponizovje ouest : Allez au Nord-Ouest de la rivière sur le portail vous trouverez la grenouille.
21)Ponizovje entrepôt extérieur : 2 bateaux se trouvent sur le port, près de la porte rouge sur votre droite, regardez légèrement à droite et vous verrez la grenouille.
22)Ponizovje entrepôt : Montez sur les cartons et en regardant légèrement en l'air près du côté droit des escaliers vous apercevrez la grenouille.
23)Graniny Gorky Sud : La grenouille se trouve au Nord sur une branche d'arbre.
24)Graniny Gorky Sud aboratoire extérieur : Passez la barrière électrique vous trouverez un trou dans un mur, n'y allez pas et derrière vous se trouve la grenouille.
25)Graniny Gorky Sud à l'intérieur des murs : Près de la porte rouge avant de rentrer dans le labo, sur votre droite sur une fenêtre vous trouverez la grenouille.
26)Graniny Gorky laboratoire 1F : Trouvez une rangée de casiers, en haut d'un casier vous trouverez une grenouille.
27)Graniny Gorky laboratoire B1 Ouest : Allez dans les sous-sols, dans l'une des chambres qui disposent d'une télévision, vous trouverez la grenouille dans la chambre.
28)Graniny Gorky laboratoire Est : Allez dans les cellules du sous-sol celle-ci se trouve dans la dernière.
29)Svyatogernyj Sud : Une fois dans la forêt, retournez vous et regardez à la première personne en l'air vous trouverez la grenouille sur un rebord.
30)Svyatogernyj Ouest : Avancez jusqu'à trouver un arbre creux à même le sol, vous trouverez la grenouille sur celui-ci.
31)Svyatogernyj Est : Allez dans la cabane et trouvez une chambre où les lits sont superposés, vous trouverez la grenouille près d'une fenêtre.
32)Sokrovenno Sud : Vous trouverez la grenouille à l'ouest près d'un bâtiment, longez celui-ci et derrière le bâtiment vous trouverez celle-ci.
33)Sokrovenno Ouest : Couchez-vous et suivez la rivière en descendant, vous trouverez la grenouille près d'un rocher.
34)Sokrovenno Nord : Mettez vous près du tronc creux, qui se trouve au sud, vous trouverez la grenouille au sud en regardant le sol.
35)Tunnel de Krasnogorje : Avancez où les chauves-souris se trouvent et retournez vous à un moment donné vous trouverez la grenouille dans un coin.
36)Refuge de montagne de Krasnogorje : Prenez votre SVD et avancé au bord de la montagne, Zoomé et au bord de celle-ci vous verrez la grenouille.
37)Montagne de Krasnogorje : La grenouille se trouve au bord du toit sur la cabane.
38)Sommet de la montagne de Krasnogorje : Allez près du canon de DCA qui se trouve à l'entrée, mettez vous de dos à la falaise et prenez votre SVD vous verrez la grenouille au loin.
39)Ruine au sommet de la montagne de Krasnogorje : La grenouille se trouve sur la tour radio, utilisez votre SVD pour la voir.

40)Ruine au sommet de la montagne de Krasnogorje : La grenouille se trouve au-dessus du lit.
41)Tunnel souterrain de Groznyj Grad : Pendant que vous êtes en plein combat contre The Furry, allez vers le Sud et utilisez votre sniper, vous verrez la grenouille sur un tuyau.
42)Groznyj Grad Sud Ouest : Allez au bunker Ouest, vous aurez 2 bunkers côte à côté, entre ceux-ci vous trouverez la grenouille.
43)Groznyj Grad Sud Est : Avancez au nord pour dépasser les tanks, près des escaliers vous trouverez la grenouille en haut de ceux-ci.
44)Salle de torture de Groznyj Grad : Vous trouverez la grenouille sous les bureaux.
45)Groznyj Grad Nord Ouest : La grenouille se trouve sur les marches entre une tour et l'aile Ouest du bâtiment.
46)Groznyj Grad Nord Est : Dans les tunnels souterrains, arrivé dans une impasse, vous trouverez la grenouille derrière la grille.
47)Laboratoire d'arme de Groznyj Grad : Vous trouverez la grenouille sur la bibliothèque.
48)Laboratoire d´arme de Groznyj Grad Couloir de l´aile ouest : Regardez à travers la fenetre, vous trouverez la grenouille sur la sirène.
49)Tikhogornyj : Suivez la rivière en descendant, vous trouverez la grenouille sous un arbre.
50)Tikhogornyj Derrière la cascade : Allez près de l'échelle et vous trouverez la grenouille en regardant en l'air près de tuyau.
51)Laboratoire d´armes de Groznyj Grad : Regardez à l'Ouest du Shagohod, sur le sol, entre les ordinateurs vous trouverez la grenouille.
52)Laboratoire d´arme de Groznyj Grad : Pendant le combat contre Volgin, regardez au Sud-Ouest sur les tuyaux, vous trouverez la grenouille.
53)Groznyj Grad : Vous êtes en moto, sur le lampadaire ou le garde se trouve, prenez votre Sniper et tirez au dessus du projecteur.
54)Piste de Décollage au Sud de Groznyj Grad : Vous êtes en moto, et près d'un chariot élévateur, vous trouverez une grenouille.
55)Piste de Décollage au Sud de Groznyj Grad : Vous trouverez la grenouille près d'un panneau, près des avions.
56)Piste de Décollage au Sud de Groznyj Grad : Celle-ci se trouve sur un des panneaux.
57)Pont ferroviaire de Groznyj Grad : Vous verrez la grenouille sur un des axes du pont en prenant votre sniper.
58)Pont ferroviaire de Groznyj Grad Nord : La grenouille se trouve près d'une cabane rouge et blanche.
59)Pont ferroviaire de Groznyj Grad Nord : Vous trouverez la grenouille en levant la tête à la première personne sur une tour.
60)Lazorevo Sud : Vous trouverez la grenouille sur un tronc d'arbre à droite. Celui-ci se trouve devant un rocher.
61)Lazorevo Nord : Celui-ci se trouve près d'un rocher sur votre gauche.
62)Zaozyorje Ouest : Vous trouverez la grenouille dans une crevasse qui se trouve près du vide.
63)Zaozyorje Est : Un arbre se trouve près d'une intersection, la grenouille se trouve près de celui-ci.
64)Rokobok Bereg : Vous trouverez la grenouille pendant le combat contre The Boss au Sud.

Les Serpents légendaires :

Il y a 3 serpents légendaires Solidus, Liquidius et Snake, ceux-ci sont dans les herbes durant le combat contre The Boss.
Ils vous permettront d'obtenir l'EZ Gun si vous les capturez avant.

LES CAMOUFLAGES

Animal : Battez Ocelot.
Banane : Obtenez le meilleur score sur tous les niveaux du mode Serpent contre Singes.
Guerre Froide : Battez Volgen.
DPM : Terminez le mode "Special" avec les meilleurs scores, ou téléchargez-le via l'OST "MGS 3 : First Bite".
Feu : Battez The Fury. Ce camouflage est insensible aux flammes.
Mouches : Allez au 2ème étage du labo de Grainy Gorki, dans la salle de bain. Cassez la dernière porte d'un coup de

pied pour le trouver. Ce camouflage attire les mouches.
GA-KO : Dans le premier marais, au nord de l'usine de Sokolov (fouillez l'eau peu profonde de la zone nord-est). Ce camouflage permet de repérer les grenouilles Kirotan en appuyant sur Start pour ouvrir l'écran de survie puis en appuyant sur ⊗ pour en sortir. Le son vous permettra de savoir si vous être proche ou éloigné des grenouilles.
Grenade : Téléchargez-le depuis le site officiel. Ce camouflage vous donne des grenades illimitées.
Frelon : Battez The Pain.
Momie : Téléchargez-le depuis le site officiel. Ce camouflage diminue les dommages reçus.
Mousse : Approchez de The End, et lorsqu'il vous touche, ouvrez la carte depuis l'écran de survie et allez furtivement au point rouge qui indique l'emplacement de The End. Visez-le avec le fusil pour le voir se coucher. Visez-le encore deux ou trois fois pour obtenir le camouflage.
Serpent : Battez The Boss.
Furtif : Après avoir reçu l'équipement des mains d'Eva sous la cascade, revenez au casier où vous aviez placé le Major Raidenkov. Lorsque vous ouvrirez le casier, vous trouverez la tenue de camouflage. Vous pouvez la combiner avec le masque.
Ouvrier : Depuis le camouflage furtif, allez deux salles plus bas pour trouver cette tenue d'ouvrier. Elle vous permet de poser le C3 sans être reconnu, mais n'utilisez pas le masque.
Araignée : Battez The Fear. Ce camouflage augmente votre pourcentage de 75 à 80 mais en contrepartie il draine votre endurance.
Esprit : Terminez le jeu. C'est le camouflage de The Sorrow. Votre endurance diminue à chaque fois que vous tuez un ennemi.
Ruse : Vous l'aurez si vous trouvez et tirez sur toutes les grenouilles du jeu.
Smoking : Terminez le jeu.

LES CLASSEMENTS DE FIN

Terminez le jeu en respectant certaines conditions pour obtenir le rang désiré.

Aigle : terminez le jeu en Extrême en moins de 5 heures.

Alligator : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Araignée : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Autruche : terminez le jeu en Extrême en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en sauvegardant plus de 100 fois, en mangeant plus 31 repas et en plus de 30 heures.

Baleine : terminez le jeu en Extrême et en tuant plus de 300 victimes.

Caméléon : terminez le jeu en Special sans utiliser de Continues, avec aucune Alerte, sans tuer personne et sans utiliser de Trousse de Soins.

Cerf : terminez le jeu en normal en sauvegardant plus de 100 fois.

Chacal : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Chat : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en sauvegardant plus de 100 fois.

Chauve-souris : terminez le jeu en Normal sans aucune Alerte.

Chien de Chasse : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Chouette : terminez le jeu en Extrême sans aucune Alerte.

Cochon : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en mangeant plus de 31 repas.

Coudou : terminez le jeu en Special en capturant toutes les espèces animales et végétales, les plantes curatives et tous les items.

Crocodile : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Diable de Tasmanie : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Doberman Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, en activant 1 seule Alerte, en ne tuant personne, en utilisant moins de 3 Trousses de Soins, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures 15 minutes.

Doberman Hard : terminez le jeu en Hard sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de
Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Doberman Normal : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois et sans utiliser de Continues.

Dragon de Komodo : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Ecureuil Volant : terminez le jeu en Very Easy ou Easy sans aucune Alerte.

Eléphant : terminez le jeu en Normal en mangeant plus de 31 repas.

Epagneul Easy : terminez le jeu en Easy sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epagneul Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, avec moins de 2 Alertes, en ne tuant personne, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epagneul Hard : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, avec moins d 1 Alerte, en ne tuant personne, en utilisant moins de 3 Trousses de Soins, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures 15 minutes.

Epagneul Normal : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epervier : terminez le jeu en normal en moins de 5 heures.

Faucon : terminez le jeu en Hard en moins de 5 heures.

Furet : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Grenouille : terminez le jeu en Special en tuant les 64 Grenouilles Kerotan.

Hirondelle : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en moins de 5 heures.

Hippopotame : terminez le jeu en Extrême en sauvegardant plus de 100 fois.

Hyène : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Iguane : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins 40 Continues, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Jaguar : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Koala : terminez le jeu Very Easy ou Easy en jouant plus de 30 heures.

Lapin : terminez le jeu en Hard, en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas, en sauvegardant plus de 100 fois et en 30 heures.

Léopard : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Mille-pattes : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 1 à 1000 victimes.

Mammouth : terminez le jeu en Hard en tuant plus de 300 êtres humains.

Panda Géant : terminez le jeu en Extrême en jouant plus de 30 heures.

Panthère : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Paresseux : terminez le jeu en Hard en 30 heures.

Pigeon : terminez le jeu en Special en ne tuant personne.

Piranha : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en tuant plus de 300 victimes.

Poulet : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en utilisant plus de 60 Continues, en sauvegardant plus de 100 fois, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas et en jouant plus de 30 heures.

Puma : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Ragondin : terminez le jeu en Normal avec plus de 30 heures de jeu.

Renard Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Renard Hard : terminez le jeu en Hard sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Requin : terminez le jeu en Normal et en tuant plus de 300 victimes.

Roussette : terminez le jeu en Hard sans aucune Alerte.

Sangsue : terminez le jeu en Special avec une Sangsue sur vous.

Scorpion : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Souris : terminez le jeu en Normal en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas, en sauvegardant plus de 100 fois et en plus de 30 heures.

Tarantule : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Tsuchinoko : terminez le jeu en Special en capturant un Tsuchinoko vivant.

Vache : terminez le jeu en Special en activant plus de 300 Alertes.

Zèbre : terminez le jeu en Hard en sauvegardant plus de 100 fois.

EVITEZ LE COMBAT CONTRE THE END

Il existe un moyen d'éliminer The End bien avant le moment où vous êtes censé l'affronter. Lorsque vous êtes à l'entrepôt de Ponizovje, vous assistez à une scène où The End est ramené à l'intérieur du bâtiment dans son fauteuil roulant. Vous pouvez alors en profiter pour éliminer le garde qui pousse le fauteuil avec le SVD en tirant sur les barils explosifs. Vous aurez alors quelques secondes pour tuer The End avant qu'il ne disparaisse, mais planquez-vous pour éviter la contre-attaque qui suit.

LE CODE LÉGENDAIRE DE KONAMI

On retrouve dans MGS 3 le fameux code utilisé depuis plus de 10 ans par Konami dans bon nombre de ses jeux. Le code est le suivant :
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ,

Vous pouvez l'utiliser à deux endroits :
1. Avant la séquence d'intro, au moment où le logo Konami s'affiche. Vous verrez alors les noms des créateurs du générique au lieu des noms des développeurs du jeu.
2. Lors du combat contre The End, allez dans le sous-menu pour visualiser la carte et faites le code pour qu'un point rouge vous indique la position de The End. Très pratique.

BONUS DE FIN POUR LA VERSION PAL

En terminant le jeu sur la version européenne, vous débloquerez un mode Extrême européen, un mode Duel et un mode Demo Theatre. Lorsque vous aurez débloqué toutes les séquences du mode Demo Theatre, vous aurez droit au "Peep Show" qui montre Eva en sous-vêtements.

L'arme ultime

Pour obtenir le Patriot, l'arme de The Boss, vous devez terminer le jeu. Sachez toutefois que si vous l'utilisez pendant le jeu, ça baissera votre rang final.

Arme "Single Action Army"

Voici ce que vous devez faire pour pouvoir recommencer le jeu avec cette arme. Durant la dernière scène avec Ocelot, vous devez choisir l'arme de droite. Il vous tirera dessus à blanc et vous remettra l'arme. Si vous choisissez celle de gauche, vous lui tirerez dessus et lui rendrez l'arme.

Le smoking

Obtenu en terminant le jeu.

L'appareil photo

Vous l'aurez en recommançant le jeu si vous l'aviez trouvé lors de votre partie précédente.

EZ Gun

C'est l'arme offerte en mode Très Facile. Pour l'obtenir autrement, vous devez ramasser un exemplaire de chaque plante et animal du jeu.

Peinture "Infini"

Terminez le jeu avec le titre de Caméléon (voir l'astuce sur les titres), Kerotan ou le plus haut titre qui correspond à votre niveau de difficulté. Cette peinture vous donne des munitions illimitées (sauf en Très Facile).

CONTRÔLER LA SCÈNE D'INTRODUCTION

L3 : modifie la langue des textes.
R1 : entendre une femme murmurer "Snake Eater".
Stick droit : envol des oiseaux et parachutistes.
Stick gauche : modifie la direction des crédits.
Croix directionnelle : des points apparaissent.
R3 et stick droit : contrôle la forme qui traverse l'écran.

CONTRÔLER L'ÉCRAN TITRE

L3 : modifie la couleur de l'arrière-plan.
R1 ou R2 : modifie la vitesse.
L1 : avancer la silouhette noire.
L2 : change la couleur de la silouhette noire.
R3 : modifie la couleur de l'écran.
△ : fond noir.

PARADOXE TEMPOREL

Lorsque vous mourez, attendez sur l'écran du Game Over jusqu'à ce que les lettres forment les mots "Time Paradox". Ceci arrive aussi si Eva, Revolver Ocelot ou Sokolov meurent.

L'OST ET L'ADAPTATEUR RÉSEAU

Si vous bénéficiez de l'adaptateur réseau, vous pouvez vous connecter pour télécharger les camouflages Momie et Grenade.
Si vous possédez la bande originale du jeu, vous pourrez obtenir le camouflage Désert Australien.
Si vous possédez le maxi single de la chanson Snake Eater, vous pourrez obtenir le camouflage Tigre du Désert et la peinture Marron.

S'ÉVADER DE LA CELLULE

Il existe plusieurs moyens de s'évader de la cellule de prison.

1. Entrez la fréquence 144.75 sur le codec (vue grace à The Sorrow en faisant R1 lors de la cinématique ou derrière la photo de famille de Johnny Sasaki). La porte s'ouvrira automatiquement.

2. Avalez la pilule de mort simulée pour que le garde ouvre la porte, puis prenez la pilule de réveil.

3. Lorsque le garde (Johnny Sasaki) vous envoie de la nourriture, renvoyez-la lui à travers les barreaux. Au bout de trois fois, il viendra discuter avec lui, vous montrera une photo (derrière laquelle se trouve le numéro de la fréquence précédente) et un cigare vaporisateur qui vous permettra de l'endormir.

4. Affichez le visualisateur de survie et faites tourner Snake dix fois pour qu'il se mette à vomir, ce qui obligera le garde à ouvrir la porte.

PAS ENVIE D'ESCORTER EVA ?

Après le combat contre Volgin, vous devrez vous enfuir avec Eva dans la forêt, mais celle-ci est lente et affamée. Si vous n'avez pas envie de supporter ça, vous n'avez qu'à l'assommer pour la traîner directement jusqu'à la sortie.

L'ART DU CAMOUFLAGE

Le camouflage tient une place très importante dans le soft. Dès le départ, vous disposez de plusieurs tenues dont leur discrétion dépendra des lieux arpentés. En effet, un indicateur en haut, à droite de l'écran vous montrera constamment l'efficacité de votre tenue en terrain ennemi. Pensez donc à changer de vêtements aussi souvent que cela s'avérera nécessaire afin d'échapper au maximum à la vigilance des gardes.

DENRÉES ALIMENTAIRES ET MÉDECINE

Tout au long de votre périple, vous serez amené à vous soigner de nombreuses fois. Vous accéderez à ce menu en appuyant sur start et en sélectionnant "guérir". Se soigner est indispensable à la survie de notre héros, tout comme se nourrir. Si sa barre d'endurance arrive à néant, il meurt. A vous donc de la maintenir à son maximum afin que ce dernier soit plus performant et apte à récupérer de la vie rapidement. Si toutefois vous laissez Snake souffrir, sa santé se détériorera progressivement et vous ne pourrez récupérer de la vie.

TABLEAU DES SOINS

Voici la liste des éléments médicaux à employer suivant la blessure à traiter.

Blessure par balle : couteau + pansement + désinfectant + styptique
Empoisonnement : sérum
Flèches empoisonnées : couteau + désinfectant + styptique
Os fracturé : pansement + attelle
Flèches anesthésiantes : couteau
Coupure profonde : désinfectant + pansement + nec. Sut. + styptique
Brûlure : pansement + onguent

BON À SAVOIR

- Neutralisez un Boss en utilisant uniquement le MK22 (pistolet tranquillisant) et vous obtiendrez son costume perso en bonus.
- Pour affamer vos ennemis des zones qui suivent, détruisez les stocks de nourriture avec du TNT dès que vous en trouverez.
- Même chose concernant les stocks de munitions. Les détruire prive vos ennemis de précieuses recharges.
- Tirez sur les bombonnes des hommes armés de lance-flammes pour vous en débarrasser à la seconde.
- Capturez des serpents et vous pourrez vous en servir comme arme pour les balancer sur les ennemis.

- Si vous êtes en possession de denrées alimentaires périmées, balancez-les vers les ennemis pour que ceux-ci s'empoisonnent. Et oui c'est crétin un ennemi !

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Une fois la longue et passionnante intro passée (comptez une bonne demi-heure ;)), commencez par aller récupérer le sac à dos sur les branchages. Pour cela empruntez le sentier bordé par les deux façades rocheuses, et laissez-vous tomber plus bas. Grimpez à l'arbre grâce à la touche action, puis attrapez le sac de survie en vous balançant sur la branche. Continuez votre route vers le nouveau sentier.

MARAIS DE DREMUCHIJ
Progressez dans les hautes herbes jusqu'aux alligators occupés à faire trempette dans la vase. Traversez celle-ci rapidement afin d'éviter tout enlisement et de rejoindre la berge opposée. Pour cela votre seul moyen est de contourner le marais par la gauche afin d'utiliser les morceaux de terrain solide. Prenez garde aux animaux aux dents longues et usez de vos roulades pour ne pas finir en casse-dalle. Continuez par le nord.

DREMUCHIJ NORD
Vous ne tarderez pas à rencontrer vos premiers ennemis humains, des soldats beaucoup mieux équipés que notre pauvre Snake. C'est l'heure de se refaire une beauté. Changez votre camouflage et optez pour celui aux rayures de tigre concernant l'uniforme et la peinture forêt pour le visage (vous atteindrez ainsi 85% d'efficacité). Avancez furtivement vers les hommes en rampant dans l'herbe haute. Si jamais vous veniez à vous faire repérer par l'ennemi, glissez-vous sous une souche non loin afin de vous faire oublier. Il est également conseillé d'attendre que les niveaux d'alerte et de prudence redescendent à zéro avant de reprendre votre route. En chemin, prenez la grenade dans le tronc d'arbre mort.

DOLINOVODNO
Arrivé vers le passage du pont, longez la falaise par la gauche, puis approchez du pont, tirez sur un fruit afin d'attirer l'attention des gardes un moment. Profitez de ce relâchement pour emprunter le passage au-dessus du vide, puis laissez-vous tomber de celui-ci pour que Snake se raccroche. Progressez ensuite de cette façon jusqu'à la bordure opposée. Vous trouverez un fusil d'assaut, sous l'extrémité du pont. Enfoncez-vous pour finir sur la gauche.

RASSVET
Passez discrètement par la gauche et propulsez le garde au pays des rêves à l'aide d'une fléchette bien envoyée. Gagnez l'usine en ruine et montez les escaliers rouillés afin de récupérer quelques items. Enfoncez-vous dans les ruines et vous ne tarderez pas à trouver une porte, ouvrez-la (il ne faut alors pas être en mode alerte) !
Une fois la petite fête terminée, revenez en arrière afin de retrouver le scientifique apeuré.
Au réveil, il vous faut soigner Snake. Commencez par désinfecter les plaies, puis par coudre. Usez ensuite de pansements. Déplacez-vous sur les zones touchées pour avoir un aperçu des soins à apporter.

DREMUCHIJ EST
Faites le plein de denrées alimentaires puis progressez vers le Nord.

DREMUCHIJ NORD
Avancez jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. Après la petite leçon donnée par Boss fuyez les lieux au plus vite.

DOLINOVODNO
Avancez jusqu'au pont, prenez garde au soldat, puis traversez le gouffre afin de rejoindre le pont suivant.

RASSVET

Entrez dans l'usine désaffectée pour enclencher la cinématique et n'oubliez surtout pas la touche R1 dans celle-ci ;) ! Une fois encerclé, débarrassez la zone de toute présence ennemie puis partez à l'arrière du bâtiment (vous pouvez récupérer le masque zombie dans l'usine si cela vous tente ainsi que les lunettes thermiques). Poursuivez par le portail à présent ouvert, n'oubliez pas de mettre la main sur l'insecticide au passage.

CHYORNYJ PRUD
Piquer une tête dans le marais étant la seule solution envisageable, donnez de votre personne et traversez l'eau à la nage. A petites brasses, évitez de nager trop près des crocos puis n'oubliez pas de vous débarrasser des sangsues à l'aide du cigare, une fois la berge opposée atteinte. Prenez garde au piège en frôlant les parois aux extrémités.

Partie 2

BOLSHAYA PAST SUD
Passez sous les barbelés (attention haute tension !), puis progressez lentement car la zone demeure piégée de mines et leurs explosions ne ferait qu'ameuter les gardes. Poursuivez jusqu'aux marécages, puis longez la muraille de terre afin de mettre la main sur l'uniforme éclats. Continuez à nouveau vers l'avant pour rejoindre la prochaine étape.

BASE DE BOLSHAYA PAST
Méfiez-vous du garde dissimulé près du grillage, puis rampez sous le pont de fortune afin d'ajouter à votre inventaire le camouflage visage neige. Investissez discrètement la base, et vous aurez ainsi la possibilité de voir votre inventaire se remplir honorablement. Sachez qu'il vous est également possible de prendre poste aux commandes de la mitrailleuse pour nettoyer plus rapidement les lieux (attention à l'angle de vision qui ne peut couvrir 360 degrés). Dans tous les cas, ne partez pas sans avoir exploré à fond les environs car les items trouvées seront plus qu'utiles pour la suite. L'uniforme eau se trouve sur le toit de la première bâtisse, la sortie elle, est vers le Nord.

CREVASSE DE BOLSHAYA PAST
Et oui cela devait tôt ou tard arriver, vous voilà confronté au premier boss du jeu, un vilain méchant accroc aux westerns. Très bon tireur mais pas vraiment futé, celui-ci ne devrait pas trop vous donner de fil à retordre. N'oubliez pas de vous parer de votre camouflage le plus efficace. Des grenades paralysantes sont à disposition sur la cime de l'arbre envahi par les lierres. Pas mal de munitions se trouvent dissimulées dans les herbes et quelques lapins peuvent vous servir de casse-croûte si vous avez la dalle. Le moyen le plus efficace pour le battre est de rester caché lors de ses petites colères puis de lui tirer dessus lors de ses très jouissives "pauses recharge". Prenez tout de même garde aux soldats derrière-vous pouvant tirer à tout moment.

BRANCHE DE LA GROTTE DE CHYORNAYA PESCHERA
Vous voilà plongé dans les ténèbres, enfermé dans des grottes humides et visqueuses. Prenez le temps d'explorer les lieux afin de trouver le AK-47, la batterie, et les quelques munitions. Allumez un bon cigare pour y voir plus clair ou alors, mettez la main sur une torche non loin (je ne vous cache pas que la torche est rudement plus efficace). Glissez-vous sous l'étroite crevasse pour accéder à des items de médecine et plongez dans le court tunnel sous l'eau afin de dégoter une ration. Arrivé aux petites cascades, cherchez la faille vers le bas, puis faufilez-vous dans l'ouverture. Vous déboucherez alors au-dessus des chutes d'eau. Continuez tout droit en prenant soin de ramasser les items afin de poursuivre votre progression dans la grotte.

GROTTE DE CHYORNAYA PESHERA
Avancez de deux pas puis prenez directement sur votre droite. Au bout de l'étroit passage vous attend le M37, le radical fusil à pompe, ainsi que l'uniforme neige si vous poursuivez en rampant sous la roche. Faites le tour de la grotte et avancez vers la lumière pour finir. Gaffe aux piqûres de frelon !

THE PAIN
Deuxième boss du jeu et non des moindre l'incroyable The Pain et ses frelons savants ! Capable de contrôler ces insectes aux dards affûtés, il vous faudra user de ruses et de patience pour en venir à bout. Sautez dans l'eau lorsque la menace ailée se fait trop forte. Puis armez-vous d'un gros calibre afin d'infliger de gros dégâts rapidement à votre ennemi. Lorsque son énergie aura baissée de moitié, celui-ci vous enverra ses frelons les plus redoutables (pensez à vous soigner dès que vous êtes touché). Une fois encore, essayer d'en finir au plus vite avec ce gêneur, en s'armant du fusil à pompe par exemple, et plongez dès que cela s'avère nécessaire. Si The Pain venait à se dédoubler, enfilez vos

lunettes thermiques pour faire la part des choses. Enfin, sachez qu'il ne sert à rien de tirer sur l'ennemi lorsque celui-ci est entouré de ses amis les insectes. Patientez jusqu'à ce que ceux-ci aillent faire un tour avant de faire feu.

ENTREE DE LA GROTTE DE CHYORNAYA PESCHERA
Avancez le long du couloir de pierre, puis enfoncez-vous dans la deuxième partie de la grotte. Ramassez les munitions tout en prenant garde aux mines, avancez prudemment près des gouffres et vous serez très vite sorti d'affaire !

Partie 3

PONIZOVJE SUD
Dans le lagon, évitez de patauger dans le niveau d'eau. Préférez la nage pour rejoindre rapidement la fin de la zone et ainsi passer outre la garde volante.

ENTREPOT DE PONIZOVJE : EXTERIEUR
Débarrassez-vous discrètement des gardes puis récupérez le fusil sniper dans le petit entrepôt. Glissez-vous par l'entrée du bâtiment afin de gagner l'intérieur de l'entrepôt.

ENTREPOT DE PONIZOVJE
Infiltrez-vous discrètement jusqu'en haut du bâtiment, tous en récupérant les petit paquets gentiment semés sur votre passage. Sachez également que vous avez la possibilité de faire sauter le stock de nourriture avec du TNT, les ennemis rencontrés dans les zones suivantes seront alors affamés et donc moins puissants.

GRANINY GORKI SUD
Avancez dans les bois sombres et regardez où vous mettez les pieds car de nombreux pièges sont dissimulés sous la faune. Enfilez vos lunettes thermiques pour y voir plus clair.

LABO DE GRANINY GORKI
Avancez jusqu'à la barrière électrique et dirigez-vous vers l'ouest où une ouverture vous permettra de ramper de l'autre coté de la palissade. De nombreux ennemis vous attendent alors. Neutralisez-les à votre propre convenance puis allez frapper à la porte située plus à l'est avant de vous planquer derrière les caisses. Attaquez-le par derrière et pénétrez à l'intérieur des murs. Endossez votre costume de scientifique afin d'être conduit directement à l'intérieur du labo. Dans la prison, maîtrisez le garde puis visitez les cellules pour mettre la main sur quelques items. Examinez la salle du gardien pour vous en mettre encore plein les poches puis sortez vers le haut. Montez le long des escalators et gagnez l'extérieur. Passez par les conduits pour trouver un nouveau masque. Revenez sur vos pas, puis prenez la deuxième rampe d'escalier. Une fois l'aile ouest atteinte, conduisez-vous le plus normalement du monde pour éviter d'éveiller les soupçons des gardes. Evitez également de croiser un collègue scientifique, sans quoi vous serez immédiatement repéré. Il vous sera ainsi possible de mener tranquillement votre petite inspection et trouver quantité d'items agréables : cigarettes soporifiques, camouflage chocolat, une revue, un mouchoir anesthésiant... Après la salle informatique, prenez la porte blanche pour rencontrer le directeur accroc à la bibine. Rebroussez chemin jusqu'à la porte rouge gracieusement indiquée par le soviétique. En chemin, vous rencontrerez une vieille connaissance.

THE FEAR
Equipez-vous des lunettes thermiques afin de localiser votre ennemi ainsi que les nombreux pièges disposés dans la zone de bataille. N'oubliez pas de vous soigner régulièrement car vous subirez de nombreux empoisonnements au cours du combat. The Fear dispose d'un superbe camouflage le rendant quasiment invisible (je vous rappelle que cet avantageux camouflage vous appartiendra si vous le terrassez à l'aide du MK22). Affaiblissez-le jusqu'à ce que celui-ci, tiraillé par la faim, finisse par descendre de son arbre. Infligez-lui un maximum de dégâts à ce moment-là ! Une fois l'ennemi vaincu, continuez vers l'entrepôt décrit précédemment.

ENTREPOT DE PONIZOVJE
Pénétrez dans les lieux et trouvez la fameuse porte rouge. Franchissez-la, puis montez le long des escaliers.

SVYATOGORNYJ SUD
Profitez de la tranquillité des lieux pour faire le plein de denrées alimentaires. Fruits, lapins, petits cui-cui innocents... Il y en aura pour tous les goûts !

SVYATOGORNYJ OUEST
Le territoire étant parsemé de pièges et terriblement bien gardé, progressez prudemment vers le sud.

Partie 4

THE END
Terrasser The End se révèle être d'une gageure extrême. Constamment en fuite, remarquablement bien dissimulé dans la faune, papy fait de la résistance, et c'est peu dire ! Sachez toutefois qu'il existe un petit baraquement vers Sokrovenno Nord où plein de munitions ainsi qu'un fusil sniper (le SVD) vous attendent. Au cas où, ça pourrait vous être utile. La technique pour le vaincre consiste à se balader constamment dans la zone et à attendre qu'il vous tire comme un lapin. Passez alors de suite par le menu et jetez un coup d'œil sur la carte. L'ennemi apparaîtra d'un point rouge. Entamez alors une course poursuite et si par bonheur vous l'aperceviez (c'est tout le mal que je vous souhaite) ne le lâchez plus et maintenez la gâchette enfoncée. Dès qu'il vous tire dessus, endossez vos lunettes thermiques. Une fois repéré, usez plutôt de vos gros calibres (fusil à pompe, fusil à pompe, fusil à pompe !). Trois, quatre coups bien placés et place aux jeunes ! Une fois papy enterré, partez rejoindre l'endroit montré dans la cinématique.

TUNNEL DE KRASNOGORJE
Avancez tout droit et prenez la grande, longue et interminable échelle. Patientez en écoutant la fille chanter. Gare aux crampes du pouce, l'ascension est vraiment incroyablement longue ! Enfin arrivé ? Sortez de la tour.

REFUGE DE MONTAGNE DE KRASNOGORJE
Avancez vaillamment en longeant la falaise. Arrivé sur le coté, (juste avant frôlez la roche et vous trouverez une cachette à munitions) évitez de vous faire repérer par l'ennemi qui lancerait alors un hélicoptère, ma foi bien gênant, à vos trousses. Arrivé à proximité des bunkers, fouillez le premier pour trouver le lance-roquettes puis enfoncez-vous dans le passage aménagé dans la roche un peu plus loin. Arrivé au sommet, poursuivez votre périple vers le haut, tout en longeant la tranchée afin de parvenir jusqu'aux ruines. Vous papoterez alors avec la belle Eva et vous repartirez avec votre lot d'informations. Revenez alors sur vos pas et progressez furtivement dans la tranchée jusqu'à la porte rouge et verrouillée.

TUNNEL SOUTERRAIN DE GROZNYJ GRAD
Descendez les escaliers puis progressez le long du tunnel. Faites le plein de munitions car ça va chauffer... ;)

THE FURY
The Fury est un inconditionnel de l'allumette, armé d'un lance-flammes plus que dissuasif, apprêtez-vous à jouer au chat et à la souris au travers d'une atmosphère torride. La technique consiste à repérer votre ennemi discrètement, à lui décocher un tir bien placé, puis à prendre la fuite afin d'échapper à sa "chaude colère". Prenez garde, car une fois son niveau de vie usé de moitié, le pyromane deviendra deux fois plus sadique qu'il ne l'était déjà. Notez que poser du TNT ou des mines un peu partout et attendre que l'ennemi passe à coté pour tout faire péter peut se révéler tout aussi payant que la méthode décrite précédemment. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle et grimpez pour sortir.

GROZNYJ GRAD
Enfoncez-vous vers la gauche et poursuivez vers le nord. Avancez discrètement car de nombreux soldats montent la garde. Trouvez la porte orange pour vous y engouffrer. Prenez alors directement à droite en longeant le grand hangar. Activez le détecteur de mouvement, puis faufilez-vous encore plus vers le nord. Trouvez la porte et entrez-y.

LABORATOIRE D'ARMES DE GROZNYJ GRAD
Enfilez votre joli costume de scientifique puis dirigez-vous vers la gauche. Empruntez le couloir gris à droite, et pénétrez dans la remise à nouveau, située un peu plus à droite. Ramassez l'arme scorpion ainsi que les autres items. Il vous faudra ensuite trouver le major Ivan. Commencez par neutraliser tous les gardes et scientifiques des lieux grâce aux fléchettes anesthésiantes ou à l'aide des cigarettes soporifiques, puis identifiez le major afin de le traîner jusque dans le coin détente et de lui dérober son uniforme (le coin détente se trouve à l'étage, tout à fait à gauche, derrière les grands panneaux rouges). Endossez alors son uniforme d'officier, ainsi que le masque aux cheveux longs et blonds. Passant inaperçu, n'hésitez pas à fouiller la zone, histoire de dégoter quelques items bien utiles. Poursuivez par la porte de gauche, toujours dans le coin détente. Marchez le long du couloir et gagnez l'entrée surveillée par les deux gardes pour enclencher la cinématique lourde en révélations.

EN CELLULE
Une fois au trou, emparez-vous de la fourchette et commencez par soigner les blessures de ce pauvre Snake, la fourchette faisant alors office de couteau.
Mangez le rat aux allures plus qu'appétissantes, mais rejetez ce que vous donne le garde par l'ouverture dans la grille de la cellule. Après avoir répété l'opération 3 fois de suite, vous récupérerez vos cigarettes soporifiques et pourrez ainsi neutraliser le garde. Utilisez ensuite votre radio (select) et appelez la fréquence 144.75 pour déverrouiller la porte. Fouillez les deux, trois pièces des environs afin de subtiliser l'appareil photo, puis sortez par le couloir gauche. En vous dirigeant toujours vers l'ouest, vous trouvez une brêche à même le sol. Faufilez-vous à l'intérieur de celle-ci. Prenez de suite à gauche, et poursuivez par la porte menant au nord-ouest. Enfoncez-vous encore plus vers le nord et approchez des gros containers, une issue souterraine vous attend alors.

Partie 5

EGOUTS DE GROZNYJ GRAD
Descendez les escaliers puis suivez le cheminement des égouts. Rampez dans les passages étroits pour poursuivre. Progressez ainsi, tout en évitant les chiens (les endormir grâce aux cigarettes se révèle être un moyen particulièrement efficace) jusqu'à la sortie du tunnel qui n'est pas bien loin.

THE SORROW
Vous voilà à présent face à un spectre. Inutile de tenter quoi que ce soit à l'aide de vos balles, le bougre étant déjà mort, vous ne l'atteindrez pas. Progressez le long du ruisseau en slalomant entre les spectres. Planquez vous sous l'eau ou esquivez sur le coté, lorsque le boss lance une onde de choc. Toutes vos victimes se présentant devant vous, plus vous aurez tué, plus la route sera longue. Arrivé en fin de trajet, Sorrow vous tuera, utilisez alors la pilule de réveil en passant par le menu défilant (L2), lorsque vous tomberez sur l'écran du Game over. Sachez que vous pouvez toutefois éviter de perdre trop de temps en vous noyant dans l'eau et en utilisant la pilule de réveil juste après, toujours avec la touche L2. Faites alors une croix sur l'uniforme du Boss.

TIKHOGORNYJ
Vous voilà lâché en pleine forêt, pratiquement démuni. Passez par le sentier derrière la butte à droite puis traversez la rivière à l'aide du pont en travers. Poursuivez par le cours d'eau et contournez une nouvelle fois l'obstacle par la droite afin de pouvoir continuer votre route. Avancez vers la cascade et passez derrière pour récupérer tous vos équipements.

TIKHOGORNYJ : DERRIERE LA CASCADE
Avancez le long du tunnel puis prenez la porte orange juste avant d'emprunter l'échelle.
Vous voilà de retour à Groznyj. Retournez dans le bâtiment où vous aviez usurpé l'identité de Raikov. Pour cela, dirigez vous vers l'est. Montez directement à l'espace détente et passez par l'issue à gauche. Revenez à l'espace détente et ouvrez tous les casiers afin de mettre la main sur l'uniforme de maintenance et la tenue furtive. Revenez à nouveau sur vos pas et prenez immédiatement la porte du haut. Descendez afin d'atteindre le grand hangar. N'oubliez pas de revêtir votre tenue de mécano, puis trouvez les quatre containers (2 sur les cotés et 2 dans le fond) afin de placer les explosifs. Durant cette mission, prenez garde à ne pas vous faire repérer sinon vous ne pourrez utiliser le C3.

VOLGIN
Ce boss contrôlant l'électricité, peut aisément se créer des barrières protectrices afin se rendre invulnérable aux balles. Il vous faudra donc profiter de certains créneaux bien précis pour l'attaquer. Epuisez son stock de tension et attaquez-le lorsqu'il se recharge près des bornes. Ou bien tournez autour de lui avec une arme type mitrailleuse, pour tenter de l'attaquer par derrière. Lors de ses attaques, esquivez latéralement et n'hésitez pas à réaliser quelques roulades. Enfin il existe certaines astuces pour vous faciliter la tâche. Revêtir le masque de son amant pour qu'il ressente un certain blocage lors de ses attaques, ou même tirer sur les conduits d'eau pour le survolter. Enfin privilégier le fusil à pompe lors de ce combat se révélera payant.

Partie 6

EN FUITE AVEC EVA
Maintenez la touche R1 et flinguez tout ce qui bouge. Ignorez le Shagohod et débarrassez vous plutôt des sentinelles qui tenteront de vous barrer la route. Vos munitions sont dans ce tableau infinies, profitez-en et sortez une arme de type

mitrailleuse. Ces quelques phases de shoot sont relativement faciles et carrément jouissives. Amusez-vous bien !

LE SHAGOHOD

Lorsque le Shagohod devient trop collant, sortez le lance-roquettes et visez les chenilles. Au niveau du pont, basculez en mode sniper et visez les charges explosives pour tout faire sauter. Lors de l'affrontement final avec la machine de guerre, visez les chenilles pour bloquer son avancée, puis patientez jusqu'à ce qu'Eva pivote derrière son dos afin de lui décocher un tir bien placé. Utilisez uniquement le lance-roquettes et réitérez l'opération autant que nécessaire. Soyez patient et utilisez le viseur pour plus de précision (L1).

Volgin ne s'avouera pas vaincu facilement, une fois après avoir stoppé la machine, il remettra ça grâce à ces pouvoirs. Pendant qu'Eva attirera son attention, armez-vous du lance-roquettes et à nouveau, visez ses chenilles. Le véhicule stoppé, épaulez le fusil sniper et tentez de viser directement la tête de Volgin. Sa barre de santé devrait alors connaître une chute conséquente. A chaque fois que vous parviendrez à le toucher, toute son attention sera retenue par votre petite personne. Esquivez alors du mieux que vous le pouvez ses nombreuses attaques en attendant qu'il daigne en revenir à Eva. Répétez l'opération précédente jusqu'à en avoir fini avec lui. Prenez tout de même gare au vide, n'approchez pas trop des bordures ! Autre technique tout aussi efficace mais légèrement plus dangereuse : attirer son attention et évitez ses attaques en passant au-dessous du véhicule lorsque celui-ci vous fonce dessus. Volgin ne saura alors plus où donner de la tête et il vous sera possible de lui tirer dessus par derrière.

LAZOREVO

Une fois de plus vous voilà poursuivi par l'ennemi. Fort heureusement, la belle Eva vous escorte sur sa grosse bécane, vous laissant shooter comme bon vous semble. Usez des grenades et des mitrailleuses pour plus d'efficacité. Dans les bois, les machines volantes viendront vous chercher des noises, tirez directement sur les pilotes pour en finir avec eux. Plus loin, Eva vous demandera de dégager la route, canardez alors la souche mise en travers afin d'éviter la collision.

ZAOZYORJE OUEST

Commencez par vous guérir puis apportez des soins à votre amie (ou l'inverse si vous êtes d'une galanterie prévenante). Faites le plein de munitions (hou là ça sent le bon gros boss non ?) et jetez un coup d'œil sur la carte. Un point de rendez-vous sera dessiné, vous devez-vous y rendre. Anesthésiez Eva (une bonne occasion d'en apprendre un peu plus sur les mœurs de la belle, vous verrez !) et portez-la jusqu'à destination. Tuez tous ceux qui oseront se mettre au travers de votre chemin.

ZAOZYORJE EST

Donnez de la nourriture à Eva (si ce n'est pas déjà fait) en passant par le menu traditionnel, puis reprenez votre route vers le deuxième point de ralliement, toujours en adoptant la même technique, à savoir l'anesthésie de votre douce et tendre. Aidez Eva à grimper cette deuxième butte pour en finir avec ce boulet !

THE BOSS

Enfin le voilà, le tout dernier affrontement du jeu. Vous affrontez votre mentor mais le temps est également de la partie, car vous devrez en finir avec elle avant 10 minutes, sans quoi vous serez anéanti sous une pluie de missiles. La technique est simple pour venir à bout de votre opposant. Privilégiez dans un premier temps le corps à corps et faites-la chuter à même le sol. Lorsque c'est elle qui prend l'initiative de vous attaquer, appuyez sur rond dès que le point d'exclamation apparaît au dessus de la tête de Snake. Lorsque vous cherchez à faire chuter votre adversaire, désélectionnez l'arme en cours pour ne pas vous la faire dérober. Cela étant, sortez un gros calibre dès que The Boss s'affale en arrière et visez de préférence la tête. Evitez de l'attaquer au corps à corps juste après. Esquivez ses tirs un moment puis réitérez l'opération autant de fois que cela s'avèrera nécessaire.

CODE SECRET POUR METAL GEAR ACID

Lorsque vous entrez dans l'Aile Est du Laboratoire d'Armes de Groznyj Grad, vous pouvez apercevoir un garde au deuxième étage. Interrogez-le et demandez-lui le code pour Metal Gear Acid. Il vous répondra bien gentiment : XMEIGHT

Metal Gear Solid 3 Subsistence

© Konami 2006

CAUCHEMAR DE SNAKE

Sauvegardez votre partie tout de suite après avoir été capturé par Groznyj Grad. N'écrasez pas ce fichier et chargez-le pour pouvoir jouer au mini-jeu "Cauchemar de Snake" (ou Guy Savage).

AFFRONTEMENTS CONTRE LES BOSS

- Le premier boss : Ocelot

Commencez par vous cacher derrière le bloc de roche sur votre gauche et cachez-vous le plus souvent lorsque ce dernier tire. Visez le plus souvent la tête d'Ocelot pour lui infliger un maximum de dégâts et ce après qu'il ait rechargé ses revolvers. Pensez également à récupérer les munitions éparpillées dans la zone d'affrontement.

- Le second boss : The Pain

Pour toucher cet ami des insectes, attendez qu'il ne soit plus protégé par ses frelons et tirez-lui dessus. Faites très attention, car il vous enverra plusieurs groupes de frelons qui jetteront des grenades. Sautez dans l'eau pour ne pas perdre de la vie. A noter qu'il sera armé d'une mitrailleuse, dès que vous la verrez, sautez immédiatement dans l'eau. Ensuite, une fois que vous l'aurez bien blessé, il utilisera une nouvelle technique et vous enverra des balles-frelons qui laissent une trainée rouge derrière eux. Pensez également à récupérer les minutions éparpillées dans la zone d'affrontement.

- Le troisième boss : The Fear

Ce boss, d'une souplesse prodigieuse, utilise une arbalète pour vous embrocher. Si vous vous faites toucher par une flèche, pensez à la retirer pour arréter le saignement. Utilisez vos lunettes thermiques et regardez dans les arbres pour localiser sa position. Une fois repéré, utilisez votre mitraillette ou pistolet pour en venir à bout. Pensez également à récupérer les minutions et soins éparpillés dans la zone d'affrontement.

- Le quatrième boss : The End

Repérez le vieux bonhomme à l'aide du microphone, tirez-lui dessus. Lorsqu'il se déplace, utilisez vos lunettes thermiques pour repérer ses traces de pas. Si vous vous faites toucher par ses balles, soignez-vous et mangez un morceau car ces dernières grignotent votre jauge de résistance. Vous pouvez aussi modifier l'horloge interne de la console pour reprendre le jeu 8 jours plus tard (ni moins ni plus) pour voir The End mourir de vieillesse. Si vous attendez entre 3 à 7 jours, vous assisterez à une scène où Snake se fait battre par The End. Si vous avez du mal à repérer la position de The End, affichez la carte et faites le code **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** , pour le localiser grâce au point rouge.

- Le cinquième boss : The Fury

Ce dernier possède un tempérament ardent et brûle tout sur son passage grâce à son lance-flamme. Ce boss est très

simple à battre contrairement aux autres. Prenez votre AK47 pour le combattre. Collez-vous contre un mur, et celui-ci se placera pratiquement toujours aux extrémités des corridors. Vous n'aurez qu'à lui vider vos chargeurs de AK47 pour voir sa vie baisser. N'oubliez pas de bouger pour ne pas vous faire brûler vif.

- Le sixième boss : The Sorrow

Tout au long de votre marche, cette âme en peine vous montrera les spectres de vos victimes. Evitez-les. Une fois arrivé au bout de ce long périple, vous mourrez et assisterez à l'écran fatidique du Game Over. Appuyez alors rapidement sur L2 et utilisez votre pilule du réveil.

- Le septième boss : Volgin

Pour battre cette pile électrique russe, n'utilisez pas vos armes à feu immédiatement. Repérez un tuyau au-dessus de Volgin et tirez pour l'arroser d'eau. Une fois affaibli, approchez-vous de lui et projetez-le au sol. Il ne vous reste plus qu'à l'arroser à votre tour mais de balles. Dans la 2e partie du combat contre Volgin, répétez la séquence de combat correspondant à la première partie et vous en viendrez à bout.

- Le huitième boss : Shagohod

Vous serez sur le Side-car avec Eva, armez-vous d'une mitraillette et tout au long de votre fuite à travers la base tuez les ennemis pour qu'Eva puisse continuer sa progression. Vous serez sur la piste de décollage. Pendant que d'autres ennemis vous poursuivront avec leurs motos, le Shagohod fera son apparition et vous poursuivra accompagné de motards ennemis. Vous voici au pont ferroviaire et Eva aura posé auparavant des charges de C3. Armez-vous de votre sniper et tirez sur celles-cis lorsque le Shagohod sera sur le pont. Ensuite vous serez prêt pour le combat direct contre le Shagohod. Armez-vous de votre lance-roquettes et visez les chenilles pour que celui-ci s'immobilise quelques instants. Profitez-en pour tirer dans le Cockpit. Une fois immobilisé, Volgin sortira de celui-ci et vous combattra pour son ultime combat. Tirez dans les chenilles et armez-vous de votre fusil de sniper pour tirer sur Volgin. Répétez cette opération jusqu'à ce que Volgin meurt. Le Shagohod explosera par la même occasion.

- Boss final : The Boss

Tout d'abord pour affronter la très charismatique et ravissante The Boss changez de camouflage. Optez pour celui de mouche et le visage Oyama. Ensuite équipez-vous de vos lunettes thermiques et du fusil de sniper et accroupissez-vous dans les herbes blanches qui vous feront un meilleur camouflage. Dès que The Boss sera à votre recherche, videz les chargeurs de votre sniper pour la tuer ou essayez-vous aux techniques CQC. Plutôt simple comme combat ! Après quelques cinématiques dignes du septième art, vous aurez droit à un petit combat bonus contre l'un des boss du jeu mais nous vous laissons le découvrir.

Les grenouilles Kerotan

Sous forme de jouets, elle remplace le challenge des dog tags de Metal Gear Solid 2. Dans le jeu vous en trouverez 64, dissimulées un peu partout. Si vous arrivez à toucher chaque grenouille vous obtiendrez le camouflage optique. Vous trouverez ci-dessous les 64 emplacements.

Mission Vertueuse :

1)Dremuchij Sud : Dès le départ, sur votre droite prenez le versant. Sur votre gauche, la grenouille sera visible sur un rebord.
2)Dremuchij Marais : Après avoir passé les marais, sur votre droite dans les herbes, la grenouille se trouve sur un rebord.
3)Dremuchij Nord : Dès le départ, sur votre droite sur des bouts de bois mort vous trouverez la grenouille.
4)Dolinovodno : Celle-ci se trouve sur le poteau de gauche.

5)Rassvet : Dans l'usine désaffectée, regardez la grille d'aération et vous verrez la grenouille.

Opération Snake Eater :

6)Dremuchij Est : Sur le côté gauche, vous trouverez plusieurs rondins de bois, vous trouverez la grenouille sous ceux-ci.
7)Dremuchij Nord : Trouvez le tronc composé de lierre, grimpez à celui-ci et sur votre gauche la grenouille se trouvera sur un rebord.
8)Dremuchij Marais : Allez sur l'îlot du milieu, au Nord vous trouverez la grenouille
9)Dremuchij Sud : Dès le départ, sur le côté gauche vous trouverez un passage. La grenouille se trouve sur un rebord appuyez sur R1 pour la voir.
10)Dolinovodno : A l'extrémité du pont, regardez au sommet de celui-ci vous verrez la grenouille.
11)Rassvet : Sous les escaliers la grenouille se trouve.
12)Chyomij Prud : La grenouille se trouve sous l'eau, allez au nord du secteur puis cherchez un arbre gris vous n'aurez plus qu'a plonger pour la trouver.
13)Bolshaya Past Sud : Avancez à la barrière électrique où le grillage est arraché, prenez sur votre droite la grenouille se trouve dans un tronc.
14)Base de Bolshaya Past : Allez dans le bâtiment principal, trouvez le dortoir. La grenouille se trouve sous un lit.
15)Crevasse de Bolshaya Past : Pendant le combat contre Ocelot, courrez sur votre droite sur le mur, regardez à l'aide de R1 et vous verrez la grenouille.
16)Grotte de Chyomaya Pschera : Allez aux cascades, une torche se trouve, allez en face de celle-ci, rampez et passez par un trou. Vous arriverez dans une salle rampez à nouveau et vous trouverez un trou, la grenouille se trouve dans celui-ci.
17)Grotte de Chyomaya Pschera : Un îlot se trouve au sud, montez sur les rochers et regardez en l'air vous trouverez la grenouille sur le rebord de la lumière.
18)Entrée de Chyomaya Pschera : Au milieu de cette aire, une grotte se trouve sur votre gauche. Rentrez en marchant et au regardez au dessus de vous, vous trouverez la grenouille.
19)Ponizovje Sud : La grenouille se trouve sur la terre ferme, celle-ci est légèrement caché par un rocher, une fois plus proche appuyez sur R1 pour la voir.
20)Ponizovje ouest : Allez au Nord-Ouest de la rivière sur le portail vous trouverez la grenouille.
21)Ponizovje entrepôt extérieur : 2 bateaux se trouvent sur le port, près de la porte rouge sur votre droite, regardez légèrement à droite et vous verrez la grenouille.
22)Ponizovje entrepôt : Montez sur les cartons et en regardant légèrement en l'air près du côté droit des escaliers vous apercevrez la grenouille.
23)Graniny Gorky Sud : La grenouille se trouve au Nord sur une branche d'arbre.
24)Graniny Gorky Sud aboratoire extérieur : Passez la barrière électrique vous trouverez un trou dans un mur, n'y allez pas et derrière vous se trouve la grenouille.
25)Graniny Gorky Sud à l'intérieur des murs : Près de la porte rouge avant de rentrer dans le labo, sur votre droite sur une fenêtre vous trouverez la grenouille.
26)Graniny Gorky laboratoire 1F : Trouvez une rangée de casiers, en haut d'un casier vous trouverez une grenouille.
27)Graniny Gorky laboratoire B1 Ouest : Allez dans les sous-sols, dans l'une des chambres qui disposent d'une télévision, vous trouverez la grenouille dans la chambre.
28)Graniny Gorky laboratoire Est : Allez dans les cellules du sous-sol celle-ci se trouve dans la dernière.
29)Svyatogernyj Sud : Une fois dans la forêt, retournez vous et regardez à la première personne en l'air vous trouverez la grenouille sur un rebord.
30)Svyatogernyj Ouest : Avancez jusqu'à trouver un arbre creux à même le sol, vous trouverez la grenouille sur celui-ci.
31)Svyatogernyj Est : Allez dans la cabane et trouvez une chambre où les lits sont superposés, vous trouverez la grenouille près d'une fenêtre.
32)Sokrovenno Sud : Vous trouverez la grenouille à l'ouest près d'un bâtiment, longez celui-ci et derrière le bâtiment vous trouverez celle-ci.
33)Sokrovenno Ouest : Couchez-vous et suivez la rivière en descendant, vous trouverez la grenouille près d'un rocher.
34)Sokrovenno Nord : Mettez vous près du tronc creux, qui se trouve au sud, vous trouverez la grenouille au sud en regardant le sol.
35)Tunnel de Krasnogorje : Avancez où les chauves-souris se trouvent et retournez vous à un moment donné vous

trouverez la grenouille dans un coin.
36)Refuge de montagne de Krasnogorje : Prenez votre SVD et avancé au bord de la montagne, Zoomé et au bord de celle-ci vous verrez la grenouille.
37)Montagne de Krasnogorje : La grenouille se trouve au bord du toit sur la cabane.
38)Sommet de la montagne de Krasnogorje : Allez près du canon de DCA qui se trouve à l'entrée, mettez vous de dos à la falaise et prenez votre SVD vous verrez la grenouille au loin.
39)Ruine au sommet de la montagne de Krasnogorje : La grenouille se trouve sur la tour radio, utilisez votre SVD pour la voir.
40)Ruine au sommet de la montagne de Krasnogorje : La grenouille se trouve au-dessus du lit.
41)Tunnel souterrain de Groznyj Grad : Pendant que vous êtes en plein combat contre The Furry, allez vers le Sud et utilisez votre sniper, vous verrez la grenouille sur un tuyau.
42)Groznyj Grad Sud Ouest : Allez au bunker Ouest, vous aurez 2 bunkers côte à côté, entre ceux-ci vous trouverez la grenouille.
43)Groznyj Grad Sud Est : Avancez au nord pour dépasser les tanks, près des escaliers vous trouverez la grenouille en haut de ceux-ci.
44)Salle de torture de Groznyj Grad : Vous trouverez la grenouille sous les bureaux.
45)Groznyj Grad Nord Ouest : La grenouille se trouve sur les marches entre une tour et l'aile Ouest du bâtiment.
46)Groznyj Grad Nord Est : Dans les tunnels souterrains, arrivé dans une impasse, vous trouverez la grenouille derrière la grille.
47)Laboratoire d'arme de Groznyj Grad : Vous trouverez la grenouille sur la bibliothèque.
48)Laboratoire d´arme de Groznyj Grad Couloir de l´aile ouest : Regardez à travers la fenetre, vous trouverez la grenouille sur la sirène.
49)Tikhogornyj : Suivez la rivière en descendant, vous trouverez la grenouille sous un arbre.
50)Tikhogornyj Derrière la cascade : Allez près de l'échelle et vous trouverez la grenouille en regardant en l'air près de tuyau.
51)Laboratoire d´armes de Groznyj Grad : Regardez à l'Ouest du Shagohod, sur le sol, entre les ordinateurs vous trouverez la grenouille.
52)Laboratoire d´arme de Groznyj Grad : Pendant le combat contre Volgin, regardez au Sud-Ouest sur les tuyaux, vous trouverez la grenouille.
53)Groznyj Grad : Vous êtes en moto, sur le lampadaire ou le garde se trouve, prenez votre Sniper et tirez au dessus du projecteur.
54)Piste de Décollage au Sud de Groznyj Grad : Vous êtes en moto, et près d'un chariot élévateur, vous trouverez une grenouille.
55)Piste de Décollage au Sud de Groznyj Grad : Vous trouverez la grenouille près d'un panneau, près des avions.
56)Piste de Décollage au Sud de Groznyj Grad : Celle-ci se trouve sur un des panneaux.
57)Pont ferroviaire de Groznyj Grad : Vous verrez la grenouille sur un des axes du pont en prenant votre sniper.
58)Pont ferroviaire de Groznyj Grad Nord : La grenouille se trouve près d'une cabane rouge et blanche.
59)Pont ferroviaire de Groznyj Grad Nord : Vous trouverez la grenouille en levant la tête à la première personne sur une tour.
60)Lazorevo Sud : Vous trouverez la grenouille sur un tronc d'arbre à droite. Celui-ci se trouve devant un rocher.
61)Lazorevo Nord : Celui-ci se trouve près d'un rocher sur votre gauche.
62)Zaozyorje Ouest : Vous trouverez la grenouille dans une crevasse qui se trouve près du vide.
63)Zaozyorje Est : Un arbre se trouve près d'une intersection, la grenouille se trouve près de celui-ci.
64)Rokobok Bereg : Vous trouverez la grenouille pendant le combat contre The Boss au Sud.

Les Serpents légendaires :

Il y a 3 serpents légendaires Solidus, Liquidius et Snake, ceux-ci sont dans les herbes durant le combat contre The Boss.
Ils vous permettront d'obtenir l'EZ Gun si vous les capturez avant.

LES CLASSEMENTS DE FIN

Terminez le jeu en respectant certaines conditions pour obtenir le rang désiré.

Aigle : terminez le jeu en Extrême en moins de 5 heures.

Alligator : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Araignée : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Autruche : terminez le jeu en Extrême en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en sauvegardant plus de 100 fois, en mangeant plus 31 repas et en plus de 30 heures.

Baleine : terminez le jeu en Extrême et en tuant plus de 300 victimes.

Caméléon : terminez le jeu en Special sans utiliser de Continues, avec aucune Alerte, sans tuer personne et sans utiliser de Trousse de Soins.

Cerf : terminez le jeu en normal en sauvegardant plus de 100 fois.

Chacal : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Chat : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en sauvegardant plus de 100 fois.

Chauve-souris : terminez le jeu en Normal sans aucune Alerte.

Chien de Chasse : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Chouette : terminez le jeu en Extrême sans aucune Alerte.

Cochon : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en mangeant plus de 31 repas.

Coudou : terminez le jeu en Special en capturant toutes les espèces animales et végétales, les plantes curatives et tous les items.

Crocodile : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Diable de Tasmanie : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Doberman Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, en activant 1 seule Alerte, en ne tuant personne, en utilisant moins de 3 Trousses de Soins, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures 15 minutes.

Doberman Hard : terminez le jeu en Hard sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de
Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Doberman Normal : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois

et sans utiliser de Continues.

Dragon de Komodo : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Ecureuil Volant : terminez le jeu en Very Easy ou Easy sans aucune Alerte.

Eléphant : terminez le jeu en Normal en mangeant plus de 31 repas.

Epagneul Easy : terminez le jeu en Easy sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epagneul Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, avec moins de 2 Alertes, en ne tuant personne, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epagneul Hard : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, avec moins d 1 Alerte, en ne tuant personne, en utilisant moins de 3 Trousses de Soins, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures 15 minutes.

Epagneul Normal : terminez le jeu en Normal sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Epervier : terminez le jeu en normal en moins de 5 heures.

Faucon : terminez le jeu en Hard en moins de 5 heures.

Furet : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Grenouille : terminez le jeu en Special en tuant les 64 Grenouilles Kerotan.

Hirondelle : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en moins de 5 heures.

Hippopotame : terminez le jeu en Extrême en sauvegardant plus de 100 fois.

Hyène : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 51 à 80 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Iguane : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins 40 Continues, en activant 81 à 249 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Jaguar : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Koala : terminez le jeu Very Easy ou Easy en jouant plus de 30 heures.

Lapin : terminez le jeu en Hard, en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas, en sauvegardant plus de 100 fois et en 30 heures.

Léopard : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Mille-pattes : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 1 à 1000 victimes.

Mammouth : terminez le jeu en Hard en tuant plus de 300 êtres humains.

Panda Géant : terminez le jeu en Extrême en jouant plus de 30 heures.

Panthère : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Paresseux : terminez le jeu en Hard en 30 heures.

Pigeon : terminez le jeu en Special en ne tuant personne.

Piranha : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en tuant plus de 300 victimes.

Poulet : terminez le jeu en Very Easy ou Easy en utilisant plus de 60 Continues, en sauvegardant plus de 100 fois, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas et en jouant plus de 30 heures.

Puma : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant 41 Continues ou plus, en activant 21 à 50 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Ragondin : terminez le jeu en Normal avec plus de 30 heures de jeu.

Renard Extrême : terminez le jeu en Extrême sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, en sauvegardant moins de 50 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Renard Hard : terminez le jeu en Hard sans utiliser d'Items Spéciaux, sans aucune Alerte, en ne tuant personne, sans utiliser de Trousses de Soins, sans perdre plus de 10 de dommages, en sauvegardant moins de 25 fois, sans utiliser de Continues et en moins de 5 heures.

Requin : terminez le jeu en Normal et en tuant plus de 300 victimes.

Roussette : terminez le jeu en Hard sans aucune Alerte.

Sangsue : terminez le jeu en Special avec une Sangsue sur vous.

Scorpion : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 1 à 100 victimes.

Souris : terminez le jeu en Normal en utilisant 60 Continues ou plus, en activant plus de 300 Alertes, en tuant plus de 300 victimes, en mangeant plus de 31 repas, en sauvegardant plus de 100 fois et en plus de 30 heures.

Tarantule : terminez le jeu sous n'importe quelle difficulté en utilisant moins de 40 Continues, en activant 1 à 20 Alertes et en tuant 101 à 299 victimes.

Tsuchinoko : terminez le jeu en Special en capturant un Tsuchinoko vivant.

Vache : terminez le jeu en Special en activant plus de 300 Alertes.

Zèbre : terminez le jeu en Hard en sauvegardant plus de 100 fois.

LE CODE LÉGENDAIRE DE KONAMI

On retrouve dans MGS 3 le fameux code utilisé depuis plus de 10 ans par Konami dans bon nombre de ses jeux. Le code est le suivant :
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ,

Vous pouvez l'utiliser à deux endroits :
1. Avant la séquence d'intro, au moment où le logo Konami s'affiche. Vous verrez alors les noms des créateurs du générique au lieu des noms des développeurs du jeu.
2. Lors du combat contre The End, allez dans le sous-menu pour visualiser la carte et faites le code pour qu'un point rouge vous indique la position de The End. Très pratique.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Une fois la longue et passionnante intro passée (comptez une bonne demi-heure ;)), commencez par aller récupérer le sac à dos sur les branchages. Pour cela empruntez le sentier bordé par les deux façades rocheuses, et laissez-vous tomber plus bas. Grimpez à l'arbre grâce à la touche action, puis attrapez le sac de survie en vous balançant sur la branche. Continuez votre route vers le nouveau sentier.

MARAIS DE DREMUCHIJ
Progressez dans les hautes herbes jusqu'aux alligators occupés à faire trempette dans la vase. Traversez celle-ci rapidement afin d'éviter tout enlisement et de rejoindre la berge opposée. Pour cela votre seul moyen est de contourner le marais par la gauche afin d'utiliser les morceaux de terrain solide. Prenez garde aux animaux aux dents longues et usez de vos roulades pour ne pas finir en casse-dalle. Continuez par le nord.

DREMUCHIJ NORD
Vous ne tarderez pas à rencontrer vos premiers ennemis humains, des soldats beaucoup mieux équipés que notre pauvre Snake. C'est l'heure de se refaire une beauté. Changez votre camouflage et optez pour celui aux rayures de tigre concernant l'uniforme et la peinture forêt pour le visage (vous atteindrez ainsi 85% d'efficacité). Avancez furtivement vers les hommes en rampant dans l'herbe haute. Si jamais vous veniez à vous faire repérer par l'ennemi, glissez-vous sous une souche non loin afin de vous faire oublier. Il est également conseillé d'attendre que les niveaux d'alerte et de prudence redescendent à zéro avant de reprendre votre route. En chemin, prenez la grenade dans le tronc d'arbre mort.

DOLINOVODNO
Arrivé vers le passage du pont, longez la falaise par la gauche, puis approchez du pont, tirez sur un fruit afin d'attirer l'attention des gardes un moment. Profitez de ce relâchement pour emprunter le passage au-dessus du vide, puis laissez-vous tomber de celui-ci pour que Snake se raccroche. Progressez ensuite de cette façon jusqu'à la bordure opposée. Vous trouverez un fusil d'assaut, sous l'extrémité du pont. Enfoncez-vous pour finir sur la gauche.

RASSVET
Passez discrètement par la gauche et propulsez le garde au pays des rêves à l'aide d'une fléchette bien envoyée. Gagnez l'usine en ruine et montez les escaliers rouillés afin de récupérer quelques items. Enfoncez-vous dans les ruines et vous ne tarderez pas à trouver une porte, ouvrez-la (il ne faut alors pas être en mode alerte) !
Une fois la petite fête terminée, revenez en arrière afin de retrouver le scientifique apeuré.
Au réveil, il vous faut soigner Snake. Commencez par désinfecter les plaies, puis par coudre. Usez ensuite de pansements. Déplacez-vous sur les zones touchées pour avoir un aperçu des soins à apporter.

DREMUCHIJ EST
Faites le plein de denrées alimentaires puis progressez vers le Nord.

DREMUCHIJ NORD
Avancez jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. Après la petite leçon donnée par Boss fuyez les lieux au plus vite.

DOLINOVODNO
Avancez jusqu'au pont, prenez garde au soldat, puis traversez le gouffre afin de rejoindre le pont suivant.

RASSVET
Entrez dans l'usine désaffectée pour enclencher la cinématique et n'oubliez surtout pas la touche R1 dans celle-ci ;) ! Une fois encerclé, débarrassez la zone de toute présence ennemie puis partez à l'arrière du bâtiment (vous pouvez récupérer le masque zombie dans l'usine si cela vous tente ainsi que les lunettes thermiques). Poursuivez par le portail à présent ouvert, n'oubliez pas de mettre la main sur l'insecticide au passage.

CHYORNYJ PRUD
Piquer une tête dans le marais étant la seule solution envisageable, donnez de votre personne et traversez l'eau à la nage. A petites brasses, évitez de nager trop près des crocos puis n'oubliez pas de vous débarrasser des sangsues à l'aide du cigare, une fois la berge opposée atteinte. Prenez garde au piège en frôlant les parois aux extrémités.

Partie 2

BOLSHAYA PAST SUD
Passez sous les barbelés (attention haute tension !), puis progressez lentement car la zone demeure piégée de mines et leurs explosions ne ferait qu'ameuter les gardes. Poursuivez jusqu'aux marécages, puis longez la muraille de terre afin de mettre la main sur l'uniforme éclats. Continuez à nouveau vers l'avant pour rejoindre la prochaine étape.

BASE DE BOLSHAYA PAST
Méfiez-vous du garde dissimulé près du grillage, puis rampez sous le pont de fortune afin d'ajouter à votre inventaire le camouflage visage neige. Investissez discrètement la base, et vous aurez ainsi la possibilité de voir votre inventaire se remplir honorablement. Sachez qu'il vous est également possible de prendre poste aux commandes de la mitrailleuse pour nettoyer plus rapidement les lieux (attention à l'angle de vision qui ne peut couvrir 360 degrés). Dans tous les cas, ne partez pas sans avoir exploré à fond les environs car les items trouvées seront plus qu'utiles pour la suite. L'uniforme eau se trouve sur le toit de la première bâtisse, la sortie elle, est vers le Nord.

CREVASSE DE BOLSHAYA PAST
Et oui cela devait tôt ou tard arriver, vous voilà confronté au premier boss du jeu, un vilain méchant accroc aux westerns. Très bon tireur mais pas vraiment futé, celui-ci ne devrait pas trop vous donner de fil à retordre. N'oubliez pas de vous parer de votre camouflage le plus efficace. Des grenades paralysantes sont à disposition sur la cime de l'arbre envahi par les lierres. Pas mal de munitions se trouvent dissimulées dans les herbes et quelques lapins peuvent vous servir de casse-croûte si vous avez la dalle. Le moyen le plus efficace pour le battre est de rester caché lors de ses petites colères puis de lui tirer dessus lors de ses très jouissives "pauses recharge". Prenez tout de même garde aux soldats derrière-vous pouvant tirer à tout moment.

BRANCHE DE LA GROTTE DE CHYORNAYA PESCHERA
Vous voilà plongé dans les ténèbres, enfermé dans des grottes humides et visqueuses. Prenez le temps d'explorer les lieux afin de trouver le AK-47, la batterie, et les quelques munitions. Allumez un bon cigare pour y voir plus clair ou alors, mettez la main sur une torche non loin (je ne vous cache pas que la torche est rudement plus efficace). Glissez-vous sous l'étroite crevasse pour accéder à des items de médecine et plongez dans le court tunnel sous l'eau afin de dégoter une ration. Arrivé aux petites cascades, cherchez la faille vers le bas, puis faufilez-vous dans l'ouverture. Vous déboucherez alors au-dessus des chutes d'eau. Continuez tout droit en prenant soin de ramasser les items afin de poursuivre votre progression dans la grotte.

GROTTE DE CHYORNAYA PESHERA
Avancez de deux pas puis prenez directement sur votre droite. Au bout de l'étroit passage vous attend le M37, le radical

fusil à pompe, ainsi que l'uniforme neige si vous poursuivez en rampant sous la roche. Faites le tour de la grotte et avancez vers la lumière pour finir. Gaffe aux piqûres de frelon !

THE PAIN
Deuxième boss du jeu et non des moindre l'incroyable The Pain et ses frelons savants ! Capable de contrôler ces insectes aux dards affûtés, il vous faudra user de ruses et de patience pour en venir à bout. Sautez dans l'eau lorsque la menace ailée se fait trop forte. Puis armez-vous d'un gros calibre afin d'infliger de gros dégâts rapidement à votre ennemi. Lorsque son énergie aura baissée de moitié, celui-ci vous enverra ses frelons les plus redoutables (pensez à vous soigner dès que vous êtes touché). Une fois encore, essayer d'en finir au plus vite avec ce gêneur, en s'armant du fusil à pompe par exemple, et plongez dès que cela s'avère nécessaire. Si The Pain venait à se dédoubler, enfilez vos lunettes thermiques pour faire la part des choses. Enfin, sachez qu'il ne sert à rien de tirer sur l'ennemi lorsque celui-ci est entouré de ses amis les insectes. Patientez jusqu'à ce que ceux-ci aillent faire un tour avant de faire feu.

ENTREE DE LA GROTTE DE CHYORNAYA PESCHERA
Avancez le long du couloir de pierre, puis enfoncez-vous dans la deuxième partie de la grotte. Ramassez les munitions tout en prenant garde aux mines, avancez prudemment près des gouffres et vous serez très vite sorti d'affaire !

Partie 3

PONIZOVJE SUD
Dans le lagon, évitez de patauger dans le niveau d'eau. Préférez la nage pour rejoindre rapidement la fin de la zone et ainsi passer outre la garde volante.

ENTREPOT DE PONIZOVJE : EXTERIEUR
Débarrassez-vous discrètement des gardes puis récupérez le fusil sniper dans le petit entrepôt. Glissez-vous par l'entrée du bâtiment afin de gagner l'intérieur de l'entrepôt.

ENTREPOT DE PONIZOVJE
Infiltrez-vous discrètement jusqu'en haut du bâtiment, tous en récupérant les petit paquets gentiment semés sur votre passage. Sachez également que vous avez la possibilité de faire sauter le stock de nourriture avec du TNT, les ennemis rencontrés dans les zones suivantes seront alors affamés et donc moins puissants.

GRANINY GORKI SUD
Avancez dans les bois sombres et regardez où vous mettez les pieds car de nombreux pièges sont dissimulés sous la faune. Enfilez vos lunettes thermiques pour y voir plus clair.

LABO DE GRANINY GORKI
Avancez jusqu'à la barrière électrique et dirigez-vous vers l'ouest où une ouverture vous permettra de ramper de l'autre coté de la palissade. De nombreux ennemis vous attendent alors. Neutralisez-les à votre propre convenance puis allez frapper à la porte située plus à l'est avant de vous planquer derrière les caisses. Attaquez-le par derrière et pénétrez à l'intérieur des murs. Endossez votre costume de scientifique afin d'être conduit directement à l'intérieur du labo. Dans la prison, maîtrisez le garde puis visitez les cellules pour mettre la main sur quelques items. Examinez la salle du gardien pour vous en mettre encore plein les poches puis sortez vers le haut. Montez le long des escalators et gagnez l'extérieur. Passez par les conduits pour trouver un nouveau masque. Revenez sur vos pas, puis prenez la deuxième rampe d'escalier. Une fois l'aile ouest atteinte, conduisez-vous le plus normalement du monde pour éviter d'éveiller les soupçons des gardes. Evitez également de croiser un collègue scientifique, sans quoi vous serez immédiatement repéré. Il vous sera ainsi possible de mener tranquillement votre petite inspection et trouver quantité d'items agréables : cigarettes soporifiques, camouflage chocolat, une revue, un mouchoir anesthésiant... Après la salle informatique, prenez la porte blanche pour rencontrer le directeur accroc à la bibine. Rebroussez chemin jusqu'à la porte rouge gracieusement indiquée par le soviétique. En chemin, vous rencontrerez une vieille connaissance.

THE FEAR
Equipez-vous des lunettes thermiques afin de localiser votre ennemi ainsi que les nombreux pièges disposés dans la zone de bataille. N'oubliez pas de vous soigner régulièrement car vous subirez de nombreux empoisonnements au cours du combat. The Fear dispose d'un superbe camouflage le rendant quasiment invisible (je vous rappelle que cet

avantageux camouflage vous appartiendra si vous le terrassez à l'aide du MK22). Affaiblissez-le jusqu'à ce que celui-ci, tiraillé par la faim, finisse par descendre de son arbre. Infligez-lui un maximum de dégâts à ce moment-là ! Une fois l'ennemi vaincu, continuez vers l'entrepôt décrit précédemment.

ENTREPOT DE PONIZOVJE
Pénétrez dans les lieux et trouvez la fameuse porte rouge. Franchissez-la, puis montez le long des escaliers.

SVYATOGORNYJ SUD
Profitez de la tranquillité des lieux pour faire le plein de denrées alimentaires. Fruits, lapins, petits cui-cui innocents... Il y en aura pour tous les goûts !

SVYATOGORNYJ OUEST
Le territoire étant parsemé de pièges et terriblement bien gardé, progressez prudemment vers le sud.

Partie 4

THE END
Terrasser The End se révèle être d'une gageure extrême. Constamment en fuite, remarquablement bien dissimulé dans la faune, papy fait de la résistance, et c'est peu dire ! Sachez toutefois qu'il existe un petit baraquement vers Sokrovenno Nord où plein de munitions ainsi qu'un fusil sniper (le SVD) vous attendent. Au cas où, ça pourrait vous être utile. La technique pour le vaincre consiste à se balader constamment dans la zone et à attendre qu'il vous tire comme un lapin. Passez alors de suite par le menu et jetez un coup d'œil sur la carte. L'ennemi apparaîtra d'un point rouge. Entamez alors une course poursuite et si par bonheur vous l'aperceviez (c'est tout le mal que je vous souhaite) ne le lâchez plus et maintenez la gâchette enfoncée. Dès qu'il vous tire dessus, endossez vos lunettes thermiques. Une fois repéré, usez plutôt de vos gros calibres (fusil à pompe, fusil à pompe, fusil à pompe !). Trois, quatre coups bien placés et place aux jeunes ! Une fois papy enterré, partez rejoindre l'endroit montré dans la cinématique.

TUNNEL DE KRASNOGORJE
Avancez tout droit et prenez la grande, longue et interminable échelle. Patientez en écoutant la fille chanter. Gare aux crampes du pouce, l'ascension est vraiment incroyablement longue ! Enfin arrivé ? Sortez de la tour.

REFUGE DE MONTAGNE DE KRASNOGORJE
Avancez vaillamment en longeant la falaise. Arrivé sur le coté, (juste avant frôlez la roche et vous trouverez une cachette à munitions) évitez de vous faire repérer par l'ennemi qui lancerait alors un hélicoptère, ma foi bien gênant, à vos trousses. Arrivé à proximité des bunkers, fouillez le premier pour trouver le lance-roquettes puis enfoncez-vous dans le passage aménagé dans la roche un peu plus loin. Arrivé au sommet, poursuivez votre périple vers le haut, tout en longeant la tranchée afin de parvenir jusqu'aux ruines. Vous papoterez alors avec la belle Eva et vous repartirez avec votre lot d'informations. Revenez alors sur vos pas et progressez furtivement dans la tranchée jusqu'à la porte rouge et verrouillée.

TUNNEL SOUTERRAIN DE GROZNYJ GRAD
Descendez les escaliers puis progressez le long du tunnel. Faites le plein de munitions car ça va chauffer... ;)

THE FURY
The Fury est un inconditionnel de l'allumette, armé d'un lance-flammes plus que dissuasif, apprêtez-vous à jouer au chat et à la souris au travers d'une atmosphère torride. La technique consiste à repérer votre ennemi discrètement, à lui décocher un tir bien placé, puis à prendre la fuite afin d'échapper à sa "chaude colère". Prenez garde, car une fois son niveau de vie usé de moitié, le pyromane deviendra deux fois plus sadique qu'il ne l'était déjà. Notez que poser du TNT ou des mines un peu partout et attendre que l'ennemi passe à coté pour tout faire péter peut se révéler tout aussi payant que la méthode décrite précédemment. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle et grimpez pour sortir.

GROZNYJ GRAD
Enfoncez-vous vers la gauche et poursuivez vers le nord. Avancez discrètement car de nombreux soldats montent la garde. Trouvez la porte orange pour vous y engouffrer. Prenez alors directement à droite en longeant le grand hangar. Activez le détecteur de mouvement, puis faufilez-vous encore plus vers le nord. Trouvez la porte et entrez-y.

LABORATOIRE D'ARMES DE GROZNYJ GRAD
Enfilez votre joli costume de scientifique puis dirigez-vous vers la gauche. Empruntez le couloir gris à droite, et pénétrez dans la remise à nouveau, située un peu plus à droite. Ramassez l'arme scorpion ainsi que les autres items. Il vous faudra ensuite trouver le major Ivan. Commencez par neutraliser tous les gardes et scientifiques des lieux grâce aux fléchettes anesthésiantes ou à l'aide des cigarettes soporifiques, puis identifiez le major afin de le traîner jusque dans le coin détente et de lui dérober son uniforme (le coin détente se trouve à l'étage, tout à fait à gauche, derrière les grands panneaux rouges). Endossez alors son uniforme d'officier, ainsi que le masque aux cheveux longs et blonds. Passant inaperçu, n'hésitez pas à fouiller la zone, histoire de dégoter quelques items bien utiles. Poursuivez par la porte de gauche, toujours dans le coin détente. Marchez le long du couloir et gagnez l'entrée surveillée par les deux gardes pour enclencher la cinématique lourde en révélations.

EN CELLULE
Une fois au trou, emparez-vous de la fourchette et commencez par soigner les blessures de ce pauvre Snake, la fourchette faisant alors office de couteau.
Mangez le rat aux allures plus qu'appétissantes, mais rejetez ce que vous donne le garde par l'ouverture dans la grille de la cellule. Après avoir répété l'opération 3 fois de suite, vous récupérerez vos cigarettes soporifiques et pourrez ainsi neutraliser le garde. Utilisez ensuite votre radio (select) et appelez la fréquence 144.75 pour déverrouiller la porte. Fouillez les deux, trois pièces des environs afin de subtiliser l'appareil photo, puis sortez par le couloir gauche. En vous dirigeant toujours vers l'ouest, vous trouvez une brêche à même le sol. Faufilez-vous à l'intérieur de celle-ci. Prenez de suite à gauche, et poursuivez par la porte menant au nord-ouest. Enfoncez-vous encore plus vers le nord et approchez des gros containers, une issue souterraine vous attend alors.

Partie 5

EGOUTS DE GROZNYJ GRAD
Descendez les escaliers puis suivez le cheminement des égouts. Rampez dans les passages étroits pour poursuivre. Progressez ainsi, tout en évitant les chiens (les endormir grâce aux cigarettes se révèle être un moyen particulièrement efficace) jusqu'à la sortie du tunnel qui n'est pas bien loin.

THE SORROW
Vous voilà à présent face à un spectre. Inutile de tenter quoi que ce soit à l'aide de vos balles, le bougre étant déjà mort, vous ne l'atteindrez pas. Progressez le long du ruisseau en slalomant entre les spectres. Planquez vous sous l'eau ou esquivez sur le coté, lorsque le boss lance une onde de choc. Toutes vos victimes se présentant devant vous, plus vous aurez tué, plus la route sera longue. Arrivé en fin de trajet, Sorrow vous tuera, utilisez alors la pilule de réveil en passant par le menu défilant (L2), lorsque vous tomberez sur l'écran du Game over. Sachez que vous pouvez toutefois éviter de perdre trop de temps en vous noyant dans l'eau et en utilisant la pilule de réveil juste après, toujours avec la touche L2. Faites alors une croix sur l'uniforme du Boss.

TIKHOGORNYJ
Vous voilà lâché en pleine forêt, pratiquement démuni. Passez par le sentier derrière la butte à droite puis traversez la rivière à l'aide du pont en travers. Poursuivez par le cours d'eau et contournez une nouvelle fois l'obstacle par la droite afin de pouvoir continuer votre route. Avancez vers la cascade et passez derrière pour récupérer tous vos équipements.

TIKHOGORNYJ : DERRIERE LA CASCADE
Avancez le long du tunnel puis prenez la porte orange juste avant d'emprunter l'échelle.
Vous voilà de retour à Groznyj. Retournez dans le bâtiment où vous aviez usurpé l'identité de Raikov. Pour cela, dirigez vous vers l'est. Montez directement à l'espace détente et passez par l'issue à gauche. Revenez à l'espace détente et ouvrez tous les casiers afin de mettre la main sur l'uniforme de maintenance et la tenue furtive. Revenez à nouveau sur vos pas et prenez immédiatement la porte du haut. Descendez afin d'atteindre le grand hangar. N'oubliez pas de revêtir votre tenue de mécano, puis trouvez les quatre containers (2 sur les cotés et 2 dans le fond) afin de placer les explosifs. Durant cette mission, prenez garde à ne pas vous faire repérer sinon vous ne pourrez utiliser le C3.

VOLGIN
Ce boss contrôlant l'électricité, peut aisément se créer des barrières protectrices afin se rendre invulnérable aux balles. Il vous faudra donc profiter de certains créneaux bien précis pour l'attaquer. Epuisez son stock de tension et attaquez-le

lorsqu'il se recharge près des bornes. Ou bien tournez autour de lui avec une arme type mitrailleuse, pour tenter de l'attaquer par derrière. Lors de ses attaques, esquivez latéralement et n'hésitez pas à réaliser quelques roulades. Enfin il existe certaines astuces pour vous faciliter la tâche. Revêtir le masque de son amant pour qu'il ressente un certain blocage lors de ses attaques, ou même tirer sur les conduits d'eau pour le survolter. Enfin privilégier le fusil à pompe lors de ce combat se révélera payant.

Partie 6

EN FUITE AVEC EVA
Maintenez la touche R1 et flinguez tout ce qui bouge. Ignorez le Shagohod et débarrassez vous plutôt des sentinelles qui tenteront de vous barrer la route. Vos munitions sont dans ce tableau infinies, profitez-en et sortez une arme de type mitrailleuse. Ces quelques phases de shoot sont relativement faciles et carrément jouissives. Amusez-vous bien !

LE SHAGOHOD
Lorsque le Shagohod devient trop collant, sortez le lance-roquettes et visez les chenilles. Au niveau du pont, basculez en mode sniper et visez les charges explosives pour tout faire sauter. Lors de l'affrontement final avec la machine de guerre, visez les chenilles pour bloquer son avancée, puis patientez jusqu'à ce qu'Eva pivote derrière son dos afin de lui décocher un tir bien placé. Utilisez uniquement le lance-roquettes et réitérez l'opération autant que nécessaire. Soyez patient et utilisez le viseur pour plus de précision (L1).
Volgin ne s'avouera pas vaincu facilement, une fois après avoir stoppé la machine, il remettra ça grâce à ces pouvoirs. Pendant qu'Eva attirera son attention, armez-vous du lance-roquettes et à nouveau, visez ses chenilles. Le véhicule stoppé, épaulez le fusil sniper et tentez de viser directement la tête de Volgin. Sa barre de santé devrait alors connaître une chute conséquente. A chaque fois que vous parviendrez à le toucher, toute son attention sera retenue par votre petite personne. Esquivez alors du mieux que vous le pouvez ses nombreuses attaques en attendant qu'il daigne en revenir à Eva. Répétez l'opération précédente jusqu'à en avoir fini avec lui. Prenez tout de même gare au vide, n'approchez pas trop des bordures ! Autre technique tout aussi efficace mais légèrement plus dangereuse : attirer son attention et évitez ses attaques en passant au-dessous du véhicule lorsque celui-ci vous fonce dessus. Volgin ne saura alors plus où donner de la tête et il vous sera possible de lui tirer dessus par derrière.

LAZOREVO
Une fois de plus vous voilà poursuivi par l'ennemi. Fort heureusement, la belle Eva vous escorte sur sa grosse bécane, vous laissant shooter comme bon vous semble. Usez des grenades et des mitrailleuses pour plus d'efficacité. Dans les bois, les machines volantes viendront vous chercher des noises, tirez directement sur les pilotes pour en finir avec eux. Plus loin, Eva vous demandera de dégager la route, canardez alors la souche mise en travers afin d'éviter la collision.

ZAOZYORJE OUEST
Commencez par vous guérir puis apportez des soins à votre amie (ou l'inverse si vous êtes d'une galanterie prévenante). Faites le plein de munitions (hou là ça sent le bon gros boss non ?) et jetez un coup d'œil sur la carte. Un point de rendez-vous sera dessiné, vous devez-vous y rendre. Anesthésiez Eva (une bonne occasion d'en apprendre un peu plus sur les mœurs de la belle, vous verrez !) et portez-la jusqu'à destination. Tuez tous ceux qui oseront se mettre au travers de votre chemin.

ZAOZYORJE EST
Donnez de la nourriture à Eva (si ce n'est pas déjà fait) en passant par le menu traditionnel, puis reprenez votre route vers le deuxième point de ralliement, toujours en adoptant la même technique, à savoir l'anesthésie de votre douce et tendre. Aidez Eva à grimper cette deuxième butte pour en finir avec ce boulet !

THE BOSS
Enfin le voilà, le tout dernier affrontement du jeu. Vous affrontez votre mentor mais le temps est également de la partie, car vous devrez en finir avec elle avant 10 minutes, sans quoi vous serez anéanti sous une pluie de missiles. La technique est simple pour venir à bout de votre opposant. Privilégiez dans un premier temps le corps à corps et faites-la chuter à même le sol. Lorsque c'est elle qui prend l'initiative de vous attaquer, appuyez sur rond dès que le point d'exclamation apparaît au dessus de la tête de Snake. Lorsque vous cherchez à faire chuter votre adversaire, désélectionnez l'arme en cours pour ne pas vous la faire dérober. Cela étant, sortez un gros calibre dès que The Boss s'affale en arrière et visez de préférence la tête. Evitez de l'attaquer au corps à corps juste après. Esquivez ses tirs un

moment puis réitérez l'opération autant de fois que cela s'avèrera nécessaire.

MODE SECRET THEATER

Pour débloquer ce mode caché dans le deuxième disque (Persistence), vous devez avoir une sauvegarde sur votre carte mémoire qui remplit les conditions suivantes : soit vous terminez le jeu sur le premier disque, soit vous commencez une partie en répondant que vous aimez MGS3.

Metal Saga

© Success / Crea-tech

DONJON BONUS

Terminez le jeu et chargez votre partie sauvegardée pour accéder à la grotte mystérieuse où vous pourrez combattre à nouveau.

Metal Slug 3

© Nobilis / SNK Playmore 2004

PASSAGES SECRETS

Second Niveau

Lorsque vous voyez un mur de glace sur lequel est écrit "Iceman", tirez dessus et entrez dans le passage pour trouver un mammouth.

Troisième Niveau

Au lieu d'entrer dans le tuyau au début du niveau, détruisez les mitrailleuses et vous déboucherez sur un autre passage.

BONUS DE FIN

Terminez le jeu en mode normal et sauvegardez votre partie pour débloquer les options "Chubby Isle Paradiso" (Fat Island) et "Storming The Mothership" (UFO) sur le menu principal.

PLUS DE VIES

Lorsque vous jouez en solo et qu'il ne vous reste plus qu'une seule vie, appuyez sur Start avec la deuxième manette pour continuer le jeu avec le second personnage.

Metal Slug 4

© Ignition Entertainment / SNK 2005

DEUXIÈME FIN

Après avoir battu le boss de fin, vous devez fuir pour éviter les explosions afin de voir le générique de fin. Mais si vous restez sur place et que vous vous laissez tuer, vous aurez droit à une autre scène de fin.

Metal Slug Anthology

© Ignition Entertainment / SNK 2007

BONUS

Gallerie Tonko Art

Terminez Metal Slug 1 à 5 et le X en mode facile et avec des continues limités. Terminez aussi Metal Slug 6 avec des continues limités.

Musique spéciale

Terminez Metal Slug 1 à 5 et le X en mode difficile et avec des continues limités. Terminez aussi Metal Slug 6 avec des continues limités.

MicroMachines

© Atari 2002

DÉRAPAGE PUISSANT

Maintenez L3 dans les virages serrés.

NOUVEAUX VÉHICULES

Hovercar

Gagnez la coupe Platinum en mode challenge.

Surprise

Gagnez la coupe Platinum en mode championnat.

JOUER AUX BILES

Trouvez les trois étoiles dans le niveau 911 : Emergency en mode solo. Elles se trouvent toute à droite de la bouche d'égout du départ, dans les caisses près du départ et derrière un mur en descendant les escaliers.

JOUER AU FOOT

Trouvez les trois étoiles dans le niveau Beachside GP en mode solo. Elles se trouvent toute à gauche du casque sous-marin, derrière le chateau de sable et sous le premier tremplin du début de course.

Midnight Club

© Take 2 Interactive 2000

BOOSTER

Recupérez la dernière voiture d'une série (la troisième) et appuyez le klaxon pour déclencher le booster.

MONTER SUR LE BATEAU

A New York, allez sur le bord de la carte avec le point bleu sur le sol, entrez dans le bâtiment en roulant le plus vite possible et vous pourez atteindre le bateau.

DÉBLOQUER LES PREMIÈRES VOITURES

Tapez L1, L2, R2, R1, croix au menu principal.

VOITURES DE SMUGGLER'S RUN

Jouez à SMUGGLER'S RUN et faites une sauvegarde. Utilisez la même Memory Card avec MIDNIGHT CLUB afin de débloquer l'accès à Dune Buggy. Un message confirmera que l'astuce a bien fonctionné.

CODES ACTION REPLAY

Cheat Mode (doit être enclenché):

ECC00300 1456E60A

Tous les véhicules en mode carrière:

1CBBBFB0 61DFB00C

Tous les véhicules en mode arcade:

1CBBA598 61DFB00C
1CBBA59C 61DFB00C

OBTENIR LE SUPER TAXI ET LE MARAUDER

Allez à N.Y., tout au bout de la carte (le bout vert) et roulez à 100 mph pour sauter sur le tremplin. Arrêtez-vous sur la petite maison et allez sous la pluie. Vous entendrez alors un bruit de boîte qui s'ouvre. Dirigez-vous ensuite au "aircraft carrier" et tournez à gauche. Entrez dans le dernier bâtiment et prenez la route en bois. Roulez à 65 mph pour sauter et traverser la vitre. Arrêtez-vous sous la pluie puis allez à Londres pour récupérer la Faasuto GS, la Faasuto GR et la Faasuto GT.
A Londres, retournez-vous et allez sautez sur le tremplin Midnight Club (à 100 mph). Arrêtez-vous au second bâtiment et allez sous la pluie. Roulez à travers les grandes arches et tournez à gauche. Continuez tout jusqu'à l'édifice principal. Utilisez le tremplin droit à la vitesse de 95 mph pour atterrir devant le bâtiment. Roulez sous la pluie et dirigez-vous vers l'immeuble rouge de Rockstar. Utilisez le tremplin de droite à 45 mph. Arrêtez-vous et tournez à droite sous la pluie.

Midnight Club 3 : Dub Edition

© Take 2 Interactive / Rockstar 2005

CHEAT MODE

Entrez ces codes dans l'écran des cheats (qui se trouve dans les options) :

`allin`	Mouvement spécial (Zone)
`crosscountry`	Toutes les villes (Arcade)
`dfens`	Mouvement spécial (Argo)
`getheadj`	Tête smiley
`getheadk`	Tête de citrouille
`getheadl`	Tête de lapin
`getheadm`	Tête de bonhomme de neige
`getheadn`	Tête de mort
`haveyouseenthisboy`	Tête chromée
`hyperagro`	Plus d'agressivité (Arcade)
`kubmir`	Rajouter 1$ en mode Carrière
`ontheroad`	Pas de dommages
`rimbuk`	Retirer 1$ en mode Carrière
`Rjnr`	Mouvement spécial (Roar)
`roadtrip`	Toutes les villes (Arcade)
`trythisathome`	Tête enflammée
`urbansprawl`	Piétons rapides

PLUS D'ARGENT

1. En tournoi, vous gagnerez plus d'argent si vous terminez 2ème ou 3ème à des courses difficiles que si vous terminez 1er à des courses faciles.
2. En tournoi, faites en sorte de ne pas terminer 1er mais 2ème ou 3ème sur la dernière course de manière à remporter plus d'argent.

Midnight Club 3 : Dub Edition Remix

© Take 2 Interactive / Rockstar 2006

CHEAT MODE

Entrez ces codes dans l'écran des cheats (qui se trouve dans les options) :

allin	Mouvement spécial (Zone)
crosscountry	Toutes les villes (Arcade)
dfens	Mouvement spécial (Argo)
getheadj	Tête smiley
getheadk	Tête de citrouille
getheadl	Tête de lapin
getheadm	Tête de bonhomme de neige
getheadn	Tête de mort
haveyouseenthisboy	Tête chromée
hyperagro	Plus d'agressivité (Arcade)
kubmir	Rajouter 1$ en mode Carrière
ontheroad	Pas de dommages
rimbuk	Retirer 1$ en mode Carrière
Rjnr	Mouvement spécial (Roar)
roadtrip	Toutes les villes (Arcade)
trythisathome	Tête enflammée
urbansprawl	Piétons rapides

Midnight Club II

© Take 2 Interactive / Rockstar 2003

CHEAT MODE

Mettez Options Mode en surbrillance à l'écran principal. Maintenez Bas puis appuyez sur Gauche ou Droite jusqu'à voir apparaître l'option Cheat Codes. Appuyez sur ⊗ et entrez un des cheat codes indiqués sur cette page (en respectant les majuscules).

Guns et roquettes

Entrez savethekids. Jouez en mode Roam et tirez avec R3 et L3.

Changer le niveau de difficulté

Entrez howhardcanitbe suivi d'un chiffre de 0 à 9 (0 étant le mode le plus facile).

Tous les circuits

Entrez globetrotter

Tous les circuits et toutes les voitures

Entrez rimbuk ou pennyThug

Plus de points de stats

Entrez bigbrother.

Turbo

Entrez greenLantern.

Toutes les voitures (sauf police et dragster en mode carrière)

Entrez theCollector.

NOUVEAUX VÉHICULES

Avoir une moto

Battez 5 motos dans une course longue.

Voiture de police L.A.

Remportez toutes les courses arcade de Los Angeles.

Voiture de police française

Remportez toutes les courses arcade de Paris.

Voiture de police de Tokyo

Remportez toutes les courses arcade de Tokyo.

Mike Tyson Heavyweight Boxing

© Codemasters / Atomic Planet 2002

CHEAT MODE

Entrez ces codes à l'écran Press Start.

Master Code

□ , ○ , L2, R2

Tous les items pour les boxeurs crées.

L1, R1, ✕ , ✕ , △ , ✕

Grosses têtes

□ , ○ , haut, bas.

Petites têtes

□ , ○ , bas, haut

Taille des boxeurs aléatoire

□ , gauche, haut, △

Mode "Gros"

Bas, haut, ○ , □

Voir les crédits

✕ , △ , □ , ○

Minority Report

© Activision / Treyarch 2003

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe.

BIGLIPS	Jouer avec Moseley
BOUNZMEN	Hommes bondissants
BUTTERUP	Santé supplémentaire
CLUMSY	?
CLUTZ	?
DIRECTOR	Toutes les vidéos
DONOTSEL	"Do Not Select"
FPSSTYLE	Visée libre
GNRLINFANTRY	jouer avec un GI
HAIRLOSS	Jouer avec Nikki
HISSSS	Jouer avec Lizard
IAMSODEAD	Jouer avec un zombie
JAILBREAK	Jouer avec Convict
LRGARMS	God Mode
MAXIMUMHURT	Arène de souffrance
MRJUAREZ	Munitions au max
MRROBOTO	Jouer avec Robot
NINJA	Tous les combos
PASSKEY	Choix du niveau
QUITER	Passer le niveau
SCARYCLOWN	Jouer avec le clown
SKETCHPAD	Concept art
SLIZOMIZO	Mode ralenti
SLUGGER	Batte de baseball
SPINACH	Dégâts maximums
STEELUP	Armure
STRAPPED	Toutes les armes
STYLIN	Fin alternative
SUPERJOHN	Jouer avec un super-héros
WEIGHTGAIN	Jouer avec Nara
WIMP	Séquence de fin

Mission : Impossible : Operation Surma

© Infogrames / Paradigm Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sélectionnez CHARGER UNE PARTIE puis entrez en guise de code :

BIONICJUMPER	Sauts
GOOUTTAMYWAY	Turbo
IMTIREDTODAY	Ralenti
SCAREDSTIFFF	Pas d'IA
SEECOOLMOVIE	Débloquer les séquences video
TTOPFSECRETT	Message Caché

CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal allez dans "Profil" et surlignez l'option "JASMINE CURRY". Appuyez simultanément sur les touches L1 + R1 + △ + ○ . Le jeu va revenir au menu de démarrage, mais vous avez désormais la possibilité de choisir votre niveau.

MLB 08 : The Show

© Sony

TOUS LES STADES CLASSIQUES

Dans le menu principal, entrez le code suivant. La manette vibre pour conformer la manipulation.

BAS, DROITE, ○ , □ , GAUCHE, △ , HAUT, L1.

TOUS LES CHAMPIONS

Dans le menu principal, entrez le code suivant. La manette vibre pour conformer la manipulation.

L1, L2, □ , □ , △ , ○ , BAS.

CHEAT CODES

Saisissez ces codes après avoir mis le jeu en pause.

Grosses têtes

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

Petites têtes

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

Courir plus vite

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

Course ralentie

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

Lanceur plus rapide

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

STADES CLASSIQUES

Sur l'écran principal, faites **Bas, Droite,** ○ , □ , Gauche, △ , Haut, L1 pour débloquer tous les stades classiques. Une vibration de la manette confirmera la validité du code.

MLB Power Pros 2008

© 2K Sports / Konami

JOUEURS MLB

Dans le menu Created Players, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1 et R1** pour voir tous les joueurs MLB.

FORMES EXTRAS

Sur le menu principal, faites : **Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche, Bas, Gauche** pour débloquer toutes les formes extras.

MLB SlugFest Loaded

© Midway

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Turbo illimité :	Pressez Bas, X 4 fois, Y 4 fois, B 4 fois sur l'écran Versus.
Mode softball :	Pressez Bas, X 2 fois, Y 4 fois, B 2 fois sur l'écran Versus.
Grosses têtes :	Pressez Droite, X, X sur l'écran Versus.
Balle en caoutchouc :	Pressez Haut, X 2 fois, Y 4 fois, B 2 fois sur l'écran Versus.
Petites têtes :	Pressez Gauche, X, X sur l'écran Versus.
Stades fantaisistes :	Pressez Y, X, R sur l'écran du menu.
Frappe maximum :	Pressez Gauche, X 3 fois sur l'écran Versus.
Puissance maximum :	Pressez Gauche, Y 3 fois sur l'écran Versus.
Vitesse maximum :	Pressez Gauche, B 3 fois sur l'écran Versus.
Prolongations :	Pressez Gauche, X, Y 2 fois, B 3 fois à l'écran Versus.

MLF 2

© XS Games / Alfa System 2004

AUTRES COSTUMES

Pour changer la couleur du costume des personnages, placez-vous dessus à l'écran de sélection et appuyez sur Haut ou Bas.

Mobile Suit Gundam : Federation vs. Zeon

© Infogrames / Capcom 2002

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES

Entrez ces codes dans le mode arcade :

Garma	Garma Zabi
Char	Char Aznable
Amuro	Amuro Ray
Sayla	Sayla Mass
Lalah	Lalah Sune
Dozle	Dozle Zabi
Sleggar	Sleggar Law
M'Quve	M'Quve
Mash	Mash
Ryu Ryu	Jose
Kai Kai	Shiden
Hayato	Hayato Kobayshi
Ramba	Ramba Red
Ortega	Ortega
Gaia	Gaia

CHEAT CODE (VERSION JAPONAISE)

Char Aznable

Entrez **Kyasubaru** comme nom de pilote

Sayla Mass

Entrez **Aruteishia** comme nom de pilote

POSTE DE TIR

Si un GAW patrouille au-dessus du terrain, montez sur lui. Vous serez alors très bien placé pour le détruire. Si au contraire, vous devez le protéger, mieux vaut trouver une autre position.

Mojo!

© Dreamcatcher / FarSight Studios 2004

MINI-GOLF

Terminez le jeu en mode un joueur pour débloquer le mini-golf.

Monopoly : Editions Classique et Monde

© Electronic Arts 2008

PLATEAUX SECRETS

Cartes

Obtenir 224 tampons et compléter 8 plateaux.

Fromage

Obtenir 56 tampons et compléter 2 plateaux.

Déco

Obtenir 168 tampons et compléter 6 plateaux.

Futur

Obtenir 6 tampons et compléter 6 plateaux.

Glace

Obtenir 112 tampons et compléter 4 plateaux.

Jungle

Obtenir 84 tampons et compléter 3 plateaux.

Bonbons

Obtenir 22 tampons et compléter 22 plateaux.

Monster Hunter

© Electronic Arts / Capcom 2005

REGAGNER DE LA VIE

Pour vous régénérer en cours de mission si vous n'avez plus de potion, revenez dans votre hutte et reposez-vous sur le lit en appuyant sur ⊗ .

DUPLICATION D'OBJETS

Lancez une mission en mode 2 joueurs en vérifiant que le joueur 2 a son inventaire vide et que le joueur 1 possède les objets rares que vous voulez dupliquer. Transférez tous les objets au joueur 2 et faites que le joueur 1 abandonne la mission. En faisant cela, le joueur 1 ne perdra pas les objets qu'il a transférés. Vous n'aurez plus qu'à terminer la mission avec le joueur 2 pour que celui-ci conserve les objets transférés.

+ D'INFOS FORUM

COULEURS DE WYVERNS

MonoDevil (Monoblos blanc)

Eliminer un Monoblos (couronne d'argent).

Rioheart (Rathian rose)

Eliminer un Rathian (couronne d'argent).

RioSoul (Rathalos bleu)

Eliminer un Rathalos (couronne d'argent).

MODE TRIAL

Terminer la quête "Jungle Menace" pour débloquer le mode Trial.

Epreuves de Basarios

Terminer la quête "Basarios: Unseen Paril"

Epreuves de Cephadrome

Terminer la quête "The Land Shark"

Epreuves de Gravios

Terminer la quête "Terror of the Gravios!"

Epreuves de Gypceros

Terminer la quête "Slay The Gypceros!"

Epreuves de Khezu

Terminer la quête "The Shadow In The Cave"

Epreuves de Kut Ku

Terminer la quête "Jungle Menace"

Epreuves de Monoblos

Terminer la quête "Horn of the Monoblos"

Epreuves de Plesioth

Terminer la quête "Water Wyvern in the Desert"

Epreuves de Rathalos

Terminer la quête "Attack Of The Rathalos!"

Epreuves de Rathian

Terminer la quête "Queen Of The Desert" ou la quête "Slay The Rathian!"

QUÊTES OFFLINE

Livrer une pierre de feu

Débloquer et terminer les quêtes Gravimos, Diablos et Furufuru.

Diablos

Acheter une armure Monoblos.

Furufuru

Acheter une armure Rangosta.

Gravimos

Acheter une armure Galeos.

Lao Shan Long

Terminer toutes les quêtes offline.

Rioleia rose et Rioleus bleu

Terminer la quête de la pierre de feu.

Monster Jam

© Activision / Torus Games 2008

VÉHICULES À DÉBLOQUER

El Toro Loco	70 000 Points
Suzuki	110 000 Points
Maximum Destruction	235 000 Points
Destroyer	710 000 Points
Blacksmith	750 000 Points

Monster Jam Maximum Destruction

© Ubisoft

TOUS LES CAMIONS

Pendant le jeu mettez la pause et faites : R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2, Start.

Monster Rancher 3

© Tecmo

+ D'INFOS FORUM

ENTRAÎNEMENT AUTOMATIQUE

Juste après avoir choisi le type d'entraînement, appuyez rapidement sur ⊗ pour que le monstre s'entraîe tout seul.

MONSTRES SECRETS

Utilisez les CDs suivants pour obtenir de noveaux monstres.

CD de jeux :

ARMORED CORE 2	Robot
FINAL FANTASY	Fées
LUNAR : THE COMPLETE SILVER STORY (CD2)	Monstre de légende
TEKKEN TAG TOURNAMENT	Moochi catcheur

CD audio :

BOB DYLAN : GREATEST HITS	Marin
DAVE GRUSIN	Koronit
KENNY G : THE MOMENT	Mytère

DVD

MEN OF HONNOR	triton

Monstres & Cie : L'Ile de l'Epouvante

© Disney Interactive / A2M 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce guide vous explique comment obtenir les médailles de bronze, d'argent puis d'or sur chaque niveau de ce sympathique jeu.
Le jeu est fragmenté en trois « zones d'entraînement », chaque zone étant elle-même fragmentée en quatre niveaux avec trois médailles à obtenir par niveau (plus une course contre Léon par zone d'entraînement). Vous pouvez faire les niveaux à l'intérieur d'une zone dans l'ordre que vous souhaitez, celui que nous proposons n'est qu'à titre nominatif et fait en suivant l'ordre dans lequel ils sont affichés dans le tableau de choix du niveau. Nous tentons dans chaque niveau de vous donner un guide de progression (non exhaustif des actions à réaliser) puis surtout la localisation des trouillards et des jetons (dans les rubriques bronze argent et or) du niveau.
La solution a été réalisée avec la version PSone, dont le level design, les objectifs et la progression ne diffèrent pas du jeu PS2.

Début du jeu

Sorti de la « monstres académie » qui n'a rien à voir avec l'académie musicale à faire tous les ans des stars superficielles comme celles de TF1 mais bel et bien de former des terreurs d'élite après avoir réussi les faciles tests proposés (saut, double saut, destruction de caisses, collecte d'items, saut écrasement et épouvante des « trouillards »), vous arrivez sur l'île de l'épouvante. Chacune des trois zones (ville, désert, neige) comporte quatre niveaux et une course spéciale contre Léon. Dans chaque niveau, il y a trois niveaux de médaille à obtenir : bronze (effrayer les cinq trouillards de bas niveau), argent (obtenir les dix jetons Monstres & Cie) et or (effrayer les trois trouillards rouges restants).

La Ville

Le parc

Commencez par parcourir la zone pour collecter un maximum de cartouches et remplir votre jauge. Pensez à taper à plusieurs reprises dans les poubelles qui recèlent des cartouches. Ensuite, effrayez les trois premiers trouillards (bleu, vert et jaune) pour ouvrir la deuxième zone. Dans la deuxième zone, effrayez le quatrième trouillard (vert) et récupérez les cartouches : normalement, votre jaune dépassera le orange. Vous pourrez alors revenir en première zone et effrayer le cinquième trouillard (orange) et ainsi obtenir le bronze.
Pour faire la suite, il est nécessaire d'activer les trampolines, ce qui nécessite d'avoir eu le bronze sur les trois autres niveaux de la ville. Commencez par activer l'interrupteur dans la deuxième zone puis revenez dans la première zone et utilisez le trampoline pour monter sur la maison. De là, entrez dans le tunnel pour atteindre l'arbre et la cabane dans l'arbre, depuis laquelle vous pourrez obtenir l'argent. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à aller effrayer les trois trouillards rouges que vous pouvez maintenant atteindre avec les trampolines pour finir ce niveau à 100 %.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Dans le bac à sable du terrain de jeu, dans la première zone (bleu)
2) Sur l'échelle horizontale du terrain de jeu, dans la première zone (vert)
3) Derrière la maison de la première zone (jaune)

4) Au pied des marches dans la deuxième zone (vert)
5) Caché dans une des poubelles de la première zone (orange)

Argent (dix jetons monstres & cie) :
- 10 jetons dans la descente commençant dans la cabane dans l'arbre, ralentissez à fond (direction bas) pour les obtenir plus facilement

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Dans la deuxième zone, près de l'interrupteur (rouge)
2) A l'arrivée de la descente de la cabane dans l'arbre (rouge)
3) Sur une haie dans la première zone (rouge)

Le centre ville

Ici vous rencontrerez des voitures télécommandées : vous ne pouvez pas les détruire elles-mêmes, il faut détruire la télécommande avec un écrasement. Ramassez les cartouches dans la rue et dans le petit parc près de l'entrée pour avoir de quoi effrayer les trois premiers trouillards (deux verts et un bleu) afin d'ouvrir le magasin de jouets. Dans le petit parc, cassez les caisses pour obtenir des vies. Entrez dans le magasin et effrayez les deux trouillards qui s'y trouvent (orange et jaune). L'arrière boutique s'ouvrira dès le quatrième trouillard effrayé : cela ne vous servira à rien pour le moment car il vous faut obtenir le bronze sur les trois autres niveaux de la ville pour activer les trampolines et ainsi pouvoir accéder aux médailles suivantes.
Dans l'arrière boutique, sautez sur les tapis roulants où se trouvent des vies pour accéder aux toits où se trouvent des trouillards, des jetons, des trampolines et des bonus qui vous permettront d'obtenir les deux dernières médailles.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Dans l'égout à droite au croisement en face de l'entrée (vert)
2) Dans le petit parc près de l'entrée (vert)
3) Au milieu de la rue, pile en face de l'entrée, près d'un camion (bleu)
4) Au-dessus d'un étalage du magasin de jouets (orange)
5) Dans les allées du magasin de jouets (jaune)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton en prenant à gauche au croisement en face de l'entrée du niveau
- 1 jeton derrière un arbuste dans le petit parc près de l'entrée
- 2 jetons dans le magasin de jouet
- 1 jeton dès le début de l'arrière boutique
- 1 jeton après les trois tapis roulants de l'arrière boutique
- 1 jeton en l'air sur le toit du magasin de jouets
- 1 jeton après une passerelle sur les toits, près d'un tas de caisses contenant des vies
- 1 jeton sur une plate-forme accessible par le trampoline sur les toits
- 1 jeton sur une plate-forme isolée accessible par d'autres plates-formes mobiles

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Sur une plate-forme accessible par le trampoline sur les toits (rouge)
2) Cours sur des plates-formes sur les toits (rouge)
3) Dans l'arrière boutique, après avoir eu l'argent (rouge)

Les quais

Comme toujours, vous devez récupérer les cartouches, éliminer vos assaillants et détruire les caisses afin de pouvoir effrayer les cinq premiers trouillards (un bleu, deux verts, un jaune et un orange), ce qui ouvrira une nouvelle zone au bout du troisième : la salle des machines du bateau que vous explorerez une fois les trois médailles de bronze des autres niveaux de la ville acquises et ainsi les trampolines solidifiés.
Dans la salle des machines, soyez vigilant car plusieurs dangers vous guettent : des jets de vapeur par-dessus lesquels vous devrez sauter et des compresseurs qu'il faudra passer dans le timing. Une fois au bout, effrayez le premier

trouillard rouge puis pressez l'interrupteur qui vous permettra d'accéder au deuxième trouillard rouge.

Bronze (cinq trouillards faibles)
1) Dans une caisse sur le quai (bleu)
2) Sur le quai de départ (vert)
3) Sur l'île avec le phare que vous rejoindrez en sautant sur les caisses flottantes (vert)
4) En haut du phare ; montez en utilisant les trois plates-formes (jaune)
5) A l'avant du bateau (orange)

Argent (10 jetons monstres & cie)
- 1 jeton juste à côté de l'entrée du niveau, sous le panneau de baignade interdite
- 1 jeton dans une caisse près de l'entrée du niveau
- 1 jeton dans une caisse près de la porte marquée « 1A » en face de l'entrée du niveau
- 1 jeton en hauteur (faire un double saut) juste à côté du jeton précédent
- 1 jeton dans une caisse sur le pont du bateau
- 1 jeton à l'arrière du bateau (sauter)
- 1 jeton dans une caisse dans le « trou » au milieu du pont du bateau
- 1 jeton dans la salle des machines
- 1 jeton en utilisant le trampoline sur le quai
- 1 jeton en utilisant le trampoline sur la caisse flottante

Or (trois trouillards supplémentaires)
1) Dans la salle des machines (rouge)
2) En haut du mat : sauter sur la caisse déposée par la grue activée à la salle des machines pour l'atteindre (rouge)
3) En haut du mat, une fois l'argent obtenu : sauter sur la caisse déposée par la grue activée à la salle des machines pour l'atteindre (rouge)

Le marché

Un niveau un peu plus développé plates- formes. L'objectif ne varie pas. Vous trouverez des vies dans les caisses et vous devrez les détruire pour vous frayer un passage. Dans la première zone vous trouverez trois trouillards : une fois ceux-ci effrayés, vous ouvrirez la bouche d'égout. Dans les égouts, sautez sur les caisses flottantes afin de rejoindre l'échelle menant au temple. Dans le temple, pour résoudre l'énigme, tapez sur les gongs de manière à aligner pour ouvrir les cages sur la statue.
Pour la suite, il est nécessaire d'avoir déjà obtenu le bronze sur les trois autres niveaux de la ville afin de solidifier les trampolines.
Utilisez le premier trampoline dès le début du niveau pour atteindre un rebord : vous voyez une cartouche et un jeton au-dessus d'un mur juste à côté : en vous élançant et sautant bien depuis ce mur, vous pourrez les atteindre ainsi que le deuxième trouillard rouge un peu plus loin.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Entre deux rebords, après avoir dû sauter sur les caisses flottantes (bleu)
2) Près de la bouche d'égout (jaune)
3) Près d'un trampoline (vert)
4) Dans le tas de caisses à l'entrée des égouts (jaune)
5) Sur la statue dans le temple, après avoir résolu l'énigme (orange)

Argent (dix jetons monstres & cie) :
- 1 jeton près du début
- 1 jeton sur une caisse flottante en face d'où se trouvait le trouillard bleu
- 3 jetons dans les caisses en bois réparties dans le niveau
- 1 jeton dans les égouts, après les caisses flottantes
- 1 jeton sur la statue dans le temple, après avoir résolu l'énigme
- 2 jetons en utilisant le trampoline au début du niveau
- 1 jeton en sautant sur le haut du mur depuis le rebord atteint par le trampoline au début du niveau

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) En utilisant le trampoline peu après le début (rouge)
2) En sautant sur le haut du mur depuis le rebord atteint par le trampoline au début du niveau (rouge)
3) Dans l'égout, une fois l'argent obtenu (rouge)

Poursuite Urbaine

Quand vous disposerez des quatre médailles de bronze, vous affronterez à la course Léon. Le meilleur pour ces séquences est Sulli. Pour sortir vainqueur de cette épreuve, vous devez arriver premier en bas de la piste et avoir récupéré au moins 75 jetons en route. Maintenez la direction haut enfoncée pendant les descentes pour accélérer, n'oubliez pas de sauter par dessus les trous qui jalonnent la route et suivez les chaînes de jetons pour les obtenir plus facilement. Lors des phases à pied, utilisez les trampolines plus que les caisses afin de gagner quelques précieuses secondes.

Le Désert

Le sphinx

Visitez la zone pour faire le plein de bonus puis attaquez-vous aux épreuves du sphinx. Quand vous sautez sur l'interrupteur devant lui, de petites dalles s'allument successivement devant lui, dans un premier lieu la dalle œil puis la dalle éclair. Pour réussir cette première épreuve, vous devez trouver la « grande » dalle œil qui est quelque part dans la zone et marcher dessus puis trouver la dalle éclair et l'activer également afin de résoudre le puzzle et obtenir le troisième trouillard. Répétez cela avec les deux énigmes suivantes pour avoir deux autres trouillards et obtenir le bronze (deuxième énigme : soleil puis scarabée puis vague ; troisième énigme : flamme puis œil puis lune/étoile puis 3 ronds). Pour la suite, il est nécessaire d'avoir les flèches super vitesse et donc d'avoir eu le bronze sur les trois autres niveaux du désert.
Quand vous aurez les flèches, prenez le jeton avec la rampe à droite puis allez à la gauche du sphinx et pressez le bouton : foncez et entrez dans le passage qui s'est ouvert en utilisant les flèches de vitesse. Dans ce passage, progressez en évitant les jets en sautant par-dessus. Faites l'écrasement pour casser la caisse métallique et trouver une vie.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Dans la zone devant le sphinx (jaune)
2) Egalement dans la zone devant le sphinx
3) Craché par le sphinx à la réussite de la première énigme (bleu)
4) Craché par le sphinx à la réussite de la deuxième énigme (vert)
5) Craché par le sphinx à la réussite de la troisième énigme (jaune)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 7 jetons dans la zone de plates-formes devant le sphinx
- 2 jetons dans le couloir dans le sphinx
- 1 jeton au sommet d'une colonne en roche, nécessitant les flèches de super vitesse.

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Dans le passage secret dans le sphinx (rouge)
2) Dans le passage secret dans le sphinx (rouge)
3) Dans la zone devant le sphinx, une fois l'argent obtenu (rouge)

L'oasis

Commencez par ramasser les bonus puis allez en haut de la montagne. Sautez dans le vide au niveau du jeton pour tomber sur un palmier et pouvoir entrer dans un passage secret où il vous faudra revenir avec les flèches super vitesse. Ressortez de la grotte et allez vous occuper de l'énigme des nénuphars. Elle est très simple puisqu'il s'agit d'un jeu de mémoire. Sautez sur le bouton afin de voir les nénuphars s'allumer dans un ordre : il vous suffit de le reproduire ensuite

en marchant sur les nénuphars dans l'ordre. Répétez trois fois l'énigme pour faire apparaître trois trouillards.
La suite nécessite les flèches de super vitesse et donc d'avoir le bronze également sur les trois autres niveaux du désert. Revenez dans le passage secret maintenant que vous pouvez utiliser les flèches de vitesse. Ensuite, refaites la manœuvre comme pour entrer dans le passage secret mais n'entrez pas dedans et restez sur le palmier : sautez sur le tapis volant qui passe afin de rejoindre le trouillard du palmier. En prenant bien votre élan de là, vous pourrez obtenir le neuvième jeton (de la liste).

Bronze (cinq trouillards) :
1) Tout en haut de la montagne (orange)
2) Au bord de l'eau, près d'un château de sable (vert)
3) Apparaît lors de la résolution de l'énigme des nénuphars (bleu)
4) Apparaît lors de la résolution de l'énigme des nénuphars (jaune)
5) Apparaît lors de la résolution de l'énigme des nénuphars (rouge)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton sur un bloc dans la cascade la plus basse
- 1 jeton en suspension au-dessus de la rivière
- 1 jeton au-dessus de la grande cascade
- 1 jeton à attraper en sautant dans le passage secret depuis le haut de la montagne
- 1 jeton sur un rebord dans le passage secret
- 1 jeton au bord du lac à droite du début
- 1 jeton à droite de la porte d'entrée
- 1 jeton en utilisant les flèches de vitesse sur la rampe au-dessus du lac
- 1 jeton au-dessus d'un trampoline volant accessible depuis le palmier du trouillard orange

A cette liste, il manque en effet un jeton. Malgré que nous ayons fait le tour du niveau en long et en large plusieurs dizaines de fois, ce dernier jeton reste aux abonnés absents. A en lire le forum, nous ne sommes pas les seuls dans ce cas et l'hypothèse la plus probable reste un bug (spécifique aux versions PS1 peut- être). Ce dernier jeton semble être *normalement* localisé au-dessus d'un palmier.

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Encagé dans le passage secret : presser le bouton puis foncer avec les flèches de vitesse (rouge)
2) Sur un palmier (orange)
3) Sur un palmier une fois l'argent obtenu (rouge)

La tombe

Après avoir récupéré les bonus, vous devez récupérer trois cubes répartis dans la zone et les placer dans l'encoche avec le même symbole que dessiné sur eux en haut de l'escalier. Les trois blocs placés (un se trouve sur le sable, un près des encoches et un sur le toit), vous ouvrirez la tombe. Ne descendez pas tout de suite cependant et vérifiez que vous avez bien effrayé les trouillards dans cette zone. Vous devez, une fois à l'intérieur, visiter les pièces de gauche et de droite pour aller récupérer les blocs qui s'y trouvent et les mettre dans les encoches correspondantes à l'entrée : vous libérerez ainsi deux trouillards oranges à effrayer pour ouvrir la porte. Utilisez les plates-formes pour atteindre le rebord au fond de la salle secrète et posez le bloc vert dans l'encoche verte afin de libérer un trouillard et avoir le bronze.
Quand vous aurez les flèches de vitesse, c'est à dire une fois que vous aurez eu le bronze également sur les trois autres niveaux du désert, vous pourrez obtenir le dernier jeton pour l'argent à l'extérieur.
Pour compléter à 100% le niveau, vous aurez également besoin des molécules torpilles qui s'obtiennent en récoltant le bronze sur les quatre niveaux du monde de la glace. Commencez par obtenir le premier trouillard à l'extérieur en utilisant la flèche de vitesse qui vous amènera à une molécule torpille vous propulsant au premier trouillard. Il ne vous restera plus qu'à aller à l'intérieur de la tombe récupérer les deux derniers.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Derrière le monument de la tombe (bleu)
2) Sur le toit du monument de la tombe (vert)
3) Poser le bloc rouge dans l'encoche rouge à l'intérieur de la tombe (orange)

4) Poser le bloc violet dans l'encoche violette à l'intérieur de la tombe (orange)
5) Dans le passage secret à l'intérieur de la tombe

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton en utilisant le trampoline derrière le monument
- 3 jetons en montant à la paroi de la pièce à droite en entrant dans la tombe
- 1 jeton dans la pièce à gauche dans la tombe
- 4 jetons dans la salle secrète de la tombe
- 1 jeton en utilisant les flèches de vitesse à l'extérieur

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) A l'extérieur, en utilisant la flèche de vitesse vous éjectant sur une molécule torpille (rouge)
2) Dans le passage secret (rouge)
3) Devant les cubes de couleur dans la tombe une fois l'argent obtenu (rouge)

La pyramide

Ce niveau est un peu plus compliqué que les autres. Il y a quatre faces de la pyramide à explorer pour obtenir tous les trouillards du bronze. Pour toutes les explorer, vous devez faire tourner la mini pyramide en pressant le bouton pour changer la face puis entrer dans le couloir, et vous devez revenir à la mini pyramide à chaque fois que vous voulez changer. Chaque face à ses propres dangers : dans celle de l'œil, il vous est jeté des flammes, dans celle du cobra, il y a des serpents, dans celle du scarabée, il y a des chutes de pierres et dans celle du cercle, il y a des jets de vapeur. Une fois les flèches de vitesse et les molécules torpilles obtenues, vous pourrez vous attaquer à l'argent et l'or.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Au pied de la face de l'œil (bleu)
2) Dans la face de l'œil (vert)
3) Dans la face du cobra (bleu)
4) Au sommet de la face du scarabée (orange)
5) Au sommet d'un palmier dans la première zone (jaune)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton à droite du tunnel menant à la pyramide
- 1 jeton en bas de la face de l'œil
- 1 jeton en utilisant le trampoline au sommet de la face de l'œil
- 1 jeton dans la face du cobra
- 1 jeton au-dessus de l'entrée de la face du scarabée
- 1 jeton en bas de la face du scarabée
- 1 jeton dans la face du cercle
- 1 jeton dans un palmier
- 1 jeton en utilisant les flèches de super vitesse sur le couloir menant à la pyramide

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Dans la face du cercle (rouge)
2) Dans la face du cobra (rouge)
3) Au sommet d'un palmier en utilisant un trampoline une fois l'argent obtenu (rouge)

Poursuite Désertique

Quand vous disposerez des quatre médailles de bronze, vous affronterez à la course Léon. Le meilleur pour ces séquences est Sulli. Pour sortir vainqueur de cette épreuve, vous devez arriver premier en bas de la piste et avoir récupéré au moins 100 jetons en route. Maintenez la direction haut enfoncée pendant les descentes pour accélérer, n'oubliez pas de sauter par dessus les trous qui jalonnent la route et suivez les chaînes de jetons pour les obtenir plus facilement. Ne ratez pas les flèches de super vitesse qui vous aideront à mettre une raclée à Léon.

La Neige

La cabane à sucre

Vous commencez au bord du lac. Récupérez les bonus qui traînent puis utilisez le trampoline pour trouver une cartouche de plus. Montez sur le rebord en face de vous pour y effrayer les deux premiers trouillards. Depuis ce rebord, vous pouvez vous accrocher à une barre fixée sur la paroi à votre gauche : une fois accroché à celle-ci, maintenez la touche de direction à gauche pour progresser jusqu'à un nouveau rebord. Lâchez-vous dessus puis ramassez les deux jetons à proximité et effrayez le trouillard puis rejoignez la cabane. Ramassez les bonus autour de la maison et dans les seaux puis prenez les bûches qui traînent afin de les ajouter au tas de bois accolé à la maison. Une fois que vous aurez ajouté trois lots de bûches au tas, vous pourrez sauter dessus pour rejoindre une corniche bordant la maison puis le toit. Depuis le toit, vous pouvez sauter dans la cheminée pour obtenir le premier trouillard rouge et un jeton. Pour ce qui est du reste, vous avez besoin des molécules torpilles que vous obtiendrez en obtenant le bronze sur les trois autres niveaux de la neige.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Sur le rebord en face du pic en pierre auquel vous montez avec un trampoline (vert)
2) Sur le rebord en face du pic en pierre auquel vous montez avec un trampoline (jaune)
3) Sur le rebord après vous être accroché à la barre (orange)
4) Sur le rebord en face de celui où vous arrivez avec la barre (jaune)
5) Sur le toit de la cabane (orange)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton sur un îlot dans le lac
- 2 jetons sur les rebords en hauteur
- 1 jeton au-dessus du tas de bois de la cabane
- 1 jeton dans la cabane
- 2 jetons en utilisant la molécule torpille au début du niveau
- 3 jetons en utilisant la molécule torpille sur le toit de la cabane

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Dans la cabane (rouge)
2) En utilisant la molécule torpille sur le toit (rouge)
3) Sur le pic en roche au début du niveau en utilisant un trampoline une fois l'argent obtenu (rouge)

La station de ski

Ramassez les bonus dans cette première zone puis cassez le mur de neige recouvrant un trou dans la paroi bordant le lac. Ensuite, passez derrière les bâtiments en métal pour rejoindre la remontée mécanique. Chopez une nacelle et sautez sur les rebords à votre droite en route pour y découvrir un trouillard (premier rebord), un jeton et un trampoline (deuxième rebord). Faites également cela depuis la station du haut : le parcours descendant est aussi bordé de deux rebords, l'un avec un trouillard l'autre avec un jeton et un autre trouillard.
Quand vous aurez les molécules torpilles, reprenez le trampoline sur le deuxième rebord en montant car il y a en une située au-dessus. Reprenez la remontée et une fois en haut, effrayez le deuxième trouillard rouge puis cassez le mur de neige à droite. Ensuite, dirigez-vous vers les pistes de snowboard : il y en a deux différentes à faire. Faites-les toutes les deux pour obtenir les derniers jetons.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Sur le lac gelé au début du niveau (bleu)
2) Il fait un château de neige près du lac gelé au début du niveau (jaune)
3) Sur le premier rebord bordant la remontée mécanique (bleu)
4) Sur le premier rebord bordant la remontée mécanique en sens descendant (vert)
5) Sur le deuxième rebord bordant la remontée mécanique en sens descendant (orange)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 2 jetons sur le lac gelé au début du niveau
- 1 jeton en bas de la remontée mécanique
- 2 jetons sur les rebords bordant la remontée mécanique
- 1 jeton en utilisant la molécule torpille au-dessus du trampoline dans la remontée mécanique
- 4 jetons dans les pistes de snowboard

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) En utilisant la molécule torpille au-dessus du trampoline dans la remontée mécanique (rouge)
2) Derrière l'arrivée de la remontée mécanique (rouge)
3) Une fois l'argent obtenu sur le lac gelé au début du niveau (rouge)

La banquise

Après avoir ramassé les bonus près des igloos près d'où vous commencez et où se trouvent deux trouillards, suivez à contresens les flèches de vitesse afin d'arriver non loin du lac où vous trouverez les trois trouillards restants pour le bronze. Pour la suite, vous avez comme toujours besoin des molécules torpille que vous obtiendrez une fois le bronze obtenu sur les trois autres niveaux de la neige. Revenez à la première flèche torpille, activez l'interrupteur puis foncez jusqu'à l'igloo qui s'est ouvert grâce aux flèches. De là, vous pourrez aller jusqu'au château et pouvoir effrayer ainsi deux trouillards de plus.
Ensuite, sautez sur l'escalier en blocs à droite puis sautez sur la pente enneigée en face et entrez dans le passage pour glisser le long du château.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Derrière un bloc près des igloos du début (vert)
2) Près des igloos du début, en train de faire des cercles en courant (jaune)
3) Sur la corniche longeant le lac (orange)
4) En haut de la petite montagne après la corniche du trouillard précédent (jaune)
5) Sur un îlot dans le lac (orange)

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton près des igloos du début
- 1 jeton à la première flèche de vitesse
- 1 jeton sur la corniche longeant le lac
- 1 jeton en sautant vers l'îlot dans l'eau
- 1 jeton en utilisant la molécule torpille près du lac
- 2 jetons dans l'igloo
- 1 jeton dans le château
- 2 jetons avec la descente du château

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Dans l'igloo en utilisant les flèches de vitesse (rouge)
2) Dans le château via l'igloo
3) Sur un pic en roche, une fois l'argent obtenu, accessible avec un trampoline + molécules (rouge)

Les cavernes

Commencez en prenant le tunnel de droite. Sautez dans les bassins pour vous faire porter au niveau supérieur par le geyser. Suivez le tunnel teinté de violet au fond pour arriver dans la caverne à gauche de la caverne d'entrée. Descendez prendre les bonus et effrayer votre troisième et votre quatrième trouillard. Remontez avec le geyser puis entrez dans le tunnel. Sautez par-dessus le gouffre et continuez à avancer pour trouver le cinquième trouillard.
Une fois que vous aurez débloqué les molécules torpilles en obtenant le bronze sur les trois autres niveaux de la zone. Prenez le trampoline dans la salle après le gouffre et continuez dans le tunnel. Passez le pont et appuyez sur le bouton puis poursuivez jusqu'au second gouffre. Sautez de l'autre coté et avancez. Une fois le tunnel vert passé, vous arriverez

à une molécule torpille. Utilisez la puis continuez dans le tunnel derrière vous pour arriver à un trampoline et à l'avant dernier trouillard.

Bronze (cinq trouillards faibles) :
1) Dans la caverne au fond du tunnel à droite de l'entrée (vert)
2) Après avoir utilisé le premier geyser dans la caverne à droite de l'entrée (jaune)
3) Dans la caverne au fond du tunnel à gauche de l'entrée (bleu)
4) Dans la caverne d'entrée du niveau (orange)
5) Au bout du tunnel après le gouffre

Argent (10 jetons monstres & cie) :
- 1 jeton dans la caverne au fond du tunnel à droite de l'entrée
- 1 jeton dans la caverne à droite de l'entrée, en utilisant le geyser au niveau supérieur
- 1 jeton en utilisant le geyser dans la caverne de gauche
- 1 jeton en sautant par-dessus le gouffre
- 1 jeton dans la salle du cinquième trouillard
- 1 jeton au-dessus du trampoline après le geyser dans la salle du cinquième trouillard
- 1 jeton au-dessus du second gouffre
- 2 jetons en utilisant la molécule torpille
- 1 jeton en prenant le trampoline tout au bout du parcours (après l'utilisation de la molécule torpille)

Or (trois trouillards supplémentaires) :
1) Sur une corniche dans la salle après le gouffre (rouge)
2) Sur un bloc en utilisant le trampoline au bout du parcours (rouge)
3) Sur le pont glacé après avoir eu l'argent (rouge)

Poursuite Arctique

Quand vous disposerez des quatre médailles de bronze, vous affronterez à la course Léon. Le meilleur pour ces séquences est Sulli. Pour sortir vainqueur de cette épreuve, vous devez arriver premier en bas de la piste et avoir récupéré au moins 125 jetons en route. Maintenez la direction haut enfoncée pendant les descentes pour accélérer, n'oubliez pas de sauter par dessus les trous qui jalonnent la route et suivez les chaînes de jetons pour les obtenir plus facilement. Lors des phases à pied, ne vous attardez pas sur les surfaces friables et profitez des molécules torpilles pour battre encore une fois ce fourbe Léon ! A bientôt !

CHEAT MODE

99 vies

Pendant la partie maintenez L1 + R1, puis faites ○ (3), △ , □ , ✕ et △ .

Energie max

Pendant la partie maintenez L1 + R1, puis faites ○ (3), □ , △ , ✕ et △ .

Trouillomètre au max

Pendant la partie maintenez L1 + R1, puis faites ○ (3), □ (2), ✕ et △ .

CHEAT MODE

99 vies

Pendant le jeu, maintenez L1 + R1 puis faites : ○ , ○ , ○ , △ , □ , ✕ , △

Recharger la jauge de peur

Pendant le jeu, maintenez L1 + R1 puis faites : ○ , ○ , ○ , □ , □ , ✕ , △

Recharger le jauge de vie

Pendant le jeu, maintenez L1 + R1 puis faites : ○ , ○ , ○ , □ , △ , ✕ , △

Mortal Kombat : Deadly Alliance

© Midway 2003

LES FATALITÉS

Appuyez sur L1 pour passer en mode Fatality lorsque Finish Him/Her apparait à l'écran puis effectuez la manipulation correspondant à votre personnage.

Bo Rai Cho

Arrière, Arrière, Arrière, Bas, ○

Johnny Cage

Arrière, Avant, Avant, Bas, △

Kano

Avant, Haut, Haut, Bas, □

Kenshi

Avant, Arrière, Avant, Bas, ✕

Kung Lao

Bas, Haut, Arrière, ✕

Li Mei

Avant, Avant, Bas, Avant, ○

Mavado

Arrière, Arrière, Haut, Haut, □

Quan Chi

Arrière, Arrière, Avant, Arrière, ✕

Scorpion

Arrière, Arrière, Bas, Arrière +○

Shang Tsung

Haut, Bas, Haut, Bas, △

Sonya

Arrière, Avant, Avant, Bas, △

Sub Zero

Arrière, Avant, Avant, Bas, ✕

Cyrax

Avant, Avant, Haut, △

Drahmin

Arrière, Avant, Avant, Bas, ✕

Frost

Avant, Arrière, Haut, Bas, □

Hsu Hao

Avant, Arrière, Bas, Bas, △

Jax

Bas, Avant, Avant, Bas, △

Kitana

Bas, Haut, Avant, Avant, △

Nitara

Haut, Haut, Avant, □

Raiden

Arrière, Avant, Avant, Avant, ✕

Reptile

Haut, Haut, Haut, Avant, ✕

MOKAP ET BLAZE

Terminez le mode Konquête avec tous les personnages pour débloquer Mokap et Blaze.

CODES DE LA KRYPTE

AG	L'Alliance Mortelle est Née
AO	57 Pièces de Saphir
AP	Le Trone de Quan Chi
BD	Costume Kano
BI	Art Sonya
BM	Image des Personnages
BP	The Greed Ninja de MK
BQ	Costume Princesse Kitana
BT	Boisson Enegetique de sang
BV	Spot Publicitaire De MK4
CC	Livre du destin
CD	492 Pièces d'Onix
CH	92 Pièces de Saphir
CI	Concept Testez Votre Vue
DS	Arene Vaiseau Nether
FF	MK1 Sub-Zero contre Scorpion
FG	Concept Dragonfly
FL	Video Premiere Promo MKDA
FO	Persos de MK2
GA	Art BD 4/41
GI	Art BD 12/41
HA	Art BD30/41
HB	Art BD 31/41
HD	Art de BD 33/41
JR	Costume Raiden
KB	Artwork Hall Du Dieu Ancien
KC	Vidéo du Dragonfly
KD	Art graphiste
KE	Artwork Nitara
KF	Mavado
KM	Guide de Strtegie de MK
KO	Concept du Mode Konquête
LA	Artwork Detail Particulier de sang
LC	Artwork Coup de Pied et Esquive
LH	Artwork Fatalité du jeux
MH	Tournée de MK4
MO	Artwork de Drahmin
PH	Costume BO'RAI CHO
PI	Lieu Hanté
PO	108 Pièces d'Or
QN	147 Pièces d'Or
QO	Art d'eventail 1/5
QP	Art d'eventail 2/5
QW	Arcade de MK2
RD	Costume Mavado
RG	Artwork Sub-Zero
RW	Artwork du Palais de Shang Tsung
SH	Costume Sonya Blade
SN	Quan Chi
SV	36 Pièces de Saphir
TN	Premier MKDA
TQ	Premier MKDA
TW	180 Pièces d'Or

UB	Costume Frost
UH	Costume Scorpion
UO	Carte de collection MK
UP	Carte de collection MK
VU	Karaté
WB	Taï Chi
WK	Artwork de Frost
WV	97 Pièces de Jade
XC	Artwork Sanctuaire de Quan Chi
XO	Costume Reptile
XP	Carte Cadeaux de MK4
XQ	Raiden Performance Audio
XR	Concept Mode Konquette
XS	Artwork Kung Lao
XW	Video Décés de Baraka
Yi	Baniere d'arcade de MK2
YJ	Costume Kung Lao
YP	Mokap
YQ	Outil et Technologie
YS	Les plus mauvais sous-titre de MKDA
YV	Concept Cimetiere
YW	Manequin Li Mei
YX	242 Pièces Rubis
YY	Vide
YZ	Representation Test de Kenshi
ZG	Video Test d'animation de visage
ZH	Concept de la Crypte
ZJ	Concept du temple Marin
ZK	164 Pièces Saphir
ZV	116 Pièces de Rubis
ZW	Costume Cyraxx
ZY	Les Fans ont la Parole

JOUER AVEC BLAZE

Terminez le mode "konquete" avec tous les personnages. A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Rayden et avant de le sélectionner, maintenez Bas.

Mortal Kombat : Shaolin Monks

© Midway 2005

LES FATALITIES

Kung Lao

Fatality 1 : Gauche, Haut, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Droite, Droite, Droite, Droite, Quick
Fatality 3 : Haut, Haut, Haut, Droite, Quick
Fatality 4 : Haut, Haut, Haut, Bas, Quick
Fatality 5 : Gauche, Droite, Gauche, Bas, Quick
Fatality 6 : Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Quick
Fatality 7 : Haut, Haut, Gauche, Haut, Quick
Fatality 8 : Haut, Bas, Haut, Droite, Quick
Fatality 9 : Droite, Droite, Haut, Haut, Quick
Mutality 1 : Haut, Droite, Bas, Gauche, Launch
Mutality 2 : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Launch
Brutality 1 : Gauche, Gauche, Haut, Haut, Power

Liu-Kang

Fatality 1 : Bas, Gauche, Droite, Haut, Quick
Fatality 2 : Bas, Gauche, Haut, Droite, Quick
Fatality 3 : Gauche, Haut, Haut, Droite, Quick
Fatality 4 : Gauche, Droite, Bas, Bas, Quick
Fatality 5 : Haut, Droite, Bas, Gauche, Quick
Fatality 6 : Bas, Droite, Gauche, Gauche, Quick
Fatality 7 : Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Quick
Fatality 8 : Droite, Haut, Droite, Haut, Quick
Mutality 1 : Haut, Bas, Haut, Bas, Launch
Brutality 1 : Droite, Haut, Bas, Bas, Power

Baraka (VS Mode)

Fatality 1 : Bas, Gauche, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Quick

Johnny Cage (VS Mode)

Fatality 1 : Bas, Bas, Droite, Droite, Quick
fatality 2 : Droite, Droite, Droite, Droite, Quick

Kitana (VS Mode)

Fatality 1 : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Droite, Droite, Droite, Droite, Quick

Reptile (VS Mode)

Fatality 1 : Gauche, Droite, Gauche, Bas, Quick
Fatality 2 : Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Quick

Scorpion

Fatality 1 : Haut, Haut, Bas, Bas, Quick
Fatality 2 : Droite, Bas, Droite, Droite, Quick
Mutality 1 : Bas, Bas, Bas, Haut, Launch

Sub-Zero

Fatality 1 : Droite, Bas, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Gauche, Gauche, Bas, Droite, Quick
Fatality 3 : Droite, Droite, Bas, Droite, Quick
Mutality 1 : Haut, Haut, Bas, Haut, Launch

CHEAT CODES (VERSION US)

Sur le menu principal faites les manipulations suivantes :

Débloquer Scorpion pour le mode histoire
Maintenez L2 et faites , Haut, L1, R1, Gauche, Droite, . Relachez L2 pour valider le code.

Débloquer Sub-Zero pour le mode histoire
Maintenez L2 et faites , Haut, Bas, L1, L1, Haut, . Relachez L2 pour valider le code.

Débloquer Mortal Kombat 2
Maintenez L2 et faites , Haut, Bas, Droite, Gauche, R2, . Relachez L2 pour valider le code.

Mortal Kombat Armageddon

© Midway 2006

TOUS LES PERSONNAGES

Blaze

Trouvez 50 reliques en mode Konquest

Daegon

Trouvez 30 reliques en mode Konquest.

Meat

Trouvez 10 reliques en mode Konquest

Taven

Terminez le mode Konquest.

OBTENIR 20 000 PIÈCES

Récupérez 20 reliques en mode Konquest.

ARÈNES CACHÉES

Artika Arena

Réussir les 7 épreuves dans Artika Obliesk.

Edenian Ruins

Après avoir vaincu les Giant Skulls à Edenia, avancez pour faire apparaître les coffres. Le deuxième à gauche est celui qui vous intéresse.

Netherrealm Cliffs

Battre Defeat Drahmin en mode Konquest.

Pyramid of Argus

Trouver 40 reliques en mode Konquest.

Scorpion's Liar

Après avoir vaincu les Giant Skulls à Edenia, avancez pour faire apparaître les coffres. Le troisième à droite est celui qui vous intéresse.

The Krypt

Trouver 60 reliques en mode Konquest.

Mortal Kombat Mystification

© Konami / Midway 2004

VICTOIRE FACILE

Lorsque vous combattez contre tout autre que Scorpion, faites Haut, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, ○ , ○ , △ , □ , □ . L'adversaire ne pourra contrer l'attaque et il perdra la moitié de sa jauge de vie.

FATALITÉS

N'oubliez pas de passer en mode Fatalité (L1) pour exécuter ces finish moves quand l'ennemi chancelle.

Ashrah
1. Bas, Bas, Haut, Haut, △ (près de l'ennemi)
2. Avant, Bas, Avant, Bas, △

Baraka
1. Avant, Haut, Bas, △ (près de l'ennemi)
2. Avant, Bas, Arrière, Avant, △

Bo Rai Cho
1. Bas, Haut, Avant, Avant, △
2. Haut, Arrière, Avant, ✕

Dairou
1. Bas, Haut, Arrière, Arrière, □
2. Bas, Bas, Arrière, ○ (près de l'ennemi)

Darrius
1. Haut, Bas, Arrière, Avant, ✕
2. Bas, Bas, Arrière, ✕ (près de l'ennemi)

Ermac
1. Bas, Arrière, Arrière, Bas, ✕
2. Arrière, Bas, Arrière, Bas, ○

Havik
1. Bas, Avant, Avant, Haut, ○ (près de l'ennemi)
2. Avant, Avant, Avant, Arrière, △

Hotaru
1. Avant, Arrière, Haut, Bas, □
2. Bas, Avant, Arrière, Avant, △ (près de l'ennemi)

Jade
1. Arrière, Avant, Haut, Avant, □

2. Arrière, Avant, Avant, Avant, △ (près de l'ennemi)

Kabal
1. Avant, Haut, Haut, Haut, ✕ (près de l'ennemi)
2. Haut, Haut, Bas, Bas, △ (près de l'ennemi)

Kenshi
1. Avant, Avant, Arrière, Arrière, △
2. Arrière, Avant, Avant, Arrière, △

Kira
1. Arrière, Avant, Avant, Arrière, ○ (de loin)
2. Haut, Avant, Bas, Arrière, ✕

Kobra
1. Bas, Arrière, Avant, Bas, ○

Li Mei
1. Avant, Avant, Avant, Avant, □
2. Haut, Arrière, Avant, Avant, ○

Liu Kang
1. Arrière, Arrière, Arrière, Avant, △
2. Haut, Arrière, Avant, Avant, ○

Mileena
1. Avant, Bas, Bas, □
2. Haut, Haut, Avant, Avant, ✕ (de loin)

Nightwolf
1. Arrière, Avant, Arrière, Avant, □ (de loin)
2. Bas, Avant, Bas, Haut, △

Noob Smoke
1. Arrière, Avant, Arrière, Avant, □ (de loin)
2. Haut, Bas, Bas, Avant, △

Raiden
1. Arrière, Bas, Avant, Bas, □
2. Haut, Bas, Avant, Avant, □ (de loin)

Scorpion
1. Avant, Bas, Avant, Avant, □ (près de l'ennemi)
2. Avant, Arrière, Avant, Arrière, □ (près de l'ennemi)

Shujinko
1. Haut, Bas, Bas, Avant, ✕ (près de l'ennemi)
2. Arrière, Haut, Avant, Avant, □ (près de l'ennemi)

Sindel
1. Arrière, Avant, Avant, Arrière, □
2. Haut, Haut, Arrière, Avant, ✕

Sub-Zero
1. Avant, Arrière, Bas, Avant, △ (près de l'ennemi)

2. Arrière, Bas, Avant, Bas, ▣

Tanya
1. Avant, Bas, Bas, Bas, ▣ (près de l'ennemi)
2. Haut, Arrière, Avant, Haut, △ (près de l'ennemi)

HARA KIRI

Ashrah
Haut, Bas, Haut, Haut, △
Baraka
Bas, Arrière, Haut, Arrière, ○
Bo Rai Cho
Arrière, Arrière, Avant, Avant, △
Dairou
Arrière, Arrière, Arrière, Bas, ▣
Darrius
Arrière, Avant, Avant, △
Ermac
Bas, Haut, Haut, Bas, ✕
Havik
Avant, Haut, Haut, Haut, △
Hotaru
Haut, Arrière, Arrière, Arrière, △
Jade
Avant, Avant, Avant, Arrière, △
Kabal
Avant, Haut, Haut, Bas, △
Kenshi
Bas, Arrière, Arrière, Avant, ○
Kira
Avant, Arrière, Haut, Arrière, ✕
Kobra
Bas, Arrière, Avant, Bas, ○
Li Mei
Haut, Bas, Haut, Bas, ✕
Liu Kang
Bas, Bas, Bas, Haut, ✕
Mileena
Arrière, Bas, Avant, Bas, ▣
Nightwolf
Haut, Haut, Haut, Haut, ✕
Noob Smoke
Bas, Haut, Haut, Bas, △
Raiden
Avant, Haut, Haut, Arrière, ▣
Scorpion
Avant, Haut, Haut, Arrière, ▣
Shujinko
Bas, Arrière, Bas, Arrière, ✕
Sindel
Avant, Haut, Haut, Bas, ○

Sub-Zero
Bas, Haut, Bas, Haut, △
Tanya
Bas, Bas, Avant, Haut, ✕

Motocross Mania 3

© 2K Games / Deibus Studios 2005

TOUS LES BONUS

Entrez le code **TOOLAZY**.

MotoGP

© Namco 2001

JOUER AVEC KLONOA

Vous devez remporter le challenge 22 pour pouvoir jouer avec Klonoa.

MOTS DE PASSE INTERNET TIME TRIAL

A l'écran principal, choisissez Save/Load, puis Records et enfin Time Trial. Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur Select. Ce code transformera vos records en mots de passe que vous pourrez entrer sur le Site de Moto GP (http://www.namco.co.jp/home/cs/ps2/motogp/ranking-world/)

MotoGP 2

© Namco 2002

MODE LÉGENDES

Remportez les challenges 62 à 66 pour débloquer le mode Légendes.

MotoGP 4

© Sony / Namco 2005

TOUT DÉBLOQUER

A l'écran titre, faites : **Haut + R2, Droite + R1, Bas + L1, Gauche + L2 et L3 + R3**. Un son confirmera la validité du code.

MODE LEGENDS

Pour déverouiller ce mode, vous devez terminer les championnats 125cc, 250cc et MotoGP.

VÉHICULE BONUS

Pour débloquer le BMW 645C1 Pace Car, vous devez terminer le championnat 125cc.

Motor Mayhem

© Atari / Beyond Games 2001

DÉCORATION DE NOËL

Réglez la date système entre le 21 et le 25 décembre.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Niveau City Canal

Terminez le niveau Deathmatch en difficulté normale pour débloquer City Canal dans les modes multi-joueurs et Quick Battle.

Niveau Downtown

Terminez les niveaux Eliminator en difficulté normale pour débloquer Downtown dans les modes multi-joueurs et Quick Battle.

BUZZSAW

Choisissez le mode Difficile ou Très difficile. Terminez Eliminator, Deathmatch, et Endurance avec le même personnage.

Mr Moskeeto

© Eidos Interactive / Sony 2002

MINI-JEUX

Duel 2 joueurs

Munissez-vous d'une seconde manette branchée sur le port 2 de la console et maintenez les touches Start et Select enfoncées pendant le démarrage de la console. Vous activerez ainsi un mini jeu de duel. Appuyez sur ▢ pour accélérer, sur ✕ pour sauter et sur △ pour attaquer.

Reckless Cyclist

Faites 30 rotations avec le stick droit dela manette pour débloquer ce jeu.

RÉINITIALISER LE JEU

Pendant la partie, maintenez les touches L1 + L2 + R1 + R2 enfoncées et appuyez sur Start + Select pour réinitialiser le jeu.

JOUER AVEC MAMA MOSQUITO

Sur l'écran de sélection du personnage, maintenez la touche L1 enfoncée et appuyez sur Haut, Droite, Gauche, Bas, ▢ , ▢ , R1, R1, R1.

JOUER AVEC PAPA MOSQUITO

Sur l'écran de sélection des personnages, entrez le code pour avoir Mama Mosquito puis maintenez la touche L2 enfoncée et appuyez sur Haut, Droite, Gauche, Bas, ▢ , ▢ , R2, R2, R2, R2.

SECONDE ANNÉE

Remplissez les 16 Ex Tanks pour accéder à la seconde année.

NOUVEAU COSTUME

Ramassez toutes les nouvelles couleurs dans les niveaux pour pouvoir changer de costumes.

MTV Celebrity Deathmatch

© Take 2 Interactive / Gotham Games 2003

NOUVEAUX PERSONNAGES ET RINGS

Alien

Terminez l'épisode 5 avec un rank Perfect

Cousin Grimm

Terminez l'épisode 1 avec un rank Perfect

Frankesntein

Terminez l'épisode 2 avec un rank Perfect

Mummy

Terminez l'épisode 3 avec un rank Perfect

Ring Tombe

Terminez l'épisode 3 avec un rank Perfect

Wolfman

Terminez l'épisode 4 avec un rank Perfect

Ring Cimetière

Terminez l'épisode 4 avec un rank Perfect

Ring vaisseau spatial

Terminez l'épisode 5 avec un rank Perfect

Nick Diamond

Terminez l'épisode 6 avec un rank Perfect

Johnny Gomez Magicien

Terminez l'épisode 6 avec un rank Perfect

MTV Music Generator 2

© Codemasters / Jester Interactive 2001

SKIN CACHÉ

Allez sur le block 999 d'une chanson et sélectionnez l'option pour entrer le nom du compositeur. Entrez JESTER en guise de nom pour débloquer un nouveau skin.

CLIP VIDÉO

Entrez dans le menu des options et sélectionnez l'option "Video Palette". Vous aurez accès à un clip de Godzilla.

MTX Mototrax

© Activision 2004

SUPER VITESSE

Entrez le code **JIH345** dans le menu des options pour pouvoir avoir accès à la super vitesse. Attention, car la maniabilité de votre moto décroit considérablement lorsque vous allez vite. Utilisez ce code avec parcimonie. Pour le désactiver il faut arrêter et relancer la console.

JOUER AVEC SPEED DAMON

Gagnez le championat MTX 250 Master pour obtenir, en plus de toutes les courses de motocros, le personnage de Speed Damon avec lequel vous pourez jouer en exhibition.

Musashi : Samurai Legend

© Atari / Square Enix 2005

NOUVELLE INTRODUCTION

Une fois que vous avez terminé le jeu et sauvegardé vos données finales sur votre carte mémoire, chargez ces dernières lors d'une nouvelle partie pour admirer une séquence d'introduction inédite.

MODE DIFFICILE

Une fois le jeu terminé, il vous sera possible, en chargeant vos données de fin de jeu, d'accéder à un mode difficile. De plus vous conserverez l'ensemble des Imagicartes acquises durant l'aventure.

REGAGNER DE LA VIE

Rendez-vous à l'épicerie d'Antheum, videz votre inventaire, et achetez une quarantaine de croûtons qui ne vous coûteront rien. A chaque fois que vous voudrez vous soigner, mangez-les pour regagner de la vie. Lorsque vous serez à court, vous pourrez toujours revenir en chercher. Ainsi, vous ne dépenserez rien en items de soin.

JUKE-BOX

Une fois que vous aurez fini le jeu et récupéré les 28 villageois prisonniers, sauvegardez votre partie terminée lorsque l'on vous le demande après le générique. Puis, revenez au menu principal. Et là, surprise, vous aurez accès à un juke-box vous permettant d'écouter les fantastiques musiques du soft.

Music 3000

© Jester Interactive 2003

SKINS CACHÉS

Skin 1

A l'écran principal faites Select, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche et Droite.

Skin 2

A l'écran principal faites Select, Gauche (2), Droite (2), Gauche (2), Droite (2), Gauche (2) et Droite (2).

Skin 3

A l'écran principal faites Select, Gauche (3), Droite (3), Gauche (3) et Droite (3).

Skin 4

A l'écran principal faites Select, Gauche (4), Droite (4) et Gauche (4).

PISTE DE MUSIQUE CACHÉE

A l'écran principal faites Select, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche et Droite.

MX 2002 featuring Ricky Carmichael

© THQ / Pacific Coast Power & Light 2001

BUNNY HOP

Vous pouvez faire un Bunny Hop avec votre moto. Pour cela, maintenez L1 + ⊗ + Stick analogique Bas lorsque vous n'avancez pas. Puis maintenez R2 ou L2 jusqu'à ce que la barre soit pleine. Relâchez L1 et vous devriez sautez. Vous pouvez aussi faire des Bunny Hop en roulant mais c'est un peu plus difficile.

FIGURES

Pour effectuer toutes ces figures, vous devez maintenir enfoncé la touche de figure puis appuyez sur les touches suivantes.

Bar Hop

△ , △

Can Can

□ , □

Cat Nac

⊗ , ○ , ○

Catwalk

□ , △

Cliff Hanger

○ , △

Coffin

△ , ○

Cordova

○ , △ , △

Disco Can

□ , □ , □

Heart Attack

✕ , △

Heart Breaker

Maintenez le stick analogique en bas jusqu'à ce que vous ayez fait un tour.

Heel Clicker

△

Helicopter

✕ , △ , △

Indian Air

✕

Kiss Of Death

○ , ○

La-Z-Boy

○ , ✕

McMetz

△ , △ , △

Mulisha Air

✕ , □

Nac Nac

□

No Hander

○

Nothing

○ , □

Pendulum

□ , ○

Rocket Air

✕ , ○

Rodeo Air:

△ , ✕

Saran Wrap

△ , □

Seat Grab

✕ , ✕

Suicide Flip

Maintenez le Stick analogique en haut jusqu'à ce que vous ayez fait un tour.

Superman Indian

✕ , ✕ , ✕

Switchblade

□ , ✕

DÉBLOQUER TOUS LES CIRCUITS.

Commencez le jeu en mode deux joueurs. Avec la première manette maintenez R1 + L2 et appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, △ . Puis avec la seconde, appuyez simultanement sur △ + L2 + R2 + ✕ .

TOUT DÉBLOQUER

Au menu principal faites : L1, ○ , L1, haut, L1, gauche, R1, bas, select, L1, droite, △ , select, select, L1, △ , gauche, gauche.

MX Rider

© Infogrames / Paradigm Entertainment 2001

TOUTES LES PISTES

En mode Championnat, entrez **ATARI** en guise de nom. Sortez du mode Championnat et choisissez le mode Single Race. Toutes les pistes seront maintenant accessibles.

MX Superfly featuring Ricky Carmichael

© THQ 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Effectuez ces manipulations sur le menu principal. La manette vibrera un coup pour signaler que le code fonctionne.

Code Maitre

△ , L1 + Gauche, □ , △ , L1 + Droite, R1 + Bas, R1 + Droite, Select.

Tous les personnages

Droite, L1 + Droite, Bas, L1 + Gauche, Droite, □ .

Toutes les motos

L2 + □ , L1 + Droite, L2 + ○ , L1 + Gauche, □ .

Toutes les pistes

△ , Droite, L1 +R1, □ + ○ , L2 + ○ , □ .

Station Z

R2 + △ , Droite, R1 + Gauche, R1 + Droite, L1 + □ , □ .

Freestyle 250 cc

Haut, L1 + Haut, □ , L1 + Droite, L2 + Bas, L1 + Gauche

NOUVEAUX PERSONNAGES

Cameron Steele

Remportez le trophée du saut le plus long du monde pour jouer avec Cameron Steele.

Elrod le Viking

Rendez-vous sur la piste de Freestyle Rock Ridge. Partez sur la gauche et poursuivez vers la tour la plus basse. Servez-vous du tremplin pour atteindre son sommet et arrêtez-vous juste en haut. Utilisez le câble pour arriver au sommet de l'a tour la plus haute cette fois. Une fois que vous y serez, vous aurez débloqué le challenge et Elrod sera disponible dans la sélection des pilotes.

Sal l'alien

Rendez-vous à Fox Creek, traversez le grillage puis sautez par dessus le ravin pour arriver au niveau de la ville fantôme. Faites un Bunny hop sur la tombe près de l'église, sautez sur sur le préau du magasin et continuez jusqu'au dernier toit. De là, revenez au point de départ en passant par le même chemin. Le dernier saut vous fera atterrir sur un pont de pierre. Suivez la corniche qui descend jusqu'à la mine. ce chemin vous conduira à travers une base militaire jusqu'au vaisseau de Sal. Continuez pour arriver dans une pièce où est retenu prisonnier Sal. Vous gagnerez le trophée de vérité et pourrez désormais choisir Sal dans la sélection de rider.

TROPHÉES ET BONUS

Obtenez les trophées suivants pour débloquer les élements correspondants.

Trophées	Récompenses
Crane's Eye View	Superfly
Cross Training	Nouvelles plate-formes et Station Z pour l'éditeur de pistes
Dominate 125 cc	Moto Special Tiger
Dominate 250 cc	Moto Special Fire
Dominate 250 cc Course Pro	Moto Custom Water
Entrée dramatique	Nouvelles barrières pour l'éditeur de pistes
Impossible Stoppie	Nouveaux modules pour l'éditeur de pistes
Impossible Wheelies	Nouvelles rampes pour l'éditeur de pistes
Mega cascade	Mini jeu Wheelball
Safety First	Mini jeu des ballons
Saut le plus haut	Moto Custom Bee
Season Course Pro	Moto Custom Playa

AUGMENTER LA FACILITÉ

Nommez votre pilote R CARMICHAEL. Vous verrez alors vos concurrents faire beaucoup plus d'erreurs sur les circuits. De plus, ils iront bien moins vite ce qui vous permettra de gagner plus facilement.

MX Unleashed

© THQ / Rainbow Studios 2004

TOUS LES BONUS

Tapoez l'un des codes suivants sur l'écran des cheats :

SQUIRRELDOG	50cc
BIGDOGS	500cc
BUSTBIG	Toutes les courses Freestyle
ECONATION	Toutes les courses Nationales
STUPERCROSS	Toutes les courses Supercross
CLAPPEDOUT	Débloquer tous les bonus
MINIGAMES	Débloquer tous les véhicules
SWAPPIN	Physique pro
OBTGOFAST	IA Experte
WRECKINGBALL	IA folle

MX vs ATV : Extreme Limite

© THQ / Incinerator Studios 2008

TOUS LES ÉQUIPEMENTS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez **CRAZYLIKEA** pour déverrouiller tous les équipements.

TOUS LES GUIDONS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez **nohands** pour déverrouiller tous les guidons.

CHEAT CODES

Allez dans la section Triche du menu Options et entrez les codes suivants.

CRAZYLIKEA	Tout l'équipement Fox Racing
STICKERS	Débloquer 27 illustrations
nohands	Tous les guidons

MX vs ATV Unleashed

© THQ / Rainbow Studios 2005

CHEAT CODES

Entrez ces codes à l'écran "Cheats" dans le menu des options :

BROKEASAJOKE	1 000 000 de points
Huckit	Débloquer toutes les pistes freestyle
LEADFOOT	Tous les véhicules
TOOLAZY	Tout débloquer
WANNABE	Tous les personnages
WARDROBE	Toutes les vitesses
minimoto	Débloquer les 50 cc

Myst III : Exile

© Ubisoft / Presto Studios 2002

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue - Tomahna

Comme d'habitude dans la série, vous commencez sans trop savoir où vous êtes. Retournez-vous pour écouter Catherine. Avancez et écoutez encore ce qu'elle a à dire. Entrez dans le bureau de Atrus et passez un moment pour tout examiner. La tapisserie près du livre à gauche, le livre de Releeshahn, puis les objets sur les étagères et les photos sur le bureau. Lisez aussi la lettre puis revenez au livre de Releeshahn. Atrus apparaît alors et vous remet un petit carnet contenant ses impressions sur l'écriture de Releeshahn, vous le lirez plus tard car pour l'instant, un homme surgit derrière vous et s'empare du livre de Releeshahn avant de s'enfuir. Suivez-le en touchant le livre par terre...

J'nanin

Vous êtes toujours à la poursuite de l'inconnu. Montez l'échelle et suivez-le jusqu'à la porte fermée. Vous pouvez regarder par la fenêtre pour le voir marcher en lisant le livre. Prenez le temps vous aussi de vous plonger dans la lecture du carnet d'Atrus. Ensuite revenez un peu sur vos pas et descendez les deux échelles pour vous retrouver près de l'eau. Tournez à droite et suivez le chemin, toujours tout droit jusqu'aux marches taillées dans la roche. Descendez-les pour trouver un petit abri. Ouvrez la porte, entrez et actionnez le levier à votre gauche. Avancez par le chemin qui vient de s'ouvrir puis appuyez sur le bouton dans la serre. Une grille se baisse derrière vous. Retournez-vous et entrez dans le bureau. Cette pièce est très importante dans le jeu, elle contient des indices pour pratiquement toutes les énigmes du jeu, aussi je l'appellerai la pièce aux indices dans la suite de la solution. Vous pouvez passer un peu de temps à tout examiner dans cette pièce. Prenez le carnet de notes sur le hamac et lisez-le. Il est incomplet mais vous pouvez quand même apprendre quelques infos sur l'inconnu. Il s'appelle Saavedro et en veut à Atrus et sa famille. Observez aussi les schémas, ils vous seront utiles dans un instant. Repérez l'ascenseur dans le fond de la pièce et faites-en le tour. Ouvrez la porte, entrez puis actionnez le levier de droite. L'ascenseur monte et vous pouvez voir Saavedro mais ne pourrez pas le rejoindre. Redescendez grâce au bouton de droite. Sortez.

Examinez le levier coincé entre le mur et l'ascenseur. Actionnez-le pour faire repartir l'ascenseur sans vous et allez en dessous. Il y a ici quatre mécanismes à trifouiller. Vous devez les manipuler pour les placer comme ceux qui sont dessinés dans les notes de Saavedro. Commencez par celui avec les deux engrenages. Tournez celui de gauche jusqu'à ce que le cran cassé soit en face de l'autre roue. Passez au mécanisme suivant (à droite de celui-là). Il y a trois pendules. D'après le carnet de notes, vous devez positionner le premier pendule tout en bas, le second au milieu et le troisième au milieu. Passez au prochain mécanisme. Il y a trois fusibles. Retournez-en un. Enfin pour le dernier mécanisme, il suffit de faire toucher le fusible avec les crans vers vous (pour cela, n'appuyez qu'une seule fois). Sortez de là et rappelez l'ascenseur avec le levier. Montez dedans et encore une fois actionnez le levier. La porte est maintenant du bon côté de la pièce mais au moment où vous arrivez, Saavedro s'en va. Faites le tour de la pièce par la droite. Ramassez les notes par terre et lisez-les. Au fur et à mesure du jeu, vous trouverez ainsi quelques nouvelles pages du carnet de Saavedro. Lisez-les si vous souhaitez en apprendre plus sur ce personnage et ses motivations.

Continuez dans la pièce et appuyez sur le gros bouton bleu. Trois " fenêtres " s'ouvrent alors autour de la pièce et une vidéo d'Atrus se déclenche. Elle est apparemment destinée à ses fils mais au bout de quelques instants elle se brouille et Saavedro apparaît. Il pense qu'il parle à Atrus et lui conseille de venir le rejoindre sur Releeshahn. Pour cela, il faudra d'abord trouver les trois symboles d'accès que Saavedro a pris soin de modifier. Placez-vous dos à la porte. Il y a trois fenêtres autour de la salle, une au fond, une à gauche et une à droite. Dans chacune d'elles, vous devez trouver et faire correspondre un symbole avec son image dans le décor. Pour le trouver, vous utiliserez deux manettes, une pour le zoom (manette de gauche) et une pour la netteté (manette de droite) mais vous pourrez aussi déplacer le champ de

vision directement sur la fenêtre. Les trois symboles sont sur les " cornes d'ivoire de l'île ". Une fois que le symbole sera correctement positionné, repérez les coordonnées des quatre petites boules. Voici les coordonnées à trouver (en partant de la boule du centre et en allant vers l'extérieur). Fenêtre de gauche : **Sud-Est, Sud, Ouest, Sud/Sud-Ouest** (entre le Sud et le Sud-Ouest). Fenêtre du fond : **Sud-Ouest, Sud, Ouest/Sud-Ouest, Nord/Nord-Ouest**. Fenêtre de droite : **Ouest, Sud, Est/Sud-Est, Nord/Nord-Ouest**. Revenez à la porte mais n'y entrez pas. Actionnez le levier à droite. L'ascenseur redescend. Entrez dans la cage et enlevez le verrou de la porte en face de vous. Ouvrez cette porte pour vous retrouver dehors à l'endroit même où vous regardiez Saavedro au tout début.

Dirigez-vous une nouvelle fois vers les marches en pierre (descendez les 2 échelles puis tournez à droite) mais arrêtez vous en chemin au niveau des deux étranges objets sur votre gauche. Approchez-vous et actionnez le volant quatre fois sur la droite. Le spot lumineux dans l'eau éclaire maintenant l'objet de gauche.
Suivez la lumière jusqu'au poteau avec la boule jaune. Regardez à l'intérieur. Vous ne voyez rien de spécial. Faites le pivoter et regardez de nouveau. Il indique maintenant le poteau bleu. Le but est de diffuser la lumière de poteau en poteau en notant à chaque fois les couleurs par lesquelles elle passe. Tournez à gauche et suivez le chemin jusqu'à l'échelle. Montez et regardez dans le poteau du côté qui reçoit la lumière. Il n'y a rien. Faites pivoter le poteau et regardez. La lumière indique maintenant le poteau vert. Descendez et tournez à gauche. Continuez toujours tout droit. Passez sur les rochers dans l'eau puis traversez un pont et enfin montez des escaliers. Avancez encore un peu et montez les escaliers de gauche. Faites pivoter une fois le poteau et regarder dedans. Le prochain poteau porte la couleur rouge. Par chance, il se trouve tout près. Allez-y et faites pivoter le poteau deux fois. Le faisceau lumineux pointe maintenant vers un autre poteau jaune. Redescendez, traversez le pont en sens inverse puis montez les escaliers de gauche. Faites pivoter deux fois le poteau jaune puis regagnez le poteau violet juste à côté. Faites pivoter une fois ce poteau. La lumière indique alors le dernier poteau, le poteau rouge (mais pas le même que tout à l'heure). Avancez et repassez sur les rochers aux milieu de l'eau et montez à la prochaine échelle de droite. Le poteau que vous cherchez est juste à droite. Faites-le pivoter une fois, et voilà ! Il ne vous reste plus qu'à trouver l'endroit que la lumière indique. Il se trouve vers les marches en pierre. Descendez l'échelle puis prenez à droite. Continuez tout droit jusqu'aux marches puis montez au lieu de descendre comme précédemment. Pour ouvrir la porte, appuyez sur les couleurs dans l'ordre par laquelle la lumière est passée. Pour vous aider voici la bonne combinaison : **Jaune, Bleu, Vert, Rouge, Jaune, Violet, Rouge**. La porte s'ouvre. Entrez et approchez-vous du mécanisme devant vous. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre de gauche (**Sud-Est, Sud, Ouest, Sud/Sud-Ouest**) puis appuyez au centre. Le livre de Voltaic descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Voltaic

Vous atterrissez devant une cabane de pierre. La porte est fermée. Ouvrez la boule et touchez le livre de J'nanin si vous voulez revenir dans l'Age précédent. Pour l'instant suivez les passerelles. Vous arrivez à une première bifurcation. Continuez toujours tout droit jusqu'à l'échelle qui se trouvera sur votre droite. Descendez et traversez les deux passerelles puis continuez votre périple. Vous passerez devant une sorte de chaudière mais vous ne pourrez rien faire avec pour l'instant. Montez à l'échelle sur l'écran d'après. Retournez la grosse boule pour libérer le passage puis traversez sur le tuyau au dessus du vide. Ouvrez le conduit suivant et entrez dedans. Avancez un peu et descendez par la grille lorsque vous verrez de la lumière. Vous vous retrouvez devant une porte. Derrière celle-ci se trouve un couloir qui rejoint la première bifurcation. Pour l'instant retournez-vous pour vous placer face à un mécanisme.

Vous pouvez agir sur le levier rouge pour le mettre en haut ou en bas. Mettez-le en haut pour agir sur les engrenages et enlever la lave qui inonde la salle suivante. Descendez par l'échelle et ouvrez le sas. Avancez jusqu'à l'autre levier rouge. Actionnez-le en bas, à gauche puis en bas pour monter. Ne vous inquiétez pas du niveau de la lave. Avancez et appuyez sur le bouton pour mettre en marche le ventilateur puis revenez au levier et actionnez-le cette fois en haut, à droite, en haut et à gauche. Sortez par le sas, remontez à l'échelle et actionnez le levier pour faire monter la lave. Ainsi la chaleur sera diffusée par le ventilateur (cela servira un peu plus tard).

Déverrouillez ensuite la porte pour l'ouvrir. Le couloir rouge de droite mène à la bifurcation. Prenez pour l'instant le couloir bleu. Vous arriverez rapidement à une toute petite pièce au milieu du couloir avec une échelle à gauche et un panneau à droite. Ce panneau indique l'énergie qui est distribuée sur l'île. Pour l'instant, il n'y en a pas. Montez à l'échelle puis sur la plate-forme. Tournez le volant pour ouvrir le barrage puis redescendez. Tournez à droite et avancez au bout du couloir (remarquez qu'il y a un hublot cassé, mais ne le touchez pas). La porte devant vous est fermée car n'est pas fournie en énergie. Pour l'ouvrir, vous devez descendre par l'échelle, appuyer sur le bouton rouge, actionner la

manivelle (pour monter un engrenage), revenir à la porte, traverser le couloir et regarder par le hublot cassé. Ouvrez le " store " pour faire tourner la roue. Maintenant la porte peut s'ouvrir. Si jamais vous avez touché au store avant d'actionner la manivelle, vous devez refermer le barrage puis le store et rouvrir le barrage.

Passez par la porte que vous venez de débloquer. Descendez par l'échelle. Appuyez sur le bouton pour regarder la vidéo de Saavedro puis empruntez le chemin avec les plates-formes circulaires. Vous débouchez dans une grande salle avec un immense générateur au centre. Pour activer ce générateur, il faut établir les bonnes connections entre ses circuits. Il y a cinq endroits où il est possible d'agir. Pour vous éviter de tourner pendant des heures, voici comment faire. Examinez les circuits en face de l'échelle par laquelle vous êtes arrivé dans la salle. Appuyez **2 fois sur le bouton en haut à droite, 1 fois sur celui au milieu à droite et 15 fois sur celui en bas à gauche**. Le générateur est maintenant activé. Avant de sortir de cette salle, ramassez les notes de Saavedro qui traînent. Regagnez ensuite le couloir bleu (au passage, regardez le panneau, il y a maintenant des lumières allumées) puis passez dans le couloir rouge. Récupérez les notes de Saavedro puis continuez jusqu'à la " chaudière " (après le couloir rouge, tournez à droite, continuez jusqu'à l'échelle, descendez puis allez toujours tout droit).

Cette énigme est composée de quatre volants, d'un levier pour activer l'ascenseur sur lequel vous vous trouvez et d'un cadran avec une aiguille. Le but est de placer l'aiguille de pression sur la marque rouge, ce qui correspond à une pression de 41. Il y a trois niveaux et à chaque niveau, les valves n'ont pas le même effet sur l'aiguille. Au niveau 1, chaque valve augmente la pression de 10. Au niveau 2, chaque valve augmente la pression de 4. Au niveau 3, chaque valve augmente la pression de 1. Lorsque toutes les valves sont fermées, la pression est 0. Vous devez donc ouvrir 3 valves au niveau 1, 2 valves au niveau 2 et 3 valves au niveau 3 (3 x 10 + 2 x 4 + 3 = 41). La difficulté est que pour accéder au niveau 3, l'aiguille doit obligatoirement se trouver dans la zone rouge. Commencez par fermer toutes les valves du niveau 1 puis montez au niveau 2 avec le levier et fermez aussi toutes les valves. Montez au niveau 3. Ouvrez trois valves puis descendez au niveau 2.
Ouvrez 2 valves. Enfin descendez au niveau 1 et ouvrez 3 valves. L'aiguille est positionnée correctement, il ne vous reste plus qu'à actionner la grosse valve derrière le panneau de gauche pour gonfler la machine volante.

Revenez maintenant sur vos pas, traversez les passerelles et montez l'échelle. Continuez et tournez à gauche dès que vous le pouvez. Allez dans le petit ascenseur. Tirez le levier pour descendre puis continuez sur le chemin. Actionnez le levier qui se dresse devant vous pour faire venir la machine volante. Montez à bord de la nacelle puis actionnez le levier pour la mettre en mouvement. Elle s'arrête à côté d'une plate-forme avec un levier. Descendez de la machine et allez tirer le levier. La plate-forme pivote sur elle-même et la cabane de pierre " s'envole " (dans la pièce aux indices, on pouvait observer le même phénomène dans un tube à essai). Remontez dans la nacelle et utilisez le levier pour atteindre la cabane. Allez ouvrir la porte puis entrez et descendez au fond de la cabane. Ouvrez l'écoutille pour apercevoir le premier des trois symboles que vous cherchez. Le jeu se charge de le mémoriser pour vous. Ouvrez maintenant la trappe devant vous et ouvrez le livre de J'nanin pour revenir sur cette île.

J'nanin

Vous vous retrouvez dans la pièce aux fenêtres. Placez le symbole sur la machine pour déclencher une vidéo de Saavedro. Ecoutez ce qu'il a à dire puis ouvrez la porte et allez dehors. Descendez la première échelle puis tournez à gauche et suivez le chemin jusqu'à découvrir un trou dans la roche. N'y descendez pas tout de suite, vous seriez bloqué par une énorme roue. Cherchez plutôt l'échelle sur le flanc du rocher. Descendez-la, vous êtes en face de deux manettes. Avec ces deux manettes, vous allez pouvoir déplacer la grosse roue pour libérer le passage. Faites Gauche, Droite, Gauche et Droite. Remontez puis descendez dans le trou. Allez ouvrir la porte. Le plancher de la salle suivante est cassé. Faites demi-tout et revenez aux deux manettes. Faites maintenant Gauche, Gauche, Droite, Droite. La roue est tombée dans le trou de la pièce et vous pouvez alors marcher dessus. Retournez dans cette pièce et approchez-vous du mécanisme. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre de droite (**Ouest, Sud, Est/Sud-Est, Nord/Nord-Ouest**) puis appuyez au centre. Le livre de Amateria descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Amateria

Observez un peu autour de vous. Vous êtes au centre d'une intersection. Il y a un chemin devant vous, un autre à votre droite (mais des trous vous empêchent de passer) et un dernier derrière vous. Dans cet Age, vous devrez trouver trois codes qui permettront de placer des ponts sur le chemin de droite afin de passer. Commencez par prendre le chemin en

face de vous. Dans le petit abri, il y a le livre qui permet de revenir à J'nanin. Continuez tout droit et entrez dans la grotte. Descendez puis tournez à droite à la première bifurcation. Utilisez l'ascenseur pour monter puis allez observer la boule rouge avant de redescendre. Vous pouvez remarquer que cette face de la boule est constituée de 3 morceaux de bois et d'1 morceau de verre. Revenez à la bifurcation et empruntez maintenant l'autre chemin, celui avec les passerelles en bois. Arrêtez-vous au mécanisme.

Tirez le levier pour vous surélever et observez l'autre face de la boule rouge. Vous voyez 4 morceaux de bois. Donc la boule est en tout constitué d'1 morceau de verre et de 7 morceaux de bois. Tirez le levier à droite pour déclencher le mécanisme. Le principe de cette énigme est tout simple. Il faut que le tuyau devant vous soit en parfait équilibre lorsque la grosse boule passe dessus. Le support du tuyau peut être déplacé dans trois positions ; à gauche, au milieu et à droite. Pour l'instant, vous ne pouvez rien faire de là, aussi redescendez et continuez sur le chemin jusqu'à la petite maison. Entrez pour découvrir le contrepoids de la balance. Vous avez à votre disposition des morceaux de bois, de verre ou de marbre qui ne pèsent bien évidemment pas le même poids. Tous les éléments nécessaires à la résolution de cette énigme se trouvent dans la pièce aux indices. Les explications qui vont suivre sont purement mathématiques, elles vous aideront à comprendre le mécanisme de cette énigme. En observant les balances de la pièce aux indices, on s'aperçoit qu'1 boule de marbre pèse pareil que 4 boules de verre et qu'1 boule de verre pèse pareil que 4 boules de bois. Soit 1 boule de marbre pèse pareil que 16 boules de bois. Considérons la boule de bois comme l'unité de mesure.

On a alors :

1 boule de bois = 1
1 boule de verre = 4
1 boule de marbre = 16
Une boule est constituée de 8 morceaux, donc
1 morceau de bois = 1/8
1 morceau de verre = 4/8 = 1/2
1 morceau de marbre = 16/8 = 2

La boule qui roule est constituée d'1 morceau de verre et de 7 morceaux de bois. Elle pèse donc

4/8 + 7/8 = 11/8

Avec les éléments qui nous sont donnés; il est impossible de construire un contrepoids de la même valeur. Construisez alors un contrepoids du double de cette valeur. En déplaçant le support du tuyau, vous parviendrez à réaliser l'équilibre.

Le contrepoids doit peser 22/8 (2 x 11/8)

Le contrepoids contient déjà 4 morceaux de bois soit 4/8, il manque donc à placer 18/8, soit 1 morceau de marbre et 2 morceaux de bois (16/8 + 2/8 = 18/8).

Placez donc **1 morceau de marbre et 2 morceaux de bois** sur le contrepoids et retournez au mécanisme. Tirez le levier pour monter. Placez le support du tuyau à gauche (si vous voulez des explications sur la position du socle, prenez un bouquin de maths et cherchez à barycentre, je ne voudrais pas vous ennuyer avec ça). Tirez le levier de droite et miracle, la grosse boule traverse le tuyau sans encombre. Notez le code qui apparaît alors devant vous. C'est celui du deuxième pont.

Redescendez et revenez dans la grotte. Tournez à droite, passez devant l'ascenseur et continuez. Vous pourrez remarquer un peu plus loin, une échelle sculptée dans la roche sur la droite puis une peinture représentant les deux fils d'Atrus sur la gauche. Vous finirez par arriver sur des rails. Placez-vous au centre de l'intersection. Sans compter le chemin par lequel vous êtes arrivé, les rails partent dans cinq directions. Numérotez-les en partant de la gauche puis passez par exemple par les rails n°1. Vous arrivez devant un champ magnétique. A sa gauche, il y a un panneau de contrôle. Examinez-le pour découvrir des symboles bizarres et une flèche. Vous pouvez faire pivoter la flèche mais comme vous ne savez pas encore sur quel symbole la placer, laissez tomber. Revenez à l'intersection. Les quatre autres chemins débouchent aussi sur des champs magnétiques avec des panneaux de contrôle. Revenez donc dans la grotte puis montez à l'échelle sculptée dans la roche. Suivez le chemin jusqu'au mécanisme suivant. Actionnez le levier

pour monter. Vous êtes alors face aux rails. Tirez le levier de gauche pour observer ce qu'il se passe. Une boule est lâchée du sommet de la maison sur les rails. Elle passe par la voie n°3 et se fait désintégrer au contact du champ de force.
En même temps, vous remarquez que devant vous une petite boule se fraye un chemin à travers les symboles. L'idée est de retourner sur les rails pour régler les panneaux de contrôle afin que la grosse boule puisse parcourir tout le chemin. Le symbole à placer sur chaque panneau de contrôle correspond à celui que la petite boule touche lorsque la grosse boule traverse le champ de force en question (pas facile à expliquer, désolé...). Retournez donc aux rails. Je vous indique ici le numéro de la voie suivi de la position de la flèche (Nord, Sud, Sud-Est...) :

1-Nord
2-Sud-Est
3-Nord-Ouest
4-Nord-Est
5-Sud

Une fois que tous les panneaux seront correctement réglés, revenez au mécanisme. Tirez le levier pour monter puis l'autre levier pour lâcher la grosse boule. Notez le nouveau code qui apparaît. C'est celui du troisième pont.

Redescendez grâce au levier puis revenez une dernière fois aux rails. Passez par la voie n°5 et suivez le chemin jusqu'à ce que vous découvriez une porte sur votre gauche. Ouvrez-la et entrez. Ramassez les notes de Saavedro par terre à droite. Vous voilà face au dernier mécanisme, peut-être le plus simple aussi.

Comme d'habitude, actionnez le levier pour vous surélever. Déclenchez une première fois le mécanisme pour voir de quoi il retourne. Une boule est lâchée mais rien ne se passe. Vous remarquez trois petits bâtons rouges. Vous devez les prendre et les placer dans les trous. En tournant, les trous feront tomber les bâtons et sauter la grosse boule. Pour mieux comprendre, vous pouvez essayer de les placer au hasard, mais la bonne solution consiste à en placer deux sur la roue de gauche (un au Nord, un au Nord/Est), puis à mettre le troisième sur la seconde roue (au Nord/Ouest). Actionnez le mécanisme puis notez le dernier code. C'est celui du premier pont.

Redescendez puis sortez par la porte derrière vous. Tournez à gauche et suivez ce chemin jusqu'au point de départ de cet Age (juste après l'échelle en corde). Tournez à droite et allez taper le code du premier pont, puis avancez et tapez celui second et enfin celui du troisième.

Pour mémoire voici les trois codes :

```
   X            X            0
0 X X 0      0 0 0 0      0 X X 0
 0 X 0        X X X        X 0 0
X 0 0 X      X 0 0 X      X 0 X X
   X            X            X
```

Ouvrez la trappe puis montez les escaliers. Installez-vous confortablement dans le fauteuil et appuyez sur le bouton pour écouter le message de Saavedro. Après la séquence, tirez la poignée juste au dessus de l'écran pour vous retrouver en lévitation au dessus de l'île.

Appuyez devant vous pour faire apparaître la dernière énigme de l'île. Il y a 9 petits disques qui peuvent pivoter. Il faut dessiner un chemin en partant du côté bleu. Numérotez les disques de 1 à 9 comme suit :

```
1 2 3
4 5 6
7 8 9
```

puis appuyez sur les disques 2, 3, 5, 5, 7, 8, 9. Le chemin est tracé, il ne reste plus qu'à le tester. Regardez en l'air et appuyez sur la lumière bleue. Vous êtes emprisonné dans la sphère lâchée sur les rails. Gardez les yeux ouverts, ça vaut le détour. A l'arrivée, vous trouverez le symbole et le livre de liaison qui vous ramènera sur J'nanin. Ouvrez-le et

touchez l'image...

J'nanin

Retour dans la pièce avec les fenêtres. Placez le second symbole sur la machine et écoutez Saavedro. Au lieu de sortir comme l'autre fois, appelez l'ascenseur et descendez dans la pièce aux indices. Sortez de la pièce. Tournez à droite et ouvrez la porte. Traversez le petit pont puis tournez à gauche dans les rochers. Continuez jusqu'au terrier d'un animal. Appuyez sur le haut du terrier, l'animal sort la tête puis retourne dans son abri. Ouvrez alors sur la plante à droite de l'abri puis appuyez une seconde fois sur le haut du terrier. Cette fois, l'animal sort entièrement et va manger des fruits. Remarquez que les fruits grossissent lorsque l'animal émet un son. Revenez vers le petit pont et continuez tout droit jusqu'à l'échelle sur la roche. Montez. Regardez en l'air, la porte que vous voyez est celle que vous devez atteindre. Vous pouvez voir sur la paroi, le même genre de fruits que ceux que mange l'animal. Approchez-vous de la grande fleur et passez derrière celle-ci pour la faire bouger. Elle joue le rôle d'un ampli et si vous la pointez vers l'animal, elle propagera son cri. Ainsi les fruits à côté de vous grossissent et forment un pont pour atteindre la porte. Montez l'échelle et allez ouvrir la porte. Approchez-vous du mécanisme. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre du fond (**Sud-Ouest, Sud, Ouest/Sud-Ouest, Nord/Nord-Ouest**) puis appuyez au centre. Le livre de Edanna descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Edanna

Cette île est constituée d'un dédale de plantes où il est facile de se perdre. Cette partie du jeu est donc très confuse. Je ferai ici le maximum pour que vous puissiez toujours trouver votre chemin. Vous trouverez sur cette île de nombreuses fleurs qui jouent le rôle de " longue-vue ". C'est notamment le cas de celle en face de vous. Regardez en son centre pour voir un livre de liaison vers J'nanin pour l'instant inaccessible. Retournez-vous et suivez l'unique chemin jusqu'à la grande plante ascenseur. Montez. Tournez à gauche, vous verrez alors un grand oiseau traverser le ciel. Regardez dans la fleur et vous pourrez voir cet oiseau nourrir son petit. Revenez à l'ascenseur et passez dans le trou à gauche. Cette fois, vous verrez l'oiseau s'en aller et piquer dans les profondeurs de l'île. A cet écran, vous pouvez aussi remarquer une grosse poche d'eau à votre gauche que vous pouvez toucher mais pas percer. Continuez donc par le chemin qui monte jusqu'au gros tournesol. Ouvrez-le et regardez à l'intérieur. Il ne se passe pas grand chose pour l'instant. Retournez-vous et allez examiner la plante en face. Appuyez sur son centre. Elle libérera l'accès au livre de liaison vers J'nanin (si vous voulez revenir) mais permet surtout au soleil d'illuminer le tournesol. Revenez donc au tournesol et regardez de nouveau à l'intérieur. Dirigez le rayon lumineux sur la grosse poche d'eau de tout à l'heure. Elle éclate sous la chaleur et déverse son liquide sur la feuille d'une autre plante ascenseur qui s'active alors. Descendez vers cette plante puis utilisez-la pour vous enfoncer dans l'île.

La partie embêtante commence. Suivez le chemin entre les parois orangées jusqu'à trouver la raie qui nage dans l'eau sur une feuille sur votre droite. Continuez par le seul chemin pour trouver une drôle de plante sur votre droite. Appuyez dessus pour la fermer. Cela attirera et piègera la raie à l'intérieur. Revenez sur le chemin et ramassez les notes de Saavedro. Collez-vous au mur orange et tournez à droite. Maintenant, le chemin se sépare en deux. Pour l'instant, il n'y a rien à gauche. Tournez donc à droite. Vous entendez un gros bruit sans trop savoir d'où il vient. En fait, c'est l'oiseau qui est tombé et qui est maintenant prisonnier d'une plante. Traversez le pont et suivez le chemin qui tourne. Vous arrivez devant une étrange plante. Tirez sur la tige en tire-bouchon. La plante s'allume et éclaire la feuille à côté qui se déroule alors. Avancez au bout de cette feuille et attrapez le balancier au dessus de votre tête (remarquez aussi la poignée, elle servira dans un instant). Vous pouvez vous balancer droit devant vous (mais le pont vous empêche de vous poser) ou à droite. Allez donc à droite pour le moment. Il y a un piège devant vous. Relevez-le avec la manivelle à droite puis allez cueillir un fruit rose. Faites le rouler pour qu'il ne soit plus sous le piège. Revenez vers la manivelle et glissez dans le passage sombre. Avancez de quelques écrans et vous vous retrouverez à la plante lumineuse. Avancez sur la feuille. Vous apercevez alors l'animal qui mange le fruit du piège. Avancez au bout de la feuille et tirez sur la poignée pour laisser tomber le piège. Bien évidemment, l'animal n'est pas capturé et il s'enfuit par le pont. Ses cris font gonfler les fruits sur le pont qui s'écroule. Reprenez le balancier et maintenant que le pont n'est plus là, allez droit devant.

Allez éclairer la plante lumineuse à gauche. La feuille qui se déroule vous permet alors de rejoindre la bifurcation de tout à l'heure. Vous n'avez pas besoin d'y aller pour l'instant alors continuez par le chemin tortueux. Vous passerez devant la plante où est prisonnier l'oiseau mais ne pourrez rien faire pour l'aider pour l'instant. En fait, le seul moyen d'ouvrir cette

plante est d'électrocuter ses racines (comme dans la pièce aux indices). Pour cela, vous devez amener la raie jusqu'aux racines. Continuez sur le chemin. Dans un virage, vous verrez une peinture sur un mur. Juste devant ce mur, il y a une plante réservoir à fermer pour attirer la raie. Continuez ensuite de descendre d'un écran sur le chemin. Encore une bifurcation. Passez à droite et continuez jusqu'au dernier lilas. Regardez à l'intérieur puis visez le lilas de gauche. Celui-ci s'éclaire. Allez le rejoindre et visez cette fois la feuille enroulée en contre-bas. Elle se déroule pour libérer le passage. Retournez à la bifurcation et descendez cette fois par le chemin de gauche. Vous trouverez bientôt une grosse plante réservoir qu'il faut fermer pour capturer la raie. Continuez sur le chemin. Vous êtes de nouveau devant une bifurcation. Allez à droite pour voir la vidéo de Saavedro puis revenez et passez à gauche. Utilisez la feuille pour traverser et faufilez-vous dans les troncs.
Au bout de 3 écrans, il y a encore une bifurcation. Prenez à droite jusqu'à atteindre une grosse fleur. Regardez à l'intérieur. Elle pointe vers la raie. Vous devez trouver un moyen pour que le soleil passe à travers cette fleur afin de percer le réservoir qui contient la raie. Il y a un lilas derrière vous. Allez le rejoindre et placer le de manière à ce qu'il pointe vers la grosse fleur. Retournez maintenant dans les troncs, descendez à gauche au bout de 2 écrans, traversez la feuille puis remontez jusqu'à la peinture. Tournez à gauche pour rejoindre les lilas. Allez voir celui du fond et visez cette fois-ci le lilas de droite. La lumière se transmettra de lilas en lilas jusqu'à la grosse fleur de toute à l'heure et le réservoir se percera. Cela permet de libérer l'oiseau.

Revenez encore une fois au dernier lilas puis éclairez celui de gauche pour dérouler la feuille. Traversez cette feuille, remontez dans les troncs et tournez cette fois à gauche. Continuez et un peu plus loin, vous trouverez un balancier. Celui-ci vous permettra de descendre. Regardez l'écorce de l'arbre. A un endroit, elle à la forme d'un escalier. Ne passez pas par là mais prenez le petit chemin qui descend à sa gauche. Continuez pour arriver à côté d'un énorme bulbe bleu. Contournez-le jusqu'au lilas. Eclairez le sommet du bulbe pour dresser les pistils et électrocuter une plante un peu plus loin. Comme dans la pièce aux indices, la plante électrocutée s'ouvrira et libérera des insectes (mais vous ne pouvez pas la voir pour l'instant. Revenez un peu sur vos pas. En cherchant dans les feuillages à droite, vous finirez par trouver un passage. Allez-y. Vous débouchez sur la plante électrocutée. Les insectes volent à côté. Tournez d'abord à droite et appuyez sur le cœur de la plante pour qu'elle se dresse et cache le soleil. Cela permet à la grosse plante de se fermer. Approchez-vous maintenant de cette grosse plante puis pressez le bulbe par terre. Il libère un produit qui fait fuir les insectes vers une autre plante qui peut alors s'ouvrir. Entrez dans le trou de la racine bleue puis tournez à gauche. Ramassez et lisez les notes de Saavedro. Continuez. Vous arrivez dans la plante que les insectes viennent d'ouvrir mais vous ne pouvez pas aller plus loin. Tirer la tige au dessus de vous pour appeler l'oiseau qui vous amène jusqu'à son nid. Glissez sur votre gauche et notez le symbole. Enfin, approchez-vous du livre de liaison de J'nanin. Ouvrez-le et touchez l'image...

J'nanin

Vous touchez au but. Placez le symbole sur la machine et écoutez Atrus. Vous pouvez maintenant rejoindre Saavedro à Narayan grâce au livre qui vous attend.

Narayan

Vous atterrissez sur Narayan; le dernier âge du jeu. Vous êtes dans une grande salle. Sur l'un des murs, est accroché une liste de 30 symboles qui correspondent chacun à un mot. Montez les marches, remarquez les appareils à votre gauche. Ils ne fonctionnent pas pour l'instant, donc continuez par les escaliers de droite. Saavedro se montre enfin. Après son speech, il repart dans son abri en fermant sa porte à clé. Tournez la manette vers la droite, vous entendrez alors un bruit vous signalant que les machines du bas sont maintenant en état de fonctionner. Redescendez. Il y a 2 drôles de boules séparées par un levier. Si le levier est à droite, la boule de droite est accessible et inversement si le levier est à gauche. Commencez par le mettre à gauche et ouvrez la boule de gauche. Au vu de ce qu'il y a à l'intérieur vous vous doutez sûrement qu'il va falloir y inscrire des symboles, reste à trouver lesquels. Ouvrez le carnet de Atrus et feuilletez les pages. Vous trouverez quatre phrases écrites en gras.

1- L'énergie active le futur du mouvement.
2- La nature veut une mutuelle dépendance.
3- Le dynamisme des forces exalte au changement.
4- L'équilibre des systèmes stimule la civilisation.
Aux différences de traduction près, vous retrouvez les mots des trois premières sur le mur avec le symboles.

1- Energie / Alimenter / Futur / Mouvement
2- Nature / Encourager / Réciproque / Dépendance
3- Dynamique / Force / Inciter / Changement

Vous savez donc quels symboles utiliser mais pas comment les disposer. Il y a quatre mots par phrase. Regardez maintenant les trois symboles que vous avez récupérés tout au long du jeu. Chacun est en fait l'association de deux symboles.

Changement + Force
Mouvement + Futur
Nature + Encourager

Vous pouvez remarquer que ces mots sont disposer d'une certaine façon l'un par rapport à l'autre.

CHANGEMENT est à gauche de **FORCE**, or **CHANGEMENT** est le quatrième mot d'une phrase et **FORCE** est le second mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le quatrième mot doit être placé à gauche du second.

MOUVEMENT est en haut à gauche de **FUTUR**, or **MOUVEMENT** est le quatrième mot d'une phrase et **FUTUR** est le troisième mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le quatrième mot doit être placé en haut à gauche du troisième.

NATURE est en haut à gauche de **ENCOURAGER**, or **NATURE** est le premier mot d'une phrase et **ENCOURAGER** est le second mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le premier mot doit être placé en haut à gauche du second.

Sachant tout cela, il n'y a qu'une possibilité pour la disposition des mots. Le premier mot doit être placé en haut puis les autres doivent suivre dans le sens des aiguilles d'une montre. Inscrivez de cette manière les phrases dans les emplacements de la boule.

Le portail disparaît et libère le passage. Vous pouvez descendre les escaliers. Ramassez le livre de Tomahna sur votre gauche, mais ne l'utilisez pas, à moins bien sûr que vous ne vouliez voir la mauvaise fin. Vous pénétrez dans une nouvelle salle avec des nouveaux symboles. Il y a ici les trois symboles qu'il vous manquait pour écrire la dernière phrase. Je vous la rappelle :

4- Equilibre / Système / Stimuler / Civilisation

Remontez à l'étage et tournez le levier vers la droite. Ouvrez la boule de droite et entrez cette phrase en respectant toujours avec le même système : le premier symbole en haut puis les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Saavedro arrive. Après vous être rendu compte de la situation, il vous demande de tourner le levier pour qu'il puisse s'en aller, en échange de quoi, il vous remettra le livre de Releeshahn. Sauvegardez maintenant si vous voulez voir toutes les fins disponibles.

Bonnes fins

Montez les escaliers et actionnez le levier pour couper le courant. Si vous remettez le courant maintenant, Saavedro monte vous tuer. Redescendez et Saavedro vous rendra le livre de Releeshahn. Vous avez alors le choix.
- Soit vous utilisez le livre de Tomahna pour rentrer chez Atrus en laissant Saavedro prisonnier là où il est.
- Soit vous inversez le levier avant de remonter mettre le courant, puis vous rentrez chez Atrus. C'est à mon avis la meilleure fin.

Mauvaises fins

-Ne touchez pas au levier et sortez. Restez immobile devant Saavedro.
-Tournez le levier. Saavedro jette le livre de Releeshahn et s'enfuit. Il ne vous reste plus qu'à utiliser le livre de

Tomahna pour rentrer chez Atrus.
-Montez les escaliers et actionnez le levier pour couper le courant. Si vous remettez le courant maintenant, Saavedro monte vous tuer. Redescendez et Saavedro vous rendra le livre de Releeshahn. Remontez alors activer le courant et Saavedro monte vous tuer.

Mystic Heroes

© THQ / Koei 2003

TOUTES LES RUNES

Rune M1

Terminez le mode story en difficulté facile.

Rune M2

Terminez le mode versus avec quatre joueurs

Rune M3

Terminez le mode story en difficulté difficile.

Rune M4

Terminez dix parties en mode coopératif.

Rune M5

Terminez vingt parties en mode versus.

Rune M6

Terminez vingt parties en mode coopératif.

Rune M7

Terminez cinqt parties en mode versus.

Rune M8

Terminez le mode story en dificulté difficile.

Rune M9

Terminez le jeu avec les quatre personnages sous n'importe quelle difficulté.

Rune S1

Terminez les premiers quatre niveaux en mode survival.

Rune S2

Terminez le deuxième groupe de quatre niveaux en mode survival.

Rune S3

Terminez le troisième groupe de quatre niveaux en mode survival.

Rune S4

Terminez le premier groupe de quatre niveaux en mode expert survival.

Rune S5

Terminez le deuxième groupe de quatre niveaux en mode expert survival.

Rune S6

Terminez le troisième groupe de quatre niveaux en mode expert survival.

MODE SURVIVAL DIFFICILE

Terminez le jeu en mode survival.

TOUS LES PERSOS

Captain Dax
Terminez le mode survival en difficulté débutant.

Raja
Terminez le mode survival en difficulté intermédiaire.

Mariah
Terminez le mode survival en difficulté avancée.

Kai
Terminez le mode hard survival en difficulté débutant.

Namco x Capcom

© Namco / Monolith Soft

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer le **Casino**, le **Mode Expert**, et le **Music Theater**.

DÉJOUER UN CONTRE

Vous ne pouvez le faire que si votre adversaire a sa barre de vie dans le rouge et sa jauge de SP au maximum. Lorsqu'il tente de placer un contre, appuyez sur à ce moment précis pour éviter son contre et le tuer instantanément. Si le timing est réussi, vous remporterez ainsi trois fois plus d'expérience que d'habitude.

Nanobreaker

© Konami 2005

BONUS DE FIN

Mode Difficile : Terminez le jeu.
Mode Gore : Terminez le jeu.
Jouer avec Keith : Terminez le jeu.
Jaguar : Terminez le jeu avec Keith.

NEW GAME +

Terminez le jeu, sauvegardez votre partie et chargez ce fichier. Vous pourrez recommencer en conservant tous les éléments et statistiques que vous avez obtenus.

JEU BONUS

Durant le jeu, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ⊗ et ⊙ pour pouvoir jouer à un shoot'em up dans la mini-map.

Naruto : Ultimate Ninja

© Atari / Bandai 2006

LES RANGS (MODE MISSION)

Genin	Obtenir 50 points d'expérience
Chunin	Obtenir 500 points d'expérience
Special Jonin	Obtenir 1150 points d'expérience
Jonin	Obtenir 1750 points d'expérience
Anbu	Obtenir 2170 points d'expérience
Hokage	Obtenir 2490 points d'expérience

COSTUMES ALTERNATIFS

Sur l'écran de choix du personnage, maintenez L1 + R1 appuyé lorsque vous choisissez votre personnage. Ces costumes ne sont disponibles qu'en modes Mission et Free Battle.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Neji Hyuuga : Terminez le mode histoire avec n'importe quel personnage
Hinata Hyuuga : Terminez le mode histoire avec Neji Hyuuga
Haku : Terminez le mode histoire avec Hinata Hyuuga
Zabuza Momochi : Terminez le mode histoire avec Haku
Gaara : Terminez le mode histoire avec Zabuza Momochi
Orochimaru : Terminez le mode histoire avec Gaara
Kyuubi Naruto : Réussir toutes les missions de rang B
Sasuke (marque niveau 2) : Obtenir le rang Chunnin

EMPLACEMENTS DES ROULEAUX SECRETS

Vous pouvez débloquer ces parchemins en Mode Pratice durant la 1ère Mission S.

44 Forest of Death : attaquez le poisson sur la gauche 3 fois.
Bridge : restez 3 secondes sur le bateau.
Chuunin Testing Stage : traversez le tunnel de gauche à droite 3 fois.
Hero's Gravestone : tapez votre coéquipier 5 fois.
Hokage's Statue Stage : sautez plusieurs fois sur les arbres à votre gauche.
Nightly Rooftop Map : restez sur la queue de la statue du poisson à droite.
Ramen Shop : tapez les lanternes pour qu'elles deviennent rouges.
Survival Stage : détruisez la poupée sur la droite 10 à 15 fois.

Tornado Sand Map : détruisez les 8 objets volants avec la tornade de Konoha.
Wind Clan : attaquez la machine à vendre plusieurs fois.
Yagura Map avec le Serpent et la Grenouille Géante : sautez de la Grenouille sur le Serpent et vice-versa.
Zabuza's Home : restez 3 secondes sur le balcon.

MACHINES À CAPSULES

Machine pour collectionneurs : obtenez le Rang Chunin.
Machine pour maniaques : obtenez le Rang Anbu.

MISSIONS S

Mission 11 : terminez la Mission 2 avec le rang S.
Mission 12 : terminez toutes les Missions classiques avec le Rang Hokage.

NOUVEAUX STAGES

Etat de Sumanigo et la Statue de Buddha : terminez le Mode Histoire de Gaara.
Great Naruto Bridge : terminez le Mode Histoire d'Haku.
Maison de Kazekage : terminez le Mode Histoire de Gaara.
Planque de Zabuza : terminez le Mode Histoire d'Haku.
Village du Sable : terminez le Mode Histoire de Gaara.

Naruto : Ultimate Ninja 2

© Namco Bandai / CyberConnect2 2007

TOUS LES PERSONNAGES (MODE SOLO)

Haku

Le vaincre avec Sasuke au chapitre 4.

Itachi Uchiha

Finir le chapitre 4.

Jiraiya

Le vaincre avec Naruto au chapitre 1.

Kabuto Yakushi

Finir le chapitre 3.

Kakashi (Anbu)

Finir le chapitre 4.

Kisame Hoshigake

Finir le chapitre 4.

Naruto (Kyuubi)

Finir le chapitre 4.

Naruto (Taijutsu)

Terminer l'entraînement de Guy.

Orochimaru

Finir le chapitre 4.

Orochimaru (Sealed)

Finir le chapitre 2.

Sandaime Hokage

Vaincre Orochimaru avec Sandaime Hokage au chapitre 1.

Shizune

La vaincre avec Tsunade au chapitre 2.

Tsunade

Finir le chapitre 2.

Zabuza Momochi

Le vaincre avec Jiraiya au chapitre 4.

MISSIONS EXTRA S

Rendez-vous dans la pièce de Naruto pour pouvoir entrer des codes basés sur un système d'éléments (feu, vent, terre, eau, foudre) et de signes (sur 2 lignes horizontalement, de 1 à 6 pour la première ligne, et de 7 à 12 pour la deuxième). Entrez alors l'un des codes suivants :

Mission S Vs Gai

Foudre, 5, 10, 1

Mission S Vs Sasuke

Vent, 12, 5, 4

PARCHEMINS D'AIDE

Parchemin n°1

Remporter le jeu du Tree Climbing 3 fois en moins d'1:20.

Parchemin n°2

Remporter 3 victoires dans le jeu Lee's push-up.

Parchemin n°3

Remporter la course de Guy's Handstand 3 fois en moins d'1:08

Parchemin n°4

Remporter 3 victoires parfaites au challenge de Guy's Pose.

Parchemin n°5

Remporter 3 victoires parfaites au challenge de Shadow Possession.

BONUS DU PREMIER VOLET

Si vous commencez une partie en ayant sur votre carte mémoire des données de Naruto : Ultimate Ninja, vous recevrez des cartes supplémentaires et une somme de 50 000 ryo.

LES ULTIMES PERSONNAGES

Vous devez d'abord terminer le jeu pour pouvoir débloquer les deux derniers personnages cachés. Il faut que les quatre scénarios du mode Histoire soient complétés.

Hyûga Hinata (Successor)

Discutez avec Hyûga Hiashi près de l'arène, puis sur le toit. Allez parler à Hinata dans le camp d'entraînement, puis affrontez Neji dans l'arène.

Uzumaki Naruto (Maito Suit)

Discutez avec Maito Gai au marché, puis rendez-vous en ville et achetez une Maito suit. Il ne reste plus qu'à combattre Gai dans l'écran suivant.

Naruto : Ultimate Ninja 3

© Namco Bandai / CyberConnect2 2008

SECONDES FORMES DES PERSO

Maintenez appuyée la touche Select sur un personnage en surbrillance dans le mode VS pour obtenir sa seconde forme. Fonctionne sur : Naruto, Sasuke, Chouji, Lee, Gaara, les cinq ninjas du son.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Cette astuce permet de débloquer tous les personnages du jeu, sauf Hanabi et le Yondaime (4ème Hokage).

Sur le menu principal, faites les manipulations suivantes :

- Maintenez R1 + R2 et faites : , , , . Relachez R1 et R2.
- Maintenez L1 + L2 et faites : Droite, Haut, Droite, Haut. Relachez L1 et L2.
- Appuyez sur L3 + R3 en même temps.

Un son confirmera la réussite de l'opération.

PERSONNAGES DU MODE HERO'S HISTORY

Gaara	Terminer la mission 7 du chapitre 2
Haku	Terminer la mission 2 du chapitre 1
Itachi	Terminer la mission 9 du chapitre 3
Jiraiya	Terminer la mission 9 du chapitre 3
Kabuto	Terminer la mission 10 du chapitre 3
Kankurô	Terminer la mission 7 du chapitre 2
Kisame	Terminer la mission 8 du chapitre 3
Orochimaru	Terminer la mission 6 du chapitre 2
Shizune	Terminer la mission 11 du chapitre 3
Temari	Terminer la mission 7 du chapitre 2
Troisième Hokage	Terminer la mission 6 du chapitre 2
Tsunade	Terminer la mission 11 du chapitre 3
Zabuza	Terminer la mission 3 du chapitre 1

PERSONNAGES DU MODE ULTIMATE CONTEST

1er et 2ème Hokage

Après avoir débloqué Konohamaru, allez au restaurant près de l'entrée du village et parlez à Ebisu. Répondez correctement aux questions qu'il vous pose.

4ème Hokage

Débloquez les 41 autres personnages.

Anko

Battez-la dans le mode Compétition Ultime.

Asuma

Battez-le dans le mode Compétition Ultime.

Hanabi Hyûga

Battez-la dans le mode Compétition Ultime.

Kakashi (ANBU)

Terminez le mode Compétition Ultime.

Konohamaru

Après avoir terminé le mode Compétition Ultime, rendez-vous à l'académie et répondez aux questions posées.

Kurenai

Battez-la dans le mode Compétition Ultime.

Naruto avec la tenue de Lee

Terminez le mode Compétition Ultime.

Tous les autres personnages

Terminer le mode Héros.

FIGURINES

Pour obtenir la première figurine, vous devez récupérer l'item secret "Mystery Code" puis entrer le code **359**.

Figurine 1	Code : 359
Figurine 2	Terminer la mission 1 (rang S)
Figurine 3	Terminer la mission 2 (rang S)

Figurine 4	Terminer la mission 3 (rang S)
Figurine 5	Terminer la mission 4 (rang S)
Figurine 6	Terminer la mission 5 (rang S)
Figurine 7	Terminer la mission 6 (rang S)
Figurine 8	Terminer la mission 7 (rang S)
Figurine 9	Terminer la mission 8 (rang S)
Figurine 10	Terminer la mission 9 (rang S)

PARCHEMINS INFINIS

Allez parler à Iruka dans la maison située en face de Ichiraku Ramen et choisissez deux fois de suite la réponse numéro 2. En sortant de la maison, vous verrez des parchemins sur le toit qui reparaîtront à chaque fois que vous recommencerez l'opération.

Naruto : Uzumaki Chronicles

© Namco 2007

BONUS DE FIN

Terminez le jeu une fois pour débloquer les personnages Gaara et Kakashi, ainsi qu'une base Shuriken et un mode Boss Battle.

CHARGER SON CHAKRA

Il est possible de recharger sa jauge de chakra en dehors des phases de jeu en faisant une rotation complète du stick droit durant les chargements où le symbole de Konoha apparaît en bas à droite de l'écran.

Naruto : Uzumaki Chronicles 2

© Namco Bandai / Cavia 2008

TOUS LES PERSONNAGES

Choji	Terminez le chapitre 6
Gaara	Terminez le chapitre 9
Itachi	Terminez Kakashi Gaiden
Kakashi	Terminez le chapitre 1
Kankuro	Disponible au départ
Kisame	Terminez Kakashi Gaiden
Mighty Gaï	Terminez le chapitre 8
Neji	Terminez le chapitre 3
Rock Lee	Terminez le chapitre 5
Sakura	Terminez le chapitre 1
Sasuke	Terminez le mode Story deux fois
Shikamaru	Terminez le chapitre 4
Temari	Terminez le mode Story deux fois + toutes les missions.

MODE KAKASHI GAIDEN

Terminez toutes les missions, y compris celles de rang S.

MISSIONS DE RANG S

Terminez le jeu une fois.

Naruto Shippuden : Ultimate Ninja 4

© Namco Bandai / CyberConnect2 2009

TOUS LES PERSONNAGES

Chiyo

Terminez le mode Maître.

Deidara

Battez-le dans le mode Maître.

L'éclair jaune de Konoha

Rassemblez tous les fragments de mémoire dans le mode Maître et terminez le mode Héros.

Gaara

Battez-le sous la forme de Shukaku avec Naruto dans le mode Héros.

Godaime (5ème Hokage / Tsunade)

Dans le mode Héros, débloquez la scène où elle affronte Orochimaru.

Haku

Battez-le dans le mode Héros.

Itachi

Terminez le mode Maître.

Jiraiya

En mode Héros, débloquez la scène où Naruto défend Tsunade contre Kabuto.

Kabuto

Battez-le avec Naruto dans le mode Héros.

Kankurou

En mode Héros, débloquez la scène où il affronte Shino.

Kisame

Battez-le dans le mode Maître.

Nidaime (2ème Hokage)

En mode Héros, débloquez la scène des funérailles de Sandaime.

Orochimaru

Vous l'obtenez dans le mode Héros. après son combat contre Naruto.

Sandaime (3ème Hokage)

Battez Orochimaru avec Sandaime dans le mode Héros.

Sasori

Battez-le dans le mode Maître.

Shizune

En mode Héros, débloquez la scène où Tsunade affronte Orochimaru.

Temari

en mode Héros, débloquez la scène où elle affronte Shikamaru.

Yondaime (4ème Hokage)

Terminez le mode Héros.

Zabuza

Battez-le dans le mode Héros.

TRANSFORMATIONS

Pour jouer avec les versions alternatives de certains personnages ou leurs transformations, maintenez R1 et appuyez sur ⊗ lorsque vous sélectionnez votre combattant. Ceci ne marche que si vous avez débloqué tous les personnages du jeu.

BONUS SPÉCIAUX

Si vous lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Naruto Shippuden : Ultimate Ninja 3 sur votre carte mémoire, vous débloquerez automatiquement tous les personnages cachés, hormis Deidara, Sasori, Itachi, Kisame, Chiyo et le 4ème Hokage. Vous empocherez également une bourse de 100 000 Yens.

Entraînement

Après la discussion avec Jiraya, vous accédez au mode entraînement et vous devrez trouver votre chemin jusqu'au village. Mais aussi, vous devez trouver les fragments-souvenir qui sont éparpillés un peu partout sur la carte. Avancez légèrement droit devant vous et repérez le premier fragment-souvenir à gauche, sur l'herbe. Poursuivez vers l'avant et prenez le chemin de gauche. Avancez le long de la montagne, allez à gauche au croisement, détruisez le baril en chemin et continuez. Poursuivez le long de la montagne jusqu'à ce que vous atteigniez une grande cour. Repérez un second fragment souvenir se trouvant devant le tronc d'arbre (en face) et récupérez-le. Ensuite, courez à droite le long du chemin et continuez encore à droite au croisement. Avancez puis tournez à gauche, juste avant le grand mur en pierre.
Avancez dans la grande cour, repérez un troisième fragment souvenir (au-dessus du champ de fleurs) et prenez-le. Allez près du puits et gagnez vos premiers points d'expérience. Allez près de la plantation qui se trouve à gauche de la maison et ramassez d'autres points d'expérience. Poursuivez à gauche, repérez un coffre (derrière le grand tronc d'arbre) et récupérez son contenu. Maintenant, revenez sur vos pas et suivez le chemin gauche au croisement précédent. Allez près du mur en pierre qui bloque la route. Pour le détruire, déclenchez l'Orbe tourbillonnant et appuyez de façon répétée sur la touche d'attaque.

Chapitre 1 : Village des arbres morts

La grotte de cristal

Après la scène cinématique et la discussion avec les villageois, entrez dans la grotte. Avancez à gauche, sautez sur les plates-formes et ramassez les points d'expérience. Ensuite, laissez-vous tomber vers le niveau inférieur et repérez le fragment souvenir situé au milieu, près des morceaux de glace. Prenez d'autres points d'expérience, détruisez toutes les caisses et prenez leur contenu. Ensuite, remontez via les grandes marches, à droite sur la carte, et entrez dans la zone suivante. A présent, vous allez effectuer votre premier combat. Dans cette section, vous devez battre les ombres qui vous attaquent. Pour cela, lisez attentivement les instructions qui apparaissent à l'écran et réalisez des combos d'attaque. Repérez la jauge bleue qui se trouve au-dessus de la tête de Naruto et effectuez une attaque en mode Furie lorsqu'elle est pleine. Utilisez l'Orbe tourbillonnant pour éliminer les autres ennemis. Dès qu'ils sont morts, continuez vers la section suivante.
Maintenant, sautez sur la première plate-forme, au milieu, et sautez d'abord à droite. Prenez les points d'expérience, détruisez les caisses et revenez à la première plate-forme. Sautez sur les plates-formes de gauche et ramassez les points d'expérience qui se trouvent sur chaque plate-forme. Lorsque vous arrivez à la prochaine bifurcation, sautez sur les plates-formes de gauche et poursuivez tout droit dans cette direction jusqu'à la section suivante. Dans cette partie de la grotte, éliminez les ombres grâce à des combos et avancez pour atteindre la prochaine zone.
A présent, sauvegardez votre progression grâce à la boule lumineuse qui se trouve à droite. Sautez sur la plate-forme d'en face puis sur les plates-formes qui sont à droite et activez le levier. Allez à gauche, prenez l'élévateur et récupérez le fragment souvenir près des caisses. Prenez le contenu de ces caisses et revenez sur vos pas. Sautez sur les plates-formes en prenant à gauche et atteignez la grande plate-forme du milieu. Allez à droite, sautez sur la plate-forme suivante et activez un autre levier. Sautez sur les plates-formes qui viennent d'apparaître, saisissez le contenu des caisses et quittez cet endroit.
Après la petite discussion avec Aoi, éliminez les six ombres qui apparaissent, remontez le long des plates-formes et avancez vers la section suivante. Dans cette partie, activez le levier qui se trouve à gauche avant de sauter sur la plate-forme mobile. Ensuite, sautez sur les plates-formes qui se trouvent à votre gauche et récupérez les points d'expérience. Allez sur la plate-forme du milieu, activez le levier et allez d'abord à droite. Activez le levier qui se trouve près de l'élévateur, montez sur ce dernier et atteignez ainsi la plate-forme contenant le fragment souvenir. Récupérez-le et revenez à celle du milieu. Sautez enfin sur la plate-forme mobile et quittez cette zone.

Dans la prochaine section, éliminez les cinq ombres qui vous bloquent le chemin puis poursuivez vers la section suivante. Sauvegardez votre progression, activez le levier et sautez sur la plate-forme mobile. Sautez sur celle qui est à gauche, prenez les points d'expérience et revenez. Poursuivez vers la plate-forme qui se trouve au milieu, activez le

levier et allez d'abord à droite. Prenez le fragment souvenir, détruisez les caisses et revenez sur vos pas. Poursuivez maintenant votre chemin vers le nord de la carte et quittez cet endroit.

Après la discussion avec Aoi, affrontez six autres ombres et repoussez-les. A présent, vous devez avoir atteint le niveau 5 d'action pour continuer. Si les chaînes qui sont entre vos mains ne sont pas rouges, vous devez rebrousser chemin et éliminer d'autres ennemis. Une fois que la scène durant laquelle Naruto n'arrive pas à briser le bouclier est achevée, revenez sur vos pas et sauvegardez votre progression dans la section précédente.

Ensuite, avancez simplement jusqu'à la zone suivante. Sautez sur les plates-formes en prenant à gauche, activez le levier et sautez sur la plate-forme qui vient d'émerger. Rejoignez l'élévateur, activez-le et montez. Activez un autre levier, sautez sur la plate-forme qui vient d'apparaître (à gauche) et atteignez ainsi la section suivante. Maintenant, éliminez simplement les ombres qui apparaissent et avancez. Sautez sur les plates-formes qui se trouvent à droite, prenez le contenu du coffre et activez le levier. Poursuivez sur la plate-forme qui vient d'émerger (à gauche) et atteignez ainsi la zone suivante. Sauvegardez votre partie et quittez les lieux. Tuez ensuite les ombres qui apparaissent et poursuivez vers la zone suivante.
A présent, rejoignez l'ascenseur à gauche et effectuez deux saut multiclonage pour atteindre la partie supérieur. Effectuez deux autres saut multiclonage pour atteindre une autre section plus élevée, activez le levier, montez sur l'élévateur et courez prendre le fragment souvenir près des morceaux de glace. Ensuite, redescendez et suivez les plate-formes jusqu'à la prochaine section. Eliminez d'autres ombres, suivez le chemin jusqu'à la sortie de la cave et avancez jusqu'au village.

Le Village

Après la discussion avec Jiraya, vous devez récolter des informations concernant la jeune femme. Interrogez tous les habitants qui portent un signe au-dessus de la tête. Mais d'abord, récupérez un fragment souvenir sous le parasol, discutez avec la dame puis prenez un second fragment qui se trouve plus loin, à droite. Parlez avec le second témoin, sauvegardez votre progression et revenez à l'entrée de la cave. Parlez avec les deux jeunes femmes et retournez au village. Discutez avec les deux nouveaux habitants, revenez à l'entrée de la grotte et parlez avec le maire. Retournez au village, sauvegardez et allez vers la forêt de l'illusion.

La forêt de l'illusion

La forêt de l'illusion est plongée dans un épais brouillard. Vous devez repérer les zones qui clignotent en rouge sur la carte. D'abord, avancez légèrement et effectuez deux sauts multiclonage pour atteindre le sommet de la colline, à gauche. Repérez le fragment souvenir situé près de l'arbre et prenez-le. Ensuite, suivez le chemin de la sortie du village et avancez jusqu'au mur de pierre. Utilisez l'Orbe Tourbillonnant pour le détruire puis suivez le chemin de droite. Au prochain croisement, allez d'abord à gauche et remontez le long de la pente. Montez sur le pont de fortune construit avec des troncs d'arbres et prenez les points d'expérience. Ensuite, revenez au début du pont, repérez la section d'herbe qui se trouve en bas et atteignez-la. Avancez jusqu'au pied de la montagne, effectuez deux sauts multiclonage pour atteindre la partie supérieure puis récupérez un nouveau fragment souvenir.
Maintenant, revenez au croisement et suivez le chemin de droite. Avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez un autre mur en pierre mais ignorez-le pour l'instant. Allez à gauche, juste avant le mur, et discutez avec la jeune femme. Maintenant que le brouillard est dissipé, brisez le mur de pierre qui est à gauche et poursuivez le long du chemin. Lorsque vous repérez les branches d'arbres en forme de pont. Effectuez un saut multiclonage vers la gauche et atteignez la zone d'herbe qui se trouve en haut. Suivez le chemin de l'herbe vers la gauche et récupérez le dernier fragment souvenir dans la forêt. Maintenant, retournez au village des Arbres morts, sauvegardez le jeu et allez à l'entrée de la grotte.

Retour à la grotte de Cristal

Après la courte discussion avec le maire de la ville, entrez dans la grotte et effectuez le même itinéraire à nouveau jusqu'au bouclier de cristal. Utilisez l'Orbe Tourbillonnant pour détruire ce mur et continuez à avancer au plus profond de la grotte. Dans la section suivante, avancez et suivez d'abord les plates-formes qui sont à gauche. Prenez les points d'expérience, récupérez le contenu du coffre et revenez sur vos pas. Suivez maintenant le chemin de droite, récupérez d'autres points d'expérience et avancez jusqu'au croisement. Allez d'abord vers l'Est de la carte, récupérez plusieurs

points d'expérience puis revenez. Allez ensuite au nord et suivez le chemin jusqu'à un autre croisement. Sautez d'abord sur les plates-formes qui se trouvent à droite, saisissez le fragment souvenir et retournez. Continuez vers le nord de la carte et quittez cette zone. A présent, éliminez les cinq ombres et passez à la zone suivante.
D'abord, détruisez les caisses éparpillées et prenez leur contenu. Ensuite, avancez jusqu'au cul-de-sac au milieu et lisez les instructions qui sont sur l'enseigne. Appuyez sur les touches adéquates et remontez ainsi au niveau supérieur. Allez à droite, détruisez les caisses, effectuez un saut multiclonage et atteignez ainsi la plate-forme sur laquelle se trouve un fragment souvenir. Ensuite, revenez au cul-de-sac et refaites la même action pour remonter. Continuez à remonter le long des murs jusqu'au dernier niveau et quittez ainsi cette zone.

Dans cette zone, sautez simplement sur les plate-formes et courez jusqu'à la sortie. A présent, sauvegardez votre progression, allez au fond à gauche récupérez le premier fragment souvenir. Ensuite, allez au milieu et sautez d'une plate-forme à une autre pour remonter. A mi-chemin, repérez les grands points d'expérience à droite et prenez-les. Ensuite, revenez sur vos pas et continuez à remonter jusqu'à la fin. Repérez alors le second fragment souvenir sur la plate-forme qui est en bas à droite et récupérez-le.
Par la suite, sautez sur la plate-forme qui est au niveau inférieur et remontez. Repérez la plate-forme qui sur laquelle se trouve un coffre et atteignez-la. Prenez le contenu du coffre et avancez au nord pour quitter cet endroit. Eliminez cinq autres ennemis et avancez jusqu'à la prochaine section.

Dans cette section, allez d'abord à droite et prenez le contenu du coffre. Détruisez les caisses à droite et à gauche puis sautez sur la plate-forme au milieu. Remontez la pente, prenez les points d'expérience à droite puis allez à gauche. Continuez vers l'avant, sautez sur les plate-formes et prenez le fragment souvenir. Revenez sur vos pas, sautez maintenant sur les plate-formes à gauche et récupérez plusieurs points d'expérience. Ensuite, rebroussez chemin, allez à gauche et suivez le chemin qui se trouve à droite sur la carte. Courez le long de la plate-forme, récupérez des points d'expérience en chemin puis poursuivez à l'ouest de la carte. Saisissez le contenu du coffre puis revenez sur vos pas. Allez désormais au nord de la carte et poursuivez jusqu'à la sortie.
Maintenant, effectuez des doubles sauts pour atteindre la section au milieu. Utilisez l'Orbe Tourbillonnant pour détruire le mur qui bloque le chemin. Ensuite, avancez et prenez les points d'expérience. Prenez d'autres points d'expérience à gauche puis revenez et sautez sur les plate-formes au milieu. Saisissez les points d'expérience et suivez le chemin à droite. Courez sur le tapis roulant, prenez les points d'expérience puis sautez de part et d'autre du mur pour remonter. Poursuivez à gauche jusqu'à la dernière plate-forme, prenez le fragment souvenir et sortez. Après la discussion avec Aoi, éliminez les 6 ombres et continuez. Sauvegardez votre progression, avancez jusqu'à la nouvelle zone et préparez-vous à combattre Ombre Noire.

Boss : Ombre Noire
Pour battre ce monstre, utilisez fréquemment Orbe Tourbillonnant pour lui infliger des dégâts. Aussi, réalisez des combos pour remplir la jauge bleue et déclencher ainsi les attaques Furie. Essayez aussi de bloquer le maximum de ces attaques puis reprenez les assauts. De temps à autres, Ombre Noire disparaît et laisse place à des loups. Réalisez des combos et des attaques aériennes pour les éliminer puis attaquez le grand monstre avec Orbe tourbillonnant de nouveau.
Lorsque les points de vie du monstre sont à moitié, une scène cinématique se déclenche. Dans la seconde phase du combat, continuez à réaliser Orbe Tourbillonnant et poursuivez avec la même technique de combat. Ombre noire regagne tous ces points vitaux et vous devez recommencer du début.

Chapitre 2 : Konoha

Retrouvailles

Après les retrouvailles avec Sakura et Kakashi, avancez légèrement au nord de la carte et repérez le fragment souvenir qui se trouve au-dessus du trottoir en béton. Ensuite, poursuivez en avant, prenez les points d'expérience et longez la rue du thé. Allez à gauche, sauvegardez votre partie et suivez la route de Konoha. Repérez le fragment souvenir qui se trouve au-dessus de la cabane d'en face et récupérez-le. Localisez l'arbre qui est à gauche de la cabane et prenez les points d'expérience qui s'y trouvent. Ensuite, revenez et allez vers la voie de l'entraînement. Après la scène cinématique, la quête "Rouleau du crapaud" est débloquée. Capturez ainsi le premier crapaud de cette mission et allez à gauche vers l'Aire d'entraînement. Après la rencontre avec Kakashi, capturez d'abord le crapaud qui est au milieu du

lac et ramassez les deux fragments souvenir qui sont à droite et à gauche de la forêt. Ensuite, effectuez des sauts multiclonage pour rattraper Kakashi sensei et appuyez sur la bonne touche pour vous emparer des colliers.
Une fois l'entraînement est achevé, dirigez-vous vers la voie de l'entraînement pour déclencher une scène cinématique. Acceptez le combat contre Sakura et effectuez des combos ainsi que des Orbes tourbillonnant pour la battre. Ensuite, prenez les points d'expérience, le fragment souvenir et le crapaud qui se trouvent près du drapeau. Saisissez un autre crapaud sur le pilier en bois, sauvegardez et quittez cet endroit. Sur la route de Konoha, capturez le crapaud qui se trouve sur la banquette en bois puis allez au sud.

L'invasion Akatsuki

Après la scène cinématique, avancez vers le sud et capturez un autre crapaud, à droite. Poursuivez jusqu'à la section suivante et entrez dans le resto d'Ichiraku. Après la scène cinématique, vous incarnez Gaara et vous devez vous battre en mode Combat Libre. Effectuez des combos, lancez des projectiles et réalisez des attaques puissantes. Par la suite, vous incarnerez Kankuro et vous devrez vous battre contre Sasori. Consultez la liste des attaques dans le menu et effectuez des combos et des attaques grâce à votre Chakra.

Nettoyer Konoha

Après la discussion avec Sakura, allez au nord vers la Rue du thé puis continuez à droite vers la route du Hokage. Courez le long du chemin, prenez le fragment souvenir près du poteau électrique, à gauche, puis parlez à Kakashi. Après la discussion et la scène cinématique, entrez dans la chambre du Hokage, récupérez le fragment spécial et sortez. Ensuite, allez à droite et montez sur le toit du manoir du Hokage. Prenez le fragment souvenir spécial, capturez un crapaud près du rebord et rebroussez chemin.
Maintenant, revenez au sud jusqu'à la zone suivante et allez à gauche vers la route de Konoha. Suivez le chemin de gauche menant vers la colline verte et préparez-vous à combattre le chef des bandits. Le combat se divise en deux phases ; d'abord, réalisez des combos et éliminez les acolytes. Ensuite, utilisez l'Orbe tourbillonnant pour infliger des dégâts au chef des bandits. Essayez de bloquer ses attaques et celles des acolytes puis ripostez à votre tour. Dans la seconde phase du combat, bloquez simplement les attaques de votre ennemi puis effectuez un Orbe Tourbillonnant dès qu'il s'arrête. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il soit battu.
A présent, cherchez un crapaud près d'une végétation, détruisez les caisses puis allez au sud. Prenez les points d'expérience qui sont à droite puis allez vers la route de Konoha. Après la discussion avec Tsunade, partez et revenez le lendemain (au bureau de Tsunade) puis discutez avec elle. Sortez, parlez avec Sakura à nouveau et combattez-la dans le mode Combat Libre. Effectuez des combos et utilisez votre Chakra pour réaliser des attaques puissantes. Dès qu'elle est battue, une petite scène se déclenche. Dorénavant, les bandits masqués seront marqués par un point vert sur la carte. Le lendemain, vous devez retrouver Kakashi sur la route du Hokage. Mais avant cela, repérez le point vert sur la carte et parlez avec le bandit masqué pour le battre en mode Combat Libre. Ensuite, allez vers la Rue du thé et repérez un autre bandit se trouvant à droite. Battez-le en mode combat libre, sauvegardez votre partie (à gauche) puis poursuivez vers la route du Hokage (à droite). Rejoignez Kakashi et Sakura près de l'immeuble et regardez la scène cinématique.
Ensuite, allez au sud et dirigez-vous à gauche vers la route de Konoha. Avancez en premier lieu à droite et engagez un combat avec le bandit masqué. Repérez un autre bandit masqué à gauche et battez-le. Par la suite, revenez à la section précédente et continuez vers le sud jusqu'à ce que vous rencontriez Kakashi.
Après la discussion, avancez au sud et capturez la grenouillez qui est à gauche. Examinez la lueur se trouvant à droite, sauvegardez votre partie et poursuivez vers le sud. Avancez, détruisez les caisses et allez à droite pour récupérer un fragment souvenir ainsi qu'un crapaud. Poursuivez au nord, prenez le contenu du coffre se trouvant à droite puis remontez la pente.
Dans la section suivante, éliminez les six bandits qui vous bloquent le chemin et parlez avec le négociant qui se trouve à gauche. Acceptez sa mission, remontez le long des plates-formes et dirigez-vous vers la forêt de Konoha. Eliminez cinq autres bandits puis, à mi-chemin, repérez une plate-forme à votre gauche. Atteignez-la, capturez un crapaud puis continuez vers le nord. Avancez à droite, sauvegardez puis allez au nord. Repérez un fragment souvenir près du dernier tronc d'arbre à droite, prenez-le puis allez au Désert du vent.

Désert du vent

Dans cette zone, allez d'abord à gauche et prenez le premier fragment souvenir. Poursuivez au nord, descendez dans

la grande cavité et prenez un second fragment souvenir. Inspectez cet endroit, capturez un crapaud et prenez les points d'expérience. Ensuite, remontez via les grandes marches et prenez le chemin du nord en tournant à gauche. Engagez un combat en mode libre avec l'homme bizarre qui est à droite et battez-le. Continuez au nord vers les Terre du silence, engagez un autre combat libre avec le bandit qui est à gauche puis continuez vers le nord.

Chapitre 3 : Le village du Sable

D'abord, grimpez sur le toit de la maison qui se trouve à droite du pont, prenez les points d'expérience et saisissez le fragment souvenir. Descendez, allez d'abord au sud et repérez un crapaud sur les caisses de droite. Prenez-le et grimpez sur le pont puis ramassez un second crapaud, à gauche. Continuez vers le sud et prenez un second fragment souvenir près de la balançoire. Allez du côté opposé (à droite), grimpez sur le toit et récupérez des points d'expérience. Ensuite, allez au nord, parlez avec Sakura et allez sur le Toit du manoir du Kazekage (le chef du village du Sable). Ramassez le fragment souvenir, allez à droite, puis à gauche et récoltez plusieurs points d'expérience. Sautez sur le toit de l'entrée, capturez un autre crapaud puis rebroussez chemin.
Allez au sud, quittez cette zone et revenez jusqu'à la section Désert du vent. Repérez des cactus avec des fleurs blanches et examinez-les. Ensuite, revenez jusqu'au boulevard du sable et discutez avec Sakura pour lui donner l'antidote. A présent, allez à la section suivante (au sud), sauvegardez et parlez à Sakura. Après la scène cinématique, poursuivez vers le sud, éliminez les ennemis que vous rencontrez et continuez jusqu'au Désert du vent.

Chapitre 4 : Place de la Rivière

Après la scène cinématique, vous incarnez l'équipe composée de Gaï, Neji et Tenten, et vous devez combattre Kisame en mode Combat Libre. Consultez les combos et les attaques spéciales de ces personnages et combattez votre ennemi.
Une fois que les combats sont achevés, allez au nord-est de la carte et dirigez-vous vers les Terres du Sable Chaud. Avancez tout droit jusqu'à la prochaine section et courez jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Ensuite, vous devez encore une fois battre Kisame deux fois en mode Combat Libre. Essayez d'en venir à bout le plus rapidement possible et continuez votre route.
Maintenant, vous réincarnez Naruto à nouveau. Examinez le bloc de pierre qui se trouve derrière vous et repérez le fragment souvenir. Allez ensuite dans le creux du milieu, récupérez un second fragment souvenir au nord de la zone ainsi que le contenu d'une caisse. Remontez, allez à la cavité qui se trouve à droite de la carte et capturez un autre crapaud (à droite). Remontez, allez d'abord au nord-ouest de la carte puis accédez à la zone suivante. Avancez jusqu'au fond en allant à gauche et prenez le fragment souvenir. Dirigez-vous légèrement à droite et capturez un autre crapaud. Ensuite, rebroussez chemin et allez au nord-est vers le Ravin du vent. Engagez un combat avec le bandit masqué, battez-le puis poursuivez vers la zone suivante.

D'abord, avancez à gauche puis remontez sur les plates-formes. Récupérez les points d'expérience, prenez le contenu du coffre et descendez. Par la suite, engagez un combat en mode libre face à l'homme que vous rencontrez et battez-le. Ensuite, suivez le chemin de la montagne et repérez les points d'expérience et le crapaud sur les rebords qui sont à gauche et prenez-les. Traversez enfin le pont et poursuivez jusqu'à la section suivante. Après la scène cinématique, vous incarnez Sakura et vous devez battre Itachi en mode Combat Libre. Une fois que vous l'aurez battu, une autre scène se déclenche. Trouvez ensuite un fragment souvenir et un crapaud, au nord, et saisissez-les. Aussi, ramassez les points d'expérience éparpillés un peu partout dans la zone puis parlez à Itachi. Vous devez maintenant capturer Itachi. Pour cela, appuyez sur la touche de garde et la touche de saut en même temps et approchez-vous ainsi rapidement de lui. Dès que vous êtes à proximité, appuyez sur la bonne touche pour le capturer.
Ensuite, vous incarnez d'abord Kakashi puis Naruto et vous devez vous battre contre Itachi en mode Combat Libre. Ce dernier est très coriace. Il utilise fréquemment des combos puissants et des attaques de Chakra. Lorsqu'il utilise sa grosse bulle violette, vos mouvements seront ralentis. Alors, essayez de fuir jusqu'à ce que l'effet de cette attaque cesse. Reprenez alors les combos et l'attaque Orbe puissant jusqu'à ce que vous réussissiez à le battre.
Après ce combat, vous terminez le Mode Aventure du jeu. Après la sauvegarde, allez vers la rue du thé et entrez dans la boutique. Achetez plusieurs Rouleaux instantanés et revenez au point de sauvegarde. Choisissez de vous téléporter et sélectionnez Frontière Pays Rivière sur la carte. Repérez le dernier fragment souvenir, à droite, et capturez un crapaud à gauche. Félicitations, vous avez obtenu tous les fragments souvenir et achevé le Mode Héros !!

Naruto Shippuden : Ultimate Ninja 5

© Namco Bandai / CyberConnect2 2009

TOUS LES PERSONNAGES

Chiyo

La rencontrer dans le Master Mode.

Chiyo avec ses marionnettes

Battre la vraie forme de Sasori dans le Master Mode avec Chiyo.

Itachi

Le battre dans le Master Mode.

Kabuto

Le battre dans le Master Mode.

Kisame

Le battre dans le Master Mode.

Orochimaru

Le battre dans le Master Mode.

Sai

Le battre dans le Master Mode.

Sasori Hiruko

Le battre dans le Master Mode.

Sasori (vraie forme)

Battre la vraie forme de Sasori dans le Master Mode.

Sasuke

Le battre dans le Master Mode.

Yamato

Battre Sai dans le Master Mode.

ARGENT BONUS

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Naruto Narutimetto Hero 3 (Naruto : Ultimate Ninja 3) ou de Naruto : Narutimate Accel sur votre carte mémoire pour bénéficier de 100 000 pièces supplémentaires. De plus, tous les personnages du premier Narutimate Accel seront débloqués automatiquement.

MODE SASUKE RPG

Terminez le mode Master et toutes les quêtes annexes, puis rendez-vous dans la pièce où vous aviez battu Sasuke la première fois pour accéder à la zone bleue.

FORMES SECONDAIRES

Pour débloquer la forme secondaire de chaque personnage, vous devez d'abord terminer le mode Story. Ensuite, en mode VS, placez-vous sur un personnage et appuyez sur R1 pour choisir sa forme secondaire s'il en a une.

DIFFICULTÉ NARUTIMATE

Surmontez tous les défis de Gaï dans le niveau d'entraînement.

KYÛBI NARUTO

Après avoir terminé les deux scénarios du mode Master, vous pouvez jouer avec Kyûbi en appuyant sur R1 lorsque vous sélectionnez Naruto.

LES POUPÉES

Liste des clones avec leurs emplacements :

#01 Naruto - Sur le toit du bureau de Tsunade
#02 Sakura - Au centre de la Map près de Iruka et les 100 ninjas
#03 Sai - Du coté droit du centre de la Map dans la forêt de Konoha
#04 Kakashi - Au centre de la Map après le Canyon
#05 Neji - Au centre du plateau de la Map après la map du clone #05
#06 Rock Lee - Près de la fosse dans la 1ère map de Suna
#07 Tenten - Devant le magasin de Konoha
#08 Gai - Près de la fosse centrale de la grande Map du désert
#09 Shikamaru - Près de l'entrée de la Map juste avant la Map avec le lac de la grotte de l'Akatsuki

#10 Chouji - A droite du centre de la Map juste après celle de la 1ère de Suna (en allant sur la gauche)
#11 Ino - Près de l'entrée de la Map de Iruka et les 100 ninjas
#12 Asuma - Vers le centre de la Map des 3 souches d'arbres
#13 Kiba - Au centre de la Map où l'on poursuit Deidara
#14 Shino - A gauche du centre de la Map au nord après celle de la poursuite de Deidara
#15 Hinata - A gauche du centre de la Map du Canyon
#16 Kurenai - Au nord de la Map du Canyon
#17 Gaara - Village de Suna, sur le toit du bureau de Gaara
#18 Kankuro - A gauche du centre dans la grotte de Suna
#19 Temari - A gauche du centre de la Map juste après la 1ére de Suna en allant vers le village de Suna
#20 Chiyo - Près de l'entrée de la Porte du village de Suna
#21 Chiyo (Marionnette) - Au centre de la grotte de l'Akatsuki
#22 Itachi - Au centre du Pont du Ciel et de la Terre
#23 Kisame - Milieu de 2 Maps avant le Pont du Ciel et de la Terre
#24 Deidara - Au centre de la Map où l'on poursuit Deidara
#25 Sasori Hiruko - Au centre du Pont du Ciel et de la Terre
#26 Sasori Forme Final - Au centre de la grotte de l'Akatsuki
#27 Jiraiya - Devant le bureau de Tsunade
#28 Tsunade - Sur le toit du bureau de Tsunade
#29 Shizune - Près de l'entrée de la Map dela Forêt de la Mort
#30 Yamato - Près de l'entrée de la Map de la forêt de Konoha
#31 Orochimaru* - Dernière salle de l'antre de Orochimaru
#32 Kabuto* - Près de l'antre de Orochimaru
#33 Sasuke* - Première salle DU RPG de Sasuke (Juste après laporte cadenassée)
#34 Naruto OG - Prés de la Grande Porte de Konoha
#35 Sasuke OG* - Première chambre à droite en rentrant dans l'antre de Orochimaru
#36 Sakura OG - A droite de l'entrée de la rue de Konoha
#37 Neji OG - Près de l'entrée de la Map juste avant le bureau de Tsunade
#38 Rock Lee OG - Près de la patte d'oie pour aller d'un cotée au 3 souches et de l'autre, à la forêt de la mort
#39 Tenten OG - Coté gauche de la Map juste avant l'entrée du village de Suna
#40 Shikamaru OG - Près de l'entrée de la Map juste avant la forêt de Konoha
#41 Chouji OG - Près de l'entrée de la Map juste avant la patte d'oie pour aller d'un cotée au 3 souches et de l'autre, à la forêt de la mort
#42 Ino OG - Sur la bute àcoté de la cabane en bois de la patte d'oie pour aller d'un cotée au 3 souches et de l'autre, à la forêt de la mort
#43 Kiba OG - A doite dans la Map de la 2ème forêt de Konoha
#44 Shino OG - Au centre dans la Map de la 2ème forêt de Konoha
#45 Hinata OG - Près de l'entrée de la Grande Porte de Konoha (Coté plaine)
#46 Hanabi - Près de l'entrée de la Grande Porte de Konoha (Coté plaine)
#47 Konohamaru - Au centre de la Map où il y la Grande Porte de Konoha (Coté ville)
#48 Anko - Près de l'entrée sur un plateau dans la Map de la Forêt de la Mort
#49 Nidaime - Vers l'entrée du bureau de Tsunade
#50 Shodaime - A droite de l'entrée de la forêt de Konoha
#51 Sandaime - A coté du Mémorial au 3 souches d'arbre
#52 4th Hokage* - Sur le toit du bureau de Tsunade
#53 Gaara OG - 1ère Map de Suna près du point de sauvegarde
#54 Kankuro OG - Dans la rue du village de Suna
#55 Temari OG - Dans la rue du village de Suna
#56 Kimimaro - En haut de la Map juste avant l'antre de Orochimaru
#57 Sakon - A l'entrée de la Map juste après celle où l'on poursuit Deidara
#58 Tayuya - A la sortie de la Map juste avant le lac de la grotte de l'Akatsuki
#59 Kidomaru - Sur un plateau, au centre de la Map après la map du clone #05
#60 Jirobo - A l'entrée de la Map juste après celle de la 1ère de Suna (en allant sur la gauche)
#61 Zabusa - A droite de l'entrée de la Map du lac avant le grotte de l'Akatsuki
#62 Haku - A droite de l'entrée de la Map du lac avant le grotte de l'Akatsuki

PAGES DU JOURNAL

#01 Vous l'obtenez automatiquement en jouant au jeu
#02 Vous l'obtenez automatiquement en jouant au jeu
#03 Du coté droit du magasin dans la Rue de Konoha
#04 A l'entrée de la Forêt de Konoha
#05 Dans la fosse près du point de sauvegarde dans la 1ère Map de Suna
#06 A droite avant la Porte de Suna
#07 Au milieu/gauche dans la 1ère rue de Suna
#08 Sur le pont dans la 2ème Rue de Suna
#09 Près d'un énorme rocher en haut à gauche de la sortie dans la Map du Grand Désert
#10 Au centre de la Map après le Canyon
#11 Au centre du plateau de la Map après Page #10
#12 Près de la sortie dan Map après Page #10
#13 Près de la sortie dans la Map après Page #11 et #12
#14 Près de l'entrée du lac devant la grotte de l'Akatsuki
#15 Près d'un arbre dans la map juste après la poursuite de Deidara (celle tout en haut et non celle qui va à droite)
#16 À proximité de la première sortie dans la Map après Page #11 et #12
#17 Sur l'un des piliers en pierre dans la Map qui se trouve à droite de celle de la poursuite de Deidara
#18 Près du point de sauvegarde dans la Map avant le Pont du Ciel et de la Terre
#19 Près de la sortie dans la Map du Pont du Ciel et de la Terre
#20 Au milieu, près d'un arbre, près de la pierre étrange

NASCAR 06 : Total Team Control

© EA Sports / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Editez votre profil et remplacez le nom du profil par l'un de ceux qu'il y a ci-dessous selon l'effet désiré :

`Gimme Gimme`	Tout débloquer
`Super Star`	Monter le niveau des fans
`MeMyself AndI`	Monter le prestige
`All ForOne`	Prestige de l'équipe au maximum
`Walmart Money`	$10 000 000
`Walmart Exclusive`	Bonus Walmart
`The Intimidator`	Dale Earnhardt Sr.

NASCAR 08

© EA Sports / EA Tiburon 2007

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer comme noms de pilote dans le mode Earn Your Stripes.

Carl Edwards

Prénom : Carl
Nom : EdwardsCar

EA Sports Car

Prénom : EASports
Nom : Car

Véhicule et circuit Wal-Mart

Prénom : WalMart
Nom : EveryDay

Tous les pilotes fantaisistes

Prénom : Race
Nom : ThePack

Tous les véhicules de poursuite

Prénom : Checkered
Nom : Flag

Nascar 2001

© Electronic Arts

NOUVELLES VOITURES

Voiture Black Box Classic

Remportez le Short Track Challenge.

Voiture Black Box Exotic

Remportez la moitié de la saison.

Voiture EA Sports

Remportez le Road Course Challenge.

Voiture EA.com

Remportez le Superspeedway Shootout en mode de difficulté vétéran ou légende.

Voiture de Richard Petty

Remportez une saison complète en rookie.

NOUVEAU CIRCUIT

Remportez une saison en mode de diffuclté vétéran, et vous aurez alors accès au circuit Treasure Island.

NASCAR Heat 2002

© Infogrames / Monster Games

JOUER AVEC RICHARD PETTY

Terminez tous les challenges Heat en remportant au moins le bronze à chaque fois pour jouer avec Richard Petty.

MODE HADCORE RÉALISME

Obtenez un score de 100 points sur une piste pour débloquer le mode Hardcore Réalisme de cette piste.

NASCAR Thunder 2002

© Electronic Arts / EA Tiburon

PILOTES BONUS

A chaque fois que vous terminerez une saison complète, vous gagnerez deux nouveaux pilotes. Au total, il y en a 16 à débloquer.

SÉQUENCES VIDÉO

Victoire en championnat

Terminez le mode championnat au moins une fois pour débloquer la séquence vidéo.

Huitième victoire en championnat

Terminez huit fois le championnat pour débloquer la séquence vidéo correspondante.

VOITURE BONUS

Entrez ces noms lors de la création d'un pilote pour débloquer de nouvelles voitures

Audrey Clark
Benny Parsons
Buster Auton
Cheryl King
Chuck Spicer
Crissy Hillsworth
Daryl Wolfe
Dave Alpern
Dave Nichols
Diane Grubb
Dick Paysor
Jim Hannigan
Joey Joulwan
Josh Neelon
Katrina Goode
Ken Patterson
Kristi Jones
Mandy Misiak
Michelle Emser
Rick Edwards

Rick Humphrey
Sasha Soares
Scott Brewer
Tom Renedo
Traci Hultzapple
Troi Hayes

NASCAR Thunder 2005 : Chase for the Cup

© Electronic Arts / EA Tiburon

CHEAT CODES

2 millions de points de prestige

Entrez comme prénom **You** et comme nom **Theman**.

Tout débloquer

Entrez comme prénom **Open** et comme nom **Sesame**.

NBA 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

EQUIPES ET MAILLOTS CACHÉS

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

`2kchina`	Equipe 2K Sports Chine
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`eydonscar`	Maillots supplémentaires
`payrespect`	ABA ball
`nba2k`	Equipe des développeurs
`vcteam`	Equipe de design
`wasshcicsl`	Hardwood Classic
`ycprtii`	Blazers "Rip City"

NBA 2K2

© Sega / Visual Concepts

MENU DES CHEATS

Dans le menu des options, placez-vous sur Gameplay puis maintenez le pad dircetionnel à Gauche et le Stick Analogique à Droite tout en appuyant sur Start. La section des cheats sera désormais accessible.

EQUIPES SUPPLÉMENTAIRES

Entrez le code **MEGASTARS** pour obtenir de nouvelles équipes dans le mode exhibition.

FAUTES SUR LES JOUEURS

Lorsque vous voulez empecher l'adversaire de marquer, vous pouvez faire des fautes intentionnels en appuyant sur L2 et R2 en même temps.

NBA 2K3

© Sega 2003

CHEAT CODES

Sur le menu des options, placez-vous sur Gameplay. Appuyez et maintenez la touche Gauche tout en allant à droite avec le stick analogique gauche. Appuyez alors sur Start et rendez-vous dans la section Codes pour entrer les cheats suivants.

DUOTONE	Environnements et autres joueurs en noir et blanc
MEGASTARS	Nouvelles équipes (Sega Sports, Visual Concepts, Team 2K2)
SPRINGER	Grêve des éboueurs dans les rues

NBA 2K6

© 2K Sports 2006

CHEAT CODES

Entrez l'un de ces codes sur l'écran dédié :

`2ksports`	Equipe 2k Sports
`31andonly`	New Pacers (Jerseys)
`anklebreakers`	Chaussures Up-Tempo de Nike
`ballers`	Joueurs célèbres en mode 24/7
`bos 2nd`	Boston Celtics
`cle 2nd`	Cleveland Cavaliers
`den 2nd`	Denver Nuggets
`det 2nd`	Detroit Pistons
`getaclue`	Améliorer l'attaque
`kobe`	Chaussures Air Zoom Kobe 1 de Nike
`lebronsummerkicks`	Chaussures Lebron James
`lockdown`	Améliorer la défense
`nba2k6`	Equipe NBA 2k6
`noinjury`	Pas d'injures
`nrgmax`	Pas de fatigue
`vcteam`	Visuel de l'équipe de développement

NBA 2K7

© 2K Sports / Visual Concepts 2006

CHEAT CODES

Allez dans la section "Codes" et tapez un des codes suivants :

Les tenues

bcb8sta	Tenue alternative des Bobcats
zjb3lau	Tenue alternative des Jazz
nrd4esj	Tenue alternative des Nets
zw9idla	Tenue alternative des Wizards
syt6cii	Tenue des All Stars
vdr5lya	Tenue de la Saint Valentin des Hornets

Les équipes

topps2ksports	Equipe sélection 2K
tns9roi	Equipe All Stars internationale
bestsim	Equipe NBA 2K
rta1spe	Equipe Superstars

Les ballons

ply8mia	Ballon All-Stars
payrespect	Ballon ABA

Les codes de triche

norest	Endurance illimitée
ironman	Résistance maximale
getstops	+10 en défense
inthezone	+10 en attaque

NBA 2K8

© 2K Sports / Visual Concepts 2007

EQUIPES

Allez dans le menu Features puis dans la section Codes pour saisir les codes suivants.

`2ksports`	Equipe 2K Sports
`nba2k`	Equipe de développement NBA
`payrespect`	ABA Ball
`vcteam`	Equipe de Visual Concepts

NBA 2K9

© 2K Games / Visual Concepts 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section Codes du menu Features.

`2kchina`	Equipe chinoise 2K
`2keurope`	Equipe européenne 2K
`2kjapan`	Equipe japonaise 2K
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`llaveyfonus`	Maillots All-star
`llmohffaae`	Equipe Superstars
`nba2k`	Equipe de développement NBA
`payrespect`	ABA Ball
`vcteam`	Equipe des concepts visuels

NBA Ballers

© Konami / Midway 2004

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants dans l'écran "Enter Special Codes" juste avant que le jeu commence. Pour valider faites un mouvement avec le D-Pad dans n'importe quelle direction.

Débloquer la vitesse alternative

△ , ○ , ○ , □ , □ , □

Grosses têtes

△ , ○ , ○ , ○ , □ , □ , □ , □

Mouvements aléatoires

△ , △

Voir les pourcentages de tir

○ , □ , □

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes sont à faire dans l'écran des codes. Le premier nombre représente le nombre de fois que vous devez appuyer sur Y, le second sur B et le troisième sur X. Validez en appuyant sur le pad droit. Exemple pour la pluie (2 2 2) : Y, Y, B, B, X, X, D-pad.

1 3 4	Grosses têtes
0 1 2	Voir le pourcentage de tirs
1 2 3	Utiliser la vitesse alternative
4 2 3	Baby Ballers1
3 5 4	Papy Ballers1
4 3 3	Kid Ballers1
4 4 3	Young Ballers1
7 7 2	Aptitudes de feu
5 1 2	Augmenter les possibilités de mouvements
1 2 4	Super blocks
3 1 5	Super push
7 6 3	Jus illimité
5 6 7	Jouer le coach
5 5 7	Jopuer l'agent
5 4 7	Jouer la secrétaire
5 3 7	Jouer le BiznezMan-A

5 2 7	Jouer le BiznezMan-B
5 1 7	Jouer un Afro
1 1 2	Pas de temps
3 3 3	Neige
2 2 2	Pluie
3 0 0	Mouvements aléatoires
0 1 1	Mode tournoi, désactiver tous les codes

NBA Ballers : Phenom

© Midway

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites l'une des manipulations suivantes sur l'écran VS, une fois la manip effectuée appuyez sur une des directions de la croix directionnelle pour activer la triche (par exemple le bouton du haut) :

Vitesse alternative
□ , △ , △ , ○ , ○ , ○

Mode Tournament
△ , ○

Joueurs plus rapides
□ , □ , △ , ○ , ○ , ○

Grosse tête
□ , △ , △ , △ , ○ , ○ , ○ , ○

Kid ballers
□ , □ , □ , □ , △ , △ , △ , ○ , ○ , ○

NBA Hoopz

© Midway 2000

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

A l'écran Versus, appuyez sur Turbo, Shoot et Passe pour changer les icônes. Les chiffres indiqués mentionnent, dans l'ordre, le nombre de fois où vous devez appuyer sur chaque bouton. Une fois que les icônes ont été changées, appuyez sur la croix directionnelle dans la direction mentionnée. Par exemple, pour réaliser "1-2-1 Droite", faites Turbo, Shoot, Shoot, Passe, Droite :

Code	Effet
0-1-1 Bas	Tir au ralenti
0-1-4 Droite	Uniforme maison
0-2-3 Gauche	Terrain de plage
0-2-4 Droite	Uniforme visiteur
1-1-0 Bas	Montrer les hotspots
1-1-1 Droite	Ballon ABA
1-2-1 Gauche	Tirs mous
2-2-2 Droite	Pas de faute
3-0-0 Droite	Grosses têtes
3-0-1 Haut	Pas de hotspots
3-2-0 Gauche	Terrain de rue
3-1-2 Haut	Turbo infini
3-3-0 Gauche	Petites têtes
4-4-4 Gauche	Pas de "goaltending"
5-4-3 Gauche	Joueurs tout petits
5-4-4 Gauche	Jouer avec Dr Atomic

NBA Jam

© Acclaim 2003

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Jermaine Dupri

Créez un nouveau joueur et entrez SOSODEF en guise de nom de famille.

Jouer avec les développeurs

Entrez Credits en guise de nom de fichier

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants juste avant les matches en modifiant les symboles avec les touches ○ , ✕ et □ puis appuyez sur le direction indiquée.

Codes disponibles dès le début

Mode tournoi	Trophée-Trophée-Trophée-Bas
Jeu d'enfants	Trophée-Trophée-Trophée-Gauche
Mode Challenge	Trophée-Trophée-Trophée-Haut
Afficher le % des tirs	Trophée-Ballon-Ballon-Bas
Pas de replays	Trophée-Ballon-Ballon-Haut
Pas de joueurs en feu	Trophée-Ballon-Ballon-Gauche
Ballon ABA	Ballon-Logo NBA Jam-Ballon

Code disponibles après les avoir achetés

3 points faciles	Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Haut
Animations 70's	Logo NBA-Ballon-Ballon-Bas
Animations 80's	Logo NBA-Ballon-Ballon-Gauche
Animations pré 70's	Logo NBA-Ballon-Ballon-Haut
Annonceur 70's	Ballon-Logo NBA-Ballon-Bas
Annonceur 80's	Ballon-Logo NBA-Ballon-Gauche
Annonceur 90's	Ballon-Logo NBA-Ballon-Droite
Annonceur pré70's	Ballon-Logo NBA-Ballon-Haut
Ballon de plage	Logo NBA Jam-Ballon-Trophée-Haut
Blocages faciles	Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Gauche
Chrono lent	Logo NBA Jam-Trophée-Ballon-Gauche
Chrono rapide	Logo NBA Jam-Trophée-Ballon-Droite
Dribbles faciles	Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Droite
Dunks faciles	Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Bas
Equipe en forme	Ballon-Ballon-Ballon-Haut

Equipe plus forte	Logo NBA Jam-Logo NBA-Logo NBA Jam-Bas
Equipes de géants	Ballon-Ballon-Trophée-Haut
Feu permanent	Logo NBA-Trophée-Logo NBA-Haut
Feu plus facile	Logo NBA-Trophée-Logo NBA-Bas
Filtre 70's	Ballon-Ballon-Logo NBA-Gauche
Filtre 80's	Ballon-Ballon-Logo NBA-Droite
Filtre pré 70's	Ballon-Ballon-Logo NBA-Haut
Grands pieds	Logo NBA Jam-Ballon-Ballon-Bas
Grosses têtes	Logo NBA Jam-Ballon-Ballon-Droite
Gymnase Iguana	Ballon-Trophée-Ballon-Haut
Hotspot permanent	Logo NBA-Trophée-Logo NBA Jam-Haut
Jeu rapide	Logo NBA-Trophée-Logo NBA-Gauche
Pas de Hotspot	Logo NBA-Trophée-Logo NBA Jam-Bas
Petite équipe	Ballon-Ballon-Trophée-Bas
Petites têtes	Logo NBA Jam-Ballon-Ballon-Gauche
Quipe plus rapide	Logo NBA Jam-Logo NBA-Logo NBA Jam-Gauche
Rebonds faciles	Logo NBA Jam-Logo NBA-Logo NBA Jam-Haut
Retro Bulls Arena	Ballon-Trophée-Ballon-Droite
Retro Celtics Arena	Ballon-Trophée-Ballon-Bas
Retro Lakers Arena	Ballon-Trophée-Ballon-Gauche
Rucker Park	Ballon-Trophée-Trophée-Gauche
Style 70's	Logo NBA-Logo NBA-Logo NBA-Bas
Style 80's	Logo NBA-Logo NBA-Logo NBA-Droite
Style pré 70's	Logo NBA-Logo NBA-Logo NBA-Haut
Tirbo illimité	Logo NBA-Trophée-Logo NBA-Droite
Toit Acclaim	Ballon-Trophée-Trophée-Haut
Tête énormes	Logo NBA Jam-Ballon-Ballon-Haut
Venice Beach	Ballon-Trophée-Trophée-Bas
Vols de balle	Logo NBA Jam-Logo NBA-Logo NBA Jam-Droite
?	Logo NBA Jam-Ballon-Trophée-Bas
?	Logo NBA Jam-Trophée-Ballon-Bas
?	Logo NBA Jam-Trophée-Ballon-Haut
?	Logo NBA-Trophée-Logo NBA Jam-Droite
?	Trophée-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Bas
?	Trophée-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Droite
?	Trophée-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Haut

NBA Live 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

CHEAT CODE

Dans le menu des codes entrez :

2345MJ#1	Jordan XX
2585HQW95B	Black T-Mac 5
DRI239CZ49	A3 Garnett
HGS83KP234P	White McGrady 5
JZ3SCARTVY	S.Carter III
193KSHU88J	Boston Celtics
9922NVDKVT	Cleveland Cavaliers
JANTWIKBS6	Detroit Pistons
PSDF90PPJN	Pacers (extérieur)
SDF786WSHW	Pacers (domicile)
XWETJK72FC	Denver Nuggets
2J9UWABNP1	2006 All Stars West (domicile)
234SDFGHMO	2006 All Stars East (domicile)
XCVB5387EQ	2006 All Stars East (extérieur)
39N56B679J	2006 All Stars West (extérieur)

NBA Live 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants sur l'écran des codes NBA :

Equipement Adidas

99B6356HAN	Artillery II (noir)
NTGNFUE87H	Artillery II (blanc)
7FB3KS9JQ0	BTB Low (St. Patty's edition)
BV6877HB9N	C-Billups (All-Star edition)
85NVLDMWS5	C-Billups (Vegas edition)
CLT2983NC8	Campus Lt (St. Patty's edition)
CC98KKL814	Crazy 8 (St. Patty's edition)
22OIUJKMDR	Equipement Bball (St. Patty's edition)
HYIOUHCAAN	Garnett Bounce (All-Star edition)
KDZ2MQL17W	Garnett Bounce (Vegas edition)
23DN1PPOG4	Gil-Zero (All-Star edition)
QQQ3JCUYQ7	Gil-Zero (Vegas edition)
369V6RVU3G	Gil-Zero Mid (Extérieur)
1GSJC8JWRL	Gil-Zero Mid (Domicile)
FE454DFJCC	Stealth (All-Star edition)
MCJK843NNC	T-Mac 6 (All-Star edition)
84GF7EJG8V	T-Mac 6 (Vegas edition)

Tenues

WEDX671H7S	Bobcats Secondary road jersey
VCBI89FK83	Jazz Secondary road jersey
D4SAA98U5H	Nets Secondary road jersey
QV93NLKXQC	Wizards Secondary road jersey
5654ND43N6	East All Stars domicile
WOCNW4KL7L	East All Stars extérieur
993NSKL199	West All Stars domicile
XX93BVL20U	West All Stars extérieur

NBA Live 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

CODES

Ces codes sont à entrer à l'écran des codes NBA.

FE454DFJCC	Adidas Duncan Stealth (version All-Star)
23DN1PPOG4	Adidas Gil-Zero (version All-Star)

NBA Live 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

MODE SUPER DUNK

Utilisez le distributeur de Sprite à l'académie NBA et entrez le code **SPRITESLAM** pour débloquer le mode Super Dunk.

NBA Live 2001

© Electronic Arts 2001

NOUVEAUX STADES

Sur le menu principal, appuyez sur L1, L2, ▢ , R2, R1, ○ , ✕ .

JOUER AVEC MICHAEL JORDAN

Pour jouer avec Michael Jordan, créez un nouveau joueur. Donnez-lui M.J. comme prénom et IS BACK comme nom.

MARQUER DE N'IMPORTE OÙ

Pendant le jeu, appuyez sur L1, L2, R1, R2 puis sur START. Désormais, à chaque tir le ballon rentrera dans le panier.

BRISER LA VITRE DU PANIER

Accrochez-vous au cerceau et appuyez sur L1, ✕ , R2, L1, ✕ , L2.

DES JOUEURS SURENTRAINÉS

Appuyez sur ○ pour entrer dans le menu. Choisissez la fonction "edit player". En appuyant une fois sur R1, vous pourrez alors gonflez vos statistiques à 99.

AVOIR LE VRAI MICHAEL JORDAN AU WIZZARDS

Pour jouer avec le vrai Michael Jordan aux Wizzards, allez dans "Activation du Menu" puis dans "Effectifs" et enfin "Revoc.
et Recrut.". Choisissez l'équipe de Washington et mettez un joueur quelconque dans "Agents Libres". Changez de colonne et mettez "Légendes NBA". Vous y trouverez Jordan et n'avez plus qu'à le faire intégrer l'équipe de Washington. Saubvegardez, et voilà !

NBA Live 2002

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2001

+ D'INFOS FORUM

CHOISIR SES CHAUSSURES

Lors de la création d'un joueur, maintenez les touches R2 + L1 + L2 enfoncées et appuyez sur △ , ○ , □ .

ATTRAPER FACILEMENT LE BALLON

Si vous voulez attrapez facilement le ballon, il vous suffit de désactiver les rêgles de fautes offensives et défensives.

CHEAT MODE

Jouer avec Kareem Abdul-Jabbar

Rendez vous au 80's Legend Team et maintenez R1+R2+L1+L2 enfoncées et appuyez sur □ ,□ ,□ , ○ , ○ , ○ , ○ , △ , ✕ , ✕ , Select.
Ensuite, allez dans le mode Exhibition et pressez L2. Un menu "Legends" devrait être disponible. activé le et sortez du mode Exhibition pour vous rendre au "Rosters". Selectionnez Kareem Abdul-Jabbar et insérez le dans une équipe. Repartez au mode Exhibition et commencez une partie.

Jouer avec les Bulls de 1986

Avec les Bulls 2002, sortez victorieux de 82 matches en mode saison, avec des quarts temps d'au moins 5 minutes.

Augmenter les stats des Super Stars

Appuyez sur ○ à l'écran principal pour afficher le menu. Selectionnez l'option "Roster" puis "Edit player". si votre liste "Create a player" ne comporte aucune entrée, une Super Star apparaîtra. Appuyez sur R2 à l'écran d'édition pour augmenter ses stats puis sur L2 pour retourner vers l'écran "Create a player". Pressez Start pour modifier un autre joueur.

JOUER AVEC JORDAN

Bien que Jordan ne soit pas présent dans le jeu, si vous le créez dans l'éditeur, le commentateur citera son nom en cours de partie.

NBA Live 2003

© Electronic Arts / EA Sports 2002

NOUVEAUX JOUEURS

Créez des joueurs et donnez-leur les noms de famille suivants pour jouer avec les personnes associées.

CALIFORNIA	Jouer avec Hot Karl
DOLLABILLS	Jouer avec B-Rich
FLIPMODE	Jouer avec Busta Rhymes
GHETTOFAB	Jouer avec Ghetto Fabulous
GOODBEATS	Jouer avec Just Blaze
MIXTAPES	Jouer avec DJ Clue

NBA Live 2004

© Electronic Arts / EA Sports 2003

DE NOUVEAUX JOUEURS

Créez un nouveau joueur et donnez-lui les noms suivants pour jouer avec la personne correspondante :

WHSUCPOI	Aleksander Pavlovic
POCKDLEK	Andreas Glyniadakis
SDFGURKL	Carlos Delfino
NBVKSMCN	James Lang
SOSODEF	Jermaine Dupri
OEISNDLA	Kyle Korver
POSNEGHX	Mario Austin
SKENXIDO	Malick Badiane
BBVDKCVM	Matt Bonner
ZXDSDRKE	Nedzad Sinanovic
QWPOASZX	Paccelis Morlende
ITNVCJSD	Remon Van De Hare
POILKJMN	Rick Rickert
ZXCCVDRI	Sani Becirovic
IOUBFDCJ	Sofoklis Schortsanitists
POIOIJIS	Szymon Szewczyk
XCFWQASE	Tommy Smith
WMZKCOI	Xue Yuyang

CHAUSSURES

Entrez ces codes dans la section Codes NBA du menu "Mon NBA".

23LBJNUMB1	Air Zoom Generation
424TREU777	Nike Shox BB4
CVJ554TJ58	Air Jordan III
XCV6456NNL	Nike Blazer
POUY98GY5	Toutes les chaussures

EA SPORTS BIO

Atteignez le niveau indiqué dans le mode EA Sports Bio.

Niveau 2	Baskets Air Jordan
Niveau 4	1000 points supplémentaires
Niveau 9	Chaussures Jordan #18

Niveau 31	2000 points supplémentaires

RÉCOMPENSES

Si vous possédez des sauvegardes d'autres titres EA Sports, vous recevrez des récompenses (chaussures, points...).

EMBÊTER L'ADVERSAIRE

Lorsque vous faites face à un adversaire, appuyez sur Gauche + pour faire vibrer sa manette.

NOUVEAUX JOUEURS

Si vous désirez jouer avec des rappeurs, créez de nouveaux joueurs et nommez-les :

FLIPMODE	Busta Rhymes
GHETTOFAB	Fabolous
SNOOPYbg	Snoop Dogg
thenewbreed	50 Cent

15000 POINTS MAGASIN NBA

Au menu général, rendez-vous dans la section Mon NBA Live, puis sélectionnez Code NBA. Entrez le code 87843H5F9P. Vous disposez maintenant de 15000 points Magasin NBA.

NBA Live 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

CHEAT MODE

09B4ADF90P	Chaussures BG Rollout
1KENZ023XZ	Chaussures Zoom LeBron II
234SDJF9W4	Chaussures Zoom Generation Low
23B8HDFCBJ	Chaussures Nike Shox Elite
VNBA60230T	Chaussures Huarache 2K4
XVLJD9895V	Chaussures Nike Air
234SDJF9W4	Chaussures Nike Air Zoom
1KENZO23XZ	Chaussures Nike Air Zoom 2
XVLID9895V	Chaussures air illimité
FHM389HU80	Toutes les chaussures
1NVDR89ER2	Tout l'équipement de l'équipe
AAPSEUD09U	Autres maillots Dallas Mavericks
BHD87YY27Q	Autres maillots Seattle Supersonics
HDI834NN9N	Autres maillots Atlanta Hawks
JRE7H4D90F	Autres maillots New Orleans Hornets
NAVNY29548	Autres maillots Golden State Warriors
XCV43MGMDS	Autres maillots Boston Celtics
PRYI234N0B	Tous les Hardwood Classics
YISS55CZ0E	50 000 points de Dynastie

NBA Shoot Out 2001

© 989 Studios

MUSIQUES DU JEU

Placez le cd dans votre chaine pour écouter les musiques du jeu (à partir de la piste 2).

NBA Starting Five

© Konami

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

BIGARM	Grands bras
BIGFOOT	Grands pieds
BIGHAND	Grandes mains
BIGHEAD	Grosses têtes
FIRSTPICK	Choisir le tirage au sort
PANCAKE	Joueurs plats
PARTYGLASSES	Joueurs à moustache et à lunettes
SILKHAT	Joueurs à chapeau

NBA Street

© Electronic Arts 2001

CHEAT CODES

Turbo illimité

Chaussure, Ballon, Panneau, Ballon, Haut

Pas de turbo

Platine, Micro, Micro, Panneau, Haut

Tenues originales

Ballon, Ballon, Platine, Platine, Haut

Tenues confortables

Platine, Platine, Ballon, Ballon, Haut

Chaussettes ABA

Micro, Micro, Micro, Micro, Haut

Petits joueurs

Micro, Ballon, Micro, Ballon, Haut

Grosses têtes

Micro, Platine, Chaussure, Platine, Haut

Petites têtes

Micro, Chaussure, Ballon, Chaussure, Haut

Moins de blocages

Panneau, Platine, Chaussure, Panneau, Haut

Moins de dépossession

Panneau, Platine, Micro, Ballon, Haut

Pas d'indicateurs de joueurs

Micro, Ballon, Ballon, Micro, Haut

Pas d'indicateurs de tirs

Micro, Panneau, Chaussure, Micro, Haut

Pas de temps pour tirer

Micro, Micro, Ballon, Panneau, Haut

Pas de alley-oops

Panneau, Micro, Platine, Chaussure, Haut

Pas de 2 points

Panneau, Panneau, Ballon, Panneau, Haut

Pas de replay

Platine, Chaussure, Platine, Platine, Haut

Ballon WNBA

Ballon, Platine, Chaussure, Ballon, Haut

Ballon EA Big

Ballon, Platine, Micro, Ballon, Haut

Ballon de plage

Ballon, Platine, Platine, Chaussure, Haut

Ballon de foot

Ballon, Chaussure, Platine, Ballon, Haut

Ballon ABA

Ballon, Platine, Platine, Ballon, Haut

Medicine Balle

Ballon, Platine, Platine, Panneau, Haut

Ballon NuFX

Ballon, Platine, Panneau, Ballon, Haut

Ballon de volley

Ballon, Platine, Platine, Micro, Haut

Mega dunks

Panneau, Ballon, Platine, Ballon, Haut

Pas de dunks

Panneau, Ballon, Platine, Chaussure, Haut

Plus de gamebreakers

Platine, Micro, Panneau, Chaussure, Haut

Moins de gamebreakers

Platine, Panneau, Micro, Chaussure, Haut

Pas de gamebreakers

Platine, Micro, Micro, Chaussure, Haut

Joe "The Show" printanier

Platine, Platine, Ballon, Platine, Haut

Joe "The Show" estival

Platine, Ballon, Ballon, Platine, Haut

Joe "The Show" atlhlétique

Platine, Chaussure, Ballon, Platine, Haut

Capitaine Quicks

Panneau, Ballon, Chaussure, Platine, Haut

Rims Explosive

Platine, Chaussure, Micro, Ballon, Haut

Distance de tirs plus grande

Chaussure, Chaussure, Panneau, Ballon, Haut

Distance de tirs plus facile

Chaussure, Platine, Panneau, Ballon, Haut

Pouvoir ultime

Panneau, Platine, Platine, Ballon, Haut

Mad handles

Panneau, Chaussure, Platine, Ballon, Haut

Super swats

Panneau, Panneau, Turn table, Ballon, Haut

Doigts collants

Panneau, Micro, Platine, Ballon, Haut

Nom des joueurs

Ballon, Platine, Chaussure, Panneau, Haut

Pas d'affichage de HUD

Platine, Micro, Platine, Chaussure, Haut

Désactiver tous les cheats

Platine, Platine, Platine, Platine, Haut

SUPERSTARS DE LA NBA

Battez une équipe de la NBA dans le City Challenge pour débloquer un joueur.

JOUEURS ET TERRAINS

Biggs et le terrain Beacon Hill

Battez Biggs dans la région 1 City Challenge du City Circuit. Vous pourrez alors jouer avec Biggs et le terrain Beacon Hill sera disponible.

Bonafide et le terrain Broad Street

Battez Bonafide dans la région 2 City Challenge du City Circuit. Vous pourrez alors jouer avec Bonafide et le terrain Broad street sera disponible.

Drake et le terrain The Yard

Battez Drake dans la région 3 City Challenge du City Circuit. Vous pourrez alors jouer avec Drake et le terrain Yard sera disponible.

DJ et le terrain Venice Beach

Battez DJ dans la région 4 City Challenge du City Circuit. Vous pourrez alors jouer avec DJ et le terrain Venise Beach sera disponible.

Takashi et le terrain Yakatomni Plaza

Battez Takashi dans la région 5 City Challenge du City Circuit. Vous pourrez alors jouer avec Takashi et le terrain Yakatomni Plaza sera disponible.

Stretch et le terrain Rucker Park

Battez Stretch dans la région 2 City Challenge du City Circuit. Vous pourrez alors jouer avec Stretch et le terrain Rucker Park sera disponible.

EQUIPE 3LW

Atteignez le nombre de points nécessaire sur le premier terrain (Canada).

EQUIPE SSX SNOWBOARDERS

Atteignez le nombre de points nécessaire sur le second terrain (Miami).

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Déplacements

Backtrack : Maintenez L2 + R2 puis appuyez sur .
Breaking You Off : Maintenez R1 + R2 + L2 puis appuyez sur .
Change Up : Maintenez L1 + R2 puis appuyez sur .
Cyclone : Maintenez L1 + L2 + R1 puis appuyez sur .
Double Cross : Maintenez L1 + L2 + R1 puis appuyez sur .
Downshift : Maintenez L2 + R1 puis appuyez sur .
Off the Chain : Maintenez L1 + R1 puis appuyez sur .
Slip 'n' Slide : Maintenez L2 + R1 + R2 puis appuyez sur .
Streetwise : Maintenez L1 + L2 puis appuyez sur .

Dunks

Around The World : Maintenez R1 + R2 + L1 puis appuyez sur .
Backbreaker : Maintenez L2 + R2 puis appuyez sur .
Dinner's Served : Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 puis appuyez sur .
Dominator : Maintenez L1 + L2 puis appuyez sur .
Dunkalicious : Maintenez L2 + L1 + R2 puis appuyez sur .
Groundshaker : Maintenez R1 + R2 puis appuyez sur .
Hammerdown : Maintenez R1 + L1 puis appuyez sur .
Highrise : Maintenez R2 + L1 puis appuyez sur .
Special Delivery : Maintenez L2 + L1 + R1 puis appuyez sur .
Superfly : Maintenez L2 + R1 + R2 puis appuyez sur .
Wake Up Call : Maintenez L2 + R1 puis appuyez sur .
Put It Home : Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 puis appuyez sur .

DÉBLOQUER LES ÉQUIPES

Allez à l'écran "Enter User ID", puis "User Record Box" et faites l'une des manipulation suivantes

Equipe NYC Legends

Maintenir R1 puis faire bas, bas, bas, gauche ⊗

Equipe SSX

Maintenir L2 puis faire haut, bas, bas, gauche, ⊗

Equipe 3LW

Maintenir R1 puis faire gauche, gauche,droite, bas ⊗ .

Equipe Street Legends

Maintenir R1 puis faire droite, gauche, haut, bas, ⊗

Equipe Dream Team

Maintenir R2 puis faire haut, haut, droite, droite, ⊗

NBA Street V3

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2005

NOUVEAUX JOUEURS EN STREET CHALLENGE

Biggie Littles

Battez son équipe lors des finales du premier tournoi auquel vous êtes invité à New York.

Dime

Battez son équipe lors des finales du tournoi "Can You Spare ?".

Phat

Battez son équipe lors des finales du tournoi "Fat Kid on the Block".

Les Beastie Boys

Achetez-les pour 500 points dans l'écran des récompenses.

BONUS DU STREET CHALLENGE

Terminez ce mode pour débloquer tous les objets du Court Creator, des NBA Legends, des Street Legends et des V3, ainsi que 50 000 points. Vous pourrez également jouer un tournoi bonus le dernier dimanche de la 10ème semaine.

NBA Street Vol.2

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2003

CHEAT CODES

Avant de commencer un match pick up, on vous demandera d'entrer un code. Maintenez la touche L1 enfoncée et effectuez les manipulations suivantes.

Turbo illimité

□, □, △, △

Grosses têtes

○, □, □, ○

Petits joueurs

△, △, ○, □

Ballon ABA

○, □, ○, □

Ballon WNBA

○, △, △, ○

Le ballon laisse des trainées

△, △, △, □

Plus de jauges

□, ○, ○, ○

Tous les maillots

□, △, ○, ○

Tous les terrains

□, △, △, □

Equipe St. Lunatics et toutes les équipes de légendes

□, △, ○, △

Légendes NBA

□

, , ,

Michael Jordan classique

, , ,

Cercle explosif

, , ,

Pas de compteur

, , ,

Tous les racourcis

, , ,

Deux points faciles

, , ,

Deux points difficiles

, , ,

NOUVEAUX BONUS

Bobbito

Vous pourrez avoir ce personnage en dépensant 250 points ou en remportant 10 matches du mode pick up.

Le maillot de Conni Hawkin

Remportez un match en obtenant 20 blocks.

DÉBLOQUER NELLY ET L'ÉQUIPE ST. LUNATICS

Gagnez 750 points pour acheter la carte de Nelly et l'équipe St. Lunatics ou remportez 20 matchez en mode Pick Up.

1000 POINTS BONUS

Finissez l'entraînement plusieurs fois avec différents noms pour gagner 1000 points binus à chaques fois.
Thomas TARP

PAS LA PEINE DE PLONGER

Plonger pour attraper un ballon ne sert pas à grand chose. Mieux vaut attendre utiliser un turbo pour avoir la balle.

POINTS BONUS FACILES

Si vous voulez cumuler facilement un maximum de points bonus, il vous suffit de commencer un match simple avec un handicap de 20 points afin de pouvoir conclure le match en un seul panier (en prenant un match de 21 points). Répétez cette technique pour remporter à chaque fois 50 points.

NCAA Football 07

© Electronic Arts / EA Sports

CHEAT CODES

Fumble	2004 All-Americans #273
EA Sports	Cuffed #206
Heisman	Jumbalaya #211
NCAA	Stiffed #222
Football	Take Your Time #224
Fight	Texas Tech #160

Equipes "All time" :

Roll Tide	Alabama
Woopigsooie	Arkansas
War Eagle	Auburn
Glory	Colorado
Uprising	Florida State
Great To Be	Florida
On Iowa	Iowa
Victory	Kansas State
Geaux Tigers	LSU
Raising Cane	Miami
Go Blue	Michigan
Hail State	Mississippi State
Go Big Red	Nebraska
Golden Domer	Notre Dame
Killer Nuts	Ohio State
Go Pokes	Oklahoma State
Boomer	Oklahoma
Quack Attack	Oregon
We Are	Penn State
Boiler Up	Purdue
Orange Crush	Syracuse
Big Orange	Tennessee
Gig Em	Texas A&M
Hook Em	Texas
Fight On	USC
Wahoos	Virginia

Need for Speed : Most Wanted

© Electronic Arts 2005

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes sont à effectuer sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start) :

Upgrades gratuits
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas. Une option spéciale dans la salle arrière du magasin sera ouverte.

Castrol Ford GT
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Castrol Syntec Ford GT
Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas

Porsche Cayman
L1, R1, R1, R1, Droite, Gauche, Droite, Bas

Challenge Burger King
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

10 000 DOLLARS EN PLUS

Pour avoir 10 000 dollars en plus dans le mode carrière, il suffit d'avoir une sauvegarde de Need For Speed Underground. Après le prologue, votre compte en banque aura fait un bond.

TOUTES LES VOITURES DU JEU

Disponibles dès le début

pChevrolet Cobalt SSS
pFiat Puntoo
pLexus IS3000
pVolkswagen Golf GTII

A débloquer

Ashton Martin DB9	Battez le boss #7, Kaze
Audi A3 3.2 Quattro	Battez le boss #15, Sonny
Audi A4 3.2 FSI Quattro	Battez le boss #14, Taz
Audi TT 3.2 Quattro	Battez le boss #15, Sonny

BMW M3 GTR	Battez le boss #1, Razor
Cadillac CTS	Battez le boss #12, Izzy
Chevrolet C6.R	Terminez le jeu à 100%
Dodge Viper SRT 10	Battez le boss #6, Ming
Ford GT	Battez le boss #4, JV
Ford GT (Castrol Syntec)	Entrez le cheat code
Ford Mustang GT	Battez le boss #12, Izzy
Lamborghini Gallardo	Battez le boss #6, Ming
Lamborghini Murcielago	Battez le boss #4, JV
Lotus Elise	Battez le boss #8, Jewels
Mazda RX-7	Battez le boss #9, Earl
Mazda RX-8	Battez le boss #12, Izzy
Mercedes-Benz CLK 500	Battez le boss #8, Jewels
Mercedes-Benz SL 500	Battez le boss #11, Big Lou
Mercedes-Benz SLR McLaren	Battez le boss #3, Ronnie
Mercedes-Benz Sl65 AMG	Terminez le "Challenge Series #68"
Mitsubishi Eclipse	Battez le boss #14, Taz
Mitsubishi Lancer Evolution VIII	Battez le boss #11, Big Lou
Pontiac GTO	Battez le boss #10, Baron
Porsche 911 Turbo S	Battez le boss #5, Webster
Porsche 911Carrera S	Battez le boss #7, Kaze
Porsche Carrera GT	Battez le boss #3, Ronnie
Porsche Cayman S	Battez le boss #10, Baron
Renault Clio V6	Battez le boss #13, Vic
Subaru Impreza WRX STI	Battez le boss #9, Earl
Toyota Supra	Battez le boss #13, Vic
Vauxhall Monaro VXR	Battez le boss #10, Baron

Need for Speed : Poursuite Infernale 2

© Electronic Arts / EA Black Box 2002

DÉBLOQUER LES VOITURES

Vous ne pourrez pas sauver les voitures que vous aurez débloquées avec les cheats.
Entrez l'un des codes suivants au menu principal :

Aston Martin V12 Vanquish

R2, Droite, R2, Droite, △ , Gauche, △ , Gauche

BMW Z8

□ , Droite, □ , Droite, R2, △ , R2, △

Chevrolet Corvette Z06

Gauche, R2, Gauche, R2, L1, R1, L1, R1

Ferrari 360 Spider

R2, □ R2, □ , △ , L2, △ , L2

Ferrari Enzo

□ , Droite, Haut, Bas, △

Ferrari F50

L1, △ , L1, △ , Droite, L2, Droite, L2

Ford Pursuit Mustang Cobra R

Gauche, □ , Gauche, □ , R2, R1, R2, R1

Ford TS50

Droite, Gauche, Droite, Gauche, R2, □ , R2, □

HSV Coupe GTS

Droite, R2, Droite, R2, R1, L1, R1, L1

F1 McLaren

△ , L1, △ , L1, R1, Gauche, R1, Gauche

Lotus Elise

△

, R2, △ , R2, Gauche, □ , Gauche, □

F1 McLaren LM

□ , L1, □ , L1, △ , Droite, △ , Droite

Mercedes CLK GTR

R2, R1, R2, R1, Gauche, △ , Gauche, △

Porsche Carrera GT

Gauche, Droite, Gauche, Droite, R1, R2, R1, R2

Voiture téléguidée

Droite, △ , L1, R1, L1, L1, L1, △

DÉPASSER 1 MILLION DE POINTS

Un bug sur la version française du jeu nous empèche de dépasser le million de points. Pour contourner ce problème, juste avant de d'avoir 1 million de points, configurez le jeu en anglais. Vous pourrez ainsi avoir la Ferrari 550 Barchetta NFS. Après la barrière du million franchie, vous pourrez repasser en français.

NOUVELLE VUE

Terminez le monde Championnat ou Superpilote pour débloquer une vue intérieur avec Ferrari 360 Spider et 550 Bargetta dans l'épreuve bonus.

Need for Speed Carbon

© Electronic Arts / EA Black Box 2006

CHEAT CODES

Ces manipulations sont à effectuer au niveau du menu principal. Un message confirmera leur validité.

Plus d'argent

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

Jauge équipier infinie

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

Nitro infinie

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

Super contrôle infini

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

Vinyles

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

Vinyles spéciaux

Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut,

UN PETIT PÉCULE DE DÉPART

Si vous avez une sauvegarde du jeu Need for Speed Most Wanted, vous aurez un bonus de $10 000 en commençant une carrière dans Carbon.

ASPIROS

Colin

Battez Wolf et le boss de T.F.K.

Neville

Terminez l'entraînement avec Nikki après le prologue.

Nikki

Battez Wolf, Angie et Kenji.

Sal

Terminez 4 à 6 courses.

Samson

Battez Angie et le boss de 21st Street.

Yumi

Battez Kenji et le boss Bushido.

Need for Speed ProStreet

© Electronic Arts 2007

CODES

Allez dans le menu Alias et saisissez les codes suivants.

1MA9X99	Empocher $2,000
1Mi9K7E1	Empocher $10,000
CASHMONEY	Empocher $10,000
CASHMONEY EXTRA	Empocher $10,000
ENERGIZERLITHIUM	Energizer Lithium Dodge Viper SRT-10 (mode Carrière)
HORSEPOWER	Chevelle SS (mode Carrière)
ITSABOUTYOU	Audi TT 3.2 Quattro (mode Carrière)
L1iS97A1	Empocher $8,000
LEIPZIG	???
MASTERCODE	Débloquer tous les bonus
MITSUBISHIGOFAR	Mitisubishi Lancer Evolution (mode Carrière)
REGGAME	Empocher $10,000
SAFETYNET	5 jetons de réparations
UNLOCKALLTHINGS	Tous le sbonus
W2iOLLO1	Empocher $4,000
WORLDSLONGESTLASTING	Dogde Viper (mode Carrière)
ZEROZEROZERO	Coke Zero Golg GTI (mode Carrière)

VÉHICULES ELITE KINGS

06 Mustang GT (Karol Monroe)

Battez Drag King en mode Carrière.

08 Evo X (Ryo Watanabe)

Battez Showdown King en mode Carrière.

08 M3 E92 (Ray Krieger)

Battez Grip King en mode Carrière.

65 GTO (Nate Denver)

Battez Speed King en mode Carrière.

95 RX-7 (Aki Kimura)

Battez Drift King en mode Carrière.

Need for Speed Underground

© Electronic Arts 2003

CHEAT CODES

Ces manipulations sont à faire dans le menu principal et fonctionnent pour le mode Quick Race.

Tous les parcours

Bas, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ▣

Toutes les courses drag

Droite, ▣ , Gauche, R1, ▣ , L1, L2, R2

Tous les parcours Drift

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, R2, R1, L2

Toutes les courses sprint

Haut, R2, R2, R2, R1, Bas, Bas

Mode dérapage

R1, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, L1

Nitro infini

R1, R2, ◎ , ▣ , L2

POINTS DE STYLE

Si vous désirez obtenir des points de style facilement, il vous suffit de suivre une voiture de très près. Vous verrez alors vos points de draft augmenter. Attention, valable uniquement pour la version U.S.

CONSEIL SUR LE CHOIX DES VOITURES

Au début du jeu prenez la "Mazda MX5" puis la "Toyota Celica", la "Nissan 350Z", la "Honda S2000", et enfin la voiture la plus puissante du jeu la "Nissan Skyline".

CODES ACTION REPLAY

Code maître
0E3C7DF2 1853E59E
EEA3EF5A BCA99C80

La Skyline dès le début
DEB42492 BCA99B84

Points de style au max
DEB49C6A C19E7B82

ARGENT FACILE

1. Prendre la Skyline avec les performances de niveau 3
2. Remettre toutes les performances de série
3. Echanger cette voiture contre la Ford Focus
4. Mettre toutes les performances niveau 3 dessus
5. L'échanger contre la Skyline

Faites cela en boucle pour gagner 9500 à chaque fin de série.

150 POINTS DE STYLE DÈS LE DEMARRAGE

Pour bénéficier de 150 points de de style dès le demarrage, il faut avant le départ, pendant que tout le monde fait ronfler le moteur, envoyer un petit coup de nitro. Vous aurez ainsi 150 de points de style au départ.

Need for Speed Underground 2

© Electronic Arts 2004

CHEAT CODES

Tous ces codes doivent être faits au niveau de l'écran titre (là où on vous demande d'appuyer sur START). *Attention, certains de ces codes ne fonctionnent que si vous recommencez une nouvelle carrière et pas pour les carrières en cours !*

Circuits

Débloquer tous les circuits
Bas, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ⊡

Débloquer tous les circuits Sprint
Haut, R2, R2, R2, R1, Bas, Bas, Bas

Débloquer toutes les pistes Drag
Droite, ⊡ , Gauche, R1, ⊡ , L1, L2, R2

Débloquer tous les circuits Drift
Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, R2, R1, L2

Voitures et tuning

Un Hummer H2 en Course immédiate (apparaît dans la catégorie des voitures sponsors)
Haut, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Gauche

Débloquer la Spyder 850 HP
◎ , ◎ , ◎ , ◎ , ◎ , ◎ , ⊡ , ⊡ , ⊡ , L1, L1, L1

Débloquer l'Evo 7
L1, L1, L2, L2, L2, R2, R2, ◎ , ◎ , ⊡

Débloquer le vinyle Best Buy
Haut, Bas, Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche

Pack Street 1 de l'Atelier Performances
L1, R1, L1, R1, Gauche, Gauche, Droite, Haut

Pack Street 2 de l'Atelier Performances
R1, R1, L1, R1, Gauche, Droite, Haut, Bas

Débloquer le niveau 1 des upgrades "performance"
L1, R1, L1, R1, Gauche, Gauche, Droite, Haut

Débloquer le niveau 1 des upgrades visuelles
R1, R1, Haut, Bas, L1, L1, Haut, Bas

Débloquer le niveau 2 des upgrades "performance"
R1, R1, L1, R1, Gauche, Droite, Haut, Bas

Débloquer le niveau 2 des upgrades visuelles
L1, R1, Haut, Bas, L1, Haut, Haut, Bas

Pièces détachées gratuites
✕ , ✕ , △ , ✕

Argent

Plus d'argent
Haut, Haut, Haut, Gauche, R1, R1, R1, Bas

200$ en mode Carrière
Haut, Haut, Haut, Droite, R1, R1, R1, Bas

1000$ en Mode Carrière, la RX-8 et la Skyline en Course immédiate
Gauche, Gauche, Droite, ▢ , ▢ , Droite, L1, R1

Divers

Bonus de départ
Gauche, Gauche, Droite, ▢ , ▢ , Droite, L1, R1

Tous les bonus
L2, R2, L1, R1, Haut, Bas, Droite, Gauche

Drift dans tous les modes de jeu
R1, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, L1

SUSPENSIONS HYDRAULIQUES

Pour les enclencher laissez appuyer R1 et manipulez le stick droit. Votre voiture bougera (ça peut rapporter de la nitro).

EMPLACEMENT DES ATELIERS

Lorsque vous apercevez des lampadaires de couleur arrêtez-vous et allez faire un tour dans le coin. Vous devriez trouver des ateliers selon les couleurs:

- Vert : Atelier style
- Jaune : Atelier habitacle
- Rouge : Atelier peinture
- Bleu : Atelier performance
- Turquoise : Concession
- Violet : Garage (1 seul dans le jeu)

KIT LARGE ET AMÉLIORATIONS UNIQUES

La liste suivante vous indique les défis que vous devez faire pour obtenir les améliorations uniques et à quel moment, autrement vous ne pourriez plus les débloquer.

Stage	Nb de victoires	Amélioration unique
2	4	Capot
3	3	Performance(Moteur,Transmission,Pneu)
3	6	Jantes
4	4	Spoiler
4	6	Vinyle
4	9	Performance: (ECU,Turbo,Freins)
5	6	Performance: (Nos,Réduction poids,Suspension)
5	11	Kit large

Neo Contra

© Konami 2005

VIES SUPPLÉMENTAIRES

A l'écran titre, faites Haut, Haut, Bas, Bas, L1, R1, L2, R2, L3, R3 pour commencer avec des vies en plus.

BONUS DE FIN

Sound Test	Terminez le jeu
Galerie	Terminez le jeu avec le rang A
Vidéos	Terminez le jeu avec le rang B
Meilleure fin	Terminez le niveau 7
Bill II et Jaguar II	Terminez le niveau 7 avec le rang S
Katana Jaguar	Faites tous les niveaux en mode Normal.
Lucia	Terminez les niveaux 1-5 en moins de 30 (18) minutes en Facile (Normal)
Lucia II	Terminez le jeu avec Lucia à 100% pour tous les niveaux.
Vidéos cachées	Terminez le niveau 7 avec le rang S
Stage 6	Terminez le niveau 5 avec le rang A
Stage 6 (entraînement)	Terminez le niveau 6
Stage 7	Terminez le niveau 6 avec le rang A
Stage 7 (entraînement)	Terminez le niveau 7
Arsenal D	Terminez le niveau 5
Arsenal E	Terminez le niveau 6
Arsenal F	Terminez le niveau 7

BONUS SPÉCIAUX

Galerie

Terminer le jeu deux fois.

Sound Test

Terminer le jeu une fois.

Kit d'armes D

Terminer le jeu une fois.

NFL 2K2

© Sega / Visual Concepts

PAS DE LIMITE DE 'CAP' DANS LE MODE FRANCHISE

Mettez la pause pendant le jeu et maintenez les touches L1 + R1 enfoncées tout en appuyant sur Gauche, Gauche, Droite, Droite, , , Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, , . Un message confirmera que le code fonctionne correctement.

CHOIX AUTOMATIQUE DU JEU

Si vous voulez que la console choisisse pour vous le style de jeu qui convient le mieux, appuyez sur deux fois à l'écran approprié.

TEMPS MORTS SUPPLÉMENTAIRES

En cours de jeu, via le menu de configuration des manettes, passez sur l'autre équipe. Utilisez leurs temps morts et revenez ensuite à votre équipe.

ATTAQUE ET DÉFENSE PLUS EFFICACE

Meilleure defense

Créez deux joueurs d'une taille de 7 pieds et d'un poid de 220 lbs. Reglez leur stats comme suit :
30 pour les parties hautes et basses du corps.
100 pour tout le reste excepté les sauts et les blocages.

Meilleure attaque

Créez deux joueurs d'une taille de 7 pieds et d'un poids de 220 lbs. Reglez leur stats comme suit :
0 pour les parties hautes et basses du corps.
100 pour tout le reste.

JOUEURS DÉFORMÉS

Créez un nouveau joueur et faites le aussi lourd et petit que possible. Appliquez lui ensuite le skin numéro 6. Vous pourrez alors créer des joueurs trés grands ou trés petits, trés lourds, ou trés légers. Vous obtiendrez aussi un skin arc-en-ciel

NFL 2K3

© Sega / Visual Concepts 2003

REPRENDRE LE BALLON

Lorsque vous n'avez plus la balle, mettez la pause pendant le jeu et prenez le contrôle de l'équipe adversaire pour vous la rendre.

ENTENDRE LE NOM DES JOUEURS CRÉES.

Donnez l'un de ces noms à vos joueurs crées pour entendr ele commentateur dir eleur nom pendant la présentation du match.

```
Bill Clinton
Barry SandersV
```

NFL Blitz 2002

© Midway 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez dans l'ordre sur L2, R2 et ⊗ du nombre de fois indiqué pour changé les icônes de casques sur l'écran versus. Puis appuyez sur la direction correspondante pour activer les codes.

0-0-1 Droite	Temps supplémentaire
0-1-2 Bas	Pas d'aide de la console
0-2-1 Droite	Voir plus de terrain
0-2-5 Gauche	Grands pieds
0-2-5 Droite	Grosses épaules
0-2-5 Haut	Mode chimpanzés
0-3-0 Gauche	Ballon traditionelle de NFL Blitz
0-3-0 Gauche	Ballon en chrome
0-3-2 Gauche	Courir plus vite
0-4-5 Gauche	Equipe des indiens
0-5-4 Haut	Super Blitz
1-1-1 Bas	?
1-2-3 Gauche	Super essais
1-2-3 Droite	Beau temps
1-3-5 Gauche	Equipe des cow boys
1-4-1 Haut	Pas de coup à la volée
1-4-5 Gauche	Le porteur de la balle a une énorme tête
2-0-0 Droite	Le porteur de la balle a une grosse tête
2-0-3 Droite	L'équipe a une grosse tête
2-1-0 Haut	Pas de first down
2-1-1 Gauche	Permettre de sortir du terrain
2-1-2 Droite	Plus de temps pour entrer les codes
2-2-2 Gauche	Toujours Quaterback (équipe de deux joueurs humains)
2-2-2 Droite	Toujours receveur (équipe de deux joueurs humains)
2-3-2 Bas	Brouillard
2-4-0 Gauche	Passes rapides
2-5-3 Droite	Nouvelle équipe
2-5-4 Haut	Nouvelle équipe
3-1-0 Haut	Nouvelle équipe
3-1-4 Bas	Adversaire plus fort
3-2-1 Bas	Plus d'indicateur sur le receveur
3-2-5 Haut	?
3-3-3 Bas	Jeu très offensifs
3-4-4 Bas	Nouvelle équipe
3-4-5 Haut	Davantage de maladresses
3-5-1 Droite	Mode spectacle
3-5-5 Haut	Pas d'interceptions
4-0-3 Droite	Nouvelle équipe
4-1-2 Haut	Améliorer l'attaque
4-1-5 Haut	Turbo infini
4-2-1 Haut	Améliorer la défense
4-3-2 Bas	Nouvelle équipe

5-0-1 Haut	Nouvelle équipe
5-2-1 Haut	Améliorer les joueurs offensifs
5-2-3 Bas	?
5-4-3 Droite	Equipe Armageddon
5-5-4 Droite	Pas de ralentis
5-5-5 Gauche	Temps neigeux
5-5-5 Droite	Temps pluvieux

JOUEURS CACHÉS

Entrez l'un des noms suivants accompagné du numéro indiqué pour débloquer le joueur correspondant.

BEAR 1985
CLOWN 1974
COWBOY 1996
DEER 1997
DOLPHIN 1972
EAGLE 1981
FAT 1969
HORSE 1999
INDIAN 1992
LION 1963
PINTO 1966
PIRATE 2001
RAM 2000
RAVEN 2001
RBL-DBN 9669
ROBOTA 1974
ROBOTB 1970
ROBOTR 1974
ROBOTS 1970
TIGER 1977
VIKING 1977

LA DANSE IRLANDAISE

Une fois que vous aurez terminé une saison, sauvegardez votre partie et entrez dans l'option Blitz Theater. Ouvrez la séquence Exhibition FMV et vous verrez l'équipe de Midway remportez un match et faire une danse irlandaise.

PASSER LES ÉCRANS

Maintenez L2 + R2 enfoncées directement après un match pour passer à l'écran suivant plus rapidement.

NFL Gameday 2001

© Sony / 989 Studios

EQUIPES BONUS

A l'écran de sélection de l'équipe, appuyez sur pour les randes équipes. Appuyez deux fois sur pour avoir les équipes du Super Bowl.

MEILLEUR JOUEUR CRÉÉ

Allez créer le super joueur, puis pour les attributs, faites : Droite, droite pour obtenir le meilleur joueur du jeu.

NFL Gameday 2002

© Sony Computer Entertainment / 989 Studios

EQUIPES SUPPLÉMENTAIRES

Appuyez sur ◎ à l'écran de sélection de l'équipe pour obtenir une équipe du Super Bowl. Appuyez deux fois sur ◎ toujours à l'écran de sélection des équipes pour une équipe All Star.

NFL QB Club 2002

© Acclaim

NOUVEAUX JOUEURS

Bernie Kozar

Effectuez cinq touchdowns avec le même joueur dans une partie pour débloquer Bernie Kozar.

Jim Everett

Pulvérisez un record dans les challenges QB pour débloquer Jim Everett.

Jim Kelly

Obtenez un classement de 105 dans une partie en faisant au moins 20 passes pour débloquer Jim Kelly.

Phil Sims

Faites des passes sur au moins 500 dans une partie pour débloquer Phil Sims.

NFL Street

© Electronic Arts / EA Tiburon 2004

TURBOS ILLIMITÉS

Appuyez sur START pendant le jeu, puis maintenez L1 et faites ◎ , X, droite, gauche, gauche, haut.

CODES

Les codes suivants sont à entrer dans le menu du nom d'utilisateur :

`as76884`	Débloquer les équipes NFC West, AFC South
`Classic`	Avoir l'équipe des légendes NFL
`Excellent`	Débloquer l'équipe Xecutioner
`Kayslay`	Débloquer l'équipe Kay Slay
`nn6789`	Débloquer les équipes NFC West, AFC South, NFC North
`nw9378`	Débloquer l'équipe NFC West
`Travel`	Tous les stades

NFL Street 2

© EA Sports / EA Tiburon

25 000 CRÉDITS

Pour recevoir directement 25 000 crédits avant de commencer à jouer, lancez le jeu en ayant la sauvegarde de l'un des jeux suivants sur votre carte mémoire :

SSX 3
Need for Speed Underground 2
NFL Street
NBA Live 2005
NBA Street Vol 2
Goldeneye Rogue Agent

NHL 07

© Electronic Arts / EA Montreal 2006

MEILLEUR JOUEUR

Débutez le mode Dynasty avec n'importe quelle équipe. Au bout d'un an, lorsque vous serez dans le menu "free agents", choisissez le joueur nommé S.Whitaker. Vous consterez qu'au bout de deux ans, il sera classé en superstar avec des stats à 99 partout.

NHL 08

© Electronic Arts / EA Canada 2007

CHEAT CODES

Entrez le code **h3oyxpwksf8ibcgt** sur le menu RBK Edge pour débloquer tous les RBK Edge jerseys.

NHL 2001

© Electronic Arts / EA Sports 2000

SUPER DÉFENSEUR

Allez à l'écran de création de joueurs et entrez les noms **Sandis Ozolinsh** ou **Chris Pronger**. Répondez "Yes" pour utiliser leurs classements, et les ajuster comme nécessaire.

SUPER ATTAQUANT

Allez à l'écran de création de joueurs et entrez les noms **Peter Forsberg**, **Jaromir Jagr**, **Keith Tkachuk**, **Pavel Bure**, **Steve Yzerman**, **Owen Nolan**, **Rob Blake**, **Eric Lindros**, **Nicklas Lidstrom**, ou **Olaf Kolzig**. Répondez "Yes" pour utiliser leurs classements, et les ajuster comme nécessaire.

SUPER BUTEUR

Allez à l'écran de création de joueurs et entrez les noms **Patrick Roy**, **Dominik Hasek**, ou **Ed Belfour**. Répondez "Yes" pour utiliser leurs classements, et les ajuster comme nécessaire.

JERSEY NUMÉRO 99

Allez à l'écran de création de joueurs et entrez le nom **Wayne Gretzky**. Le jeu lui attribuera automatiquement le numéro 99 Jersey.

THE DUDE

Allez à l'écran de création de joueurs et entrez le nom **Bruce Willis**. Les commentateurs parleront du joueur au cours du match en parlant de "the dude".

THE HAMMER

Allez à l'écran de création de joueurs et entrez **Hammer** en guise de prénom. Les commentateurs parleront du joueur au cours du match en parlant de "the hammer".

NARGUER LES ADVERSAIRES

Après avoir marqué un but, gagné un combat, ou quand l'équipe adverse est santionnée, appuyez sur .

PETITES SANCTIONS

Lors d'un combat, laissez le joueur adverse vous frapper sans répondre. Votre adversaire aura une pénalité de 5 minutes, alors que la vôtre sera seulement de 2 minutes.

NHL 2002

© Electronic Arts / EA Canada 2001

JOUER AVEC LE GROUPE BARENAKED LADIES

Lorsque vous créez un nouveau joueur, appelez-le Steven Page, Ed Robertson, Kevin Hearn, Tyler Stewart ou Jim Creeggan pour débloquer le membre correspondant du groupe.

EQUIPES ALL STARS

Terminez une saison complète en All Star. Sauvegardez votre partie et deux équipes All Stars seront alors disponibles.

COMBATS PACIFISTES

Lors des combats, ne donnez aucun coup de poing à l'adversaire. Ainsi, vous ne récolterez que 2 minutes de prison au lieu de 5 habituelles.

TOUTES LES CARTES

Pour obtenir toutes les cartes dans le menu NHL Cards, il faut réussir toutes les tâches dans le menu Tasklist, à tous les niveaux de difficultés (1, 2, 3, 4 + beginner, easy, medium, hard).

NHL 2003

© Electronic Arts / EA Canada 2002

JOUER AVEC MATHIEU GARON

Créez un nouveau joueur et appelez-le Mathieu Garon. toutes les statistiques réelles du joueur seront alors chargées.

FAIRE UNE BONNE SAISON

Si en pleine saison, vous n'êtes pas satisfaits d'un match, arrêtez la rencontre avant la fin. Ainsi, votre progression ne sera pas sauvegardée et vous pourrez reprendre la saison plus tard.

NHL 2004

© Electronic Arts / EA Black Box 2003

NOUVEAUX JOUEURS

Entrez un des noms suivants en créant un nouveau personnage.

Groupe Alien Ant Farm

Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell ou Tye Zamora.

Groupe Gob

Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman ou Craig Would.

Equipe de développement

Entrez un nom trouvé dans les crédits du jeu.

NHL 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

+ D'INFOS FORUM

EXTRAS

Entrez les codes suivants dans le menu dédié de la section Extras.

`G8r23Bty56`	Nouveaux maillots
`vcteam`	Croquis des équipes

NHL 2K6

© 2K Sports / Kush Games 2006

CHEAT MODE

Créez un nouveau profil nommé **Turco813**. Tout sera débloqué.

NHL 2K8

© 2K Sports / Kush Games 2007

DÉBLOQUER LES MAILLOTS DE LA SAISON 2007-2008

A partir du menu principal, allez dans les options et entrez le code suivant : **S6j83RMk01**

NHL 2K9

© 2K Sports / Visual Concepts 2008

NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu Features et entrez le code **R6y34bsH52** pour débloquer les 3èmes tenues des joueurs.

NHL FaceOff 2001

© Sony / 989 Studios

TOUJOURS REMPORTER UN FACE À FACE

Appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause dès que l'arbitre a laché le palet. Lorsque vous reprendrez le jeu, vous aurez normalement gagné le palet.

NOTATION DES ÉQUIPES

99	North American All-Stars
97	Canada
97	Colorado Avalanche
97	USA
96	Sweden
95	Detroit Red Wings
94	Dallas Stars
94	Philadelphia Flyers
94	World All-Stars
93	St. Louis Blues
92	Czech Republic
91	New Jersey Devils
88	Russia
88	Toronto Maple Leafs
87	Los Angeles Kings
87	Phoenix Coyotes
87	Pittsburgh Penguins
86	Buffalo Sabres
86	New York Rangers
86	Ottawa Senators
86	Washington Capitals
85	Finland
85	Florida Panthers
85	San Jose Sharks
84	Anaheim Mighty Ducks
84	Edmonton Oilers
83	Boston Bruins
83	Carolina Hurricanes
83	Chicago Blackhawks
82	Germany
81	Vancouver Canucks
79	Calgary Flames
79	Montreal Canadians
79	New York Islanders
78	Slovakia
74	Columbus Blue Jackets

74 Tampa Bay Lightning
71 Nashville Predators
70 Minnesota Wild
69 Atlanta Thrashers

NHL Hitz 2002

© Midway / EA Black Box 2002

+ D'INFOS FORUM

VOIR LE GÉNÉRIQUE

Commencez un match en difficulté "All-Star" puis passer en "Rookie" en pleine partie. En remportant le jeu, vous pourrez alors voir les crédits réservés au mode "All-Star".

TROUVEZ VOUS-MÊMES LES CODES

L'une des séquences de but, vous montre le joueur regarder le public. Dans la foule, vous pourrez voir des personnes tenir des panneaux qui forment un code. Par exemple : □ △ ○ Haut. Répétez ces codes sur l'écran VS.

REMPORTEZ LES FACE-OFFS

Les face-offs s'apparentent au célèbre jeu pierre, papier, ciseaux.
Ici, ✕ bat ○ , ○ bat □ et □ bat ✕ .
Il est facile de deviner quel touche va utiliser l'adversaire en regarder la crosse. Avec ✕ , la crosse tremblera, avec ○ , les mains lâcheront la crosse, et avec □ l'adversaire tiendra la crosse assez haut.

CHEAT CODES

Appuyez dans l'ordre sur □ , △ et ○ du nombre de fois indiqué pour changé les icônes de casques sur l'écran versus. Puis appuyez sur la direction correspondante pour activer les codes.

0-0-2 Haut	Turbo
0-1-0 Bas	Effacer le dernier code
0-1-2 Droite	Effet domino
1-0-1 Haut	Afficher la vitesse de tir
1-0-4 Droite	Hitz Time
1-1-1 Bas	Aucune sortie de palet
1-2-1 Gauche	Mode hivernale
1-2-1 Haut	Gros palet
1-3-2 Bas	Balle de tennis
1-4-1 Gauche	Mode pluvieux
2-0-0 Droite	Grosses têtes
2-0-1 Haut	?
2-0-2 Gauche	Les combats gagnés donnent un point
2-1-0 Droite	Pas de public
2-1-2 Gauche	Palet Bulldozer

2-1-3 Gauche	?
2-2-0 Gauche	Equipe grosses têtes
2-2-2 Bas	?
2-3-4 Bas	Gros coups
3-0-0 Droite	Têtes géantes
3-2-1 Bas	?
3-2-1 Haut	Palet géant
3-2-3 Gauche	Match en 7 points
3-3-0 Gauche	Equipe de têtes géantes
3-3-3 Droite	Plus de temps pour entrer les codes
4-2-3 Droite	Bords de flipper
4-2-4 Bas	Moins de feintes
4-1-3 Droite	Turbo infini
4-2-3 Droite	Murs rebondissants

NHL Hitz 2003

© Midway 2002

STADE JUNGLE STADIUM

Terminez toutes les techniques dans l'école.

NHL Hitz Pro

© Midway / Next Level Games 2003

CODES DIVERS

Les codes suivants sont à entrer comme nom de profil dans l'écran de choix d'une équipe. Après en avoir entré un, allez dans le menu Cheat des options pour activer ou désactiver le code.

HERK	Le joueur a une grosse tête
CARB	Le palet rougeoie
INGY	L'équipe a une grosse tête
SASG	Ombre du palet différente
211S	Taille du palet différente

Nights : Into Dreams...

© Sega / Sonic Team

BONUS

Niveau suivant

Obtenez au moins le rang C sur le niveau en cours.

Statut Nightopian

Mettez le jeu en pause, maintenez L1 et R1 et appuyez sur △ .

Jouer avec Reala dans le remake de Spring Valley

Réglez l'horloge de la console sur le moins d'avril.

Twin Seeds (niveau final)

Obtenez un rang A pour tous les rêves.

Xmas Nights

Terminez le jeu avec chacun des personnages.

Xmas Nights (galerie), visionneuse Nightopian et tenues bonus

Terminez Xmas Nights avec chacun des personnages.

TOUT DÉBLOQUER

A l'écran titre, faites rapidement : Gauche, droite, □ , ○ , ✕ , △ , R1, R2, Bas, Haut, L1 et L2. Un son confirmera la validité du code.

TOUT DÉBLOQUER

A l'écran titre, faites rapidement : Gauche, droite, □ , ○ , ✕ , △ , R1, R2, Bas, Haut, L1 et L2. Un son confirmera la validité du code.

Nightshade

© Sega / Wow Entertainment 2004

PERSONNAGES ET COSTUMES

Nouveau costume pour Hibana

Terminez jeu en mode Normal ou Hard.

Jouer avec Hisui:

Terminez le jeu en mode Easy

Nouveau costume pour Hisui

Collectez les 88 médailles secrètes des clans

Jouer avec Hotsuma:

Utilisez une carte méméoire sur laquelle vous disposez d'une partie terminée de Shinobi et terminez Nightshde en mode normal

Ninja Assault

© Sony / Namco 2002

TOUS LES MODES DE JEU

Mode mission chapiter 2

Terminez le chapitre de Guren dans le mode histoire.

Mode mission chapiter 3

Terminez le chapitre de Gunjo dans le mode histoire.

Mode mission chapiter 4

Terminez le chapitre de Aoi dans le mode histoire.

Mode mission chapiter 5

Terminez le mode histoire.

Mode mission dernier chapiter

Terminez tous les chapitres des modes mission.

Mode entrainement aux feux d'artifice

Obtenez le meilleur score dans le mode histoire.

NOUVELLES ARMES

Magnum

Terminez le dernier chapitre dans le mode mission pour obtenir le magnum en mode histoire.

Shotgun

Obtenez un classement "S" dans toutes les missions d'entrainement pour obtenir le shotgun en mode histoire.

No One Lives Forever

© Sierra / Fox Interactive 2002

SOLUTION COMPLÈTE

MISSION SC1

Cinématique.

MISSION SC2

On vous a donc sorti de la douche pour vous annoncer que vous devez vous rendre à la salle de breafing de l'UNION. Vous voilà dans le hall d'entrée, prenez la porte à gauche et prenez le couloir en tournant à gauche pour rejoindre vos supérieurs Smith et Jones au fond à droite. Au cours du jeu, les différents dialogues vous permettront d'avoir un ton plus calme ou de vous permettre de dire le fond de votre pensée. Au final, vous arriverez toujours au même point. Donc amusez-vous ou soyez sages, comme bon vous semble ! Une fois la scène passée, retournez sur vos pas et prenez à gauche pour rejoindre la zone d'entraînement. Au passage, admirez la splendide sculpture montrant toute la puissance de l'agence. Mouai, pas terrible. Prenez enfin l'ascenseur.

MISSION SC3

Les portes s'ouvrent et vous tombez sur les deux gaillards dont un vous conseille de suivre l'entraînement ou si vous ne le souhaitez pas, prenez tout simplement la sortie. Dans le cas où vous auriez décidé d'en apprendre d'avantage sur Cate, suivez les flèches dans le couloir jusqu'à la salle Tactique de Base " (tout droit au fond du couloir à droite). Suivez tout simplement les instructions dans chaque salle. Une fois cette salle terminée dirigez-vous vers la salle " Tactique Avancée " et suivez également les instructions données à la lettre. Allez ensuite au " Pas de tir ", prenez les munitions sur la gauche et choissez l'arme avec laquelle vous souhaitez vous entraîner pour tirer sur les quatre cibles. Vous pouvez très bien prendre toutes les armes une après l'autre. Avant de sortir, n'oubliez pas de la déposer.

Notes : Une série de documents se trouvent décimés sur tous les niveaux. Ces derniers ne sont pas cruciaux pour l'aventure, mais permettent de comprendre un peu mieux ce qui se passe autour de vous. Du genre pourquoi ce garde a t'il dit çà à ce moment là. En fait, ce n'est pas bien important mais vous trouverez parfois quelques infos croustillantes. Nous ne vous encouragerons pas durant cette soluce de les ramasser. Vous êtes libre de le faire ou pas.

LE DESASTRE MAROCAIN SC1

Après la petite séquence de sniper, dirigez-vous à l'appartement 12 de votre hôtel. Avant de sortir de votre chambre, rangez votre arme et prenez les munitions sur la table. Prenez le couloir jusqu'à la porte marron, ouvrez-la, prenez les escaliers et rentrez dans le couloir. La chambre 12 se trouve à droite au fond. Ramassez les munitions et mettez-vous en position à la fenêtre, un conseil : prenez de préférence votre pistolet Shepherd. Une fois l'ambassadeur parti retournez-vous et abattez à travers la porte et les murs en planches les quatre gardes qui vous ont repéré. Revenez dans la cour extérieure, débarrassez-vous des gardes et sortez par la porte d'en face.

DESASTRE MAROCAIN SC2

Attention à partir de maintenant vous rencontrez plusieurs gardes ! Prenez à gauche, tirez sur le cadenas pour ouvrir les grilles, ouvrez la porte en face, rentrez dans l'hôtel et prenez à gauche, puis au fond à droite, montez les escaliers et débarrassez-vous du garde à droite. La salle 202 contient un gilet pare-balles. Continuez tout droit jusqu'au fond à droite pour arriver à la terrasse du café. Tuez les 2 gardes ainsi que celui sur la tour de droite. Dirigez-vous tout droit et prenez

à droite après les toilettes. Dans le grand hall avec le vase au milieu, continuez tout droit, puis à droite, puis tout droit, montez les quelques marches, longez les locaux des employés, tournez à droite, ramassez le gilet, puis tout droit, suivez le tapis rouge jusqu'à ce que vous voyez votre collège.

L'hôtel est maintenant truffé de bombes à désamorcer. Revenez sur votre chemin, débarrassez-vous du garde à l'endroit où vous aviez trouvé votre dernière armure, désamorcez la bombe sur le mur de droite, puis continuez et faites de même pour la bombe sur la seconde porte des employés de l'hôtel. La troisième se situe sur la porte rouge du milieu située face aux fenêtres donnant sur la terrasse. Sauvez ensuite le client de l'hôtel attaqué par deux gardes. Prenez l'armure à côté du chariot à bagages dans la même salle. Continuez tout droit et désactivez la quatrième située sur le distributeur rouge en face des toilettes, et un peu plus loin celui entre les deux téléphones jaunes. Continuez à revenir sur vos pas. Sauvez les 2 prochains clients et celui agressé sur le balcon.

DESASTRE MAROCAIN SC3

Attention aux trois gardes ! Allez en face, prenez l'armure, descendez les escaliers, une fois dans la ruelle débarrassez-vous des gardes sur le toit et arrivant d'en face. Allez tout droit, suivez la ruelle jusqu'au passage avec un arc. Prenez la porte, ramassez l'armure, continuez et descendez les escaliers, ressortez du bâtiment pour arriver à la cour avec tous les civils accroupis et effrayés, suivez le passage qui monte, puis à droite, passez au dessus des planches, attention aux gardes et suivez le chemin. Prenez le gilet, continuez sur la gauche, n'allez pas sur le balcon, continuez et descendez les escaliers pour arriver dans la cour et courez pour arriver de l'autre côté de celle-ci, vous devriez voir la voiture démarrer.

DESASTRE MAROCAIN SC4

Passez en mode sniper pour vous débarrasser des gardes en face. Une astuce consiste à tirer sur le réservoir de la bagnole pour qu'elle explose. A vous de voir. Suivez le passage, " snipez " le nouveau garde sous sa tente, même chose pour le second dans les ruines. Attention à la voiture. Prenez le gilet et continuez. A la zone minée, vous pouvez, mais ce n'est pas obligatoire, atteindre le camion pour y prendre le matos, en passant par la droite quasiment tout droit en diagonale. Pour rentrer dans l'hacienda, montez sur le toit de la ruine en face et passez dans le trou. Vous voilà dans une grotte, suivez simplement le chemin en faisant attention aux gardes. Montez les escaliers, une fois en haut, ne prenez pas tout de suite à droite, continuez et montez d'autres marches, arrivé dans la salle au tapis rouge, continuez et quand le passage commence à descendre un peu sortez l'arsenal car beaucoup d'ennemis arriveront ! Prenez ensuite à droite et continuez jusqu'à l'escalier donnant sur la grande cour. Descendez et allez en face.

REQUIEM POUR UN ESPION

Suivez les instructions.

BERLIN BY NIGHT SC1

Parlez avec l'homme en imperméable à l'entrée de l'hôtel, allez ensuite répondre au téléphone et retournez à l'hôtel pour sonner à la chambre 205. Prenez l'ascenseur, appuyez sur le bouton caché dans le noir à droite, et tapez à la porte 205. Prenez les documents glissés sous la porte et rejoignez votre contact au bar juste en face de l'hôtel dans la ruelle à gauche. Parlez-lui et allez ensuite faire de même avec le garde à l'entrée de la base. A partir de maintenant, soit vous la jouez discret ou alors bourrin ! Il sera tout de même assez difficile de ne pas faire sonner l'alarme. Mais la discrétion est plus passionnante ! Dans ce dernier cas, n'oubliez pas de ne pas courir, de vous accroupir, et d'éviter les champs de vue des caméras et des gardes. Décadenassez (avec votre barrette ou une arme silencieuse) la trappe située sous la caméra pour rentrer dans les égouts. Vous aurez ensuite à faire de même avec une grille puis montez à l'échelle. Rentrez dans le poste de garde, et enclenchez le levier sur le panneau de contrôle. Rentrez ensuite dans le hangar, ramassez le gilet, sortez par la gauche, continuez jusqu'à une jusqu'à la porte. A l'intérieur, ouvrez la porte de droite, ramassez le gilet, et appuyez sur le bouton. Prenez ensuite le couloir, ouvrez la porte, et sortez de la zone par la grande porte.

BERLIN BY NIGHT SC2

Ouvrez la porte de gauche, débarrassez-vous de tous les gardes, enclenchez ensuite la bombe, continuez tout droit jusqu'au hangar, sortez par la grande porte en bois, contournez le camion, prenez la petite porte de gauche, arrivez à la grande salle et enclenchez la bombe sur les barils. Revenez sur vos pas et décadenassez la grille pour monter sur les caisses et vous retrouver dans un hangar avec la dernière bombe à enclencher. Sortez en appuyant sur l'interrupteur mural, prenez la petite porte derrière le véhicule, vous voilà dans la salle à manger des gardes. Rentrez à droite dans les dortoirs pour prendre un gilet, revenez et montez. Une fois dehors ouvrez la porte d'en face, puis allez à gauche et prenez en photo les documents se trouvant dans les 2 librairies. Si vous n'avez pas de briquet allez en prendre un au dernier étage de la librairie. Sinon, revenez sur vos pas et prenez en face, sortez, et proposez du feu au contact, revenez ensuite à l'intérieur et prenez la petite porte pour descendre les escaliers et ouvrir une dernière porte, vous arrivez dans une salle apparemment sans issue, mais dont un passage secret se situe derrière une étagère.

BERLIN BY NIGHT SC3

Montez les escaliers, suivez les couloirs jusqu'à l'ascenseur. Montez et allez en face. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous puissiez tourner à gauche. Vous entrez donc dans un couloir en équerre étant une impasse, mais au bout de ce dernier, le Dr Shenker vous attend dans le bureau vitré de droite. Parlez-lui, tuez les gardes qui arrivent, dites-lui de vous suivre (cliquez sur lui sans armes). Attention, il s'arrêtera automatiquement de vous suivre dès qu'une attaque sera lancée. Une stratégie consiste à lui dire de rester (vous lui tapez dessus avec la main), puis à dégager le passage et revenir le chercher. Revenez donc sur vos pas, mais prenez à gauche. Descendez les escaliers, vous avez à droite un gilet, sinon prenez la porte de gauche (derrière le poteau en béton) et sortez.

TURBULENCES IMPREVUES SC1

Sortez de la cabine, prenez à droite (attention aux gardes derrière vous), continuez jusqu'à la cabine où la porte explose, ouvrez la trappe au sol, descendez et sortez de l'autre côté, tuez les gardes à travers les rideaux, prenez le gilet, montez les escaliers et prenez à droite.

TURBULENCES IMPREVUES SC2

Descendez vite ! Ramassez l'arme et abattez rapidement le garde, reprenez le passage en sens inverse, ramassez le gilet, continuez jusqu'à ce que la porte explose et aspire le garde. Prenez alors votre courage à deux main, il vous faut récupérer le parachute de ce dernier !!! Sautez !
Une fois en l'air, le but est de faire attention aux ennemis qui arriveront du haut. Tuez les tous et vous arriverez alors à hauteur de celui auquel vous voulez prendre le parachute. Bon courage !

DES EXPLICATIONS, S'IL VOUS PLAIT ?

Suivez les instructions.

RENDEZ-VOUS A HAMBOURG SC1

Parlez avec la femme en robe blanche, pendant qu'elle occupe le garde à l'entrée, passez par la fenêtre. Vous voilà dans le club, continuez tout droit et prenez à gauche, montez les escaliers et vous trouverez en haut à droite le bureau dans lequel vous devez ramasser l'enveloppe sur la table, rejoignez alors Goodman en bas en revenant sur votre chemin (le gars à la chemise verte fluo). Votre but est maintenant d'attirer l'espion dans les toilettes, continuez le chemin puis descendez, ouvrez la double-porte jaune et vous rentrez dans les toilettes pour dames.

RENDEZ-VOUS A HAMBOURG SC2

Sortez des toilettes et suivez le chemin à droite, vous voilà dans la zone réservée aux domestiques, attention donc aux gardes ! Dans la salle aux marches, un gilet se trouve dans la salle de gauche, sinon rentrez dans la cuisine à droite. Prenez le couloir pour rentrer à nouveau dans le club. Après la scène, rentrez dans la salle " boisée ", prenez le gilet, et sortez dans la ruelle par la fenêtre pour rencontrer votre indic. Malheureusement ce dernier se fait liquider, tuez son agresseur et prenez les munitions derrière lui dans le noir. Prenez la ruelle, descendez les escaliers, suivez le chemin, abattez tous les gardes et descendez prendre le bateau.

ESCALE A L'ATELIER DU PERE-NOEL

Suivez les instructions.

UNE PETITE LONGUEUR D'AVANCE SC1

Tuez le garde, ouvrez rapidement le cadenas avec votre broche à cheveux, passez en mode sniper et abattez les gardes qui parlent entre eux. Prenez ensuite le chemin à côté d'eux. Ouvrez la vanne pour que la porte du local des gardes s'ouvre. Rentrez et suivez le passage. Sur la passerelle, faites attention aux effusions de gaz, continuez et descendez les escaliers. Allez à droite descendez les marches, abattez les 2 gardes, enclenchez l'interrupteur, remontez et ouvrez la porte à droite, prenez la roue dans le liquide vert toxique, mettez-là à son emplacement et tournez-là. Redescendez et ouvrez la porte pour rejoindre Goodman.

UNE PETITE LONGUEUR D'AVANCE SC2

Abattez le garde, entrez dans le bâtiment, suivez les couloirs jusqu'à tomber sur des caisses. Cette zone est truffée de gardes donc attention ! Entrez dans l'entrepôt d'en face, vous devez enclencher 4 charges explosives. La première se trouve tout de suite sur votre droite. Passez dans l'autre zone et allez au fond à droite, allez ensuite à gauche enclencher la seconde près du treuil, revenez et passez par la porte de gauche, voici la troisième charge, montez les escaliers, suivez les couloirs jusqu'à ce que vous tombiez sur le hangar avec le treuil, mais allez à droite pour arriver au port. Allez à droite et longer le bord pour prendre le gilet et actionner la dernière. Revenez maintenant sur vos pas pour atteindre le point de rendez-vous situé au tout début du niveau.

UNE PETITE LONGUEUR D'AVANCE SC3

Montez et attendez que la discussion entre les 2 gardes prenne fin. Accroupissez-vous pour abattre discrètement celui dans son bureau quand l'autre sera sorti. Prenez le gilet. Sortez et abattez dans le dos (et oui.) le garde. Passez sous l'escalier jaune, descendez les marches situées derrière les containers. Suivez le couloir pour remonter des marches. Montez qu'une fois et sortez pour décadenasser la grille donnant à l'échelle. Montez sur la grue, et sautez sur un container pour monter dans le bateau.

UNE PETITE LONGUEUR D'AVANCE SC4

Vous devez maintenant photographier les quatre barils chimiques. Le premier se situe tout droit à droite (bleu). Revenez sur vos pas et prenez à droite pour aller tout droit et rentrer dans les couloirs. Prenez à gauche, puis à droite, vous trouverez alors le second (jaune). Rentrez dans la nouvelle zone, le troisième (rouge) se situe au fond en face. Revenez mais allez au fond à gauche (en partant du tonneau rouge), vous arriverez à une grille décalée. Passez dans le conduit d'aération, allumez la torche, passez par le dernier chemin allant à droite, ouvrez la grille, descendez par la droite, accroupissez-vous et passez sous les tuyaux, utilisez votre briquet/fer à souder pour décadenasser la grille, puis montez plusieurs échelles.

UNE PETITE LONGUEUR D'AVANCE SC5

Ramassez votre briquet, décadenassez la porte, prenez à droite, ouvrez la porte, à l'endroit où s'échappe du gaz, vous constaterez que la grille est fendue, plongez, ouvrez la porte, remontez à la surface, ramassez le flingue et ses munissions. Replongez et revenez dans le couloir, ouvrez la porte tout au fond du couloir, allez au poste de contrôle, désactivez l'interrupteur, sautez sur la poutre et sur la passerelle pour atteindre la porte (faites une sauvegarde rapide pour ne pas avoir tout le chemin à refaire). Allez à droite, sautez dans la salle en contre-bas, ramassez le flingue, ouvrez la porte, atteignez la vanne qui fuit, tirez dessus, l'explosion fera monter le niveau de l'eau et vous atteindrez le niveau supérieur, foncez jusqu'à la cabine de pilotage et posez l'émetteur sur le poste de radio !

LA PROMESSE DU C.R.I.M.E.

Suivez les instructions.

LA PLONGEE SC1

Débarrassez-vous des gardes qui vous attendent dans le couloir. La porte d'en face donne sur une salle avec un gilet. Revenez dans le couloir, sortez par la double-porte, allez de l'autre côté sans descendre dans le jardin, abattez les gardes, notamment ceux sur les balcons, trouvez la chambre 207, ouvrez la fenêtre et sortez. Passez à gauche, longez le mur jusqu'à l'échafaudage, abattez le garde sur la tour, et utilisez votre grappin dans cette direction.

LA PLONGEE SC2

Ouvrez la fenêtre à gauche, montez sur le toit, ouvrez la nouvelle fenêtre, rentrez, prenez le gilet à droite, passez dans le conduit d'air, longez à droite, sautez sur les vignes, puis descendez en passant par la cabane, grimpez au fond, de retour sur le toit, passez accroupi entre les 2 fenêtres, longez le toit à un niveau un peu plus haut que tout à l'heure et ouvrez la fenêtre, abattez les 2 gardes, ouvrez la fenêtre, longez le toit jusqu'au conduit d'air, vous voilà dans la cuisine, descendez, passez dans le couloir, vous avez un gilet à droite de l'ascenseur, continuez votre chemin, abattez les hommes en hauteur et la porte s'ouvrira pour la sortie.

LA PLONGEE SC3

Rentrez dans le bateau, ouvrez la porte en haut à droite, longez le couloir, la première porte à droite donne sur une salle avec " le manifeste du navire " que vous devez ramasser, sinon descendez, vous arrivez dans un hangar avec plusieurs requins, le but est d'aller dans le conduit tout droit en face. Suivez le conduit et ouvrez la porte, une fois dans la salle, allez à droite, montez par le trou avec les étincelles, ouvrez la porte, allez à gauche, longez le couloir et allez au fond à droite, voici la cabine du capitaine pour prendre ses notes (livre qui flotte sur le lit), revenez sur vos pas et suivez le chemin et attention aux plongeurs !

SI VOUS NE REPONDEZ PAS A NOS EXIGENCES

Suivez les instructions.

UN HOMME D'INFLUENCE SC1

Il vous faudra être très discrêt. Utilisez plutôt votre gaz paralysant pour déstabiliser vos ennemis. Prenez à gauche, allez aux toilettes, poussez les planches, ouvrez la porte au fond à droite de la salle, rentrez dans la salle en face à droite, ouvrez la porte, enfumez le garde au gaz déstabilisant, foncez derrière lui pour désactiver l'alarme, revenez et allez dans le bureau à gauche d'en face. Attendez qu'il y ait moins de monde, foncez dans le bureau au fond du couloir à gauche, juste sous la caméra, activez le porte-stylo sur la table, passez par le passage secret, montez les escaliers, ouvrez la porte avec les hublots, montez les marches, allez à l'extérieur mais en passant à gauche, actionnez le levier pour pouvoir rentrer dans le bureau, actionnez la télécommande sur la table, retournez enfin à la réception.

UN HOMME D'INFLUENCE SC2

Laissez Goodman se débarrasser du premier garde, passez à gauche, et tuez le second discrètement. Rentrez dans le local et actionnez le levier pour ouvrir la grille. Rentrez, abattez les 2 gardes, une fois dans la cour, prenez la porte de gauche, suivez le chemin jusqu'à l'échelle, montez, foncez et tuez le garde hors du champ de la caméra ! Prenez le gilet et photographiez le registre. Revenez dans la cour et allez en face. Ouvrez la porte, puis la suivante, montez sur les caisses jusqu'à la grille ouverte, ouvrez celles au sol, décadenassez la grille et empruntez le chemin aux rails, allez à gauche, montez les escaliers, ouvrez la porte et tuez les 2 ouvriers avant qu'ils lancent l'alarme ! Photographiez le registre, revenez dans la cour et allez à droite, sautez sur un wagon sans container pour passer de l'autre côté, abattez les 2 gardes, prenez la porte à gauche, suivez le chemin, contournez le grillage puis foncez sur les 2 gardes avant qu'ils déclenchent l'alarme, allez au fond à l'échelle, montez, empruntez la jusqu'au couloir, attirez le garde grâce à une pièce, et abattez-le hors du champs des caméras. La première salle à gauche cache un gilet, sinon, placez-vous sous la caméra, attendez et ouvrez la porte et la grille pour pouvoir photographier le dernier registre, il vous faut maintenant trouver d'autres preuves, revenez dans la petite cour, et passez à gauche.

UN HOMME D'INFLUENCE SC3

Allez à la porte et parlez avec le serviteur, dites que vous faites un article sur les " hommes d'influence ", une fois avec le baron, ne parlez que de choses ayant un rapport avec la chasse et les safaris. La dernière question sera : " quel message doit-il donner à ses admirateurs ? ".

ENQUETE INSUFFISANTE

Suivez les instructions.

UNE CHAMBRE-FORTE FRACTUREE SC1

Atteignez la grille, décadenassez-la, rentrez dans le bâtiment, ouvrez la porte à droite, tuez les gardes, actionnez le véhicule, il vous ouvrira une porte, tuez les gardes, ouvrez la porte et descendez les escaliers, dans la nouvelle salle, vous pouvez trouver un gilet derrière le bureau noir, suivez le chemin, décadenassez la grille, actionnez l'interrupteur pour que l'ascenseur se mette en route, prenez le petit monte-charge, sautez sur les caisses et au dessus du grillage pour arriver au point de départ. Allez à l'ascenseur jaune de tout à l'heure et montez.

UNE CHAMBRE-FORTE FRACTUREE SC2

Actionnez le bouton au fond à gauche du plateau, le but est maintenant d'attirer Frau Wagner sur le champ électrique pour l'électrocuter. Attention aux gardes. Courez pour qu'elle vous suive et tout devrait aller. Prenez ensuite l'ascenseur.

UNE CHAMBRE FORTE FRACTUREE SC3

Atteignez l'autre côté en marchant sur la poutre, continuez le chemin en vous débarrassant des gardes. Vous atteindrez une tour (cage d'escaliers) où vous avez en haut un gilet. Redescendez et sautez en bas en passant par le petit mur et les caisses, vous devez avoir au même niveau une porte fermée avec un cadenas avec sur cette dernière une petite pancarte jaune (port du casque), fracturez-la, ouvrez le portail, ramassez le gilet, placez-vous sur la planche sur le sol, regardez en l'air, vous avez une accroche pour votre grappin, utilisez-le dessus, une fois en haut, avancez pour ne pas retomber, tuez les gardes, passez à droite, une fois à la cage d'escaliers, longez le rebord pour atteindre la plaque de métal, utilisez à nouveau le grappin pour monter, tuez le garde, montez sur le toit par les caisses, utilisez les poutres pour atteindre les plaques grises, sautez de l'une à l'autre pour atteindre les nouvelles poutres à droite de la grue, atteignez le balcon et utilisez l'ascenseur pour descendre, prenez ensuite l'échelle pour monter sur la grue.

UNE CHAMBRE FORTE FRACTUREE SC4

Contournez le bâtiment, tuez le garde à droite, rentrez dans la salle aux stores où se trouvent encore 2 gardes, prenez le gilet, sortez, passez à gauche et descendez l'échelle, tirez à distance sur les tonneaux en face, passez par la porte derrière vous, prenez la porte à gauche, contournez la machine, prenez le gilet et actionnez l'interrupteur, ressortez dans la cour où vous avez tiré sur les tonneaux, allez à gauche, montez sur les caisses, ouvrez la grille, passez dans l'aération, tirez sur les autres grilles pour passer, montez sur la machine, tirez à nouveau sur les grilles pour rentrer dans la machine, accrochez-vous à l'échelle et montez (si vous tombez, vous pourrez ouvrir une autre grille pour retourner dans le couloir et refaire la même chose), ouvrez la grille et rentrez dans les appartements. Contournez l'ascenseur, actionnez le petit panneau avec marqué " ouverture porte de secours ", la porte s'est ouverte, accrochez-vous à l'échelle et descendez, passez par la passerelle pour aller de l'autre côté, actionnez le bouton pour que l'échaffaudage arrive, montez dessus et actionnez-le.

UNE CHAMBRE FORTE FRACTUREE SC5

La porte de gauche est une armoire avec à l'intérieur un gilet, sinon ramassez le dossier sur la table (il vous faut trouver au moins 8 éléments de renseignements), sortez dans le couloir, rentrez dans le dernier bureau au coin à droite, ramassez la sacoche, continuez jusqu'à l'espace avec les étagères pleines de magazines, prenez le dossier sur les bancs en face, si vous n'avez pas pris de décodeur dans votre choix d'armement, prenez-le dans le bureau à côté, contournez le coin pour prendre le gilet dans l'ascenseur en panne, revenez ensuite et prenez à droite. Rentrez dans le bureau à gauche, prenez le dossier sous le bureau du coin à droite, passez par la porte, descendez à l'échelle (vous pouvez aussi passez au dessus des conduits d'aération, puis ouvrir la porte pour aller ensuite en face), abattez les

gardes dans la nouvelle grande salle, prenez la mallette sous le bureau du coin à droite, sortez puis allez à gauche, puis encore à gauche pour aller dans les toilettes des hommes prendre une sacoche oubliée derrière la porte du milieu, continuez votre chemin et rentrez dans la première salle à droite (avec 3 gros cartons et une petite étagère), prenez le film sur l'étagère, sortez et allez dans le bureau juste en face de la consigne (là où il y a une grille), ramassez le gilet, allez juste à droite de la consigne, ramassez l'enveloppe par terre à côté de la photocopieuse, allez dans l'auditorium, ramassez l'autre enveloppe à côté du pupitre de présentation sur la scène. Voilà vous avez les 8 éléments ! Allez ensuite dans la consigne, utilisez votre décodeur sur le pavé numérique, ramassez-le une fois l'opération terminée et prenez l'ascenseur.

UNE CHAMBRE FORTE FRACTUREE SC6

Allez en face, traversez la grande salle après vous être débarrassé de tous les gardes, prenez la première porte à gauche, ouvrez l'armoire et actionnez le levier, ramassez le décodeur si vous n'en avez pas pris un dans votre sélection d'équipement, sortez par la porte par laquelle vous être rentré, suivez le couloir, vous trouverez un gilet dans le premier bureau à droite après le local à escalier, continuez le chemin jusqu'à ce que vous arriviez à la salle où vous aviez actionné l'interrupteur (zone avec des paravents blancs quadrillés en noirs), suivez les couloirs, traversez la salle aux tatamis blancs, vous arrivez dans une grande salle avec plusieurs bureaux, prenez le gilet au fond à gauche, montez les marches, ouvrez la première porte, vous avez un autre gilet dans la première salle à droite (où dort un soldat saoul), continuez et vous arrivez au fameux bureau du baron. Montez les marches, passez dans l'autre salle, décodez le pavé numérique situé derrière le tableau penché avec un renard, allez dans la salle des coffres en utilisant vos lunettes infrarouge, passez les 3 premières salles du mieux que vous pouvez, par contre la dernière est plus simple que ce qu'elle en a l'air, ouvrez simplement la grille au sol et passez sous tout ce système, puis photographiez le livre.

ESPOIR ET DESESPOIR

Suivez les instructions et apprenez à rouler en moto.

TENTATIVE DE SAUVETAGE SC1

Sortez, abattez les 2 gardes, allez dans le sens du train et passez dans le wagon suivant, ouvrez la porte, ramassez la liste des passagers et le gilet, revenez dans l'autre sens et passez dans le wagon restaurant, puis dans le wagon suivant, attendez que le contrôleur passe dans le prochain pour vous cacher dans les toilettes, attendez qu'il revienne pour contrôler les gens de votre wagon pour passer dans le suivant et prendre le ticket se trouvant dans le deuxième compartiment sur la tablette, continuez votre progression et passez 2 wagons, tapez ensuite au premier compartiment à gauche pour parler à l'espion, revenez en arrière dans le wagon avec le bureau du contrôleur, tapez au dernier compartiment, revenez maintenant complètement dans l'autre sens (ça fait beaucoup d'allers-retours), au bout du train, sautez sur le dernier wagon, et retournez-vous pour actionner le volant et détacher le train.

TENTATIVE DE SAUVETAGE SC2

Descendez du train, abattez les gardes, prenez le gilet dans la cabane, continuez le chemin, tirez sur les planches, passez dans le tunnel, abattez les gardes à distance, puis montez par l'échelle au bout à gauche, traversez, vous arriverez à un second hangar avec un trou dans le mur en bas à gauche à côté de 2 tonneaux noirs, accroupissez-vous et suivez le chemin jusqu'à l'ouverture dans le planché. Prenez le gilet, passez dans le hangar avec les planches stockées, sortez et prenez le large passage (entre les planches) à droite , puis tout de suite le moyen aussi à droite, et le petit à gauche, vous voilà devant les planches sur lesquelles il faut sauter pour atteindre l'autre côté. Tuez les gardes, prenez la moto, faites de même au poste, descendez, prenez le gilet dans la cabane, ouvrez la barrière, reprenez votre moto, faites attention aux gardes que vous rencontrerez, abattez l'hélicoptère, attention aux mecs dans le poste en hauteur, montez à l'échelle, ramassez le gilet, les munitions et le décodeur, activez le bouton, descendez, décodez le pavé numérique sur la pierre, passez par le passage secret.

TENTATIVE DE SAUVETAGE SC3

Descendez la passerelle, abattez tous les gardes, rentrez par la porte qui vient de s'ouvrir, passez dans le couloir, maintenant passez par le petit labo à droite, prenez le gilet et le briquet sur la table, montez pour passer 2 zones de

passerelles, et en redescendant vous tombez au bon endroit. En sortant passez les 2 entrepôts à gauche jusqu'à la grille, dessoudez le cadenas, tuez le garde, prenez le badge et désactivez le système d'alarme, revenez sur vos pas et prenez l'ascenseur en utilisant le badge, récupérez-le, descendez, prenez à droite en sortant, suivez le couloir jusqu'à ce que vous voyez une grande grille au sol, à cet endroit se trouve un ascenseur à droite, prenez le, abattez les 2 gardes derrière la porte, prenez le gilet à côté du baril, suivez le chemin et prenez à gauche, tirez sur le cadenas, vous revoilà avec le docteur, prenez ensuite à droite, ouvrez la porte avec votre décodeur, dans la zone suivante attention aux éclairs, montez, au bout du chemin, ouvrez la porte avec le décodeur, tuez les gardes, tirez sur le cadenas, prenez les munitions et le gilet, montez, prenez à droite, dites au docteur de vous suivre et montez tout en haut.

UN SERIEUX AVERTISSEMENT

Suivez les instructions.

PROBLEMES SOUS LES TROPIQUES SC1

Abattez les deux gardes, traversez, ouvrez la porte, prenez le gilet et le décodeur dans la salle de gauche, sinon allez dans le couloir à droite, prenez la première à droite, puis encore à droite pour aller dans le débarra ramasser les munitions et le gilet, sortez continuez et montez les escaliers à droite, décadenassez la porte ramassez le viseur, revenez et utilisez le décodeur sur la double-porte, descendez, actionnez le bouton, prenez les munitions derrière les caisses, revenez sur votre chemin et allez à la porte à côté des escaliers (à droite), utilisez votre décodeur, montez, tirez sur la radio, revenez dans le couloir du départ et prenez la grande double-porte à droite, vous voilà dans un entrepôt, allez au fond et activez le bouton sur le mur et sautez vite sur l'ascenseur qui monte. Quand le garde est tombé, sautez sur la poutre, prenez l'échelle, montez de quelques marches, repassez sur la poutre et sautez sur le niveau, ouvrez la porte, passez à gauche, tuez les gardes, en face à droite vous avez un gilet, sinon montez et prenez un décodeur dans la salle pour l'utiliser pour ouvrir la porte et rentrez dans le couloir.

PROBLEMES SOUS LES TROPIQUES SC2

Abattez tous les gardes, prenez le gilet en face, suivez le chemin, attention aux gardes sur les tourelles, arrivé à une grille vous avez un passage à droite un peu avant, empruntez-le, tuez les gardes au pont, traversez sans tomber et en faisant attention aux marches jaunes, suivez le chemin et allez à gauche, arrivé à la cité, prenez à droite, attention aux gardes, puis allez au fond à gauche, descendez, suivez le ruisseau, abattez les gardes sur le rocher, attention à celui caché dans le buisson, allez à gauche du rocher et utilisez le grappin pour monter à la bouche d'égout.

PROBLEMES SOUS LES TROPIQUES SC3

Avancez et dessoudez le cadenas, accrochez-vous aux échelles pour descendre puis plonger, montez sur le rebord, au milieu du tunnel, vous avez un trou, plongez et vous arrivez dans la zone de lancement d'une fusée ! Foncez avec votre " briquet à souder " pour décrocher la rame de lancement, le temps est chronométré, une fois terminé plongez vite sous l'eau pour ne pas vous faire brûler. Après la scène, sortez de l'eau et montez à l'échelle pour atteindre le poste de contrôle en flamme, passez dans la cage d'escaliers et descendez, attention aux gardes, passez la cafétéria, prenez à gauche, montez les escalier et ramassez le gilet et le décodeur que vous utiliserez sur la porte en bas.

PROBLEMES SOUS LES TROPIQUES SC4

Attention, la discrétion est maintenant obligatoire, utilisez seulement votre arbalète de plongée pour plus d'efficacité. Mais attention, il va vous falloir abattre les 2 gardes, un des deux scientifiques qui parlent entre eux (il va déclencher l'alarme) et aussi un autre au passage à droite, empruntez-le, suivez le chemin, tuez les 2 gardes, ouvrez la porte, vous pouvez l'éliminer en lui tirant dessus ou en vous dissimulant derrière les tuyaux à côté de lui pour y ouvrir les vannes qui feront échapper un gaz mortel. Ouvrez la porte, montez et écoutez la conversation entre les 2 scientifiques. Tuez les ensuite, montez à l'échelle, utilisez la radio dans le local. Descendez par l'échelle, et prenez le passage à droite, attention ensuite au scientifique qui court allumer l'alarme, descendez et empruntez le passage en bas à l'autre bout de la pièce. Ouvrez la porte, tuez l'astronaute et prenez-lui sa combinaison.

EN ORBITE AUTOUR DE LA TERRE SC1

Avancez, puis à droite et à gauche, ouvrez le sas, vous voilà dans la zone de sécurité (ligne jaune), atteignez le club pour y prendre un badge de sécurité sur le bar, revenez et prenez à droite, puis la première à droite vers l'ascenseur qui vous amènera à la zone de recherche (ligne violet), tournez à gauche, entrez dans la première porte à gauche, allez en face et ramassez le pistolet, en sortant, tuez le garde, puis rentrez dans l'autre salle à droite prendre le décodeur, sortez continuez le chemin à gauche, utilisez le badge sur l'appareil pour passer, reprenez le badge, vous êtes maintenant en apesanteur, allez dans le tube du milieu et montez, sortez et abattez les gardes, montez grâce à l'ascenseur, et rentrez dans les deux zones de commandement pour désactiver la sécurité du centre de recherche, n'hésitez pas à liquider les scientifiques. Attention, l'alerte est donnée, vous rencontrerez plein de gardes. Redescendez et rejoignez la zone jaune, en sortant de l'ascenseur, prenez à gauche, puis la première à droite pour reprendre un ascenseur et arrivé dans la zone verte, sortez du local et allez en face, suivez ensuite le chemin.

EN ORBITE AUTOUR DE LA TERRE SC2

Suivez le chemin, vous arrivez dans une salle où 2 scientifiques s'enfuient grâce à des capsules de sauvetage, continuez tout droit, prenez l'ascenseur, l'échantillon se trouve dans la salle en face de vous et accessible de l'autre côté, revenez à la salle aux capsules, malheureusement l'ascenseur explose, vous devez alors sauter d'un bord à l'autre en colimaçon jusqu'en haut, puis échappez-vous !

CHANCE ET VITESSE

Suivez les instructions.

INTRIGUE ALPINE SC1

Le but est de suivre la baronne le plus discrètement possible tout en éliminant avec votre silencieux les gardes postés en arrière. Au bout du chemin, vous devrez attendre que les deux gardes finissent leur discussion pour les abattre discrètement, prenez la rue à droite des cabines téléphoniques et rentrez dans la maison au fond à gauche.

INTRIGUE ALPINE SC2

Abattez le plus rapidement possible tous les gardes, rentrez dans le bâtiment, prenez le gilet, passez dans les dortoirs à côté, puis dans la cuisine et enfin l'autre dortoir avec le tapis vert. Il y a deux gardes dehors, quand celui qui fait la ronde sera le plus loin de la porte, ouvrez-la, reculez ensuite dans cette direction, jetez une pièce pour l'attirer, attendez qu'il rentre pour le descendre avec votre silencieux, l'autre garde arrivera alors, abattez-le et fermez la porte. Passez maintenant par la fenêtre, cachez-vous entre les caisses, accroupissez-vous et attendez que le garde arrive pour l'éliminer, allez ensuite au fond à gauche, abattez les gardes, continuez à aller au fond du chemin, rentrez dans le garage par la porte de gauche, prenez le décodeur, passez dans la salle suivante et sortez par la porte de droite, tuez les 2 gardes, rentrez dans la salle dont la porte est sous la caméra, tuez le garde, utilisez le décodeur pour ouvrir la grille, revenez dans le hangar et allez à droite dans le couloir, allez encore à droite et prenez la valise lance-roquette sur la table et le gilet dans la salle où le garde dort, revenez et sortez par la double-porte, allez en face et ouvrez le portail.

INTRIGUE ALPINE SC3

Allez en face, tuez le garde, allez à gauche, attention au garde en hauteur, suivez le chemin, attention aux ennemis, montez les escaliers, rentez dans les dortoirs, la salle du fond à droite cache un gilet, sinon allez dans celle de gauche et passez par la fenêtre, suivez le chemin, abattez les gardes, montez dans la tour de gauche prendre un gilet, redescendez, ouvrez la grille au milieu de la cour et plongez dans l'eau gelée, tirez sur la grille pour l'ouvrir, avancez tirez sur la glace à moitié gelée pour sortir, suivez vite le chemin jusqu'à la cabane (voir la fumée sortant de la cheminée) pour éviter l'hypothermie.

INTRIGUE ALPINE SC4

Sortez et prenez la moto-neige, suivez le chemin jusqu'à la grille où vous rentrez dans le garde, descendez, tirez sur les tonneaux à côté de la cabane, puis sur le garde dans la tour à gauche, dessoudez le cadenas, ouvrez la grille et reprenez votre moto-neige, au champ de mines, utilisez vos lunettes pour repérer le chemin et passez. Une fois arrivée

à l'entrée de la grotte, abattez les gardes, dessoudez le cadenas, ouvrez la grille électrifiée, suivez le passage dans la grotte, utilisez l'ascenseur pour monter, abattez tous les gardes, actionnez la télécabine et montez à l'intérieur.

INDOMPTABLE CATE ARCHER SC1

Passez de l'autre côté par la poutre, descendez les escaliers en colimaçon, allez dans la salle avec la grande roue, ouvrez la porte, contournez les caisses, dans la salle suivante, prenez le gilet à côté de l'étagère et du bureau, allez dans le couloir, sortez par la porte de gauche, tuez les gardes et montez aux escaliers, sautez 2 ou 3 fois au bout pour atteindre le niveau supérieur, rentrez par la fenêtre et descendez par les caisses, tirez sur le cadenas et tuez l'électricien, actionnez l'interrupteur pour faire fonctionner l'ascenseur, revenez sur vos pas, mais ne tournez pas à gauche pour rejoindre les caisses, prenez à droite, une fois face à l'ascenseur, vous pouvez aller dans la salle de droite pour monter à l'échelle et prendre le gilet, sinon rentrez dans l'ascenseur, actionnez-le, une fois en haut avancez et descendez les marches. Pendant votre conversation avec l'écossais, choisissez toutes les phrases provocantes.

INDOMPTABLE CATE ARCHER SC2

Pendant le combat, attendez qu'il s'arrête pour le taper. Une fois le combat terminé, prenez à gauche et sortez par la fenêtre, atteignez ensuite la fenêtre à droite, rentrez dans la salle avec la radio, ramassez votre arme et tuez le garde dans la salle et ceux derrière la grille, ramassez ensuite le silencieux sur la table, ouvrez la grille et sortez, ramassez le gilet, descendez par l'échelle, passez sous le grillage, ramassez le nouveau gilet à côté des caisses, sortez et tuez les 2 gardes, dessoudez le cadenas, rentrez alors dans le nouveau bâtiment, allez en bas à côté des bûches empilées, poussez celles qui débordent et rentrez dans le passage secret.

INDOMPTABLE CATE ARCHER SC3

Abattez tous les gardes, montez par l'échelle en face, suivez le chemin, passez derrière l'ascenseur, rentrez dans la salle, allez à gauche, descendez, prenez le gilet dans le vestiaire de droite, sortez, vous arrivez dans une salle où on essaiera de vous empoisonner, utilisez alors le grappin pour monter, ouvrez la porte, descendez l'échelle et abattez les deux gardes, actionnez le levier et sortez, suivez le chemin et prenez à gauche, tuez les 2 gardes, arrivé aux marches, montez sur la passerelle, prenez à droite, actionnez le bouton, revenez et cette fois-ci descendez, actionnez la porte une fois l'échantillon posé et prenez-le, revenez à l'endroit où vous avez abattu les 2 gardes, prenez à droite, tuez les ouvriers armés et allez à gauche, tirez sur le cadenas de la grille, ouvrez-la et descendez, et allez à gauche vers la porte.

INDOMPTABLE CATE ARCHER SC4

Allez à gauche, suivez le chemin, passez la passerelle, vous voilà face à un escalier et un chemin sur la droite, montez et prenez le gilet, redescendez et suivez le chemin, vous arrivez sur la plate-forme. Prenez le gilet dans le train, montez à l'escalier, entrez et suivez le chemin, vous arrivez dans une salle avec un petit pont en métal, traversez-le, une fois dans l'eau allez là d'où vient le requin, montez sur la plate-forme, montez les marches, ramassez le décodeur dans la salle avec le mec et la chèvre (!?), continuez et utilisez l'ascenseur, dans la salle avec le foyer, actionnez le manche sur le bar, descendez, tuez les 2 gardes actionnez le bouton sur le manche droit du fauteuil, décodez le coffre, prenez la liste des personnes infectées et sortez.

UNE GIGANTESQUE EXPLOSION SC1

Sortez de la cuisine, abattez tous les gardes, prenez le gilet à gauche du feu, passez par la grille, tuez les 2 gardes et entrez dans la salle avec la première des gardes du corps de la baronne, prenez un des deux gilets en face ou en haut à gauche, montez l'escalier, allez à droite et activez le tableau, rentrez dans le passage secret, allez à gauche prendre le nouveau pistolet, sinon à droite pour ouvrir le passage dans le mur et arrivé dans la chambre, tuez les gardes, sortez en activant le bouton dans la cheminée, tuez à nouveau les gardes dans l'autre chambre, ouvrez le passage dans le mur, " snipez " les gardes depuis la grille, sinon ouvrez la porte dans le mur en actionnant le levier, ouvrez la porte du fond à droite de la bibliothèque, allez à gauche prendre le gilet, ne tuez pas le soldat en bas, c'est votre contact. Pour le rejoindre, revenez, appelez l'ascenseur et descendez. #cinématique# Tuez les gardes, allez à droite pour prendre un gilet, sinon à gauche, tuez les gardes, attention à celui lançant des roquettes, ouvrez la grille, avancez, prenez le gilet

derrière les caisses, allez à gauche, tuez les gardes et surtout la seconde garde du corps de la baronne, en sortant vous vous faites canarder par la troisième que vous pouvez avoir en mode sniper. Prenez le gilet en bas à gauche à côté des caisses, une fois le combat terminé, montez par la poutre au fond à gauche, prenez ses munitions et le gilet, continuez sur la toiture jusqu'au bout pour descendre vers la porte.

UNE GIGANTESQUE EXPLOSION SC2

Tuez les deux gardes, ramassez le gilet, actionnez la télécabine, montez à l'intérieur et tirez sur les hélicoptères qui vous attaqueront. Quand la télécabine est coincée, utilisez le grappin pour atteindre le poteau. Vous voilà maintenant, face au grand Dimitri Volkov. Mettez-vous à l'abri, prenez le gilet, faites le tour par la droite pour monter prendre le pistolet et le canarder.

LA NATURE DE LA VENGEANCE SC1

Tirez sur la baronne, et dépêchez-vous de faire rentrer tous les civils à l'intérieur de leurs maisons avant l'explosion. Faites juste attention aux gardes, sinon suivez les ruelles.

LA NATURE DE LA VENGEANCE SC2

Abattez le traître.

CHOIX DE LA MISSION

Au menu principal, mettez en surbrillance l'option "Load Game". Maintenez enfoncés les boutons L3 + R3 et appuyez sur ⊗ pour aller à l'écran "Select Mission". Choisissez n'importe quel point de départ de mission incluant debriefing/entraînement. Appuyez sur △ pour sortir. Cette manipulation n'affectera pas votre sauvegarde tant que vous ne sauverez pas la partie en cours.

Nos Voisins les Hommes

© Activision / Edge Of Reality 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Range Driver 1	Accomplir 10 Objectifs
Bumper Carts 1	Accomplir 15 Objectifs
Finishing Moves (attack)	Accomplir 20 Objectifs
Race Track 1	Accomplir 25 Objectifs
Range Driver 2	Accomplir 40 Objectifs
Bumper Carts 2	Accomplir 45 Objectifs
Ground Pound (attack)	Accomplir 50 Objectifs
Race Track 2	Accomplir 60 Objectifs
Energy Level 2 (attack)	Accomplir 75 Objectifs
Bumper Carts 3	Accomplir 80 Objectifs
RC Rally 3	Accomplir 90 Objectifs
Energy Level 3 (attack)	Accomplir 110 Objectifs
Bumper Carts 4	Accomplir 115 Objectifs
Race Track 4	Accomplir 125 Objectifs

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause et maintenez L1 + R1 pendant que vous effectuez l'une des manipulations suivantes :

Pouvoir toujours au max
△, ○, △, ○, □, ○

Gagnez plus de santé en ramassant les items
△, ○, △, ○, □, △

Dommages supplémentaires
△, ○, △, ○, △, □

Débloquer tous les niveaux
△, ○, △, ○, ○, □

Débloquer tous les mini-jeux
△, ○, △, △, □, □

Débloquer tous les mouvements
△, ○, △, □, □, ○

Débloquer le comic 1
△, ○, □, □, ○, Triangle

Débloquer le comic 2

△ , △ , □ , ○ , □ , ○

NYR : New York Race

© Wanadoo / Kalisto 2001

DÉPART CANON

Accélérez à chaque numéro du compte à rébours puis maintenez la touche enfoncé lorsque GO apparait à l'écran.

BONNES TRAJECTOIRES

Suivez les trainés laissées par les réacteurs de vos concurrents pour repérer les bonnes trajectoires.

GAGNER DE LA VITESSE

Pensez à plonger pour gagner de la vitesse. Restez droit en fin de piqué pour allez vite le plus longtemps possible. N'utilisez pas trop les commandes de strafe pour ne pas perdre trop de vitesse.

PASSAGES SECRETS

Plusieurs niveaux cachent des passages secrets.

Galerie marchande

Coupez en suivant les rails de la galerie marchande sous le garage à voitures.

La gare

Montez à gauche en sortant de la gare et traversez le panneau Orangina du dernier étage.

Tour aquarium

Aucun passage secret.

Les citernes

Dès le début de la course, tournez à gauche. Passez dans le panneau Seat au niveau du cinquième immeuble.

Parc asiatique

Traversez les quatres bandes rouges superposées de Ralph Lauren juste à droite après l'entrée en ville.

Fête foraine

Dans la première ligne droite de la course, traversez le panneau Orange sur les immeuble de droite.

Les égouts

Ne rentrez pas dans le second tunnel mais traversez la grille à gauche.

Astroport

Entrez dans le panneau Samsung au bout de la première ligne droite.

Station TV

Après la partie avec les statues, entrez dans la ville et montez le plus haut possible. Arrivé à la prochaine ligne droite, traversez la vitrine Paco Rabanne.

Les docks

Juste avant la fin de la course, suivez le rail et traversez la grille sous le panneau stop.

Autodrome

Passez à travers les panneau Festina sur le mur de droite après les anneaux verts.

La décharge

Vers la fin du niveau, traversez le panneau avec le femme en nuisette rouge.

NOUVEAUX VÉHICULES

Entrez ces codes pour débloquer de nouveaux véhicules.

Débutant

HLZKPT	Véhicule Spirit
OVRCSQ	Véhicule Alfia Aquila R

Pro

APMXGD	Véhicule Alfia
SRZPBZ	Véhicule StudeBaker
EKQAAE	Véhicule Rudbaker
JJOCMT	Véhicule Sharkooov SU-800 C

Expert

RXCVQI	Véhicule SU-800
VMAOPJ	Véhicule Yakovlev
KUUOSD	Véhicule Mako
LZAXPF	Véhicule Flying Saucer

Obscure

© MC2 France / Hydravision 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

A lire avant d'utiliser cette soluce
N'oubliez pas qu'une soluce peut faire perdre tout l'intérêt d'un jeu, aussi bon soit-il. Je vous demande donc, de suivre tout d'abord ces quelques conseils, qui vous permettront peut-être de vous sortir d'un mauvais pas, avant d'appliquer à la lettre le guide qui suit. Si vous êtes perdu dans le lycée, n'oubliez pas que vous pouvez consulter le plan (touche select) pour vous orienter. Il est parfois plus facile d'éviter un monstre que de l'éliminer. Pensez à utiliser les capacités spéciales de vos personnages, elles seront utiles dans de nombreux cas. Cette soluce a été réalisée en mode facile, lorsque vous jouez en mode normal et difficile, vous ne trouverez pas autant de munitions et de trousses de soins…

Prélude : La disparition de Kenny

Après la superbe cinématique d'introduction, vous vous retrouvez seul dans le gymnase. Vous pouvez avancer vers le ballon de basket, et marquer quelques paniers en appuyant sur croix. Faites ensuite demi-tour, et dirigez-vous vers le fond du gymnase. Vous entendrez un téléphone sonner. Entrez donc dans les vestiaires en utilisant la porte de droite, avancez tout droit, puis récupérez votre portable qui est posé sur un sac rouge sur le banc, (Touche CROIX).
Lors de votre conversation téléphonique, vous venez de vous faire voler votre sac. Poursuivez le voleur (les cinématiques indiquent le chemin à suivre). Après être sorti du gymnase vous arrivez dans un jardin, devant une vieille maison. Tournez à droite, et entrez dans la cave (une lumière en éclaire l'entrée). Dirigez-vous vers le tonneau qui se trouve à droite, et récupérez le ruban adhésif ainsi que la lampe torche qui sont posés dessus. Cette lampe vous permettra de découvrir un revolver. Suivez les instructions apparaissant à l'écran afin de combiner la lampe torche et le revolver, puis descendez par l'échelle qui est au fond de la pièce. Avancez le long du couloir, suivez les instructions qui vous permettront de dissiper le brouillard noir, et ouvrez la porte du fond. Avancez dans la pièce, puis tournez à gauche juste après la cage ayant sa porte ouverte pour entrer dans une petite pièce éclairée par un néon blanc. Ouvrez la porte qui se trouve dans la pièce, puis prenez la porte de droite pour retrouver un étudiant emprisonné. Ressortez de la cellule, votre nouveau coéquipier récupérera un revolver dans l'armoire. Ressortez par là où vous êtes entré, et dirigez-vous vers la porte de droite. Un monstre surgit de cette porte. Ne tentez pas de le tuer, vous n'y arriverez pas, la fuite est votre seul recours. Tournez à gauche, et fuyez le plus vite possible. Vous pourrez abattre les chiens mutants qui vous attaquent en leur tirant dessus. La porte menant au couloir est bloquée par une cage. Vous devez la pousser afin de libérer la porte. Pour cela, maintenez CROIX enfoncée, et poussez la cage. Une fois que vous avez dégagé la porte, traversez le couloir aussi vite que possible pour atteindre l'échelle. Montez à l'échelle, vous êtes sauvé… enfin presque… quelqu'un vient de refermer la trappe, vous ne pouvez pas vous enfuir…

Après les cours

Vous venez de vous faire enfermer dans l'enceinte du lycée. Dirigez-vous vers la table du milieu afin de découvrir votre première arme : une batte de baseball. Allez ensuite vers les distributeurs de boissons, et fracassez les vitres à l'aide de votre batte pour récupérer une canette d'Energy Drink. Ramassez ensuite le disque sur la table de gauche, et dirigez-vous vers la porte vitrée. Cassez la vitre, et entre dans le cagibi. Récupérez-y la bobine de fil de fer qui est posée sur l'étagère, et ressortez. Utilisez le fil de fer pour crocheter la porte de gauche, puis demandez à l'une de vos coéquipières de vous accompagner et sortez de la salle.

Vous arrivez dans un couloir. Tournez à droite pour entrer dans le hall, puis récupérez le plan qui est accroché au mur sur votre droite. Montez ensuite les escaliers de gauche, vous arrivez à un embranchement. Tournez à droite, et longez

le couloir jusqu'à ce que vous arriviez à une porte vitrée. Cassez la vitre pour entrer. Allez devant le bureau du prof et appuyez sur CROIX pour découvrir une note indiquant qu'un tournevis à été égaré dans cette salle. Dirigez-vous alors vers l'armoire de gauche, et placez-vous entre l'armoire et la carte de l'Espagne afin de la pousser contre le mur de droite. Ramassez ensuite le tournevis et retournez dans le hall. Allez ensuite dans le couloir de gauche, et entrez dans la première pièce de gauche pour y trouver du ruban adhésif. Retournez dans le couloir, et entrez dans les toilettes des garçons (première à droite) pour trouver une bouteille d'Energy Drink, puis allez dans les toilettes des filles, ramassez-y le cd, puis placez-vous devant la grille d'aération et appuyez sur croix afin de faire la courte échelle à l'une de vos coéquipières. Utilisez alors le tournevis pour ouvrir la grille, et appuyez à nouveau sur croix pour entrer dans le conduit d'aération. Vous ressortez dans les toilettes des professeurs. Ramassez l'Energy Drink sur l'armoire d'en face, et ressortez en utilisant la porte de droite. Vous entrez dans la salle des profs. Tournez à gauche pour récupérer la clé rouillée qui est sur la table, et ramassez la note du ministère de la santé qui est accrochée au tableau de droite. Faites ensuite demi-tour, et montez les escaliers. Allez vers la petite table ronde pour jeter un œil aux dossiers de Stan, puis allez vers la gauche. Récupérez la clé de la salle des profs dans le tableau à côté de la porte, puis sortez. Vous arrivez dans la salle des archives. Attrapez le cd, puis allez au fond pour prendre la note sur les travaux de l'établissement (elle se trouve sur une étagère). Retournez ensuite en salle des profs, ramassez le disque qui est posé à coté de l'ordinateur, et déverrouillez la porte qui est à côté des escaliers. Vous arrivez dans l'un des couloirs bordant le hall principal. Tournez à gauche, et empruntez ensuite l'escalier central pour monter à l'étage. Récupérez la trousse de secours, puis déverrouillez la porte menant au grenier. Lorsque vous êtes attaqué par les monstres, dirigez-vous vers la fenêtre pour déclencher la cinématique.

Ramassez maintenant la barre de fer près de la fenêtre, ainsi que la bouteille d'Energy Drink, puis ressortez du grenier. Vous pouvez à présent quitter le bâtiment. Pour cela, redescendez dans le hall, et utilisez la porte qui est au fond du couloir gauche.

A la recherche de Friedman

Vous voici dans la cour centrale du lycée. Commencez par demander à votre coéquipière de rester sur place, puis ramassez le cd qui se trouve sur le banc. Retournez ensuite au centre de la cour, puis tournez à gauche. Lorsque vous arriverez sous les arcades, tournez à nouveau à gauche, et avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant le bâtiment B. Entrez dans ce bâtiment, vous verrez deux monstres occupés à grignoter une carcasse. Laissez-les à leur dîner, et passez par la porte de gauche pour retrouver Stan.

Une fois la cinématique passée, dirigez-vous vers les fenêtres. Vous verrez une machine à café sur la gauche. Récupérez trois gobelets en papier, puis le disque qui s'y trouve sur le bureau voisin de celui sur lequel 'travaillait' Stan. Sélectionnez ensuite Stan (touche ROND), et allez crocheter la serrure de l'armoire qui est dans le coin opposé à la machine à café. Reprenez ensuite le contrôle de votre personnage initial, et ressortez de la pièce. Récupérez la batte en aluminium qui est par terre en face de la porte, puis fracassez les distributeurs de boissons pour récupérer un peu d'Energy Drink. Récupérez également le plan, qui se trouve juste après la première porte de gauche, puis ouvrez la porte métallique. Vous arrivez dans une remise. Ramassez-y le vieux pistolet, ainsi que les munitions et la lampe torche, puis ressortez. Crochetez ensuite la porte des toilettes, vous serez attaqué par un petit monstre. Abattez-le de deux balles de revolver, puis entrez dans les toilettes. Allez près des urinoirs pour trouver une trousse de soin, puis ressortez. Passez alors par la porte d'à côté pour y découvrir une porte cadenassée. Faites donc demi-tour, et retournez dans le couloir. Tournez à gauche, avancez un peu, et vous serez projeté au sol par un monstre qui vient d'exploser le mur de gauche. Approchez-vous suffisamment près que vos balles l'atteignent, et abattez-le. Passez ensuite par le trou qui vient d'être formé par le monstre, et récupérez tout ce que vous pourrez trouver dans la pièce, puis ressortez et continuez votre progression dans le couloir. Entrez dans la salle du fond à gauche, elle est infestée de monstres. Traversez la salle le plus vite possible, et cassez les fenêtres afin de faire fondre les vilaines bébêtes qui vous sautent dessus. Allez ensuite au bureau du prof pour ramasser la note sur la Mortifia, et le cd. Dirigez-vous maintenant vers le tableau qui est en face, et utilisez un de vos gobelets pour récupérer un verre d'acide. Vous devrez aller verser l'acide sur le cadenas qui bloque la porte menant à l'étage. Attention, vous ne disposez que de 30 secondes avant que le gobelet ne se consume.
Une fois que vous aurez brisé le cadenas, allez chercher Stan, et demandez-lui de vous suivre, puis ouvrez la porte que vous venez de débloquer.

Récupérez le cd et tournez à gauche. Entrez dans la première salle de gauche pour y récupérer l'Energy Drink, ainsi

que les munitions de revolver, avec l'aide de Stan. Demandez ensuite à Stan de rester dans cette salle (c'est plus sûr si vous souhaitez le maintenir en vie), et retournez dans le couloir. Continuez à avancer vers la gauche, et entrez dans la salle qui se trouve après les téléphones. Eliminez les monstres, cassez la fenêtre, et récupérez le sac du professeur Walden qui se trouve sur la table. Vous serez attaqué par 3 chiens mutants. Placez-vous dans l'encadrement de la fenêtre afin que la lumière les fasse fondre. Une fois le danger écarté, ressortez, éliminez les monstres, et dirigez-vous de l'autre côté du couloir. Entrez dans le bureau de Friedman. Récupérez le disque, dirigez-vous vers l'ordinateur, et appuyez sur CROIX pour écouter le répondeur. Passez ensuite par la porte de droite pour entrer dans le bureau de Friedman. Ramassez tout ce que vous pourrez trouver sur le bureau, puis placez-vous devant la carte (mur de gauche), et appuyez sur CROIX. Utilisez vos deux aiguilles de boussole sur cette carte, vous pourrez les tourner grâce aux sticks analogiques gauche et droit. Pour trouver le bon positionnement des aiguilles, vous devrez retourner dans le couloir, et aller dans la dernière salle de gauche. Dans le coin droit près de la fenêtre se trouve une carte. Examinez-la pour découvrir le lieu de destination d'un des voyages de Friedman. Il s'agit d'une petite île située à l'ouest de l'Afrique (coordonnées 20;320). Retournez dans le bureau de Friedman, et pointez les aiguilles de boussole en direction de cette île. Patientez 2 secondes, et le coffre s'ouvre. Récupérez tout ce qu'il y a à prendre à l'intérieur, puis rendez-vous à la bibliothèque (Bâtiment C).

Utilisez la carte (touche select) pour vous orienter. Une fois à la bibliothèque, commencez par prendre le plan à côté de la porte, puis allez dans le couloir d'en face. Allez dans la première salle de gauche pour y récupérer un disque, puis entrez dans la salle du fond (éliminez au passage les deux monstres qui vous attaquent). Dans cette salle, récupérez le bout de papier griffonné qui se trouve sur la table contre le mur de gauche. Retournez dans le couloir, et entrez dans la deuxième salle de gauche pour utiliser le bout de papier sur le rétroprojecteur. Vous découvrirez l'inscription 2432. Retournez alors dans la salle où vous avez trouvé le bout de papier, et entrez dans la petite pièce de droite. Allez au fond de cette pièce, et appuyez sur CROIX devant le coffre. Entrez maintenant le code que vous venez de découvrir afin d'ouvrir le coffre, puis ressortez. Crochetez la serrure de la première porte de droite, puis tirez dans les fenêtres afin de dissiper le brouillard. Crochetez ensuite la serrure de l'armoire pour y trouver une lampe torche de bonne qualité. Retournez ensuite dans le couloir, prenez la direction de la sortie, et tournez dans le couloir de gauche. Allez jeter un œil dans les toilettes, puis descendez les quelques marches pour vous retrouver face à la porte. Ramassez le disque de gauche, et entrez. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le carton (à gauche) pour récupérer un nouvel indice, puis attrapez le disque sur la table de du fond, et tournez à droite pour trouver le directeur. Après la cinématique, ramassez l'indice se trouvant sur le bureau, et dirigez-vous vers la loge du gardien en vous aidant du plan.

Le gardien et l'infirmière

Lorsque vous entrez dans la loge du gardien, commencez par récupérer le fusil à pompe ainsi que les munitions dans l'armoire de gauche, puis avancez vers la dépouille du gardien. Récupérez la lampe torche se trouvant près de la dépouille du malheureux gardien, entrez dans la pièce du fond, et récupérez-y la cassette et la clé du réfectoire. Vous découvrirez que l'infirmière a des ennuis. Visionnez ensuite les deux cassettes à l'aide du magnétoscope de gauche, et ressortez de la loge du gardien pour vous rendre au réfectoire (la porte est juste à côté de la loge).

Entrez dans le réfectoire, éliminez vos assaillants, puis allez vers la porte qui se trouve à l'arrière du comptoir de service. Récupérez le plan, et entrez. Ramassez les objets qui sont posés sur le plan de travail (notamment le pistolet automatique qui est posé sur la table de gauche) et ressortez. Montez ensuite à l'étage via les escaliers de droite. Eliminez les monstres, puis dirigez-vous vers le boîtier électrique qui est à droite. Crochetez la serrure, tuez les monstres qui vous attaquent, puis ouvrez la boîte pour découvrir qu'il manque des fusibles au système. Dirigez-vous alors vers le fond du réfectoire (attrapez au passage la trousse de soin et les munitions de fusil à pompe), puis passez par la porte du fond. Récupérez la trousse de secours et le disque, et passez par la porte au dessus de laquelle brille une petite lumière. Récupérez ensuite les munitions de fusil à pompe, tuez la bête qui hante le plafond, et approchez-vous discrètement du monstre endormi. Malheureusement, vous venez de le réveiller. Abattez-le, et dirigez-vous vers la boîte de fusibles (en dessous de la lampe). Ramassez-la, puis retournez au boîtier électrique. Rétablissez le circuit. Pour cela vous devez résoudre le petit labyrinthe de fils et faire correspondre les fusibles avec leurs ampoules respectives. Une fois que le courant sera revenu, retournez à l'infirmerie, et récupérez les trousses de soins avant de ressortir par la porte de gauche (et de trouver au passage un volant). Direction maintenant l'administration.

Les fous du volant

Vous devez replacer le volant que vous venez de trouver à l'infirmerie au sein du bâtiment administratif. Demandez à l'un ou l'une de vos coéquipiers de vous accompagner, et entrez par la porte latérale gauche du bâtiment. Entrez ensuite dans les toilettes filles, et grimpez dans la bouche d'aération pour accéder aux toilettes des professeurs. Montez ensuite en salle des profs, et passez par la porte de gauche pour arriver à la salle des archives. Replacez le volant sur le casier du milieu, puis déplacez les casiers de manière à dégager la petite porte du milieu cachée derrière les casiers. Entrez dans cette pièce, et récupérez-y tout ce que vous pourrez ramasser (notamment la bobine de film 23). Ressortez ensuite de la salle des archives, une vidéo s'enclenchera lorsque vous pousserez la porte de la salle des profs. Retournez maintenant au point de ralliement (touche select , puis ROND), laissez-y votre coéquipier, et dirigez-vous vers l'amphithéâtre. Crochetez la serrure de la porte arrière du fourgon garé sur le parking, tuez les monstres qui vous sautent dessus, et entrez dans l'amphithéâtre.

L'amphithéâtre

Récupérez le cd, le ruban adhésif et le plan, puis entrez par la première porte de droite. Montez les escaliers menant aux gradins, et tournez dès que possible à gauche entre les rangs. Vous arrivez devant un panneau de contrôle. Utilisez-le pour descendre l'écran, puis montez tout en haut des gradins. Récupérez la trousse de soin sur le siège du milieu, puis le ruban adhésif sur le haut-parleur gauche. Redescendez ensuite jusqu'à la scène, récupérez-y la planche de bois, et retournez dans le couloir d'entrée. Tournez à droite, montez les escaliers, éliminez les 2 monstres sur la passerelle, et entrez dans la salle de projection. Récupérez les munitions qui sont sur l'étagère du fond, puis visionnez votre bobine de film à l'aide du projecteur. Ressortez ensuite de la salle de projection, et retournez dans la salle principale de l'amphithéâtre. Ouvrez la porte de droite, récupérez le disque et les munitions, puis poussez la porte de gauche. Récupérez les munitions et la trousse de soin, et appelez l'ascenseur. Vous devez pour cela désactiver la sécurité (levier de gauche). Une fois que l'ascenseur sera là, utilisez votre planche de bois pour maintenir la porte ouverte, et montez à l'étage. Vous voici face à l'un des monstres les plus coriaces du jeu. Placez vous près de son visage (sur la gauche), et tirez-lui dessus lorsqu'il ne se protège pas le visage avec ses mains. Eliminez les vers qui vous attaquent en les éclairant à l'aide de votre lampe torche. Au bout de quelques chargeurs, le mutant sera mort, et une trappe s'ouvrira à gauche. Récupérez alors la trousse de soin, et descendez l'échelle. N'oubliez pas d'enclencher la sécurité lorsque vous serez en bas, puis descendez sous l'ascenseur pour accéder aux sous-sols.

Première visite des sous-sols

Vous voici arrivé dans la chaufferie. Faites le tour de la pièce afin de récupérer tout ce que vous pourrez ramasser, et passez par la porte sur votre gauche. Avancez dans le couloir, tuez les deux monstres, et attrapez la bouteille d'Energy Drink qui est au fond du couloir, et tournez à gauche. Vous arrivez à une seconde porte, puis à un autre couloir. Dirigez-vous vers la porte éclairée en rouge pour trouver un autre couloir contenant un monstre, mais également une trousse de soin et des munitions. Retournez ensuite sur vos pas pour explorer l'autre côté du couloir principal.
Prenez la première à gauche pour atterrir dans une petite salle. Récupérez la lettre de droite, puis poussez la cage de gauche pour trouver le fusil à pompe qui est dissimulé dessous. Poussez ensuite la cage de droite, et entrez dans la cellule. Récupérez le levier sur la table, vous déclenchez une cinématique dans laquelle vous assistez à la mutation d'un prisonnier. Sortez vite de la cellule, et abattez-le. La partie ne sera pas gagnée d'avance, il est coriace le petit… Commencez par vider vos chargeurs sur lui, et évitez ses coups. Attirez-le dans un coin de la pièce, puis filez de l'autre côté le temps de recharger vos armes. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous l'acheviez, et pensez à utiliser les trousses de soin dès que nécessaire. Si vous n'arrivez pas à l'abattre, le dernier recours est de récupérer la grenade lumineuse se trouvant dans sa cellule. C'est une arme précieuse, mais qui vous sortira à coup sûr de ce mauvais pas. Une fois que vous vous serez débarrassé du monstre, ressortez par le couloir d'où vous venez, vous aurez affaire à deux nouvelles créatures. Videz votre chargeur de fusil à pompe sur elles, puis retournez dans la salle des cages pour recharger. Une fois que vous serez à nouveau armé, retournez dans le couloir, et renouvelez l'opération jusqu'à ce que les monstres aient rendu l'âme.
Ensuite, tournez à droite au bout du couloir, et entrez dans la salle du fond. Eliminez le monstre, récupérez la trousse de soin sur la table d'opération, puis le carnet de notes et le cd sur les tables de gauche. Utilisez ensuite le levier dans le boîtier entre les deux tables pour ouvrir le passage secret.
Descendez par l'échelle, récupérez les munitions, et ouvrez la porte de la première salle de gauche pour déclencher la cinématique.

En cage

Allez récupérer la barre munie d'un crochet qui est contre votre lit, puis prenez le contrôle de Kenny. Placez-vous contre la paroi de gauche, et utilisez la barre que vous venez de ramasser afin d'accéder au panneau de contrôle, et ouvrir les portes des cellules. Reprenez ensuite le contrôle de votre personnage initial, et récupérez la grosse pince que vous utiliserez pour ouvrir le coffre, et récupérer ainsi toutes vos affaires. Vous pouvez à présent, si vous disposez d'une trousse de soin, soigner Kenny, puis quitter la salle des cellules. Eliminez ensuite le monstre qui surgit du couloir de gauche, et attrapez l'échelle avec la barre munie d'un crochet (vous devrez pour cela utiliser un coéquipier, ou monter sur la cage de gauche). Montez ensuite à l'échelle pour regagner l'air libre. Une fois dehors, avancez vers la gauche, récupérez les cd qui se trouvent sur les bancs le long du mur, puis tournez à gauche. Utilisez la pince pour ouvrir la porte, vous voici à nouveau dans la cour.

L'internat

Vous devez à présent vous rendre chez Mme Wilson. Utilisez le plan pour trouver l'infirmerie, et assistez à la triste fin de la belle infirmière. Récupérez ensuite la trousse de soin sur la chaise, ainsi que la lettre qui est posée sur le bureau, et prenez la direction de l'internant (vous devrez couper deux cadenas à l'aide de votre pince coupante).

Une fois à l'intérieur, récupérez le plan et les munitions à gauche, et tuez le monstre. Entrez ensuite dans la pièce de droite, tuez les monstres, et récupérez-y tout ce que vous pourrez trouver (notamment les coupures de journaux sur la table). Retournez ensuite dans le couloir, et entrez dans la chambre d'en face. Ramassez les munitions et la trousse de soin, puis repérez l'emplacement du conduit de cheminée et ressortez. Tournez à gauche, entrez dans les toilettes (côté droit), récupérez-y l'Energy Drink et la trousse de soin, puis ressortez. Continuez votre progression dans le couloir, tuez le monstre et ramassez les munitions, puis dirigez-vous vers la porte du fond à droite (il est plus sage de sauvegarder avant d'entrer…). Poussez la porte, éliminez les nombreux monstres qui peuplent cette chambre, puis récupérez-y les munitions (notamment la grenade lumineuse qui est sur le lit central). Retournez dans le couloir, puis montez à l'étage via l'escalier qui se trouve à côté de la précédente salle. Récupérez au passage la première statuette qui se trouve sur le palier.

Lorsque vous serez à l'étage, crochetez la porte de droite, puis éliminez les monstres se trouvant à l'intérieur. Récupérez les munitions de fusil à pompe qui sont dans le carton près du fauteuil à droite, puis la trousse de soin. Retournez ensuite dans le couloir, allez tout droit pour prendre les munitions et le cd qui sont au bout du couloir, puis faites demi-tour, et tournez à droite. Vous devrez traverser le couloir en marchant lentement, car il risque de s'effondrer sous vos pas… Arrivé au bout, ouvrez la grande porte. Commencez par récupérer l'Energy Drink en face de vous, puis tuez l'étudiant de gauche, et passez par l'ouverture entre le mur et la porte de droite. Vous arrivez dans une nouvelle chambre. Récupérez la trousse de soin, tuez l'étudiant, et allez crocheter l'armoire du fond. Allez ensuite près de l'armoire, et poussez-la contre le mur. Entrez alors dans la pièce que vous venez de découvrir, prenez la lettre sur le bureau, et ramassez le gros coffret. Ramenez-le jusque dans la pièce où vous avez tué le premier étudiant, et passez par la porte du fond. Dirigez-vous vers le conduit de cheminée de droite, et appuyez sur CROIX pour y lâcher le coffret. Récupérez ensuite le cd et les munitions se trouvant dans cette pièce, et vous devrez vous rendre au rez-de-chaussée pour y récupérer le coffre dans le conduit de cheminée. Ressortez de la chambre, éliminez les deux monstres, puis descendez au rez-de-chaussée.

Une fois en bas, tournez à gauche, éliminez le monstre qui est dans le couloir, et passez par la porte du fond à droite. Vous voici face à un monstre du même type que celui se trouvant dans l'amphithéâtre. Eliminez-le de la même façon que précédemment (les grenades lumineuses sont inutiles face à lui), puis dirigez-vous vers le conduit de cheminée. Le choc causé par la chute a permis l'ouverture du coffre. Récupérez son contenu : la clé de la salle secrète de la bibliothèque, ainsi que les preuves contre Friedman.

Rendez-vous maintenant à la bibliothèque, et entrez dans la pièce derrière le bureau de Friedman. Récupérez-y la statuette, la lampe torche, et la bobine de film 'Archive 24' , puis ressortez. Lorsque vous quittez la bibliothèque, une vidéo s'enclenche dans laquelle vous verrez le prof s'emparer de votre plan des sous-sols, et qui vous enferme à l'intérieur.

Enfermé dans la Bibliothèque

Vous devez trouver un moyen de quitter la bibliothèque. Dirigez-vous vers le couloir se trouvant sur votre gauche, et

prenez la première porte à droite. Montez les escaliers, et poussez la première porte. Vous arrivez sur le balcon dominant la bibliothèque. Récupérez la trousse de soin, puis la statuette qui se trouve dans la petite niche creusée dans le mur du fond. Retournez ensuite dans la cage d'escalier, montez encore, récupérez la trousse de soin, sauvegardez, et ouvrez la porte.
Vous arrivez dans un nouveau couloir. Eliminez les deux monstres, et passez par la porte d'en face à gauche. Ramassez les trois bouteilles d'Energy Drink et le cd, puis ressortez. Entrez ensuite dans la salle de classe, du fond à gauche. Eliminez le monstre, récupérez les munitions et le revolver puissant, puis ressortez. Passez ensuite par la porte en face de vous. Eliminez les trois monstres, récupérez tout ce que vous pourrez prendre dans la pièce, puis poussez l'armoire qui est contre le mur de gauche pour découvrir une nouvelle porte secrète, menant à une autre salle de classe. Tuez les trois monstres, récupérez la trousse de soin, puis la clé et le ruban adhésif se trouvant sur les tables, et allez crocheter l'armoire se trouvant dans le coin droit pour y trouver une grenade lumineuse. Retournez ensuite dans le couloir, et déverrouillez la porte du fond pour retrouver l'air libre.

Rendez-vous ensuite dans l'amphithéâtre. Eliminez les deux monstres du parking, et montez dans la salle de projection pour y lire la bobine d'archive 24, qui contient notamment le code d'accès à la grande porte (0582). Utilisez maintenant le plan pour vous rendre à la grande porte, et entrez ce nouveau code pour ouvrir la porte menant aux jardins…

Les Jardins

Avancez tout droit, et entrez dans la petite cabane qui est en face de vous. Un fusil à pompe est posé sur son toit. Récupérez d'abord les munitions, puis utilisez votre batte pour frapper contre le mur et faire tomber l'arme. Ressortez ensuite, et retournez immédiatement dans la cabane pour y attirer les monstres et les abattre plus facilement (ils auront du mal à passer la porte). Lorsque la voie sera libre, sortez et passez par le chemin de gauche. Avancez, récupérez les munitions, éliminez les deux monstres, puis continuez votre chemin jusqu'à ce que vous arriviez à une porte. Franchissez-la, puis éliminez le monstre. Vous passez sur un petit pont. Eliminez le monstre qui vient de droite, puis prenez à droite pour ramasser une trousse de soin et des munitions. Revenez ensuite sur vos pas, et prenez à gauche devant le pont jusqu'à ce que vous soyez coincé par un mur. Faites-le s'effondrer à l'aide de la batte, passez par l'ouverture que vous venez de créer et poursuivez votre chemin. Vous arrivez à un embranchement. Prenez à droite, récupérez la trousse de soin et le cd, éliminez le monstre qui arrive, puis prenez la statuette qui est sur le piédestal. Eliminez les monstres qui vous attaquent, puis retournez à l'embranchement. Prenez maintenant à gauche, éliminez les deux chiens mutants qui vous attaquent et ouvrez la porte.

Vous arrivez près de la maison. Tournez à gauche pour ramasser une trousse de soin, puis montez les escaliers pour prendre les munitions. Avancez encore un peu, et tournez à droite pour trouver un levier dans l'allée. Retournez ensuite vers la maison, et montez à nouveau les marches pour récupérer l'Energy Drink qui est sur la barrière. Eliminez les deux monstres qui vous sautent dessus, puis passez par la porte éclairée menant à la cave. Une fois dedans, ramassez les munitions et le cd, puis utilisez le levier que vous venez de trouver pour actionner le passage secret contre le mur du fond.

Retour en enfer

Une fois en bas, récupérez les munitions, puis avancez dans le couloir. Tuez le monstre suspendu au plafond, avancez, récupérez les munitions du fusil à pompe se trouvant dans le mur de droite, et éliminez le deuxième monstre du couloir. Passez ensuite par la porte du fond. Avancez encore un peu, vous serez pris en sandwich entre deux monstres. Utilisez une grenade lumineuse pour vous tirer de ce mauvais pas, et continuez votre progression. Récupérez l'Energy Drink et la trousse de soin, puis ouvrez la porte de gauche. Vous voici de retour dans le petit couloir. Ouvrez cette fois ci la porte de gauche., vous arrivez dans une sorte de petit labo. Montez les marches, récupérez le disque, le ruban adhésif et les feuilles, puis passez par la porte de gauche. Avancez, récupérez la trousse de secours et les photos, puis poussez le chariot de gauche pour trouver une nouvelle porte secrète. Entrez dans la petite pièce que vous venez d'ouvrir, éliminez le monstre, et récupérez le laser. Retournez ensuite dans le labo précédent, descendez les marches, et prenez la porte de droite. Eliminez le monstre, et dirigez-vous vers le coin au fond à gauche pour trouver une échelle. Descendez, éliminez le chien mutant, ramassez les munitions, et ouvrez la porte suivante.

Vous arrivez à la salle des machines. Récupérez les munitions et la trousse de soin, éliminez le monstre type amphithéâtre, et placez vos statuettes dans les 4 socles. Vous devez maintenant retrouver le levier qui vous permettra

d'enclencher le mécanisme. Passez par la porte devant laquelle se trouvaient les munitions, et avancez toujours tout droit dans le couloir pour trouver une grenade lumineuse que vous utiliserez pour tuer les deux monstres qui vous attaquent. Ramassez ensuite les munitions se trouvant dans le couloir de gauche, et allez dans le couloir de droite. Passez la porte, récupérez les munitions et le cd, puis ouvrez la porte du fond à gauche. Ramassez le levier et la trousse de soin, puis retournez à la salle des machines. Vous devrez utiliser le levier sur le boîtier se trouvant derrière la carcasse du monstre que vous avez abattu précédemment. Une cinématique montrant l'ouverture de la grande porte s'enclenche. Vous devez naturellement vous y rendre…

Prenez la porte de gauche pour retournez à la salle des cultures, éliminez les deux chiens, puis remontez à l'échelle. Passez ensuite par la porte de gauche pour déclencher la cinématique.

Léonard

Récupérez tout d'abord la sacoche du professeur, puis passez par la grande porte. Vous voici face à Léonard…
Vous devez tirer sur ses branches pour le détruire. Ne restez jamais sur place afin de ne pas vous faire toucher par les cercles de feu sortant du sol. A chaque fois que vous brisez une de ses branches, un cercle de lumière apparaîtra. Placez-vous dans ce cercle pour éviter la vague noire envoyée par Léonard. Lorsque la vague est passée, déplacez-vous immédiatement pour esquiver ses coups, et attaquez vous à une autre branche. Si vous devez vous soigner, ou recharger vos armes, faites-le tant que vous êtes dans le cercle de lumière. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous ayez abattu toutes les branches de Léonard.
Le plafond finit par s'effondrer sur lui, mais vous n'en avez toujours pas fini avec ce jumeau infernal. Il se relève une dernière fois. Contentez-vous d'esquiver ses coups jusqu'à ce que le soleil fasse son action, anéantissant à jamais Léonard. Cinématique de fin, félicitation, vous venez de terminer Obscure !

ASTUCES DIVERSES

Les zones obscures

N'oubliez pas d'éclairer tous les recoins sombres avec votre lampe torche. En effet, lorsque un objet se trouve dans le noir complet, votre personnage ne peut pas le ramasser.

Eviter facilement les monstres du bâtiment administratif

Lorsque vous devrez replacer le volant dans le bâtiment administratif, vous remarquerez que le hall est investi par trois monstres. Pour les éviter, il suffit de passer par l'entrée latérale droite du bâtiment, puis de se faufiler dans la bouche d'aération des toilettes. Vous arriverez directement dans les toilettes de la salle des profs, et vous n'aurez pas a affronter les monstres.

DÉBLOQUER LES BONUS DE FIN DE JEU

Le mode spécial
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Le mode Spécial deviendra alors disponible au menu de démarrage.

La batte cloutée
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Démarrez ensuite une partie en mode Spécial. Vous trouverez la barre cloutée sur l'une des tables de la cafétéria du bâtiment administratif.

Le lasergun
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Démarrez ensuite une partie en mode Spécial. Vous récupérerez le lasergun dans le coffre-fort du bureau de Friedman juste après avoir résolu l'énigme des aiguilles de boussole.

Les vidéos
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Vous débloquerez ainsi le making of du jeu et les clips des groupes SUM 41 et Emmancer.

Les tenues
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Démarrez ensuite une partie en mode Spécial. Les personnages ayant survécu à la première traversée démarreront l'aventure vêtus d'une autre tenue.

Obscure II

© Playlogic International / Hydravision 2007

SOLUTION COMPLÈTE

L'université

Après la scène d'introduction, vous vous retrouvez en compagnie de Meï et Corey dans la chambre de ce dernier. Commencez par sortir pour atterrir dans le couloir. Ceci étant fait, tournez-vous, ouvrez la porte se trouvant derrière vous et, dans les toilettes, allez ouvrir le robinet se trouvant de l'autre côté de la pièce pour connaître le numéro de la chambre de Sven. Ressortez, avancez jusqu'au bout du couloir puis, tournez à droite pour vous retrouver dans un nouveau couloir de l'université. Tournez ensuite à droite, avancez un peu et ouvrez la porte numéro 200 se trouvant sur votre gauche pour déclencher une cinématique.

Le bad-trip

Après la cinématique vous vous retrouvez de nouveau en compagnie de Corey. Pour commencer, avancez et récupérez la batte de base-ball se trouvant sur le sol. Continuez jusqu'aux portes du cimetière (vous verrez Meï se réveiller) puis, entrez et fracassez avec votre batte tous les mannequins vous bloquant le passage. Au bout de ce chemin morbide se trouve une échelle que vous devez emprunter. Une fois en bas, avancez le long de l'immense couloir pour vous retrouver dans un autre couloir légèrement différent. Avancez au bout de ce dernier et observez la fleur se trouvant devant vous. Deux gros monstres (que nous appellerons dans cette solution hommes-arbres) ainsi que plusieurs créatures un peu plus petites (les Progénitures) vous attaqueront.

Vous pouvez résister de la meilleure manière que vous le pouvez mais il est prévu que Meï meurt dans cette scène et ce, pour achever le bad-trip. Vous vous réveillez ensuite dans les toilettes. Sortez, avancez un peu dans le couloir et tournez à droite pour ouvrir la seule porte pouvant être ouverte dans la zone. Une fois dans les escaliers avancez pour enclencher une cinématique puis, montez d'un étage, tournez à droite et sortez par la fenêtre ouverte. Ensuite, tournez sur votre droite, accrochez-vous à la corniche, et une fois que vous l'aurez parcourue lâchez-la et rentrez de nouveau dans l'université par la seconde fenêtre ouverte. Commencez par descendre d'un étage et ouvrez la porte se trouvant en face des escaliers puis, allez jusqu'au bout du couloir, tournez à gauche et ouvrez la porte numéro 117 pour déclencher une nouvelle cinématique et finir le chapitre.

La confrérie

Avec Amy et Kenny

Vous voici devant le bâtiment de la Delta Thêta Gamma. Dépassez les deux statues de Richard Zalino, tournez à gauche et passez par le petit portail se trouvant dans un grand mur de pierres. Ensuite, ramassez la crosse de hockey se trouvant sous une lanterne et placez-la dans l'inventaire d'un de vos deux personnages. Prenez ensuite Kenny, dirigez-vous vers le bout de la cour et tirez la caisse jusqu'au petit porche se trouvant sur votre droite (des rondins de bois on été déposés en dessous). Ceci étant fait, faites monter vos deux personnages sur le toit (vous devez incarner simultanément Amy et Kenny). Continuez ensuite jusqu'à découvrir une petite terrasse. Eclatez la vitre de la fenêtre se trouvant sur votre droite à l'aide de votre crosse de hockey et entrez dans le bâtiment. Après la cinématique vous vous retrouvez dans un petit bureau. Commencez par prendre le club de golf près de la première étagère, puis, contournez-la et faites faire la courte échelle à Amy pour récupérer une petite clé. Incarnez ensuite Amy et dirigez-vous vers le petit bureau de la bibliothèque. Inspectez-le, notez le code qui a été révélé (1873) et sortez par la porte se trouvant sur votre gauche. Après l'animation scénaristique, tournez-vous et cassez la vitre de la vitrine pour trouver une nouvelle petite clé.

Avancez ensuite jusqu'au bout du couloir, éclatez la vitre de la porte se trouvant à gauche et ouvrez-la pour vous retrouver dans la salle de billard de la confrérie. Commencez par aller près du mur de gauche pour trouver un coffre-fort avec clavier numérique. Inscrivez-y le code trouvé sur le bureau puis prenez le pistolet se trouvant à l'intérieur. Après avoir fait ceci, sauvegardez à l'aide de l'énorme fleur noire collée au mur près du bar et sortez. Dans le couloir, vous allez vous faire attaquer par un nouveau monstre (que nous appellerons Ogre dans la suite de cette solution). Tuez-le et récupérez la clé se trouvant près de son coeur. Ensuite, allez ouvrir la porte se trouvant à l'autre bout du couloir avec l'aide de cette clé. Commencez par descendre les escaliers puis, dans le hall, récupérez les munitions se trouvant sur le petit banc et passez par la porte se trouvant en face de vous. Tuez à présent les deux nouveaux monstres s'attaquant à vous (les Béliers) et récupérez la petite clé se trouvant dans la vitrine sur votre gauche. Sachant que vous possédez désormais les trois petites clés, allez à l'autre bout de la pièce et récupérez le stun-gun disponible dans le coffre. Tournez-vous ensuite et ramassez la trousse de soin se trouvant par terre derrière vous. Cette action va déclencher l'arrivée d'un ogre, tuez-le et passez par la porte en métal se trouvant dans la pièce d'où il est apparu (note : vous pouvez recharger votre stun-gun à l'aide du compteur électrique accroché au mur). Après une (nouvelle) découverte macabre, fouillez la cuisine pour récupérer une trousse de soin.

Incarnez Amy et approchez-vous de la petite table en face du cadavre de la jeune femme et examinez les papiers éparpillés pour vous retrouver face à un petit puzzle. Normalement, il ne devrait pas vous poser de problème. Commencez par les bords est la seule technique que l'on puisse vous donner ici. Une fois que vous aurez fini, retournez dans le hall (attention aux deux béliers de la salle du coffre) et continuez d'avancer jusqu'au bout du couloir se trouvant à droite des escaliers. Arrivé au bout, fracassez les chaises vous bloquant l'accès et entrez dans la bibliothèque. Une fois à l'intérieur, commencez par tuer les progénitures puis, à l'aide du document reconstitué dans la cuisine, résolvez l'énigme des étagères sur rails (pensez à incarner Kenny auparavant car lui seul a la force de les déplacer).

Pour simplifier, nous allons nommer les lettres grecques par les figures géométriques qu'elles pourraient représenter :

- Le triangle doit se trouver en haut à gauche.
- Le cercle doit se trouver en bas au milieu.
- Le moitié de carré doit se trouver en bas à droite.

Quand vous aurez fait ceci, une petite cinématique va se déclencher, vous montrant que l'étage supérieur est désormais accessible grâce à un petit escalier métallique. Montez-y et avancez pour trouver une porte. Ouvrez-la et continuez jusqu'à une nouvelle porte pour déclencher une cinématique.

Avec Meï et Corey

Avancez sur le chemin et ramassez la crosse de hockey et la batte de base-ball. Prenez ensuite Meï et allez utiliser votre PAD sur le petit boîtier se trouvant à côté de la porte de la confrérie. Pour ouvrir cette dernière, il va falloir que vous trouviez le nom d'une célébrité. Inscrivez " Mozart " et vous pourrez rentrer. Une fois à l'intérieur, commencez par monter à l'étage et, toujours avec Meï, allez pirater la porte se trouvant juste en face de la vitrine que vous avez cassée avec Amy et Kenny quelques minutes plus tôt.
Cette fois le code à entrer est " Picasso ". Fouillez la pièce pour récupérer une trousse de soin et un chargeur de 9 mm (un compteur pour recharger le stun-gun est également disponible mais il ne vous sert à rien étant donné que vous ne possédez plus cette arme pour le moment). Ceci étant fait, redescendez dans le hall et rejoignez la bibliothèque de la confrérie. A l'intérieur, incarnez Corey et accrochez-vous au sol du second étage à l'endroit où se trouvait l'escalier métallique quand vous êtes venu pour la première fois. Aidez Meï à monter et, après avoir tué le bélier vous bloquant le passage, sortez sur le balcon. Traversez-le et empruntez la porte se trouvant au bout pour vous retrouver dans une nouvelle bibliothèque. Commencez par prendre le chargeur de 9mm se trouvant sur le bureau puis, traversez la pièce, tuez les progénitures, et sortez par la petite porte en bois se trouvant sur la droite.

Descendez ensuite les escaliers en pierres se trouvant devant vous. Après la cinématique vous recevrez une seringue vous permettant de créer des sérums à partir du liquide contenu dans le coeur des ennemis que vous tuerez. Prenez Kenny et Corey (pensez à répartir vos nouvelles armes), sauvegardez et montez le second escalier de la cour se trouvant en face de celui que vous avez emprunté pour venir. Incarnez Kenny et déplacez l'immense pot de fleur vous barrant le passage. Continuez sur le balcon et passez la porte pour atterrir dans le gymnase. Vous voici face à un moment assez compliqué du jeu. Commencez par incarner Corey et prenez place derrière le projecteur se trouvant près de la platine. Ceci étant fait concentrez le faisceau de la lampe sur la caisse noire sur la gauche de la salle. Cela aura

pour effet de faire disparaître l'obscurité l'entourant. Ensuite, prenez Kenny, descendez et tirez la caisse près du bar. Faites attention, des béliers viendront vous attaquer. Vous pouvez si vous le désirez les tuer mais cela utiliserait pas mal de vos précieuses munitions. Histoire d'amener la caisse à bon port sans perdre de vie, alternez entre Corey et Kenny pour concentrer la luminosité du projecteur sur les béliers et leur faire prendre un peu de distance (montez sur la caisse lorsque vous ne dirigez pas Kenny). Une fois la caisse sous le bar, faites très rapidement venir Corey sur la caisse, puis à l'aide de ses talents d'acrobate faites-le monter sur le dessus du bar. Faites-le prendre place derrière le projecteur s'y trouvant et concentrez votre faisceau lumineux sur la porte entourée d'obscurité. Une fois cette dernière clean prenez Kenny et courez l'ouvrir pour vous échapper tous les deux de cet enfer. Une fois dehors, reprenez votre souffle puis après avoir ramassé les munitions de 9mm, sauvegardez si vous le désirez. Ouvrez la porte en fer forgé puis, dans la cour, avancez sur la gauche et passez par le petit portail pour déclencher une cinématique et finir le niveau.

La forêt

Vous voici avec Amy et Corey. Avancez le long du sentier pour atteindre la route. Passez ensuite par la barrière défoncée et prenez le chemin de gauche. Abattez l'ogre vous attaquant, puis, après avoir drainé une partie de sérum depuis son coeur à l'aide de votre seringue, ramassez la boisson énergétique sur le sol et revenez à l'embranchement pour prendre le chemin de droite. Eliminez les béliers vous y attendant puis continuez votre progression jusqu'à un ravin ou une cinématiquese déclenchera. Une fois celle-ci terminée, des béliers et un ogre vous attaqueront. Après leur avoir réglé leur compte, avancez jusqu'à un poteau électrique. Le chemin de gauche étant bloqué par un tronc d'arbre prenez celui de droite. Ramassez la tronçonneuse sur les bûches puis après avoir rechargé votre barre d'énergie au poteau électrifié (la barre est d'ailleurs commune au stun-gun et à la tronçonneuse) utilisez-la pour découper le tronc d'arbre vous barrant le chemin. Avancez un peu puis, à l'aide des compétences d'Amy, inspectez le journal se trouvant sur la gauche du chemin. Continuez ensuite votre progression dans la forêt jusqu'à atteindre un petit pont. Ramassez la trousse de premiers secours sur la gauche puis traversez le pont et allez récupérer le fusil à pompe près de la voiture de Corey. Cette action déclenchera l'attaque de deux ogres. Après les avoir abattus, avancez près du mur en pierres et, la porte étant fermée, passez par la fissure de droite. Sauvegardez grâce à la plante sur le mur puis avancez sur le sentier jusqu'à déclencher une cinématique. Par la suite, deux nouveaux monstres (les volants) vous attaqueront. Occupez-vous d'eux puis avancez un peu pour arriver à un embranchement.

Prenez celui de gauche, tuez les progénitures vous y attendant puis à l'aide du poteau électrique, rechargez votre tronçonneuse. Revenez à l'embranchement, abattez les volants puis prenez le chemin de droite et utilisez votre tronçonneuse pour découper le tronc d'arbre vous bloquant le passage (vous pouvez ensuite retourner au poteau recharger vos armes électriques si vous le désirez). Ceci étant fait, avancez jusqu'à un mur de briques puis passez par la fissure pour vous retrouver sur le parking de l'hôpital. Détruisez les caisses s'y trouvant pour acquérir une trousse de soins et un chargeur de 9mm puis incarnez Corey accrochez-vous au mur éclairé par les phares de l'ambulance. Hissez-vous puis montez sur le générateur de droite. Accrochez-vous ensuite au rebord de droite et progressez le long des rebords. Faites attention, des volants vous attaqueront et vous feront tomber. Abattez-les puis remontez et poursuivez votre progression, jusqu'à atteindre une fenêtre ouverte. Avant d'y passer, descendez par le trou se trouvant dans le local en tôle et ouvrez la porte à Amy. Après l'avoir hissé sur le toit avec vous, passez par la fenêtre ouverte pour déclencher une cinématique et changer de chapitre.

Sauver Jun

Vous voici en compagnie de Meï et de Sven. Commencez par aller sauvegarder à l'aide de la plante se trouvant à gauche prés de l'entrée de l'université. La porte étant fermée, traversez le parc, empruntez le chemin de gauche puis abaissez le levier sur le mur de droite pour ouvrir le grillage. Avancez tout droit et descendez un peu la pente pour qu'une barre de vie apparaisse. C'est la barre de Jun, celle-ci descendant à grande vitesse, il va falloir lui porter secours rapidement. Prenez contrôle de Sven, puis montez sur le rebord de droite et poussez la caisse vers les marches de l'escalier. Montez ensuite dessus, tournez-vous, grimpez sur le toit en tôle et cassez la vitre pour entrer dans la fac. Ramassez les munitions de 9mm sur le comptoir du bar puis occupez-vous des monstres se trouvant dans le hall et montez les escaliers de droite (si vous en avez besoin, détruisez la vitre du distributeur de sodas pour ramasser la boisson énergisante s'y trouvant). Incarnez Meï et piratez la porte de gauche en y inscrivant le nom de " Freud " (des volants vous attaqueront mais Sven devrait vous défendre). Une fois derrière la porte, ramassez les munitions de 9mm

sur la boîte en carton puis montez les escaliers. Incarnez alors Sven puis déplacez le distributeur de sodas vous bloquant l'accès à la porte. Prenez maintenant le couloir de gauche puis allez ouvrir la double-porte au fond pour enclencher une cinématique. Si vous avez été trop lent, Jun mourra et vous aurez simplement à tuer l'ogre pour déclencher une cinématique et passer au chapitre suivant. En revanche, si vous avez été assez rapide, vous allez vous retrouver face à l'ogre tenant Jun mais cette fois vous pourrez changer les choses au cour d'une petite séquence de jeu bonus.

Séquence bonus

Tirez sur le monstre pour qu'il balance Jun par la fenêtre puis occupez-vous de lui et redescendez dans le hall de l'université (pensez à prendre la boisson se trouvant dans le distributeur des dortoirs). Approchez-vous à présent des écrans de contrôle de droite, derrière le bureau, pour avoir une vision caméra de la cave dans laquelle la soeur de Meï se trouve. Vous allez maintenant devoir diriger Jun en réglant la netteté de l'image. Avancez dans le couloir, ramassez la batte cloutée et passez par la seule porte ouverte. Un ogre se trouvant derrière, prenez rapidement le chemin à la gauche de Jun, puis utilisez votre batte pour dégagez le passage. En faisant attention aux volants continuez votre progression, ouvrez les portes, détruisez les planches et ce, jusqu'à ce que la visibilité redevienne normale. Passez par la porte en face de vous, prenez ensuite celle de droite, puis avancez jusqu'au compteur électrique et utilisez-le pour déclencher une cinématique. Vous voici de nouveau en compagnie de Meï et de Sven. Passez par la porte se trouvant à côté de vous, descendez les escaliers et passez par la porte pour vous retrouver dans la cave. Prenez la batte cloutée sur votre gauche testez-la sur le bélier vous attaquant. Empruntez le couloir de gauche puis déplacez les caisses vous barrant le chemin à l'aide de Sven. Eliminez les béliers vous attendant derrière, puis passez par la porte de droite, avancez un peu dans le couloir pour déclencher une cinématique et clore le chapitre.

L'Hôpital

Vous revoici aux commandes de Corey et d'Amy. Brisez la vitre de la porte de gauche puis empruntez-la pour déclencher une cinématique. Approchez-vous maintenant des écrans de contrôle et interagissez avec pour ouvrir la porte du labo. Occupez-vous des ennemis qui vous attaqueront puis allez récupérer la carte du docteur Herbert West sur le scanner du labo. Prenez ensuite la clé derrière le mur défoncé par un des monstres puis revenez dans le couloir. Passez par la porte automatique de gauche, pour arriver dans une salle de repos. Après avoir pris connaissance du rapport des médecins sur le bureau de gauche allez faire la courte échelle à Amy pour chopper la clé se trouvant en haut des casiers puis contournez-les pour prendre les munitions de 9mm se trouvant à l'intérieur. Contrôlez ensuite Amy et résolvez le petit puzzle sur la table derrière vous (Corey vous protègera) pour obtenir le code de la troisième porte du couloir. Ressortez et inscrivez-y 0108 pour accéder à un nouveau couloir. Occupez-vous en premier lieu des béliers vous attaquant puis fouillez le couloir pour trouver des munitions de fusil à pompe et un document (vous pourrez aussi recharger vos armes électriques). Passez maintenant par la première porte de gauche pour vous retrouver dans une chambre apparemment vide. Poussez tout de même le lit pour récupérer la troisième petite clé du niveau. Après avoir pris l'arbalète dans le coffre de la salle de repos. Continuez votre exploration du couloir ou les béliers vous ont attaqué. Dans celui de gauche se trouve une porte en métal ne s'ouvrant qu'à l'aide de deux cartes. Il vous en manque une pour le moment. Empruntez la porte de droite pour atterrir dans une chambre ayant des airs de scène de crime. Passez par la fenêtre (après l'avoir brisée), récupérez les munitions dans la caisse puis incarnez Corey et agrippez-vous à la bordure de la fenêtre.

Longez le mur et les néons de l'hôpital pour parvenir à des escaliers métalliques. Ouvrez la trappe à l'aide du volant, incarnez Amy, descendez l'échelle puis montez les escaliers. Hissez enfin Amy à l'aide de Corey puis entrez dans la chambre par la fenêtre. Abattez la mère porteuse ainsi que ses progénitures et fouillez la salle pour y trouver une trousse de soins, une fleur de sauvegarde et le pass magnétique de William Klingemann. Ressortez maintenant par la porte en métal pour vous retrouver dans le couloir de la porte ne s'ouvrant qu'avec deux cartes. Allez les utiliser puis empruntez la porte pour déclencher une cinématique. Vous voici à présent dans l'ascenseur, approchez-vous du panneau de sélection des étages sur la gauche pour vous retrouver face à une énigme qu'il va falloir résoudre très rapidement. Il s'agit en fait de raccorder les fils électriques à l'aide de leurs couleurs, voici le plan :

Une fois l'énigme réussie, une cinématique se déclenchera et, à la fin de celle-ci, vous vous retrouverez aux commandes de Meï et de Sven sur le parking de l'hôpital. Tuez les ennemis s'en prenant à vous puis allez dans le sas d'entrée et défoncez la vitre pour pouvoir utiliser la valve et fermer la grille qu'un monstre essaiera de soulever (cette

séquence se fera sous forme de QTE). Dans le hall, rechargez vos armes électriques et passez par la porte à double battants sur la gauche pour déclencher une petite cinématique. Approchez-vous du comptoir en face de vous pour récupérer des munitions ainsi qu'une batterie de plus grande capacité pour vos armes électriques, prenez ensuite la boisson dans le distributeur de soda et incarnez Sven et Meï. Passez par la porte du dispensaire et éliminez les deux béliers vous barrant le chemin. Fouillez ensuite la pièce pour y trouver pêle-mêle une trousse de soins et une petite clé. Approchez-vous de l'écran de contrôle et piratez-le à l'aide de Meï en y inscrivant le nom de Einstein pour découvrir la liste de fabrication de la nitroglycérine.

Récupérez le document dans les dossiers sur la droite puis allez inscrire le code 1634 sur le pavé numérique des réserves à fournitures de la salle de droite. Maintenant que vous êtes en possession de l'acide ascorbique, prenez le contrôle de Sven pour pousser la commode bloquant la porte dans la salle précédente. Empruntez-la, et passez par celle qui se trouve en face de vous. Vous voici dans la morgue, tuez les progénitures s'en prenant à vous et fouillez les lieux pour y trouver des balles de 9mm, une petite clé, des documents et de la glycérine. Allez maintenant dans la salle du fond et après avoir brisé la vitre, récupérez le bloc de glace dans la petite armoire à gauche. Sortez , frayez-vous un chemin à travers les décombres pour arriver dans le laboratoire, récupérez y une trousse de soins, des documents, une petite clé, des munitions de flashball et pour finir la soude caustique et l'eau de javel.
Après avoir sauvegardé, approchez-vous du plan de travail allumé et avec l'aide des indications trouvées dans l'ordinateur, créez de la dynamite. Au cas où vous auriez oublié la recette de la dynamite dans la salle où elle se trouvait, la voici :

1) Eau de javel
2) Acide ascorbique
3) Glace
4) Glycérine
5) Soude
(respectez bien l'ordre)

Maintenant que vous êtes en possession de la dynamite, revenez dans le hall de rassemblement et après avoir récupéré le flashball dans le coffre, remplacez Meï par Corey et allez dynamiter le mur de briques se trouvant près de la sortie. Franchissez-le pour vous retrouver dans un entrepôt. Prenez Sven et descendez les escaliers puis fouillez la salle pour trouver une boisson énergisante et deux trousses de soins dans des caisses. Ceci étant fait, approchez-vous des escaliers et saisissez les caisses empilées se trouvant dessous. Tirez-les un peu sur la droite puis incarnez Corey et, du haut des escaliers, montez dessus. Reprenez à présent Sven et tirez les caisses jusqu'à l'étagère de droite. Maintenant, à l'aide des capacités d'acrobate de Corey, agrippez le rebord se trouvant au-dessus de vous et progressez jusqu'à l'étagère se trouvant en face des escaliers. Montez dessus, prenez les munitions de fusil à pompe sur la gauche puis allez sur le plus haut point de l'étagère, à gauche des balles pour le fusil. Incarnez à nouveau Sven puis saisissez-vous de l'autre empilement de caisses se trouvant près du petit élévateur motorisé et allez le placer en dessous de l'endroit où se trouve Corey.

Prenez maintenant possession de ce dernier, descendez sur les caisses puis, à l'aide de la force de Sven, déplacez les caisses jusqu'aux étagères qu'il y a derrière l'élévateur. Il ne vous reste plus qu'à monter dessus après avoir repris contrôle de Corey. S'il y a bel et bien une fleur de sauvegarde, vous ne pourrez pas enregistrer votre partie sans Sven. Avancez vers la gauche, prenez les munitions de 9mm posées sur le sol puis entrez dans le petit monte-charge et appuyez sur l'interrupteur pour le faire descendre. Malheureusement, celui-ci est cassé et ne descend que de moitié. Qu'à cela ne tienne, incarnez une nouvelle fois Sven et approchez-vous du monte-charge. Reprenez à présent Corey et hissez Sven jusqu'à vous. Remontez maintenant sur l'étagère, sauvegardez puis passez par la porte de gauche pour déclencher une cinématique et arriver face au premier boss du jeu.

La part d'ombre de Kenny

Vous voici aux commandes de Corey et de Meï face à un Kenny quelque peu " différent ". Pas de techniques spéciales pour le tuer ici, tirez lui simplement dessus en évitant ses projections d'obscurité jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Une fois celle-ci finie, vous jouerez avec Shannon et Stan. Utilisez la même technique qu'avec Corey et Meï pour déclencher une nouvelle cinématique et finir le chapitre.

Le barrage

Avec Shannon et Stan

Longez la rive et engouffrez-vous dans le petit bâtiment au mur défoncé. A l'aide de Stan, crochetez la porte se trouvant sur la gauche pour entrer dans le barrage. Je n'ai pas vraiment de conseils à donner pour le crochetage si ce n'est de ne pas toucher les bords et d'y aller calmement, le but étant bien évidemment de jouer avec les trous présents dans les verrous pour atteindre celui se trouvant à l'autre extrémité de la serrure. Une fois entrés, fouillez la salle pour trouver des munitions de 9 mm dans une caisse et faites la courte échelle à Shannon pour récupérer une grenade flash sur une armoire. Ceci étant fait, prenez le contrôle de la gothique du duo, montez les petits escaliers en face de vous et approchez-vous de la porte engluée d'obscurité. A l'aide des capacités de Shannon, aspirez les spores pour vous débloquer le chemin. Petite parenthèse sur le mini-jeu se déclenchant, vous avez une barre rouge, un carré d'obscurité et un carré transparent, vous devez simplement en réalisant la QTE indiquée, amener le carré transparent sur le carré d'ombre. Celui-ci se déplaçant de manière irrégulière, il faudra réguler la vitesse de la réalisation de la QTE pour constamment faire correspondre le carré transparent avec le carré d'ombre et faire ainsi baisser la barre rouge. Une fois que vous aurez réussi, franchissez la porte pour atterrir dans un long couloir. Avancez un peu puis débarrassez-vous des quelques progénitures vous attaquant.

Ceci étant fait, défoncez les planches sur le mur de droite et rechargez vos armes électriques à l'aide du compteur (souvenez-vous au passage que le coffre aux trois petites clés se trouve ici). Revenez à présent dans le couloir et continuez d'avancer pour atterrir dans une partie un peu moins éclairée. Prenez le couloir de droite pour ramasser une trousse de premiers soins puis celui de gauche. Malheureusement, des fils électriques vont rapidement vous bloquer le passage. Revenez à présent sur vos pas pour vous faire attaquer par une ogresse et ses progénitures. Tuez-les puis allez fouiller la pièce de laquelle ils sont sortis. Outre une petite clé se trouvant dans une armoire que Stan doit crocheter, il y est également disponible une clé à gorge. Revenez à présent dans la partie éclairée du couloir et utilisez la clé que vous venez de trouver sur la porte en métal pour accéder à ce que l'on pourrait appeler la salle des turbines. Commencez par ramasser la trousse de soins posée contre le grillage de gauche puis approchez-vous du panneau de contrôle se trouvant près des tuyaux projetant de la vapeur. Comme vous allez rapidement vous en apercevoir, vous aurez beau toucher toutes les entrées et sorties de vapeur possible, il y aura toujours au moins un tuyau qui laissera échapper ce dangereux liquide brûlant. Le mieux est d'alterner entre Stan et Shannon pour que celui qui doit passer entre les tuyaux arrive sain et sauf.

Vous devez donc laisser ouvert le troisième jet en partant du bas, avancer au niveau du deuxième avec votre coéquipier puis actionner le quatrième et avancer au niveau du troisième avant de ré-actionner le deuxième en éteignant le quatrième pour pouvoir passer. Une fois derrière, allez vers la gauche et tournez la petite valve vers la droite pour fermer l'arrivée de vapeur et permettre au second personnage de passer. Maintenant qu'ils sont tous les deux réunis, montez à l'échelle se trouvant en face des tuyaux et passez par la porte en métal au bout de la passerelle. Approchez-vous maintenant du panneau de contrôle en face de vous et ouvrez-le pour déclencher une cinématique.

Avec Corey et Sven

Comme précédemment, longez la rive et entrez dans le bâtiment détruit. Passez maintenant par la porte en métal pour vous retrouver dans un lieu familier. La porte étant à nouveau engluée par les ombres, vous allez devoir prendre un autre chemin. Incarnez Sven puis allez dans le petit espace entouré de grilles sur la droite de l'entrée. Poussez la première caisse contre la seconde puis soulevez-la en exécutant l'action contextuelle s'affichant à l'écran. Les deux caisses étant désormais empilées, incarnez Corey et hissez-vous dessus. Agrippez-vous à présent à la gouttière se trouvant au-dessus de vous puis longez-la et lâchez-vous une fois arrivé au bout. Utilisez à présent le levier sur le mur de droite pour ouvrir la porte à Sven. Vous voici dans une salle remplie d'armoires électriques. Commencez par recharger vos armes électriques sur la borne se trouvant en face de vous puis prenez la petite clé sur la caisse de gauche et les munitions de fusil à pompe près des escaliers de droite. Pour finir, sauvegardez et passez par la porte en métal qui se trouve en bas des escaliers. Vous voici dans les égouts.

Descendez dans l'eau puis montez sur le rebord de droite et, à l'aide de la force de Sven utilisez le volant pour ouvrir le volet et récupérer les carreaux d'arbalète. Ceci étant fait, redescendez et, tout en éliminant les créatures s'en prenant à

vous et en récupérant les munitions de fusil à pompe sur la gauche, traversez les égouts jusqu'à une nouvelle porte en métal. Vous voici dans la salle des turbines qui possède des hélices dont les pales sont dangereuses pour nos deux compagnons. Prenez Corey, descendez l'échelle puis, lorsque le timing sera bon, traversez rapidement la passerelle (il manque une pale à l'hélice de droite). Une fois votre personnage en sûreté derrière la première passerelle, montez sur le mur de gauche et allez chercher les munitions de fusil à pompe. Ceci étant fait, redescendez, montez sur le mur de droite et agrippez-vous au petit rebord situé au dessus de vous. Arrivé au bout, lâchez-vous et utilisez le levier sur la gauche pour faire descendre l'échelle. Maintenant qu'il peut passer, faites traverser à Sven les deux passerelles puis, après l'avoir fait monter par l'échelle engouffrez-vous dans le petit conduit carré se trouvant dans le mur derrière vous. Vous voici à présent dans un endroit quelque peu encombré.

Continuez d'incarner Sven et, à l'aide de sa force de Viking, poussez la caisse se trouvant en face de vous. Avancez dans le petit espace qui se trouve sur votre droite puis ramenez la caisse que vous venez de déplacer à sa position initiale. Approchez-vous maintenant des armoires se trouvant sur la droite pour y trouver une grenade lumineuse et des matériaux de soudure. Poussez maintenant la caisse contenant les trois bidons derrière vous pour vous libérer le passage et atterrir dans la salle des tuyaux à vapeur déjà parcourue plus tôt par Shannon et Stan. Cependant, au lieu de monter tout de suite donner les outils de soudure à vos compagnons, revenez dans le couloir à l'aide de la porte en métal se trouvant derrière vous. Tuez les progénitures vous sautant au visage puis, allez dans la partie sombre du couloir, près des fils électriques, et à l'aide de Corey, accrochez-vous au tuyau du mur de gauche. Après avoir traversé la partie électrifiée, lâchez-vous et récupérez la trousse de soins et la petite clé sur la commode.

Maintenant que vous êtes en possession des trois clés, revenez dans le couloir éclairé et récupérez le flare-gun dans la pièce de gauche où se trouve le coffre. Profitez en pour recharger vos armes électriques puis revenez dans la salle des jets de vapeur, montez l'échelle et allez ouvrir la porte. Dans la salle de contrôle, sauvegardez à l'aide de la plante sur le mur de droite puis approchez-vous du panneau de contrôle. Après y avoir utilisé le matériel de soudure, récupérez-y la seringue à plus grosse contenance s'y trouvant ainsi que les munitions de 9mm. Appuyez maintenant sur l'interrupteur de l'ascenseur pour déclencher une cinématique et vous retrouver de nouveau face à Kenny.

La part d'ombre de Kenny (seconde partie)

Vous voici au contrôle du duo Corey/Shannon. Très rapidement, allez vous planquer derrière une caisse en bois pour éviter les tirs d'obscurité. Profitez du court instant de " rechargement " de Kenny pour sortir de votre cachette et lui tirer dessus. Au bout de quelques tirs essuyés, Kenny reprendra son souffle. Profitez en pour courir près des deux volants se trouvant sur sa droite et, à l'aide de votre coéquipier(e), réalisez la QTE s'affichant pour lui envoyer une vis de trois tonnes en pleine tronche. Evidemment, cela ne va pas lui plaire et il se peut qu'il vous fonce dessus histoire de vous rappeler qui il est. Comme précédemment, planquez-vous derrière une caisse et arrosez-le de tirs pour l'épuiser à nouveau (attention il peut détruire les caisses si vous restez caché derrière trop longtemps). Ceci étant fait, allez de nouveau actionner les volants se trouvant à sa droite (Kenny aura peut être changé de position) pour lui renvoyer une vis dans la tête. Recommencez ensuite l'opération une dernière fois en évitant les jets de vapeur provenant du sol pour vous débarrasser de votre adversaire et déclencher une cinématique de fin de chapitre.

Turtle Stone

Avec Shannon et Corey

Vous voici à présent au dehors, toujours en compagnie de Shannon et de Corey. Après avoir sauvegardé, prenez la trousse de soins posée sur le sol en face de vous et les munitions de flare-gun derrière la rambarde. Avancez maintenant sur le pont se trouvant sur votre droite et abattez les deux volants. Ces derniers en voulant vous prendre par surprise ont littéralement explosé la passerelle sur laquelle vous vous trouvez et il est impossible de passer. Prenez Corey et, à l'aide de la brèche dans la rambarde de droite agrippez-vous au pont. Longez-le, puis une fois au bout, remontez et avancez un peu. Jetez un oeil sur la gauche et prenez les munitions de 9mm ainsi que les planches permettant à Shannon de passer. Tuez maintenant les deux ogres s'en prenant à vous et avancez le long du chemin jusqu'à une porte en métal que vous devrez emprunter pour déclencher une nouvelle cinématique.

Continuez votre progression et une fois arrivé près de la petite maison en bois, récupérez les munitions de flash-ball et

les munitions de fusil à pompe disponibles sur le petit balcon. Entrez à présent dans la petite remise et approchez-vous des deux leviers se trouvant à côté de la barque. Après les avoir abaissés, cette dernière sera jetée à l'eau. Maintenant, ressortez, avancez sur le ponton et une fois la barque atteinte, embarquez. Incarnez Corey et ramez en face de vous, entre les bouées, changer de zone et vous faire attaquer par des volants. Faites attention à ce moment là du jeu car, si vous jouez en mode solo, personne ne dirigera Shannon et ces réactions (lorsqu'elle en a) ne sont pas franchement utiles. Alternez donc entre elle et Corey pour pouvoir vous débarrasser des créatures sans perdre trop de vie. Continuez ensuite de ramer jusqu'à la grosse bouée lumineuse puis allez amarrer au ponton abrité se trouvant sur la gauche. Rechargez votre arme électrique grâce au générateur puis avancez sur le ponton et suivez le chemin tout en éliminant les quelques progénitures que vous croiserez. Au bout d'un moment, vous arriverez à un embranchement, prenez le chemin de gauche pour récupérer une grenade lumineuse posée près de gros rochers puis revenez et prenez le chemin de droite. Tuez les progénitures, ramassez les munitions pour le flare-gun sur la droite et, à l'aide de votre tronçonneuse, découpez le tronc d'arbre vous bloquant le chemin. Après avoir rechargé vos armes électriques au générateur du ponton, continuez votre progression derrière l'arbre que vous avez sournoisement dépecé pour arriver dans une sorte de minuscule arène où une mère porteuse vous attaquera.

Après lui avoir fait passer l'envie de vous manger, occupez-vous des progénitures qui auront survécu et fouillez un peu le contenu des caisses qu'il y a dans le coin pour trouver une boisson énergisante. Ceci étant fait, incarnez Corey et escaladez le mur qui se trouve en face du chemin par lequel vous êtes arrivé. Aidez à présent Shannon à monter puis prenez en le contrôle et allez absorber l'obscurité vous bloquant l'entrée de la grotte. Continuez d'avancer le long du chemin puis allez sous les fondations de la maison sur la gauche. Grâce au petit rocher, faites monter tour à tour vos deux personnages sur la terrasse et, après y avoir récupéré les carreaux d'arbalète et les munitions de flash-ball, sauvegardez à l'aide de la plante se trouvant près du réfrigérateur. Progressez ensuite sur la terrasse, descendez les escaliers et avancez jusqu'au bout du ponton pour déclencher une cinématique.

Avec Sven et Amy

Vous revoici en barque. Passez par la petite ouverture de gauche puis ramez jusqu'au ponton se trouvant sur la berge de droite. Après avoir rechargé vos armes électriques, occupez-vous des progénitures s'approchant de vous et avancez sur le ponton. Fouillez la barque bleue sur la droite pour y trouver une boisson énergisante puis revenez sur le chemin et avancez vers les grilles du cimetière qu'il y a en face de vous. Tuez le bélier puis prenez le contrôle de Amy et examinez la stèle de pierre en morceaux près du grillage. Une fois que vous l'aurez reconstituée au cours d'un nouveau mini-jeu " puzzle ", allez vous placer derrière la croix trouée sur la droite du cimetière et regarder à travers le trou. Comme vous pouvez le voir à présent, les tombes de ce cimetière sont quelque peu étranges. Non seulement elles peuvent rentrer ou sortir du sol si vous appuyez sur les dalles se trouvant devant chacun d'entre elles, mais en plus, elles comportent toutes un petit dessin semblant en former un gros si on rétracte les mauvaises et laisse les bonnes ouvertes. Vous l'aurez rapidement compris, vous allez devoir pour résoudre cette énigme, reconstituer, avec les pierres tombales, le motif de la stèle.

Pour cela rien de plus simple, abaissez simplement les tombes suivantes :

-Celle représentant une queue de poisson (à gauche)
-Celle qui nous montre une queue avec une petite tête de diable et une moitié de corps de lion (au milieu)
-Celle sur laquelle figure une queue se finissant par deux corps s'entrelaçant (au milieu)
-Celle ayant pour motif une tête de loup (à droite).
-Celle nous montrant une tête de barbu (à droite)
-Celle nous exhibant un homme avec un fouet (à droite)

En gros, de gauche à droite depuis le trou de la croix trouée, vous devez avoir cette combinaison :

-Tête de barbu avec des cornes
-Dragon mordant une partie de corps animal
-Queues normales se chevauchant
-Queues normales s'entrelaçant
-Tête de diablotin avec mains griffues
-Première moitié d'oiseau

-Seconde moitié d'oiseau

Maintenant que vous avez résolu l'énigme, passez par la porte que vous venez d'ouvrir pour vous retrouver dans le jardin d'une maison. Après avoir sauvegardé à l'aide de la fleur ayant poussé sur le mur à gauche de l'entrée, approchez-vous un peu de la maison. Si tout se passe bien, des monstres devraient vous attaquer. Occupez-vous de leur cas puis incarnez Sven et allez déplacer le lave-linge vous bloquant l'accès à la porte en métal de droite. Empruntez-la ensuite pour atterrir dans une serre. Fouillez-la pour y récupérer une boisson énergisante et des munitions de 9mm puis ouvrez la porte en métal se trouvant en face de vous pour enclencher une cinématique.

La maison du fou à la tronçonneuse

Vous voici en compagnie de Shannon et Stan sur le ponton que vous avez déjà parcouru auparavant avec Amy et Sven. Rechargez vos armes électriques puis progressez un peu pour déclencher une nouvelle cinématique. Immédiatement après, deux hommes-arbres s'approcheront de vous. Eliminez-les puis traversez le cimetière. Arrivé au jardin de la maison, tuez les créatures s'y trouvant et ramassez les munitions de fusil à pompe à droite de l'entrée du jardin. Si vous avancez vers la porte de la serre, un monstre en sortira en faisant tout s'effondrer derrière lui. Abattez-le puis montez sur le porche de la maison et, à l'aide des capacités de Stan, crochetez la serrure et entrez. Tournez à droite pour atterrir dans ce qui ressemble vaguement à une salle à manger. Commencez par aller récupérer la boisson énergisante sur la table ainsi que la petite clé sur la commode près de la fenêtre puis réglez leur compte aux progénitures faisant interruption dans la pièce. Incarnez ensuite Shannon et allez absorber les spores engluées sur la porte en bois à droite. Entrez et, après la cinématique, faites la courte échelle à votre coéquipière près de l'armoire pour acquérir la seconde petite clé du niveau.

Ceci étant fait, prenez le document sur le canapé où est assis Corey puis échangez Shannon contre ce dernier. Revenez à présent dans la salle à manger et donnez un coup de batte sur les planches barricadant la cheminée pour découvrir un passage secret. Incarnez alors Corey et montez sur le mur surélevé pour trouver une petite croix en fer forgé. Revenez à présent dans le couloir où sont réunis les personnages et passez par la porte se trouvant à côté des escaliers. Fouillez la pièce pour y trouver pêle-mêle des munitions pour le flare-gun, des carreaux pour l'arbalète et la troisième et dernière petite clé de ce chapitre. Revenez maintenant dans la pièce de rassemblement et utilisez vos trois clés sur le coffre pour récupérer une lampe torche surpuissante, fonctionnant comme la tronçonneuse et le stun-gun avec de l'électricité. Remplacez maintenant Corey par Amy puis montez les escaliers et ramassez la grenade lumineuse posée sur le sol dans le couloir de gauche. Empruntez maintenant le côté de droite et, avec Stan, crochetez la serrure de la porte. Vous voici dans un couloir bien étrangement décoré. A l'aide de votre batte de base-ball, défoncez la vitre de la porte de gauche puis déverrouillez-la et entrez.

Fouillez la chambre pour trouver un document sur la table de nuit et une seconde croix en fer forgé dans l'armoire. Ressortez de la chambre et empruntez la porte en bois en face de vous pour atterrir dans une salle de bains. En plus d'une trousse de soins, vous y trouverez une photo que les capacités d'Amy vous permettront de déchiffrer et qui vous servira pour la suite. Maintenant que vous êtes en possession de ce précieux document, redescendez dans le couloir de rassemblement et empruntez la porte en bois se trouvant près du canapé et des masques africains. Vous voici dans la cave de la maison, commencez par descendre les escaliers (ne sauvegardez pas pour le moment) puis fouillez la salle pour acquérir un document, deux trousses de premiers secours et une grenade lumineuse. Si vous jetez un oeil à la porte vitrée, vous vous apercevrez rapidement que Sven se trouve prisonnier de l'autre côté. Malheureusement, pour l'atteindre (et ce ne serait pas drôle sans ça), il va vous falloir résoudre une petite énigme. Comme vous pouvez le constater le sol de la pièce dans laquelle vous vous trouvez est composé de 25 trous carrés. Sur trois de ces dalles figurent un piédestal sur lesquels sont accrochées des mains. Une de ces mains tient une croix. Evidemment, il va vous falloir mettre les deux autres croix que vous avez trouvées dans la maison dans les mains restantes.

Ceci étant fait, reprenez la photo que vous avez dénichée dans la salle de bains et regardez bien le décor derrière le petit garçon y figurant. Il s'agit de la cave et les piédestaux y sont à la bonne place. Il ne vous reste donc plus qu'à tout remettre dans l'ordre en prenant bien en compte le fait que la photo fut prise depuis la porte vitrée (en effet l'escalier figure sur la photo, derrière les trous et les piédestaux). Pour cela, vous allez devoir utiliser le crochet suspendu à l'aide du panneau de contrôle situé sous l'escalier.

Voici le schéma qu'il faut respecter pour que la porte s'ouvre :

-	-	-	-
-	+	-	-
-	-	+	-
-	-	-	-
-	-	-	+

Une fois l'énigme réussie, allez sauvegarder à l'aide de la plante collée sur le mur puis passez par la porte que vous avez déverrouillée.
Une cinématique se déclenchera alors. En plus de vous révéler un moment important de l'intrigue, elle clôturera ce chapitre.

Retour à Leafmore

Vous attaquez ce niveau en compagnie de Stan et Shannon. Avancez un peu dans la galerie et éliminez les béliers s'y trouvant. Ceci étant fait, rechargez vos armes électriques avec le compteur disponible sur une des planches de droite puis fouillez un peu la galerie pour trouver une boisson dans une caisse et un volant sur des bidons. Arrivés au bout, donnez un coup de batte dans le mur de planches sur votre droite puis passez dans le couloir suivant. Progressez un peu puis, une nouvelle fois, détruisez le mur de planches vous bloquant le chemin. Abattez ensuite l'homme-arbre vous attendant au coin du couloir et, une fois n'est pas coutume, cassez les planches de bois vous empêchant de passer. Devant la porte en métal, utilisez le volant trouvé dans la galerie pour l'ouvrir. Pendant que vos personnages et vous-même commencez à trouver cet endroit familier, allez ramasser les munitions de flash-ball se trouvant dans les caisses sur la droite. Passez ensuite le chemin de gauche et tuez les créatures vous attaquant.

Une fois à l'intersection, prenez par la droite et, en joignant les forces de vos deux coéquipiers au cours d'une QTE, abaissez le levier permettant d'ouvrir le petit volet. Récupérez la trousse de soins s'y trouvant puis revenez à l'intersection et défoncez le mur de planches. Malheureusement le chemin est bloqué par des décombres. Si vous jetez un oeil à la poutre derrière vous, vous verrez qu'elle est " peu solide ". Donnez quelques coups de batte dessus puis revenez un peu sur vos pas pour pas vous prendre l'étage du dessus sur la tête. La voie étant désormais libre, montez au niveau supérieur. Faites attention, vous allez vous faire attaquer par des volants, réglez-leur leur compte puis allez dans les toilettes, montez sur les pierres et atteignez le conduit d'aération. Prenez la boisson énergisante sur la droite, sauvegardez et sortez des toilettes. Brisez la vitre de la porte devant vous, entrez dans cette nouvelle pièce, éliminez les ennemis et récupérez les munitions de flash-ball. Après avoir rechargé vos armes électriques, revenez dans le hall, prenez les munitions de fusil à pompe sur les bidons et tuez les trois semi hommes-arbres vous y attendant.

Ceci étant fait, fouillez les alentours pour trouver des munitions de 9mm et une boisson énergisante. Montez ensuite à l'étage supérieur à l'aide des décombres entreposés sur la gauche, près de l'entrée. Avancez le long du balcon puis cassez les planches et sortez dans la cour par la double-porte vitrée de droite. Après la cinématique, parlez au professeur pour acquérir une batterie électrique de plus grande capacité. Echangez maintenant Stan contre Corey et allez charger vos armes à énergie à l'aide de la borne sur le mur de derrière. Défoncez ensuite le mur de planches se trouvant juste à côté pour trouver la première petite clé du niveau.

Ceci étant fait, ouvrez le portail de gauche pour atterrir dans une nouvelle petite cour. Abattez la mère porteuse et les progénitures s'y trouvant puis jetez un oeil aux alentours pour trouver des munitions de 9mm, une boisson énergétique et une nouvelle petite clé (sur une brique, derrière les barrières de droite). Passez maintenant par l'ouverture dans le grillage de gauche puis approchez-vous de l'engin de démolition et prenez-en le contrôle. A l'aide des indications montrées à l'écran, accrochez le boulet se trouvant sur le sol et, en lui donnant de l'élan, faites s'effondrer la façade du bâtiment de gauche. Une fois que vous aurez libéré le passage, entrez pour vous retrouver dans un autre lieu familier, la bibliothèque du lycée.

Dégommez les deux hommes-arbres vous y attendant puis, montez les escaliers de gauche et, avec Corey, agrippez-vous à la corniche située au-dessus de votre tête. Après être monté, avancez jusqu'à vous retrouver face à un trou. Faites alors s'accrocher Corey à la corniche inférieure puis exécutez un saut latéral sur la droite. Ceci étant fait, remontez et fouillez le balcon sur lequel vous vous trouvez pour y récupérer une boisson énergisante et une pince monseigneur. Maintenant que vous êtes en possession de ce précieux outil, revenez au point de rassemblement et échangez Corey avec Stan. Après avoir sauvegardé la partie, à l'aide de la fleur collée sur une colonne de gauche,

avancez un peu dans l'allée se trouvant derrière et, à l'aide de votre pince, coupez la chaîne maintenant la grille fermée. Empruntez cette dernière pour " découvrir " une nouvelle petite cour. Ramassez les munitions de Flare gun ainsi que la trousse de soins s'y trouvant puis, approchez-vous de l'engin de démolition.

Malheureusement, il n'y a pas, dans les environs, de boulet permettant de l'utiliser pour le moment. Avancez donc sur le chemin de droite et faites entrer vos deux coéquipiers dans la nacelle fixée contre le mur de gauche.

Réalisez l'action contextuelle pour monter et, une fois en haut, grimpez sur le toit. Prenez la petite clé posée sur le sol, sur la gauche, puis empruntez la porte. Ramassez le document sur la droite puis passez par la porte de gauche et tuez l'homme-arbre vous attaquant. Fouillez à présent le couloir pour y trouver une canette de soda et une fleur de sauvegarde. Cela étant fait, avancez vers la brèche ouverte par l'homme-arbre en vous attaquant et descendez par le trou. Vous voici dans la salle de chimie. Abattez les deux créatures volantes s'y trouvant puis approchez-vous de l'étagère près de la fenêtre et récupérez le bâton de dynamite. Mettez-le à présent dans l'inventaire d'un des deux personnages puis utilisez-le contre le mur tout craquelé sur la gauche de la salle. Après l'explosion, sortez dans le couloir et éliminez toutes les créatures y ayant élu domicile. Avancez un peu, puis après avoir ramassé la boisson sur la droite, approchez-vous des casiers de gauche, sous le mur éventré. Crochetez la serrure à l'aide des capacités spéciales de Stan pour acquérir une grenade lumineuse. Si vous jetez un oeil au tractopelle, vous vous apercevrez que celui-ci possède le boulet que vous recherchez mais qu'il n'est pas utilisable en raison de son manque de carburant. Continuez donc votre progression dans le couloir puis une fois au bout, incarnez Shannon et débarrassez-vous des spores collées à la porte de droite.

Donnez à présent un coup de batte dans la vitre de la porte et entrez dans la salle de classe. Commencez par prendre les munitions de fusil à pompe sur les tables de gauche puis, à l'aide de vos trois petites clés, allez récupérer la Mini SMG dans le coffre. Allez maintenant près de l'armoire de droite et, à l'aide de la pince monseigneur, brisez la chaîne vous empêchant de l'ouvrir. Prenez le jerrican de carburant s'y trouvant puis revenez dans le couloir précédent et approchez-vous du tractopelle. Versez dans le réservoir l'essence que vous venez de trouver puis prenez le contrôle de l'engin et, à l'aide des indications, amenez le boulet à l'extérieur. Ceci étant fait, donnez deux ou trois coups de batte dans les encombrants vous bloquant la porte au bout du couloir et sortez. Vous voici de nouveau au lieu de rassemblement. Après avoir troqué Shannon contre Corey, retournez dans la petite cour où vous avez déposé le boulet. A l'aide de l'engin de démolition, agrippez-le et défoncez la face du bâtiment de droite. Entrez à présent dans ce dernier puis avancez dans le tunnel. Une fois que vous aurez récupéré les pages de journal près de la gouttière, montez sur la corniche supérieure avec Corey. En haut, hissez Stan, ramassez les munitions de fusil à pompe puis, après avoir impérativement sauvegardé, utilisez les capacités de cambrioleur de votre compagnon pour ouvrir la porte de droite. Lorsque vous aurez réussi, une cinématique se déclenchera.

La famille Friedman

Vous voici face aux deux boss de fin, rassurez-vous, même s'ils sont impressionnants, la technique pour les tuer n'est pas très difficile. Commencez par recharger vos armes électriques à l'aide de la petite borne sur votre gauche puis, en faisant attention à ses attaques, tirez un maximum de munitions sur le fou à la tronçonneuse. Au bout d'un moment, il ira se cacher à l'intérieur de la plante. A partir de ce moment, c'est elle qui vous attaquera. Soyez mobile pour l'éviter puis lorsque vous le pourrez, arrosez de tirs l'endroit où se cache le fiston. Après quelques salves bien placées, Friedman père laissera tomber sur le sol une de ses branches. Sélectionnez votre tronçonneuse et allez la découper le plus rapidement possible. Répétez cette opération encore deux fois en pensant à bien recharger la batterie de la tronçonneuse et en vous débattant si jamais les branches de Friedman senior vous agrippent un pied pour déclencher une cinématique.

Une fois celle-ci terminée, une QTE assez longue et relativement difficile s'enclenchera. Effectuez-la correctement pour déclencher une cinématique et... finir le jeu ? Et bien non, profitez bien du générique se présentant à vous, l'aventure continue encore un peu juste après.

Retour à la confrérie

Après la cinématique, vous vous retrouverez en compagnie de Shannon et Stan dans une bien mauvaise position. En effet, la totalité de vos armes et items de soins a disparu et le seul objet se trouvant dans votre inventaire est un étrange

médaillon qui nous servira pour la suite du niveau. Allez sauvegarder grâce à la fleur collée au mur de droite puis avancez un peu pour déclencher une petite cinématique. Sortez maintenant du tunnel et progressez sur la route pour vous faire attaquer par des béliers. Attention, n'ayant aucune arme sur vous, vous ne pourrez pas vous défendre ! Pour vous sortir de cette galère, empruntez rapidement le chemin de droite et courez jusqu'à trouver une ouverture dans un mur. Vous voici une nouvelle fois dans l'enceinte du bâtiment de la confrérie Delta Thêta Gamma.

Commencez par vous approcher de l'ambulance sur la gauche et récupérez la boisson énergisante et la trousse de premiers soins s'y trouvant. Entrez à présent dans la confrérie puis passez par la porte en bois sur la droite. Faites gaffe, un ogre va vous attaquer. Traversez rapidement la pièce puis passez par la porte en métal près de la borne électrique pour atterrir dans les cuisines. Incarnez Stan et crochetez la porte de droite. Une fois derrière, évitez les attaques des progénitures ainsi que celles de la mère porteuse et montez sur le bloc de gauche. Montez ensuite une nouvelle fois et reprenez votre souffle. Ramassez la trousse de soins sur le petit meuble en bois puis sortez par l'unique porte de cet étage. Traversez à présent le balcon puis descendez les escaliers. Approchez-vous du cadavre étendu contre le mur et récupérez les quelques objets traînants à ses pieds, à savoir une batte de base-ball, un Flare gun et un deuxième médaillon. Maintenant que vous êtes en possession de ces deux médaillons, avancez-vous vers la grande porte sculptée sur la gauche et introduisez-les dans les deux compartiments circulaires. Si vous examinez les médaillons après les avoir placés dans la porte, vous allez rapidement vous apercevoir qu'il va vous falloir résoudre une énigme pour pouvoir passer.

L'énigme de la double-porte

N'ayez crainte, cette énigme est beaucoup moins difficile que ce que l'on pourrait croire au premier abord. Tout d'abord, faites correspondre le cercle extérieur avec le petit triangle gauche pour former le sigle Delta Thêta Gamma.

Pour celles et ceux ayant du mal avec les lettres grecques :
-Delta = triangle
-Thêta = rond avec trait à l'intérieur
-Gama = Lettre R en minuscule (r)
(au cas où vous auriez du mal à les différencier, un panneau les représente sur votre gauche).

Ainsi, sur le cercle extérieur du côté gauche de la porte, vous devez faire correspondre le r (Gama) inscrit sur le petit triangle avec le Thêta (le petit rond) et le Delta (le triangle) pour que ce soit bon. Ceci étant fait, tournez le médaillon interne de façon à ce que les traits le composant concordent avec les rayons du cercle externe. Une fois que vous aurez réussi, faites ok et passez à la partie droite de la porte. L'opération est ici la même que précédemment à l'exception que le signe du petit triangle externe est le Delta (un triangle) et non plus le Gama (r). Faites donc correspondre avec le Thêta (rond) et le Gama (r) puis faites de nouveau concorder rayons de médaillon externe avec traits de médaillon interne pour déverrouiller la porte. Une fois derrière, avancez un peu puis incarnez Shannon et allez aspirer les spores vous bloquant le chemin.

Occupez-vous ensuite des béliers vous sautant dessus et fouillez la petite cour dans laquelle vous vous trouvez pour y récupérer une petite clé (derrière le deuxième mur de droite) et un disque avec le symbole Delta. Montez ensuite les petits escaliers et passez par la double-porte pour atterrir dans une immense salle de cérémonie. Commencez par monter les escaliers sur la gauche de vos personnages et prenez la petite clé sur le rebord de fenêtre. Redescendez ensuite puis traversez la salle pour atterrir face à une nouvelle double-porte qui... surprise... ne s'ouvre pas. Ce n'est pas grave, prenez la petite clé sur le pilier de droite puis tournez-vous, traversez à nouveau la salle et empruntez la porte en bois de droite. Vous voici dans une espèce de petit musée étrange, avancez un peu puis après avoir tué les créatures faisant irruption dans la pièce, fouillez les lieux pour trouver quelques documents, une trousse de soins et un deuxième disque représentant la lettre Thêta. Avant de revenir dans la salle de cérémonie, approchez-vous du coffre à gauche de l'entrée et placez-y vos trois clés. Si jamais vous avez loupé un coffre au cours de l'aventure, l'objet s'y trouvant ne sera qu'une arme. En revanche, si jamais vous n'en avez manqué aucun, vous aurez accès à une petite vidéo qui intéressera à coup sûr les personnes ayant fait le premier Obscure ;).
Revenez ensuite dans la salle de cérémonie et montez les escaliers sur la droite de vos personnages pour accéder à un petit balcon et à une nouvelle énigme.

L'énigme de la salle de cérémonie

Vous voici face à trois petits supports, sur celui de droite figure un disque avec le symbole Gama. Placez les deux autres sur le support de gauche et sur celui du milieu. Maintenant que les trois disques sont en place, approchez-vous de celui de gauche (Delta) et tournez-le le plus vite que vous le pouvez. Le signe Delta devrait illuminer la salle de cérémonie. Si vous regardez le disque, vous verrez que, lorsqu'il est en rotation rapide un point rouge se trouvant en fait derrière, jouera avec votre oeil et viendra s'incruster dans le symbole du disque. Une fois que vous l'aurez repéré, appliquez ce point aux colonnes de la salle de cérémonie. Pour le symbole Delta, il s'agit de la colonne du milieu, dans la rangée la plus haute.

Réitérez cette opération pour les deux autres disques et vous devriez obtenir ce schéma :

Descendez maintenant voir ces colonnes de plus près. Vous devrez rapidement vous apercevoir qu'un petit cadran avec un chiffre se trouve sur chacune d'elles.

Notez les chiffres correspondant aux colonnes révélées par les points rouges des disques pour obtenir le schéma suivant :

A présent que vous êtes en possession de ces précieux chiffres, approchez-vous des trois petits cadrans se trouvant à gauche de la double-porte au fond de la salle et inscrivez la combinaison correspondant à Delta-Thêta-Gama, à savoir 6-3-8, pour la déverrouiller. Ceci étant fait, empruntez-la pour vous retrouver dans une bibliothèque. Fouillez cette dernière pour trouver quelques documents et une boisson énergisante sur un bureau à gauche puis, arrivé au bout, détruisez les chaises vous bloquant l'accès à la petite porte en bois de droite. Une fois derrière, avancez un peu sur le chemin puis ramassez le sac se trouvant près du cadavre étendu sous un lampadaire. Ce dernier contenant plein d'armes, prenez une petite trentaine de secondes pour les répartir entre vos deux personnages (petit conseil rapide, privilégiez les armes à feu et laissez tomber les armes blanches qui ne vous seront d'aucune utilité pour la suite du niveau). Continuez ensuite votre descente le long du chemin et, une fois au bout, empruntez la double-porte en métal. Vous voici sur le parking du stade. Allez sauvegarder à l'aide de la fleur collée au mur de droite puis, lorsque vous vous sentirez prêt, soufflez un grand coup et entrez dans le stade pour l'affrontement final.

La part d'ombre de Kenny (dernière partie)

Après la cinématique, vous vous retrouvez une nouvelle fois aux commandes de l'inséparable duo Shannon/Stan. Comme lors de votre deuxième rencontre avec lui, vous débarrasser de Kenny se fera en plusieurs étapes. Commencez par lui envoyer un maximum de tirs dans la tronche en pensant à bien rester mobile pour ne pas recevoir ses attaques (boule d'obscurité ainsi que coups avec sa queue). Une fois que vous l'aurez bien amoché, Kenny se protégera avec sa queue et ne bougera plus. Profitez-en pour courir vers les deux leviers se trouvant à côté de lui et, en joignant les forces de vos personnages au cours d'une petite action contextuelle, abaissez-les. Cela aura pour effet de légèrement faire descendre les projecteurs du stade. Kenny devrait alors reprendre des forces et aller vers un autre côté du terrain. Continuez à lui envoyer quelques tirs au visage pour qu'il s'énerve et vous ouvre sans le faire exprès les portes protégeant deux autres leviers.

Après l'avoir de nouveau affaibli en lui tirant dessus (faites au passage attention, lorsqu'il est en hauteur, il est intouchable) allez abaisser ces leviers pour faire de nouveau descendre légèrement les projecteurs du stade. Vous devez encore répéter cette opération deux fois pour éliminer Kenny mais faites attention, les deux leviers suivants seront bloqués par de l'obscurité (pour le premier) et par une porte dont la serrure doit être crochetée (pour le second). Lorsque vous aurez réussi, la cinématique de fin se déclenchera. Il ne vous reste plus qu'à l'apprécier, avec le second générique, ils symbolisent tous deux la fin de votre long et dangereux périple dans Obscure 2.

Odin Sphere

© Atlus / Vanillaware 2008

ARMAGEDDON

Pour débloquer ce sixième livre qui oppose tous les personnages aux derniers boss du jeu, vous devez terminer les 5 livres précédents (Gwendolyn, Cornelius, Mercedes, Oswald et Velvet). Vous pouvez ensuite recommencer ce chapitre en modifiant l'ordre d'intervention des personnages afind e débloquer toutes les scènes de ce chapitre. L'ordre permettant d'obtenir la bonne fin est le suivant : Cornelius, Oswald, Mercedes, Velvet et Gwendolyn.

DIFFICULTÉ HÉROÏQUE

Obtenez tous les textes, recettes et alchimies pour débloquer ce mode de Difficulté où vos HP n'augmentent jamais.

VRAIE FIN DU JEU

Après avoir terminé les 5 premiers scénarios, vous accédez au chapitre Armageddon et devez décider dans quel ordre vous ferez intervenir vos personnages. Afin d'obtenir la vraie fin du jeu, vous devez les sélectionner dans l'ordre suivant : **Cornelius, Oswald, Mercedes, Velvet et Gwendolyn**.

ALCHIMIE

Voici la liste de toutes les combinaisons possibles avec l'alchimie.
Note 1 : Les mandragores émettent un son quand vous marchez dessus, vous n'avez qu'à sauter pour les faire sortir.
Note 2 : Material 0 + une graine = Material 1 ; Material 1 + une graine = Material 2 : etc...

Mix A : Antidote = Material 0 + Onionne (ou Material 6 + Cubsbane)
Mix B : Blizzard = Material 8 + Cubsbane
Mix C : Cooler = Material 0 + Habaneristo
Mix D : Drain = Material 4 + Onionne
Mix E : Elixir = Material 9 + Caroteer
Mix F : Fire Spirits = Material 6 + Turny
Mix G : Gold = Material 8 + Troll Molar
Mix H : Healing Tonic = Material 0 + Caroteer (ou Material 4 + Rotten Fruit)
Mix I : Ice Spirits = Material 6 + Habaneristo
Mix J : Juggler = Material 2 + Troll Molar
Mix K : Killer Cloud = Material 2 + Turny
Mix L : Lucky Mix = Material 6 + Onionne (ou Material 4 + Cubsbane)
Mix M : Metamorphosis = Material 4 + Habaneristo
Mix N : Napalm = Material 2 + Onionne

Mix O : Ooze = Material 4 + Turny
Mix P : Painkiller = Material 2 + Caroteer (ou Material 2 + Cubsbane)
Mix Q : Quick Grow = Material 6 + Troll Molar
Mix R : Regeneration = Material 8 + Turny
Mix S : Shine = Material 0 + Cubsbane
Mix T : Toxin = Material 6 + Caroteer
Mix U : Unlimited Power = Material 4 + Caroteer (ou Material 2 + Habaneristo)
Mix V : Variance = Material 8 + Onionne
Mix W : Warmer = Material 0 + Turny
Mix Y : Yogurt = Material + Milk
Mix X : Xtra Phozons = Material 8 + Habaneristo
Mix Z : Zero Timer = Material 0 + Troll Molar

SCÈNE CACHÉE

La toute dernière cut-scene se débloque seulement si vous attendez plusieurs secondes après la fin des crédits et que vous n'appuyez sur aucune touche lorsque le mot Fin apparaît.

Okami

© Capcom / Clover 2007

SECRETS

Parchemins, musiques et vidéos (Dons de Issun)

Terminez le jeu une fois.

Dog Of Virtue (Art Of Body Change 1)

Terminez le jeu une fois.

Dog Of Wisdom (Art Of Body Change 2)

Terminez le jeu une fois.

Powerless Amaterasu (Art Of Body Change 3)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de morts.

Dog Of Faith (Art Of Body Change 4)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de démons chassés.

Dog Of Courtesy (Art Of Body Change 5)

Obtenir le rang "or" pour le total d'argent amassé.

Dog Of Brotherhood (Art Of Body Change 6)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de crocs du démon obtenus.

Shiranui (Art Of Body Change 7)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de Jades Sachidama/Fortune obtenus.

Shiranui Statue (Art Of Body Change 8)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de Jades Sachidama/Fortune obtenus.

Presentation Amaterasu (Art Of Body Change 9)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de Jades Sachidama/Fortune obtenus.

Amaterasu (Art Of Body Return)

Terminez le jeu une fois.

100ème joyau (Lost Jewel)

Terminez le jeu une fois.

Vie infinie, encre et pouvoir d'attaque (Vainglorious Rosary)

Trouver les 100 joyaux.

Vidéo de présentation A (Dons de Issun)

Accumuler plus de 31 heures de jeu.

Vidéo de présentation B (Dons de Issun)

Accumuler plus de 31 heures de jeu.

CROCS DU DÉMON PENDANT LES CHARGEMENTS

Sachez qu'il est possible de profiter des temps de chargement pour obtenir des crocs du démon. Ainsi, lorsque vous voyez les traces de pas s'afficher à l'écran, appuyez de manière répétée sur le bouton ⊗ avec un bon timing pour gagner des crocs du démon si vous arrivez jusqu'au bout. Vous devez soit appuyer le plus vite possible pour faire apparaître un maximum d'empreintes, soit appuyer en rythme pour agrandir la taille des empreintes (chaque ligne réussie vous donnera un croc du démon).

SOLUTION COMPLÈTE

Avertissement

La soluce qui va suivre traite, en plus des évènements principaux, de toutes les quêtes annexes, ainsi que de l'emplacement de tous les Fragments Solaires et de chacune des 99 Perles Errantes du jeu. Enfin, une grande partie de l'emplacement des trésors secondaires (servant uniquement à vous faire de l'argent en les revendant ou bien encore en tant qu'objets de soutien lors des combats) sera évoquée. Ainsi, ce guide suit pas à pas la chronologie des évènements, et vous trouverez à la suite des paragraphes ayant pour titre chaque lieu important visité, les éventuelles quêtes annexes qui peuvent y être accomplies tout de suite ou bien plus tard dans le jeu, après avoir obtenu un pouvoir requis ou être revenu d'un certain lieu. Vous évoluerez ainsi sans passer au travers de la moindre Perle Errante, ni même d'aucun Fragment Solaire, ceux-ci étant indiqués en gras dans le texte, et dont leurs emplacements sont récapitulés brièvement en fin de soluce, pour ceux d'entre vous dont le but n'est que de trouver certaines Perles ou Fragments manquants. Bien que la soluce mette moins l'accent sur les sphères de bonheur à obtenir, il est recommandé de nourrir les nombreux animaux que vous croiserez au cours de votre aventure et de faire fleurir autant que possible les arbres et les trèfles, ce qui vous permettra d'augmenter ainsi vos capacités telles que votre jauge de vie ou d'encre. La manière d'obtenir des Crocs de démon est d'achever vos ennemis d'une certaine façon lorsque ces derniers flottent en l'air au ralenti après que vous ayez vidé leur jauge de vie. Il faut utiliser pendant ce laps de temps une des 13 techniques de pinceau sur l'ennemi. Ainsi, lorsque vous utiliserez la Lame Lumière à ce moment sur un Yokai vert ou rouge, vous obtiendrez un Croc de démon. Autre exemple, si vous utilisez Vent Glorieux sur un Yokai bleu à cet instant, vous remporterez à nouveau des Crocs de démon, et ceci est valable pour tous les ennemis que vous rencontrerez. A vous de découvrir pour chaque type d'ennemi quelle est la bonne technique de pinceau à employer pour l'achever de sorte qu'il vous remette des Crocs de démon. Ces derniers sont échangeables auprès de trois personnes dans le jeu, qui

vous remettront entre autres des Talismans dont vous pourrez vous équiper (jusqu'à trois Talismans peuvent être portés) et dont les effets sont perpétuels tant qu'ils sont portés. Il est recommandé de bien lire les parchemins que vous trouverez au long de votre périple, car ils renferment souvent des informations intéressantes, notamment sur les différentes techniques du Pinceau Céleste. Enfin, récupérez un maximum de trésors secondaires, de sorte à les revendre plus tard pour avoir l'argent nécessaire afin d'acquérir de nouvelles armes ou techniques, car celles-ci ne sont souvent pas données. Ceci étant dit, passons au jeu et à la petite partie introductive, où vous allez apprendre grâce à Issun à diriger Amaterasu. Bienvenue dans le monde d'Okami...

Introduction

Après la réincarnation d'Amaterasu dans la statue de Shinarui par le biais des pouvoirs de Sakuya, empruntez le chemin lumineux qui s'offre à vous, dans le but d'acquérir le pouvoir permettant de couper cette pêche géante. Vous vous trouvez maintenant dans un endroit où vous pourrez apprendre les déplacements et autres commandes basiques. N'hésitez pas à sauvegarder, puis continuez votre route tout en suivant les conseils d'Issun. Prenez l'habitude de détruire un maximum de choses autour de vous afin de récolter d'éventuelles denrées ou quelques ryos. Après votre tout premier double saut, vous atteignez un premier coffre contenant un Os Sacré. Quelques pas plus loin, Issun va vous montrer un échantillon de vos futures aptitudes en reconstruisant le pont brisé. Après l'avoir franchi, empruntez la voie de droite en passant sous le torii, puis en ajoutant la dernière étoile de gauche à l'aide du pinceau comme l'a essayé Issun en vain, vous ferez apparaître le dieu Yomigami qui vous léguera ses pouvoirs et vous apprendrez ainsi votre première technique de pinceau Céleste : Renaissance. Grâce à celle-ci, vous pourrez alors confectionner une rivière d'étoiles en peignant sur l'eau, à gauche de la pierre sacrée. Ainsi, vous pouvez atteindre l'îlot pour continuer votre route et ouvrir un nouveau coffre renfermant un Estomac Mystique. Après avoir franchi une nouvelle porte lumineuse, poursuivez en hauteur le long des escaliers de pierres, puis légèrement avant la cascade sur votre droite vous pourrez trouver sur une petite parcelle de terrain un coffre contenant la **Perle Errante** n°1, à proximité d'un rocher. Franchissez ensuite le pont puis, tout en récoltant quelques ryos en fouinant sur les côtés, montez les escaliers pour enfin atteindre la grotte d'Izanagi. Brisez quelques jarres sur la gauche et à l'aide de votre pinceau, dessinez donc la continuité de l'épée d'Izanagi. Comme précédemment, rajoutez une étoile à gauche pour faire apparaître une nouvelle divinité, Tachigami, qui vous donnera le pouvoir de la Lame Lumière. Après avoir essayé celle-ci sur un rocher, ce sera au tour de la porte de sortie de se faire trancher. Peu après, vous allez devoir engager votre premier combat. Comme vous l'indique Issun, lorsque vos ennemis sont immobilisés suite à vos attaques, assénez-leur le coup de grâce en utilisant la technique de la Lame Lumière. Juste avant d'atteindre la porte lumineuse, un deuxième combat vous attendra. Vous remportez celui-ci sans aucune difficulté et vous poursuivez toujours dans le sens de la flèche pour finalement revenir en face de l'arbre auquel est accroché le fruit géant. À l'aide de la Lame Lumière, tracez un trait net pour faire tomber celui-ci et ainsi délivrer le village.

Village de Kamiki

Descendez donc au bout du chemin et empruntez la voie de droite pour rejoindre le village même. Observez les villageois transformés en pierre et suivez la flèche qui apparaîtra, vous indiquant la direction d'une plate-forme d'observation en hauteur. À cet endroit, faites un joli cercle avec votre pinceau afin de faire apparaître dans le ciel un soleil radieux. Vous obtenez par la même occasion la technique du Soleil Divin. Tout de suite après, vous allez faire connaissance avec l'ancien du village, Papi Mandarine. Un combat contre trois Yokaï verts va alors s'engager. Débarrassez-vous en pour obtenir vos premières sphères de bonheur ainsi qu'un sac à aliment après avoir ouvert le coffre apparu. Juste avant de descendre vers le village, en haut des marches, vous pouvez observer un groupe de moineaux. Approchez-vous d'eux et appuyez sur rond pour les nourrir à l'aide du sac à aliment précédemment ramassé. Vous récupérez ainsi de nouvelles sphères de bonheur. En bas des escaliers, parlez à Komuso puis si vous le souhaitez, relevez son défi décrit dans le paragraphe des quêtes annexes plus bas. Le chemin vers le village étant dévoilé entre deux rochers verticaux, aidez-vous de celui de droite pour faire un double saut et atteindre les poutres en bois un peu plus en hauteur où sont dissimulés deux coffres. L'un vous donnera la **Perle Errante** n°2 et le second, encore un peu au-dessus, renferme des Billes de verre. Utilisez donc la Lame Lumière pour fendre le deuxième coffre si vous avez du mal à l'atteindre à l'aide des sauts. A l'entrée du village, allez écouter la maman de Mushikai dans le petit champ de radis sur votre gauche pour apprendre à creuser avec la touche triangle. Lorsque vous vous trouvez en face d'elle, jetez un oeil dans le coin supérieur gauche du champ pour voir quelque chose dépasser légèrement (ceci est d'autant plus visible de la nuit car des rayons de lumière émaneront du sol, vous indiquant la présence d'un coffre). Vous obtenez ainsi une Perle Libellule. Rendez-vous maintenant sur le pont pour regarder en direction de Mamie

Mandarine, puis déplacez la caméra un peu plus bas pour découvrir au fond de l'eau deux coffres. Utilisez la Lame Lumière pour les ouvrir et attendez que leur contenu remonte à la surface pour aller les chercher. Vous obtenez ainsi une Statue de lapin et des Billes de verre. Ne franchissez pas le pont et allez plutôt à droite pour regarder à nouveau au fond de l'eau, à droite du champ qui fait face au moulin. Même technique que précédemment pour ouvrir le coffre : c'est un Vase que vous obtiendrez. Lorsque la nuit sera tombée, allez rendre visite à Mamie Mandarine. Notez que lorsque vous êtes face à la maison de Papi et Mamie Mandarine, vous pouvez couper la grosse mandarine du toit afin de récolter un peu de nourriture. La grand-mère va vous cuisiner des Sakura mochi, si toutefois vous avez rempli sa petite quête annexe décrite plus bas. Avec l'aide de la Lame Lumière, coupez leur panneau coulissant pour découvrir une pièce où un coffre est à déterrer. Vous obtenez un Fragment de corail. Ressortez puis observez l'îlot en arrière-plan à droite de leur maison. Vous pouvez y aller à la nage et ainsi déterrer un coffre renfermant un Ours en bois et en ouvrir un second de l'autre côté du rocher pour obtenir une Bille de Libellule. Franchissez ensuite le pont. Vous pourrez sauvegarder sur votre droite, alors qu'à gauche se trouve la demeure de Susano. Entrez donc à l'intérieur puis détruisez le gros pot pour pouvoir descendre au sous-sol et constater que l'homme est en plein entraînement... Tellement, qu'il vous sera impossible de le réveiller pour le moment. Ressortez donc et poursuivez votre route jusqu'à l'énorme rocher qui bloque la route vers l'extérieur du village. Parlez au marchand et un combat contre trois démons va alors débuter. Comme vous le suggère Issun à la suite du combat, augmentez vos capacités à l'aide des sphères de bonheur accumulées. Rajoutez donc par exemple un tonneau de Soleil d'énergie. Le marchand va vous demander d'aller chercher Susano pour qu'il déplace l'énorme rocher. De retour dans sa maison, réveillez ce dernier à l'aide d'un simple coup et il montera ensuite sur votre dos. Rendez-vous au niveau du gros rocher et suite à la conversation, Susano va s'enfuir pour aller s'entraîner derrière sa maison. Allez le rejoindre pour qu'il vous déclare que sans saké, il ne fera rien. Allez donc rendre visite à Kushinada qui se trouve dans le champ, en face de l'entrée du moulin. Vous allez d'ailleurs devoir réparer ce dernier d'un coup de pinceau magique. La jeune femme va se remettre au travail et il ne vous reste plus qu'à rentrer dans la bâtisse pour qu'elle vous donne du saké. Prenez-le dans votre gueule pour l'amener à Susano. Écoutez-le à nouveau puis aidez-le à s'entraîner en lui faisant croire avec vos coups de pinceau que c'est lui qui a fendu les épouvantails et le rocher. Faites de même avec l'énorme rocher, puis une fois Susano parti, c'est Sakuya qui viendra vous rendre visite pour vous parler des Arbres Gardiens. Avant de rejoindre les plaines de Shinshu, vous pourrez faire quelques achats chez le marchand qui a pu finalement ouvrir son stand.

Quêtes annexes :

- Le défi de Komuso :
Komuso se trouve au croisement des chemins menant vers la plate-forme surélevée où vous avez obtenu le Soleil Divin, et celui qui descend vers l'entrée du village. Son défi consiste en fait à vaincre les trois Yokaï en moins de 12 secondes pour récolter quelques sphères de bonheur. Une façon simple d'y arriver est d'utiliser la Lame Lumière après avoir immobilisé vos ennemis suite à un coup.

- Déterrer les radis :
Allez parler à Mushikai qui court non loin du champ de radis, pour relever son défi qui est de déterrer 10 radis sans vous faire attraper par sa mère, que vous pourrez repousser facilement avec l'aide de la Lame Lumière. Prenez dans votre gueule le radis étrange (le dernier radis à déterrer) et amenez-le à Mushikai qui vous récompensera en sphères de bonheur.

- Le linge de Mami Mandarine :
Avant de franchir le pont, allez sur la gauche pour écouter Mamie Mandarine. Celle-ci ne peut plus étendre sa lessive car sa perche s'est volatilisée. Rien de plus simple, fabriquez-lui une nouvelle perche en dessinant un trait horizontal entre les deux piliers à proximité. Il ne vous reste plus qu'à dessiner dans le ciel un soleil des plus étincelants et la vieille femme sera comblée. Notez que lorsque vous vous trouvez face à l'étendage, retournez-vous pour ainsi faire face à la montagne et vous rendre compte qu'un coffre est placé en hauteur sur une corniche accessible à l'aide d'un double saut. Vous obtenez alors un Charme d'exorcisme.

- Tsubaki et Sazanka :
Après les événements de la Vallée de Hanasaki et des Plaines de Shinshu, vous pourrez rencontrer Tsubaki et Sazanka au niveau de l'Arbre Gardien du village. Une fois près d'elles, si elles disparaissent lorsque vous vous approchez et que l'entrée de l'arbre s'illumine ou que c'est Sakuya qui apparaît, contournez le torii au lieu de passer dessous, et les deux filles ne devraient plus disparaître. Parlez-leur puis faites pousser un arbre devant elles grâce à

Floraison (vous avez juste à faire un point sur le sol avec le pinceau). Vous recevez en récompense 10 sphères de bonheur et vous les retrouverez plus tard dans la Cité de Seian (voir quêtes annexes du Quartier populaire de la Cité de Seian). Elles se montreront plus généreuses la prochaine fois...

Plaines de Shinshu

Cet endroit respirant le mal à plein nez, vous n'aurez pour l'instant d'autre choix que de rejoindre la Vallée de Hanasaki, au nord-ouest, celle-ci étant indiquée par un point rouge sur votre carte. Si vous croisez des parchemins flottant dans l'air, un combat va alors s'engager, ce qui pourra vous permettre de gagner quelques ryos et autres bonus.

Vallée de Hanasaki

Sauvegardez à l'entrée de la vallée, puis vous trouvez un premier coffre qui renferme une Amulette du voyageur. Après le petit pont, un combat va s'engager autour d'un feu de camp. Continuez votre route, et à la sortie du couloir qui se trouve juste après le feu de camp, observez sur votre gauche au sol près de la torche pour remarquer l'extrémité de la poignée d'un coffre qui se dévoile du sol. C'est ici qu'il faut creuser, et vous obtiendrez la **Perle Errante** n°11. Poursuivez et vous vous ferez assaillir par des arbres maudits qui vous jetteront des projectiles. Vous pourrez leur renvoyer ces derniers à l'aide de la Lame Lumière. Traversez maintenant la passerelle et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez Susano. Avant d'aller le rejoindre un combat va se déclencher, mettant en scène un nouvel ennemi, un Yokai jaune. Celui-ci aura tendance à se cacher sous terre et lorsqu'il réapparaîtra, touchez-le dans son dos. Faites attention au moment où il frappe son tambour, car cela va générer une onde de choc que vous pourrez toutefois esquiver en sautant. Esquivez également lorsqu'il se sert de son tambour comme d'un canon. À la suite du combat, vous allez pouvoir écouter Susano et dessiner ensuite un soleil sur le mur de droite où se trouvait une marque rouge avant votre combat. Ceci va révéler le passage qu'essayait de franchir Susano. Empruntez-le donc, jusqu'à arriver à la Cascade du cerisier divin. À gauche du bourgeon de l'Arbre Gardien, utilisez la Lame Lumière pour franchir la porte et atteindre un point de sauvegarde. Vous rejoignez à nouveau Susano et il va falloir l'aider à s'entraîner comme précédemment, c'est-à-dire en utilisant votre Lame Lumière pour découper les torches. Faites de même sur l'ours qui tombera au sol pour piquer un petit somme. Examinez ensuite la grosse sphère sur laquelle se trouvait l'ours puis faites-la rouler jusqu'au bourgeon, plus précisément derrière celui-ci, en hauteur, dans le petit bac de pierre rempli d'eau. Dessinez ensuite un soleil dans le ciel et l'Arbre Gardien se mettra finalement à pousser. Rajoutez ensuite deux étoiles à la constellation pour obtenir un nouveau pouvoir : Floraison. Dessinez alors un cercle sur l'arbre pour faire renaître celui-ci ainsi que toute la verdure de la vallée. De retour à l'endroit de la fresque, un nouveau combat va s'engager. Après celui-ci, le terrain va refleurir et vous pourrez, si vous souhaitez, acquérir quelques sphères de bonheur, nourrir les sangliers apparus. Vous allez devoir par la suite faire renaître chaque arbre maudit. Pour ce faire, renvoyez-leur dans un premier temps leur projectile à l'aide de la Lame Lumière, et lorsqu'ils seront sonnés, utilisez la technique de Floraison en leur dessinant un cercle dessus. Faites renaître également le petit champ de fleurs maudit pour faire apparaître un parchemin traitant de votre nouveau pouvoir. Avant de prendre la passerelle, régénérez l'arbre à droite de la cascade et remarquez derrière lui un petit passage en hauteur facilement accessible avec un double saut. Creusez donc à l'endroit d'où émane la lumière verte et vous découvrirez un trèfle qui vous donnera cinq sphères de bonheur après que vous l'ayez soigné avec Floraison. Regagnez cette fois l'entrée de la vallée, jusqu'à ce que vous soyez arrêté par vos ennemis au niveau du feu de camp. Votre victoire va faire apparaître d'une part des animaux à nourrir, et d'autre part, un petit îlot sur lequel se trouve un coffre renfermant un parchemin sur la technique de creuser des trous. Faites ensuite apparaître le trèfle et revitalisez-le pour obtenir de nouvelles sphères de bonheur. Notez que le fait de ramener les arbres à la vie, y compris ceux qui ne vous attaquent pas, vous fait gagner non seulement des sphères de bonheur, mais si vous les ranimez tous, vous pourrez obtenir au niveau de la fresque un **Fragment Solaire**. Juste avant de sortir de la vallée, attendez de préférence que la nuit tombe, afin de voir apparaître une lumière au pied de l'énorme rocher se trouvant sur la rive droite de la rivière, juste avant le petit pont. Creusez et vous trouverez un Fragment de corail. Vous aurez également un dernier trèfle à ranimer dans un coin, toujours sur la même rive mais en vous rapprochant de l'entrée/sortie de la Vallée.

Plaines de Shinshu (2)

Vous pouvez maintenant aller redonner vie à l'Arbre Gardien des Plaines de Shinshu. Ainsi, vous purifiez l'endroit du mal qui y rôdait et cinq points rouges sont apparus sur votre carte. Ouvrez le coffre qui est sorti pour obtenir le parchemin "Eviter les combats ". Faites le tour de l'arbre pour ouvrir un second coffre qui renferme une Amulette du

voyageur. Vous avez également un point de sauvegarde à proximité du torii. Sachez d'ores et déjà que la **Perle Errante** n°7 se trouve pile dans l'axe du point de sauvegarde, derrière celui-ci, après avoir franchi la rivière pour atteindre la rive d'en face et être monté sur la butée. La poignée du coffre se trouve entre trois pousses d'herbes quasiment au début de la montée. Lorsque vous faites face à l'Arbre Gardien, un marchand se trouve sur votre gauche, tandis que vous pourrez dénicher un trèfle à raviver une douzaine de pas derrière lui. Sachez qu'à gauche du trèfle, sur le plan surélevé, vous pourrez creuser et ainsi trouver un coffre qui renferme un Ours en bois. Suivez maintenant le chemin qui part du point de sauvegarde pour trouver un nouveau trèfle à déterrer sur la gauche, mais cela vous sera impossible pour le moment. Observez la pancarte et poursuivez vers la forêt d'Agata pour rejoindre le point rouge le plus à l'ouest. Vous arrivez un peu plus en hauteur face à deux pancartes. Empruntez le chemin de gauche, vers la maison de l'artificier. Prenez le long escalier de bois sur votre droite, et avant d'arriver au niveau de la bâtisse, vous serez assailli par un Poisson volant et d'autres démons. Avec la Lame Lumière, coupez-lui les ailes pour le combattre au sol. Lorsque celui-ci sera sur le point de mourir, il va tenter de s'approcher de vous avant d'exploser. Vous pourrez le repousser à l'aide de la Lame Lumière une fois encore. Avant de rentrer dans la maison, ouvrez le coffre pour obtenir le parchemin " La légende d'Orochi". La maison n'étant accessible que la nuit, attendez que ce soit le bon moment pour y pénétrer. Une fois à l'intérieur, vous parlez avec Tamaya l'artificier, qui vous demandera de terminer l'expérience avec le pinceau. Le symbole qu'il vous faut alors dessiner se trouve en face de vous, sur le mur du fond. Il s'agit de faire un cercle avec le petit trait qui coupe celui-ci en diagonale. Vous obtiendrez finalement le pouvoir de la Bombe Flamboyante après avoir complété au pinceau la constellation. Faites donc exploser le mur comme vous le demande Issun, puis allez récupérer le contenu du coffre : la Statue de rat. Rendez-vous maintenant au niveau des deux points rouges indiqués plus au Sud sur votre carte. Toutefois, avant de reprendre les escaliers en bois, sautez à gauche de ces derniers quelques mètres plus bas pour découvrir la poignée d'un coffre qui dépasse au milieu de trois pousses d'herbes. Après avoir déterré celui-ci, vous obtenez un Vase.

Lorsque vous descendrez en direction de la grande arche, vous aurez en bas à droite deux arbres à ranimer, ainsi que la **Perle Errante** n°5 à déterrer au milieu. Entrez ensuite dans le Sanctuaire de la Lune. Vous parlez avec le prêtre Mikazuki qui vous remettra une liste de cinq monstres à éliminer, ce qui fera office d'une quête annexe que nous verrons plus bas, bien qu'en sortant vous serez assailli par l'un d'entre eux, Biwamaru. Utilisez la méthode habituelle pour en venir à bout. Dirigez-vous si vous le souhaitez vers la Cave de la Lune en passant sous la grande arche, mais vous ne pourrez pas y faire grand-chose pour le moment. De retour dans les Plaines de Shinshu, allez en direction du point rouge situé légèrement au sud-est et vous trouverez un coffre renfermant le parchemin " Nourrir les animaux ". Lisez le panneau mais vous ne pourrez aller plus loin pour le moment. Au fond à gauche, vers la pierre verticale annonçant la direction de la forêt, lavez le sol de toute trace du mal avec Floraison et faites sauter la fissure grâce à Bombe Flamboyante. Vous obtenez ainsi un Fragment de corail. Il est temps maintenant de rejoindre le dernier point rouge, à l'est. Vous atteignez donc la maison d'Onigiri-sensei, mais avant de rentrer, allez déterrer derrière celle-ci la **Perle Errante** n°6, entre les trois pousses d'herbes. Après avoir parlé avec le maître, vous pourrez apprendre de nouvelles techniques si vous le désirez, et obtenir ainsi le Manuscrit des techniques, mais ceci a bien évidemment un coût. En sortant, Issun vous suggère de retourner au village de Kamiki rejoindre Sakuya. Sachez toutefois que vous pouvez obtenir la **Perle Errante** n°8 complètement au nord des Plaines de Shinshu, sur la rive située en face de la maison de l'homme sans nom, dans le coin supérieur gauche du décor, toujours entre trois pousses d'herbes.

Quêtes annexes :

- Le mandat de Mikazuki :
Après avoir vaincu un premier ennemi en sortant de chez le prêtre Mikazuki, il vous reste quatre autres démons à dénicher. Attendez donc que la nuit tombe pour partir à leur recherche. L'un d'entre eux se trouve au niveau de la maison de l'artificier. Un autre sera à proximité de l'entrée du village de Kamiki, tandis que l'avant-dernier sera au niveau de la maison de l'homme sans nom, vers l'entrée de la Vallée de Hanasaki, à proximité du pont qui mène sur l'autre rive. C'est d'ailleurs par là que vous pourrez trouver le dernier démon, peu après avoir franchi le pont, dans l'axe de l'Arbre Gardien que vous apercevez de l'autre côté de la rivière. Retournez ensuite voir le prêtre Mikazuki pour recevoir votre récompense : de la Poudre d'or.

- La course avec Idaten :
Sur la rive qui se situe derrière l'Arbre Gardien, vous ferez connaissance avec Idaten. Si vous avez en votre possession une Amulette du voyageur, vous allez pouvoir le guérir et lui permettre de continuer à livrer le courrier à travers les Plaines de Shinshu. Plus tard dans l'aventure (pas avant d'avoir entamé la quête des Guerriers Canins), vous pourrez

l'interpeller pendant qu'il court et le défier dans une course à plusieurs reprises. Pour gagner, chargez avec carré pour le toucher lorsque vous atteignez sa hauteur. Vous obtiendrez en le battant des sphères de bonheur puis finalement la Roue Dentée en le défiant une dernière fois, seulement après être revenu de l'île Oni.

- Les Portes démoniaques :
Lors de votre promenade dans les Plaines de Shinshu, vous avez sûrement remarqué la présence de petites maisons hantées. Elles sont au nombre de 4, car celles situées à l'est sur le plateau supérieur des plaines ne sont pour le moment pas accessibles. Si vous détruisez celle qui se trouve à proximité de la maison de l'homme sans nom, vous ferez apparaître son four. Faites de même pour la porte située à proximité de l'entrée du village de Kamiki pour obtenir un Charme de protection. Une troisième porte se trouve près de la maison d'Onigiri-sensei, et la dernière sera à droite de l'Arbre Gardien, après avoir toutefois traversé la rivière. Le fait de détruire les portes reconstruit le paysage comme il était à l'origine et vous offre des sphères de bonheur. Vous rencontrerez ces portes ensuite tout au long du jeu.

- Le four de l'homme sans nom :
Cette quête ne se déclenchera qu'à partir du moment où vous serez à la recherche des Guerriers Canins. Une fois que vous détruisez la porte démoniaque qui se situe proche de la maison de l'homme sans nom, les fours qu'il utilise pour confectionner des poteries apparaîtront. Tout au long du jeu, lorsque vous irez lui parler, l'homme vous donnera un vase à apporter au niveau d'une statue protectrice en guise d'offrande. Il vous donnera en tout cinq vases étant donné que cinq statues protectrices sont éparpillées dans les plaines de Shinshu, et lorsque vous aurez offert le dernier, quasiment à la fin du jeu, l'homme vous donnera en récompense la **Perle Errante** n°10. Vous trouverez une statue près de chez lui sur la droite, et une seconde se trouvera au pied de la descente qui mène à la maison du prêtre Mikazuki, sur le côté gauche. Une autre statue sera située à l'entrée de la Cave de la Lune et la quatrième sera à gauche du pont menant chez l'artificier, mais 10 mètres plus bas. Quant à la dernière statue protectrice, elle est cachée derrière une fissure du mur au-dessus duquel se trouve tout le plateau est des plaines de Shinshu, inaccessible au début du jeu. La fissure est à ouvrir avec Bombe Flamboyante et se trouve plutôt sur la droite par rapport à l'Arbre Gardien, à côté de la statue de chat. Vous obtenez également un Charme d'exorcisme dans la caverne ainsi dévoilée.

- Tamaya l'artificier :
Lorsque plus loin dans le jeu vous augmenterez votre technique de Bombe Flamboyante, c'est-à-dire aux niveaux 2 et 3, revenez le voir pour lui faire une démonstration. Vous gagnerez des sphères de bonheur et en lui montrant votre Bombe Flamboyante 3, il vous remettra la **Perle Errante** n°9.

Village de Kamiki (2)

De retour au village, vous croisez Komuso qui vous demande de faire refleurir tous les arbres jusqu'alors dévitalisés. 15 arbres en tout sont à trouver et à ranimer. Cela se fait sans trop de problèmes, si vous vous promenez partout dans le village et que vous suivez également les escaliers (où se trouvent quelques arbres sur les côtés) jusqu'à la plate-forme d'observation où vous aviez obtenu le Soleil Divin, aucun arbre ne devrait demeurer introuvable. Parlez ensuite à Papi Mandarine qui exécutera la danse de Konohana étant donné que tous les arbres sont ravivés. Il vous fera participer à la danse et vous devrez rapidement utiliser Floraison autour des bourgeons. Ceci fait, vous revoyez Sakuya et vous devrez compléter la constellation pour acquérir la technique de pinceau Nénuphar, grâce à laquelle vous pouvez maintenant matérialiser des nénuphars sur l'eau grâce à de simples cercles au pinceau. Cela signifie que vous pouvez atteindre certains lieux jusqu'alors inaccessibles, comme par exemple atteindre les deux îlots au nord-est du village, derrière la maison de Susano. Issun vous y amène automatiquement. Vous trouverez ainsi un **Fragment Solaire** sur l'îlot le plus proche, et une fois la nuit tombée uniquement (de manière à savoir où creuser exactement), sur l'îlot le plus lointain, en creusant là où émanent les lumières, vous obtenez la **Perle Errante** n°3 ainsi qu'un Bâton d'encre infinie. Un trèfle sera également à déterrer et à raviver. Retour maintenant aux Plaines de Shinshu.

Plaines de Shinshu (3)

Rendez-vous au sud-ouest de la carte, à l'entrée de la Forêt d'Agata. Utilisez alors la technique Nénuphar en dessinant des cercles pour vous déplacer le long du canal et atteindre la fissure dans le mur au bout. Faites sauter l'entrée avec la Bombe Flamboyante et vous voici arrivé dans la Forêt d'Agata.

Forêt d'Agata

Descendez en longeant le mur à gauche de l'entrée, le seul endroit qui n'est pas maudit, pour atteindre un petit escalier de bois menant à une cave où vous trouverez un point de sauvegarde et la maison de Baba la voyante. A l'intérieur, vous trouvez dans le coffre la **Perle Errante** n°12, et à droite de la pièce se trouve un petit couloir au bout duquel vous pourrez récupérer vos forces. La voyante vous fera une première prophétie gratuitement et les suivantes seront payantes, bien que fort peu utiles puisque vous avez cette soluce ^^. Sortez de la cave pour emprunter le sentier très étroit qui longe le mur sur votre gauche, vous atteignez enfin la caverne de l'Arbre Gardien après avoir fait sauter le mur. Utilisez Floraison sur l'arbre, puis récupérez une nouvelle arme : le Rosaire Mystique. Equipez par exemple ce dernier en arme principale et le bouclier en arme secondaire, que vous pourrez utiliser en appuyant sur triangle, comme vous l'indique Issun. Ressortez et testez donc votre nouvelle arme. Lorsque vous ressortirez de la cave en revenant par le même chemin, vous serez attaqué par Ushikawa. Pour le vaincre, utilisez de préférence votre pinceau en plaçant des bombes près de lui. Esquivez ses attaques en sautant ou en courant, et vous pourrez aussi grâce à Lame Lumière lui renvoyer ses épées et ainsi le frapper lorsqu'il change de couleur. Après le combat, n'oubliez pas que vous pourrez aller récupérer des forces dans la maison de Baba la voyante. Quelques mètres devant l'entrée de sa cave se trouve un bourgeon qui vous donnera une Amulette du voyageur lorsque vous l'aurez fait fleurir à l'aide de Floraison. Notez également qu'à droite de l'escalier en bois, une fois la nuit tombée, vous verrez émaner du sol une lumière qui vous indique l'endroit où creuser pour obtenir une Bille de libellule. Explorez les différentes plates-formes au-dessus de l'eau, qui sont au nombre de 9 (en comptant les deux petites en face de la cave de l'Arbre Gardien). Vous pourrez trouver ainsi des Billes de verre en utilisant Floraison sur un bourgeon situé près du grand arbre de la quatrième plate-forme en partant du haut. Sur la cinquième plate-forme en partant du haut, c'est-à-dire la plus grande de toutes, utilisez Floraison sur deux bourgeons pour récolter d'une part un Os sacré et d'autre part un Service laqué. Rejoignez maintenant la plate-forme centrale qui se trouve juste à gauche lorsque vous regardez la carte. Vous déterrez ainsi un coffre qui contient un Saké de la volonté, puis grâce à Floraison sur un bourgeon, vous recevez un Fragment de corail. Enfin, sur la plate-forme située le plus au sud-ouest gît également un bourgeon qui, une fois fleuri, vous donnera le Saké du poing de fer. Rendez-vous sur la plate-forme qui est le plus au sud-est sur votre carte et vous ferez la connaissance de Kokari. Lorsqu'il se mettra à pleurer, donnez-lui un coup et aidez-le à pêcher en dessinant une ligne qui part de sa canne vers un poisson. Enfin, comme indiqué à l'écran déplacez le stick analogique gauche dans la direction opposée à celle du mouvement du poisson une fois que celui-ci a mordu. Lisez bien les indications qui concernent les jauges de force et d'endurance et une fois que vous avez appuyé sur le bouton correspondant pour faire valser le poisson en l'air, assenez-lui un coup de Lame Lumière. Répétez l'opération jusqu'à attraper le troisième poisson qui a avalé la Clé de la porte des ruines. Rendez-vous donc aux Ruines de Tsutamaki, à l'extrême sud-est de la carte. Faites attention de ne pas perdre la clé en chemin, auquel cas celle-ci reviendra automatiquement vers Kokari. Sachez qu'un marchand se trouve à l'Ouest de la forêt, près du torii indiqué sur la carte. Il pourrait être utile de vous y rendre avant de vous aventurer dans les ruines de Tsutamaki, surtout qu'il a en stock deux portions de Poudre d'or, qui libèrent le potentiel caché des armes. En partant d'ailleurs de chez le marchand, lorsque vous descendrez un peu plus bas vers la rivière, vous rencontrerez le père de Kokari, puis vous devrez détruire une maison démoniaque. Non loin de celle-ci, vous apercevrez un bourgeon qui vous donnera un Bâton d'encre infinie. Encore un peu plus bas, près des pancartes indiquant différentes directions, se trouve un coffre qui renferme le parchemin " Combattre les Yokais ". Vous rencontrez également Kibame, le marchand de crocs, qui vous proposera d'échanger vos Crocs de démons contre des trésors. En arrivant sur la rive où se trouve l'entrée des ruines, faites fleurir les deux bourgeons pour obtenir un Charme d'exorcisme et un Ours en bois. Ravivez les fleurs au sol et dirigez-vous vers la bâtisse. Derrière cette dernière, vous voyez la poignée d'un coffre dépasser du sol et après avoir déterré celui-ci vous obtenez la **Perle Errante** n°13. Lorsque vous suivez le chemin vers les Ruines de Tsutamaki, vous pourrez apercevoir en hauteur une fissure lumineuse dans le mur. Allez donc y faire sauter une bombe et vous découvrirez une caverne avec une statue de chat identique à celle que vous avez peut-être aperçue dans les Plaines de Shinshu. Ressortez de la cave pour le moment, mais il vous faudra y revenir plus tard lorsque vous avez acquis une capacité spéciale. Juste en face de la sortie, remarquez au sol un nouveau coffre qui dépasse. Creusez puis obtenez ainsi la **Perle Errante** n°14. Poursuivez jusqu'à l'entrée des ruines, débarrassez-vous de la maison démoniaque à proximité, puis vous rencontrerez une nouvelle fois Susano qui déclarera être en train de perfectionner une nouvelle technique. Allez donc placer la clé à l'entrée des ruines, et avant de pénétrer dans celles-ci, ouvrez le coffre qui renferme le parchemin sur les armes divines.

Quêtes annexes :

- Les trois boules de l'ours :
Vous pourrez trouver l'ours que vous aviez vu précédemment dans la vallée de Hanasaki. Celui-ci se tiendra debout sur une noix au niveau de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé dans la Forêt d'Agata, en utilisant le canal qui partait des

Plaines de Shinshu. Dans la forêt, vous pourrez trouver trois objets sphériques ressemblant à la grosse noix sur laquelle il se tient debout. Vous devrez lui amener ces trois objets pour récolter des sphères de bonheur. Ainsi, allez donc chercher le chou qui se trouve quelques mètres plus bas et amenez-lui cette première boule en la poussant, puis récupérez ensuite la noix qui apparaît lorsque vous détruisez la maison démoniaque située entre les deux marchands à l'Ouest. Apparaîtra finalement un nid de guêpe qui sera accroché à l'arbre à l'endroit où vous aviez trouvé la **Perle Errante** n°15, sur l'îlot le plus en bas à gauche sur la carte. Progressez doucement pour emmener cette dernière boule qui sera plus capricieuse que les autres. Bloquez-la de préférence entre vous et la paroi pour la faire monter jusqu'à l'ours. Vous gagnez des sphères de bonheur au final.

- La pêche :
Cette quête ne sera accessible qu'après avoir vu l'auberge de Sasabe et rencontré Kushinada à la fontaine Hitoshio. Rendez-vous alors à l'endroit où pêche habituellement Kokari, puis aidez-le à rapporter des prises pour les vendre ensuite aux marchands. 12 types de poissons sont à pêcher et certains ne sont visibles que le jour ou bien seulement la nuit.

Ruines de Tsutamaki

Après être entré, sachez que vous avez sur votre gauche un point de sauvegarde et sur votre droite un coffre contenant le parchemin sur les attributs divins, puis un bourgeon à faire fleurir, ce qui vous donnera une Amulette du voyageur. Comme vous le demande Issun, essayez de dessiner des nénuphars sur l'eau violette, mais cela sera impossible. Allez donc vers la droite de la grotte, occupez-vous de l'arbre maudit, faites fleurir le bourgeon pour obtenir du Saké de la volonté, et ouvrez le coffre contenant un Vase. Franchissez donc la porte, soignez l'arbre de gauche et poursuivez jusqu'à la nouvelle porte sans oublier de guérir le deuxième arbre sur votre gauche et d'aller déterrer le trèfle avec la technique Nénuphar. Allez au bout du couloir, occupez-vous du bourgeon pour récolter un Encensoir, puis grimpez à l'aide du double saut pour vous retrouver face à un bassin. Utilisez Nénuphar pour rejoindre la grotte en hauteur puis obtenez un Saké du point de fer grâce au bourgeon. Vous vous trouvez en face d'une boule de pierre impossible à faire bouger. Vous pourrez la déplacer après le combat contre un Ogre des forêts qui vous attend quelques mètres plus loin. Le point faible de ce dernier étant le bourgeon qu'il a sur le dos, enchaînez les coups pour l'immobiliser au sol, la Lame Lumière vous permettant de lui renvoyer ses projectiles. Utilisez ensuite Floraison pour faire éclore son bourgeon. Vous n'avez plus qu'à frapper sur ce dernier autant que possible sans hésiter à utiliser la Lame Lumière. Allez maintenant récupérer la sphère pour la déplacer au niveau de l'interrupteur situé au bout du couloir. Empruntez donc la porte qui vient de s'ouvrir, puis une fois dans la nouvelle pièce, vous vous faites assaillir par deux Ogres des forêts. Après votre victoire, obtenez un Charme de protection grâce à un bourgeon se trouvant dans un petit renforcement, derrière des pieux en bois que vous détruirez facilement avec Lame Lumière. Dessinez maintenant un soleil dans le ciel, ce qui aura pour effet de faire pousser des champignons sur le tronc d'arbre. Grâce à ces derniers, vous pouvez maintenant atteindre l'étage supérieur. Avant d'avancer plus, regardez sur votre droite et vous verrez la présence d'un trèfle à déterrer. Regardez où il se situe exactement par rapport à vous sur la carte, puis vous vous rendez compte qu'un mur sans fissure apparente bloque le passage. Qu'à cela ne tienne, faites donc sauter ce mur secret avec Bombe Flamboyante et vous pourrez aller déterrer et soigner le trèfle. Revenez puis poursuivez jusqu'à la fissure dans le mur. Après avoir fait sauter ce dernier, franchissez la porte au bout de la pièce jusqu'à atteindre une salle dont la corniche sur laquelle vous marchez va s'effondrer derrière vous. Dirigez-vous aussi vite que possible vers la sortie, puis vous voici dans une nouvelle salle dont la porte s'ouvre avec une clé. Vous trouverez cette dernière tout en bas de la salle. N'hésitez donc pas à sauter jusqu'au sol. Voici maintenant en face de Tosenbo, le mur parlant qui garde l'accès du passage. Donnez-lui un coup pour faire apparaître ses points faibles, puis avec le pinceau, reformez les points dans l'ordre où ils sont apparus. Récupérez la clé dans votre gueule, puis remontez ouvrir la porte à l'étage à l'aide des troncs d'arbres apparus. Juste avant de monter sur l'avant-dernier tronc d'arbre, faites sauter le mur derrière les trois statuettes pour faire apparaître une salle secrète et vous obtiendrez la **Perle Errante** n°18 après avoir fait fleurir le bourgeon. Derrière la porte qui était verrouillée, aidez-vous du double saut pour atteindre le renfoncement en hauteur sur le rocher à votre droite. Vous obtenez ainsi les Cornes de taureau.

Pénétrez maintenant dans la pièce même puis allez à droite faire fleurir un nouveau bourgeon pour obtenir un Charme d'exorcisme. Venez à bout de vos éventuels ennemis, puis rendez-vous en face du pont brisé. Utilisez Renaissance pour reconstituer le pont comme vous l'aviez fait au tout début du jeu. Vous atteignez ensuite un nouveau point de sauvegarde. Derrière celui-ci, grimpez les deux grandes marches puis passez la porte pour trouver à gauche un trèfle à déterrer. Franchissez maintenant la porte à droite du point de sauvegarde, et vous atteignez une salle où vous aurez

trois portes démoniaques à détruire. Une fois ceci accompli, faites fleurir les deux bourgeons à proximité de la cascade pour obtenir un Service laqué et un Os sacré. Peignez à nouveau un soleil dans le ciel pour faire pousser les champignons comme précédemment, et vous pourrez atteindre les pots qui sont à l'origine de la contamination de l'eau. Vous trouverez également un coffre qui renferme la Carte des Ruines de Tsutamaki, qui vous donnera plus de précisions lorsque vous ouvrirez la carte.
Détruisez ces pots pour que l'eau retrouve sa couleur d'origine. Revenez au sol et allez jeter un oeil derrière la cascade pour y trouver un renfoncement et faire sauter une bombe. Vous obtenez ainsi la **Perle Errante** n°19. À l'aide de Nénuphar, suivez le canal et laissez-vous tomber dans la cascade pour rejoindre la grande pièce du départ. Vous pouvez aller sauvegarder à nouveau. A gauche du point de sauvegarde, il vous sera cette fois possible de rejoindre dans un premier temps l'îlot sur lequel se trouve l'arbre maudit pour le soigner et déterrer un trèfle, et dans un deuxième temps, l'îlot un peu plus vaste qui se trouve juste après pour obtenir un Charme d'exorcisme. Allez maintenant jeter un oeil au centre de cette grande statue. Vous trouverez trois champs de fleurs à purifier et une fois ceci accompli, ajoutez les deux étoiles manquantes à la constellation, puis vous obtiendrez la technique de la Liane Magique. Essayez celle-ci une première fois, puis une seconde fois sur l'autre fleur Konohana en hauteur, et ainsi de suite de fleur en fleur jusqu'à atteindre le sommet pour sortir de la salle. Notez que maintenant que vous possédez cette capacité, vous pourrez aller chercher la **Perle Errante** n°20, dans la pièce où vous aviez poussé la sphère et placé celle-ci au bout du couloir sur l'interrupteur lors des premières étapes à franchir. Lorsque vous faites face au mur du bout du couloir, retournez-vous puis regardez en l'air pour apercevoir une partie d'une fleur Konohana, quelques mètres plus loin. Faites un saut de manière à la voir de façon convenable et ainsi utiliser la Liane Magique. Vous pouvez maintenant aller au bout du couloir et obtenir la perle grâce au bourgeon. Dans la pièce de la grande statue, montez le plus haut possible à l'aide des fleurs. Vous voici au sommet de l'édifice. Il vous faut maintenant connecter chacun des quatre bourgeons qui flottent au-dessus de vous à chaque crochet jaune, ce qui aura pour effet de surélever le couvercle en pierre. Rendez-vous maintenant à l'intérieur du trou. Vous pourrez sauvegarder et vous faire plaisir avec toutes les statuettes à détruire. Avancez dans le long couloir, ouvrez les deux coffres pour obtenir un parchemin sur le niveau de divinité ainsi qu'un Os Sacré. Poursuivez et vous trouvez le torii doré, qui fera office de "checkpoint" en quelque sorte, étant donné que même si cela sauvegarde votre progression, cela ne fait pas office de réelle sauvegarde comme un Miroir du temps. Si vous quittez le jeu, la sauvegarde du torii doré ne sera pas prise en compte. Vous l'avez compris, ce torii est ici car ça sent le boss à plein nez, et vous allez devoir affronter une araignée géante. La technique pour la vaincre sera d'utiliser la Liane Magique pour connecter les crochets situés derrière elle aux fleurs Konohana sur les côtés. Le corps de l'araignée va alors s'ouvrir, ce qui dévoilera son point faible : ses yeux. Attaquez alors rapidement, de préférence avec la Lame Lumière et la Bombe Flamboyante. Agissez rapidement et choisissez de bons angles de caméra. Si jamais l'araignée tente de se pendre au plafond, coupez immédiatement le fil avec votre pinceau. Une fois le boss vaincu, vous récupérez l'arme Rugissement Céleste.

La Forêt d'Agata (2)

En sortant des Ruines de Tsutamaki, vous retrouvez Kokari. Après la séquence, retournez une nouvelle fois sur les îlots au centre de la carte, plus précisément sur l'îlot le plus au sud-ouest, pour observer au-dessus de vous une fleur Konohana et ainsi récolter la **Perle Errante** n°15, en utilisant la Liane Magique. Faites de même sur l'îlot le plus vaste, où vous obtiendrez, grâce à la fleur au-dessus, des Cornes de taureau. Allez jeter un oeil sur la partie la plus haute de la forêt, à la Source Hitoshio située au nord. Vous trouverez dans le grand arbre un bourgeon qui vous donnera un Encensoir. Levez la tête lorsque vous vous trouvez face à l'arbre pour apercevoir une fleur Konohana tout en haut. Avec la Liane Magique, vous vous y rendez et trouvez ainsi la **Perle Errante** n°16. Rendez-vous à présent vers la Campagne de Takamiya, où Kokari vous attendra sur la berge. C'est alors que Susano arrive en trombe sur un tronc d'arbre entraîné par le courant. Vous vous retrouverez tous entraînés avec lui et il vous faudra user de votre technique de Liane Magique pour freiner le tronc, en reliant chacun des six crochets aux fleurs Konohana qui défilent à grande vitesse sur les côtés, et ceci dans le temps imparti. Ayez le réflexe de stopper l'image avec le pinceau dès que vous apercevez une fleur et vous n'aurez plus qu'à tirer un trait vers un crochet libre. Une fois sauvés, franchissez ce nouveau pont pour atteindre l'autre rive, pour trouver un coffre renfermant le parchemin "Myriade d'encre" et ainsi prendre la direction de la Campagne de Takamiya.

Campagne de Takamiya

Refaites-vous une santé grâce au marchand à l'entrée, tandis que les deux hommes à gauche de celui-ci seront à l'origine de quêtes annexes que nous verrons plus bas. Longez maintenant le mur sur la gauche pour atteindre une

fissure et y placer une bombe. Cela vous ouvre le passage vers l'Arbre Gardien. Avant d'arriver au niveau de ce dernier, vous rencontrez une nouvelle fois Ushikawa. Celui-ci sera légèrement plus fort que lors de votre premier affrontement. Frappez-le lorsque ses attaques sont terminées et renvoyez-lui ses épées avec Lame Lumière. Equipez-vous de préférence d'un miroir en guise de défense. À la suite du combat et de la séquence, repérez des bulles provenant d'un coffre situé au fond du point d'eau le plus éloigné de la montée en bois. Utilisez la Lame Lumière sur les bulles pour obtenir la **Perle Errante** n°21. Rendez-vous tout en haut de la caverne pour finalement ressortir et vous diriger vers l'Arbre Gardien au nord-est. Vous aurez sur le chemin trois arbres à faire refleurir. Réparez ensuite le pont avec Renaissance et utilisez finalement Floraison sur l'arbre sacré. Peu de trésors sont à trouver sur la Campagne de Takamiya avant d'avoir obtenu le pouvoir Vent Glorieux. Vous pourrez toutefois vous occuper des trois maisons démoniaques, l'une d'elles se trouvant à proximité du point de sauvegarde, plus précisément sur la gauche lorsque vous faites face à celui-ci. Vous trouverez la deuxième à l'entrée de Sekisho, totalement à l'ouest. Vous y rencontrez d'ailleurs Bingo qui fera l'objet d'une quête annexe un peu plus tard et vous pourrez également trouver la **Perle Errante** n°23 en déterrant la poignée dépassant du sol quelques mètres en face des deux arbres à raviver. Enfin, vous trouvez la troisième porte démoniaque à l'entrée du passage menant vers le Village de Kusanagi, au bord de l'eau. Au centre de la carte, vous pourrez découvrir la maison de Mémé Coupe-gorge. Vous n'avez pas grand-chose à y faire pour le moment, mais vous pourrez récupérer la **Perle Errante** n°22 en déterrant le coffre dont la poignée dépasse près du gros rocher à gauche de la maison. Grimpez sur la poutre inclinée sur le côté droit de la bâtisse, puis si vous le souhaitez, faites sauter une bombe de là où émane la lumière, mais cela ne vous sera utile que plus tard. Observez au-dessus de la maison pour trouver une fleur Konohana. Utilisez donc Liane Magique pour vous retrouver sur le toit et obtenir des Billes de verre. Gagnez maintenant la direction du Village de Kusanagi. En chemin, derrière la jeune fille qui se réjouit du rétablissement de la rivière (après avoir détruit la maison démoniaque), vous trouvez trois rochers et l'extrémité d'une poignée apparaît au sol entre les deux plus gros. Déterrez et obtenez ainsi un Os Sacré. En route maintenant pour le Village de Kusanagi, où vous attend la suite des événements.

Quêtes annexes :

- Les taupes :
Situé entre la maison démoniaque la plus proche du point de sauvegarde d'une part, et de la maison de Mamie Coupe-gorge d'autre part, le repaire des taupes est l'endroit où vous devrez récupérer la tasse du Maître de thé qui se trouve à côté du marchand. Lorsque le chef des taupes apparaît, soyez prêt à le charger avec la touche carré. Répétez l'opération trois fois pour récupérer la tasse de thé. Ramenez celle-ci au Maître qui vous remettra en récompense un champignon d'or, qui vous sera utile plus tard dans le jeu.

- Acheter un Virevent :
Une fois dans le village de Kusanagi, allez auprès du marchand pour lui acheter un Virevent. Rapportez ensuite l'objet au client qui discute avec le marchand de thé. Vous obtenez 10 sphères de bonheur.

- La recherche du trésor avec Bingo :
Vous trouverez ce personnage aux portes de Sekisho. Après avoir obtenu la technique Vent Glorieux, ôtez le tas de feuilles pour découvrir un trou. Acceptez de l'aider et sautez avec lui à l'intérieur. Le jeu de piste sera similaire à celui que vous aurez effectué au préalable à l'Auberge de Sasabe avec Grand-père Bambou. Il faut le faire rejoindre le coin inférieur droit de l'écran pour que vous y creusiez, mais cela ne sera pas aussi simple qu'avec Grand-père Bambou. Sachez en plus qu'en utilisant Vent Glorieux sur Bingo, il sautera une case. Si vous utilisez Floraison au sol il grimpera à l'arbre pour se retrouver sur la case et enfin si vous utilisez Flot Majestueux sur un point d'eau, cela le fera grimper en hauteur. Vous obtenez un **Fragment Solaire**.

Village de Kusanagi

Ici, vous ne pouvez empêcher votre encre de diminuer. Sauvegardez si vous le souhaitez, puis traversez le village pour trouver la Prêtresse du vent, Fuse, au bout en empruntant les escaliers sur votre gauche, derrière l'auberge. Vous serez alors attaqué par trois Yokais, dont un qu'il vous faudra battre en lui assenant un coup en l'air pour le finir au sol. Même sans vos pouvoirs, ce combat ne devrait être qu'une simple formalité. Écoutez ensuite le récit de Fuse qui vous remettra l'Emblème Satomi, et la quête des Guerriers Canins Satomi va alors commencer. Vous avez retrouvé vos pouvoirs. Lorsque vous êtes face à Fuse, repérez le coffre au fond de l'eau à droite pour obtenir une Perle libellule, puis faites de même au point d'eau à gauche pour obtenir un Service laqué. C'est également de ce côté que vous trouverez la **Perle**

Errante n°27, en creusant juste à gauche du petit pont de bois. Sachez que lorsque vous trouverez un Guerrier Canin, vous devrez le nourrir avec de la viande. Faites donc attention à en avoir suffisamment en réserve. Après avoir descendu le petit escalier de pierre qui part de la demeure de Fuse, allez sur la gauche pour trouver une passerelle au bout de laquelle vous verrez flotter au-dessus de vous des fleurs Konohana. Utilisez donc Liane Magique pour rejoindre le guetteur et marchez le long de la poutre étroite pour arriver face à Tosenbo. Chargez-le avec carré pour découvrir ses points faibles puis ajoutez-y ensuite des points au pinceau, dans leur ordre d'apparition. Le passage est maintenant libre, mais reculez pour observer au-dessus du toit et trouver un trèfle à déterrer et raviver. Dans la caverne se trouvent deux nouveaux trèfles, ainsi qu'un coffre renfermant des Cornes de taureau. Retournez maintenant au niveau du puits du village, peu après l'entrée de celui-ci. Observez la zone maudite en bas des marches juste à côté, et vous remarquez que l'Emblème Satomi tourne beaucoup plus vite. Purifiez la zone avec Floraison et vous trouvez Shin, un des cinq Guerriers Canins qui se trouvent au village. Donnez-lui à manger en sélectionnant un sac de viande dans l'inventaire. Du puits, dirigez-vous vers le sud pour suivre le couloir formé par des palissades en bois, parlez avec ce fainéant de Susano puis poursuivez pour atteindre le niveau inférieur du village. En haut de l'échelle, déterrez un trèfle et allez faire sauter le mur sur votre gauche, au niveau de la fissure. Vous trouvez ainsi un deuxième Guerrier Canin, Rei. Donnez-lui également de la viande, puis allez parler à Komuso pour relever son défi (quête annexe) et repartez enfin en bas de l'échelle. Continuez donc à descendre sur la droite et vous rencontrerez Grand-père Bambou. À gauche de sa maison, coupez le gros bambou au niveau de la lumière pour trouver un troisième guerrier canin, Chi. Dans la maison, trouvez la **Perle Errante** n°28 en déterrant le coffre dont la poignée dépasse. Allez faire un tour dans l'auberge à proximité du puits et rajoutez un oeil à la statue avec votre pinceau pour obtenir un Charme d'exorcisme. Ressortez, puis contournez l'auberge par la droite pour apercevoir un peu plus en hauteur une fleur Konohana et ainsi utiliser la Liane Magique pour vous retrouver au niveau supérieur. Après avoir éventuellement nourri les poules, vous découvrez l'entrée d'un tunnel dans le mur. C'est au bout de celui-ci que vous trouverez le quatrième Guerrier Canin, Ko. En ressortant du couloir, allez sur la droite pour ouvrir un coffre contenant des Billes de verre. Retournez maintenant vers Fuse et vous devrez combattre le cinquième Guerrier Canin, Tei. Evitez ses attaques qu'il lance dès que son collier brille, et placez une bombe à côté de lui lors de ses temps de repos. Tant que son collier ne brille pas, essayez de l'étourdir en enchaînant les coups avec carré. Une fois le combat gagné, vous aurez pour mission de retrouver les trois autres Guerriers Canins. Comme indiqué sur la carte, vous pourrez trouver un Guerrier Canin dans la Forêt d'Agata, un autre dans le Village de Kamiki et le dernier à l'Auberge de Sasabe, où vous allez d'ailleurs vous rendre en premier pour pouvoir acquérir la capacité "Flots Majestueux". Pour vous y rendre, il vous faut repasser par la Campagne de Takamiya.

Quêtes annexes :

- Le défi de Komuso :
Vous rencontrez ce dernier au niveau inférieur du village de Kusanagi, lorsque vous serez à la recherche des Guerriers Canins. Il se trouve en haut de l'échelle et vous donnera des sphères de bonheur si vous gagnez le combat contre les Yokais en moins de 25 secondes. Vous obtenez des sphères de bonheur sur ce coup, mais Komuso se montrera plus généreux lorsque vous le rencontrerez ensuite dans le Quartier noble de la Cité de Seian.

- L'avis de recherche de Haruka :
La jeune femme se trouve dans l'auberge du village, à l'étage supérieur. Vous trouverez les cinq monstres à abattre dans la Campagne de Takamiya, une fois que la nuit sera tombée. L'un d'entre eux se trouve tout proche du point de sauvegarde, puis un second se trouvera dans le même secteur, mais un peu plus au sud. Vous combattrez le troisième sur le plateau est de la carte, proche de la sortie du tunnel qui vous mène à l'Arbre Gardien. Un quatrième sera situé juste avant le petit pont qui vous permet d'accéder à la partie ouest de Takamiya. Quant au dernier, il vous attendra quasiment à l'extrême ouest, aux portes du Sekisho. Vous obtenez de la Poudre d'or une fois que vous revenez vers elle après avoir accompli votre mission.

- Le puits devant l'auberge :
Une fois que vous avez obtenu Vent Glorieux, allez donc faire tourner le petit moulin du puits sur la place devant l'auberge et vous récupérerez des sphères de bonheur.

Campagne de Takamiya (2)

Prenez la direction de la maison de Mémé Coupe-gorge. Entrez à l'intérieur, puis écoutez le discours de cette dernière. Elle vous apprendra que lorsque les rayons de la lune l'atteignent, elle retrouve sa véritable forme. Si vous ne l'avez pas

encore fait, montez sur la poutre inclinée à droite de la bâtisse pour faire sauter une bombe au niveau de la lumière sur la gauche, et ainsi créer une ouverture pour laisser pénétrer les rayons de la lune à l'intérieur de la maison. Une fois la nuit tombée allez trouver Mémé Coupe-gorge. Avec votre gueule, tirez-la pour l'exposer aux rayons de la lune. Un combat va ensuite s'engager face aux deux Tengu corbeaux. À défaut de pouvoir utiliser pour le moment "Vent Glorieux", servez-vous de la technique de la Lame Lumière sur leurs ailes, puis renvoyez-leur leurs projectiles avec la même attaque. Après notre victoire, vous délivrez le petit moineau Chun. Rejoignez maintenant la porte de Sasabe à ses côtés. Vous aurez sur votre droite trois arbres à raviver. Le fait d'être avec Chun vous ouvre automatiquement le passage, alors qu'auparavant vous aviez peut-être remarqué l'impossibilité de passer à cause du mur infranchissable.

Auberge de Sasabe

Une fois à l'entrée de l'auberge, vous obtenez l'autorisation d'y pénétrer étant donné que vous êtes le sauveur de Chun. Après avoir éventuellement sauvegardé, sachez que vous trouverez à gauche de l'entrée de l'auberge la **Perle Errante** n°30, mais vous ne verrez l'endroit où creuser qu'une fois la nuit tombée. À l'intérieur du bâtiment, montez les escaliers pour gagner l'ascenseur et ainsi arriver dans la salle de Jamba, le père de Chun et patron des lieux. Les trésors que renferment les 10 coffres de la pièce sont pour vous. Vous pouvez reprendre l'ascenseur pour aller maintenant sur la gauche, dans la première salle qui s'ouvre à vous. Comme vous l'aviez fait précédemment, rajoutez un oeil à la statue pour obtenir la **Perle Errante** n°31. Faites vos courses grâce au marchand situé dans la même pièce si besoin est, puis ressortez. Mise à part de la nourriture, vous ne trouverez rien d'autre de bien intéressant dans les autres pièces de l'auberge. Sortez de celle-ci par le couloir de droite lorsque vous vous trouvez dans le hall de réception. Vous vous retrouvez dehors et parlez ainsi au commis du bain très embarrassé. C'est alors que Grand-père Bambou fait son apparition et propose son aide pour trouver l'emplacement de la source. Choisissez de participer à son "jeu de la source", lisez bien les explications et débutera alors un jeu de piste où vous devrez détruire différents types de blocs pour faire progresser le vieil homme jusqu'en bas. Le temps est limité et sachez que le fait d'appuyer sur R1 en pensant avoir tout le temps nécessaire pour dessiner n'empêchera en rien le compteur de défiler ! Vous remarquerez que tous les blocs ne se détruisent pas de la même façon. Ainsi, pour être détruits, certains nécessiteront une simple charge, d'autres deux. D'autres seront indestructibles ou piquants, ce qui vous fera perdre 5 secondes quand vous vous en approcherez trop près. Vous perdez du temps également si Grand-père Bambou tombe à l'eau. Toutefois, le fait de faire éclore les bourgeons à différents endroits vous rajoutera de précieuses secondes. Vous aurez également à détruire des blocs fissurés, avec l'aide cette fois de Lame Lumière. Utilisez les bombes ou creusez pour détruire des blocs à vos pieds. Le fait de dessiner des bombes entre les blocs peut en faire sauter plusieurs en même temps. Utilisez Lame Lumière sur le vieil homme pour le faire changer de direction ou bien Floraison pour qu'il accélère. Une fois en bas, creusez à l'endroit qu'il vous indiquera. L'eau une fois revenue, vous devrez compléter une constellation pour recevoir en cadeau le pouvoir du Flot Majestueux. Après qu'Issun vous ait fait essayer vos nouvelles capacités, vous vous retrouvez sur un plan en hauteur où un trèfle est à raviver. Redescendez parler au grand-père. Il attend que le Bambou sonne pour que la porte de gauche s'ouvre. Il faut en réalité utiliser le Flot Majestueux en traçant une ligne qui part du bassin vers l'extrémité du gros bambou. Le passage est maintenant accessible, mais allez d'abord regarder au sol juste à droite de l'entrée, sur le petit bout de terrain surélevé avec la pierre dans le coin, pour déterrer un coffre contenant un Service laqué. Passez donc la porte puis allez tout au bout du chemin sans oublier toutefois de creuser sur la gauche tout de suite après la deuxième série d'escaliers, où vous obtiendrez un Encensoir (attendez que la nuit tombe pour que la lumière émane du sol). C'est également à cet endroit que vous rencontrez Tai le pleurnicheur. Vous êtes tout proche de trouver un Guerrier Canin. Ce sera chose faite, lorsqu'au bout de chemin vous aurez sectionné le bambou sur lequel la lumière aura brillé en déclenchant la Lame Lumière au bon moment. Ainsi, Gi le Guerrier Canin, va vous défier pour savoir si vous êtes digne de porter l'Emblème Satomi. Battez-le de la même manière que vous aviez battu Tei, c'est-à-dire en esquivant ses charges qui seront annoncées par un scintillement de son collier. Après le combat, vous obtenez son Orbe du devoir. Retournez ensuite sur la place aux grands bambous, là où vous aviez trouvé Gi, puis dirigez-vous vers le petit renfoncement au nord-est, facilement localisable sur la carte. La nuit tombée, creusez aux deux emplacements lumineux et vous obtiendrez la **Perle Errante** n°32 ainsi qu'une Pêche d'or. Vous recevrez ensuite une Pièce de sirène de la part de Grand-père Bambou en redescendant. Cet objet vous permet de vous téléporter à certains endroits appelés "Source de sirène" en le jetant dans l'eau, au niveau des dites sources. L'une d'elles se trouvant d'ailleurs dans le bassin proche de vous, profitez-en donc pour tester l'objet et choisissez la Forêt d'Agata comme prochaine destination.

Forêt d'Agata (3)

Si vous vous êtes téléporté, vous arrivez directement à la Source Hitoshio. Si ce n'est pas le cas, il faut vous y rendre car vous y trouverez Kushinada à qui il faudra donner un petit "coup de pouce" en remplissant son tonneau à l'aide de Flot Majestueux. Répétez l'opération trois fois pour que le tonneau soit plein, et suite à la séquence, vous devrez vous débarrasser des Yokais avec la Lame Lumière en faisant croire comme d'habitude à Susano que cela vient de lui. Avant d'aller en direction de Kokari, n'oubliez pas d'aller chercher les trésors des trois coffres enflammés vus précédemment dans la caverne de Baba la voyante. Utilisez Flot Majestueux sur ces derniers grâce au point d'eau et vous obtenez un Os Divin, des Cornes de taureau et surtout la **Perle Errante** n°17. Avant de sortir de la caverne, faites jaillir un geyser en traçant un trait vertical qui part du bassin (au niveau des bulles) vers le haut, et vous pourrez atteindre une petite plate-forme plus haut où un coffre renferme un Service laqué. Allez donc maintenant trouver Kokari, sur la plate-forme où il se trouve habituellement pour pêcher. Aidez-le d'ailleurs à attraper deux premiers poissons comme vous l'aviez fait auparavant, mais pour le troisième, nettement plus imposant, deux coups de Lame Lumière seront nécessaires. Vous pêchez ainsi Tatami et après la cinématique, vous devrez rajouter trois étoiles à la nouvelle constellation. Vous obtenez Clair de Lune qui vous permet (enfin !) de faire tomber la nuit quand bon vous semble, en traçant une courbe dans le ciel. Vous combattrez ensuite Umetaro, qui se révèle être le Guerrier Canin Jin. Vous obtenez ainsi son Orbe de la justice. Rendez-vous maintenant au Village de Kamiki pour y trouver le dernier Guerrier Canin ! Vous devez passer d'abord par les Plaines de Shinshu pour rejoindre le village (utilisez la Source de sirène présente à la Source Hitoshio si vous avez toutefois une Pièce de sirène.)

Plaines de Shinshu (4)

Le fait de repasser dans le coin va vous permettre de remplir les quêtes annexes qui n'étaient pas possibles avant d'avoir entamé la recherche des Guerriers Canins, c'est-à-dire "la course avec Idaten" d'une part et "le four de l'homme sans nom" d'autre part, quêtes qui sont décrites plus haut dans cette solution. N'oubliez pas de rendre visite à Onigiri-sensei une nouvelle fois si vous ne l'aviez pas déjà fait.

Village de Kamiki (3)

Il faut que vous ayez validé le défi de Mushikai au préalable, qui fait office d'une quête annexe détaillée dans le premier paragraphe sur le Village de Kamiki. Son chien voudra vous parler à la tombée de la nuit. Quelle chance de ne plus avoir à attendre que la nuit tombe ! D'un trait recourbé des plus stylés, tracez donc aussitôt une lune dans le ciel. Vous combattez donc Chu et obtenez son Orbe de la loyauté. Avant de repartir voir Fuse au Village de Kusanagi, profitez de vos nouvelles aptitudes pour continuer à trouver les autres trésors du Village de Kamiki, comme d'aller chercher la **Perle Errante** n°4 en utilisant Liane Magique sur une fleur Konohana en hauteur presque au niveau du point de sauvegarde, en regardant vers la cascade. Vous atteignez une première plate-forme où se trouve un trèfle à déterrer, puis regardez encore plus haut en face, pour apercevoir une seconde fleur flotter. C'est là-haut que se trouve la perle, quelques pas après avoir posé les pattes sur la terre ferme. Les autres trésors se trouvent tous au niveau de l'Arbre Gardien du village, mais n'ayant pas toutes les capacités requises pour les atteindre, nous y reviendrons plus tard. Il est temps de rejoindre Fuse au Village de Kusanagi (le plus rapide étant d'utiliser une Pièce de sirène à la Source de sirène de Shinshu, située en face de la demeure d'Onigiri-sensei. Rendez-vous à la Campagne de Takamiya et vous serez tout proche de l'entrée du Village de Kusanagi).

Village de Kusanagi (2)

Fuse se trouve dans le bâtiment à proximité de l'endroit où vous l'aviez rencontrée, assise au bout de la pièce avec ses autres Guerriers Canins. Allez lui remettre vos 3 orbes et suite à la séquence, vous devez vous rendre au Sanctuaire du Vent, dont l'entrée se situe totalement à l'ouest du village (contournez la maison de Fuse pour trouver le passage). Vous pourrez déterrer un Encensoir quelques pas après les longs escaliers, sur la droite. Faites tomber la nuit pour localiser l'endroit exact pour creuser. Pénétrez dans le sanctuaire...

Sanctuaire du Vent

Après avoir aperçu Susano, vous vous trouvez en face du gardien des lieux qui vous laissera passer grâce aux orbes. Vous atteignez ainsi une pièce avec un grand point d'eau. Vous trouverez sous l'eau trois coffres renfermant un Os Sacré, des Billes de libellule, ainsi que des Cornes de taureau. Empruntez ensuite le couloir de droite et vous vous trouverez nez à nez avec une Chimère à battre après avoir franchi une porte démoniaque. La méthode pour la vaincre,

assez classique, est de lui asséner un maximum de coups au sol et de donner un coup de Lame Lumière lorsqu'elle se fige. Elle est plus dangereuse lorsqu'elle se trouve dans les airs. Esquivez au mieux ses charges et ses jets d'eau. Vous obtenez ensuite une clé à prendre dans votre gueule. Dans la salle du grand point d'eau, empruntez cette fois le passage situé tout droit sous le torii. Après être passé à proximité des deux moulins inactifs, vous atteignez un point de sauvegarde. Déverrouillez la porte et vous trouverez derrière elle un système qui vous permettra d'atteindre l'étage supérieur en plaçant une bombe au centre. Une nouvelle Chimère sera à combattre, puis vous gagnerez une nouvelle clé qu'il vous faudra utiliser à l'étage encore au-dessus. Reprenez donc l'ascenseur tout en bas, et gagnez l'étage qui vous intéresse en faisant sauter une deuxième bombe à l'étage intermédiaire. Après avoir ôté le cadenas, empruntez les escaliers de droite qui contournent le bâtiment pour atteindre finalement l'extrémité du grand moulin. Là, vous devrez inverser le sens du vent en dessinant par-dessus la boucle noire une boucle identique, mais qui part de la droite vers la gauche. Faites de même avec la spirale, en partant de la fin et revenant vers le centre dans le sens des aiguilles d'une montre. Il vous reste une dernière boucle à dessiner cette fois-ci de la gauche vers la droite. Le vent étant maintenant rétabli, complétez la constellation et vous recevrez le pouvoir du Vent Glorieux. Testez votre nouveau pouvoir sur le petit moulin en y dessinant une boucle, puis en repartant allez récupérer le coffre au fond en face des escaliers. Vous obtenez ainsi un **Fragment Solaire**. En redescendant les escaliers, occupez-vous du coffre enflammé grâce à Vent Glorieux et obtenez ainsi la carte du Sanctuaire du Vent. Laissez-vous tomber à l'étage le plus bas, et sachez qu'en dessinant une bombe pour faire grimper l'ascenseur tout en restant en dehors de celui-ci (à l'entrée, par exemple), il vous sera possible de vous rendre en dessous de ce dernier et d'y trouver deux trèfles et trois coffres qui renferment une Statue de lapin, un Os Sacré et la **Perle Errante** n°33. Remontez ensuite au premier étage pour aller récupérer la **Perle Errante** n°34 au niveau du coffre enflammé, dehors au bout de la pièce. Rendez-vous maintenant dans la pièce aux deux petits moulins immobiles que vous aviez observés avant d'atteindre le point de sauvegarde. Faites donc tourner le moulin le plus proche de ce dernier, ce qui va engendrer une rotation d'un quart de toute la structure en bois. Vous pouvez donc poursuivre dans ce couloir aux gros piliers en bois et obtenez le parchemin sur le Pinceau Céleste. Sachez que les trésors restants du sanctuaire se trouvent tous dans cette pièce. Ainsi, à l'entrée, utilisez Liane Magique sur la fleur Konohana située en hauteur sur la gauche pour atteindre un coffre renfermant un Saké de la volonté, alors que grâce à la fleur à droite de l'entrée, c'est un Bâton d'encre infinie que vous obtiendrez en utilisant Vent Glorieux. Restez en hauteur puis promenez-vous sur les poutres et utilisez la fleur Konohana suivante pour atteindre un autre coffre et recueillir un Service laqué. Toujours sur la poutre, vous pouvez apercevoir deux autres coffres, mais aucune fleur Konohana n'est présente pour vous aider à y accéder. Regardez à gauche les quatre parchemins géants et positionnez-vous perpendiculairement à eux (vous regardez donc vers le fond de la salle). Là, dessinez une boucle pour faire venir le vent en dessinant une boucle de la gauche vers la droite, ce qui agitera ainsi les parchemins de manière à ce qu'ils soient en position horizontale. Vous n'avez plus qu'à marcher dessus pour atteindre les coffres et récolter un Ours en bois ainsi qu'un Charme d'exorcisme. Un coup de Vent Glorieux sur le coffre situé au sol vous donnera une Perle. De la dernière poutre, sautez pour rejoindre le point de sauvegarde également en hauteur. Allez maintenant rejoindre Casque Ardent au bout du couloir en passant les trois rangées de flammes avec Vent Glorieux. Pour vaincre ce boss, détruisez dans un premier temps son armure en enchaînant des combos, ou bien avec l'aide des bombes. Esquivez ses charges puis attaquez pendant son temps de repos.
Lorsqu'il n'a plus son armure, éteignez ses flammes avec Vent Glorieux puis assenez-lui un coup de Lame Lumière ou de Bombe Flamboyante. N'oubliez pas que vous pouvez également utiliser vos objets pour venir à bout du démon. A la fin du combat, Susano refait son apparition et vous aurez à utiliser à nouveau Lame Lumière à sa place sur les têtes d'Orichi en feu, ainsi que Vent Glorieux sur Casque Ardent, trois fois de suite à la fin. Vous obtenez le rosaire Chapelet de Vie. En sortant du Sanctuaire du Vent, Issun vous suggère d'aller rejoindre le Village de Kamiki, mais avant cela, vous allez pouvoir récupérer quelques trésors restants dans le village où vous vous trouvez actuellement, celui de Kusanagi.

Quête annexe :

- Affronter les Guerriers Canins :
Lorsque vous reviendrez victorieux de l'île Oni plus tard dans le jeu, il faudra revenir au Sanctuaire du Vent, dans la pièce où vous aviez éliminé la porte démoniaque qui vous a permis d'obtenir une première clé. Vous y affronterez les Guerriers Canins de Fuse, ce qui vous permettra d'obtenir, en cas de victoire, la **Perle Errante** n°35.

Village de Kusanagi (3)

Rejoignez donc les hauteurs du village, en allant sur les plates-formes de bois situées en haut à droite de l'auberge du

village. Allez au niveau des quatre fanions de couleur pour utiliser Vent Glorieux en dessinant une boucle de la droite vers la gauche et ainsi les dresser à l'horizontale. Vous atteignez ainsi une plate-forme où se trouvent deux coffres, l'un renfermant la **Perle Errante** n°29 et l'autre un **Fragment Solaire**. Avant de quitter le village, allez faire tourner le moulin du puits avec Vent Glorieux pour récupérer quelques sphères de bonheur. Rendez-vous maintenant dans la Campagne de Takamiya où, avant de rentrer pour Kamiki, vous pourrez récupérer de nouvelles Perles Errantes et autres trésors.

Campagne de Takamiya (3)

La **Perle Errante** n°24 se trouvera non loin de la Source de sirène à laquelle vous faites face lorsque vous revenez du Village de Kusanagi. Utilisez donc Vent Glorieux sur le tas de feuilles puis creusez pour faire sortir le coffre. Placez-vous maintenant devant la porte que vous aviez faite sauter au tout début pour vous permettre de rejoindre l'Arbre Gardien. Reculez jusqu'à apercevoir en hauteur plus à droite une fleur Konohana. Utilisez donc Liane Magique pour rejoindre cet endroit. Un tas de feuilles s'y trouve et vous récupérez une Perle. Un Encensoir est à déterrer également un peu plus loin, au sud-ouest si l'on se réfère à la carte. Rentrez donc à nouveau dans la caverne juste à côté (qui était en fait la sortie pour rejoindre l'Arbre Gardien lorsque vous êtes venu pour la première fois dans la Campagne de Takamiya), puis utilisez Vent Glorieux sur un premier coffre qui vous donnera la **Perle Errante** n°25. Poursuivez dans le couloir pour aller éteindre un autre coffre renfermant un Cristal. Quelques autres trésors sans importance seront à trouver dans la Campagne de Takamiya grâce à Vent Glorieux, tout comme dans la Forêt d'Agata et les Plaines de Shinshu, mais il vous faut prendre la direction du Village de Kamiki pour la suite des événements.

Village de Kamiki (4)

A votre arrivée dans le village, les scènes se succèdent et vous en apprenez un peu plus sur les raisons du réveil d'Orochi. Kushinada va alors partir toute seule en direction de la Cave de la Lune rencontrer Orochi. Partez à sa rencontre dans les Plaines de Shinshu et elle montera finalement sur votre dos pour que vous l'accompagniez à la Cave de la Lune. Au niveau de la grande arche qui mène à la cave, faites jaillir un geyser derrière la maison de Mikazuki de manière à pouvoir monter sur la droite de l'édifice et récupérer une Pêche d'or.

Cave de la Lune

Arrivé à l'entrée de la cave, vous rencontrez Ushikawa et suite à la séquence, vous ne pourrez plus faire machine arrière. En haut des escaliers, vous n'aurez d'autre choix que de sauter dans le vide pour atterrir dans une grotte de glace. Vous rencontrez deux gardes qui vous empêchent de passer. Prenez donc la direction contraire, vers la Caverne Calcifiée. Vous trouvez sur le chemin le Saké de la Tempête. Passez le torii d'or puis allez sur votre gauche pour y ouvrir un coffre contenant un Os Sacré. Progressez tout droit jusqu'à la maison démoniaque et vous vous retrouverez face à un Yokai noir. Visez les crânes qui lui tournent autour avec Lame Lumière pour l'affaiblir et battez-le normalement. Une fois la porte démoniaque détruite, vous recevez un Masque du démon. Vous allez pouvoir porter le masque pour vous faire accepter par les deux gardes, après l'avoir décoré à votre guise. Passé la porte, avancez jusqu'à la pièce principale, une grande pièce ronde, puis allez rejoindre la salle de droite, la cuisine. Un point de sauvegarde se trouvera en haut de la pièce, et il vous faudra attacher les deux fleurs Konohana aux deux crochets pour faire sauter le couvercle. Le cuisinier en chef était à l'intérieur de la marmite et il vous demandera de lui trouver quatre ingrédients puis vous donnera finalement la clé de la porte verrouillée qui se trouvait sur votre gauche lorsque vous êtes entré dans la pièce principale. Avant de ressortir, montez sur le couvercle de la marmite et sautez pour atteindre la petite plate-forme où se trouve un coffre qui vous donne un Charme de conjuration. Pour y arriver facilement, appuyez sur carré une fois que vous avez atteint le point culminant de votre saut. Poursuivez le long du chemin après avoir décadenassé la porte. Vous arrivez devant une pancarte où il est écrit de faire attention à vos pieds. Pour avancer dans cette pièce, utilisez les fleurs Konohana qui flottent au-dessus de vous, en prenant garde toutefois de réappuyer sur R1 tout de suite après avoir atteint une fleur pour prendre votre temps et vous diriger directement vers une autre (après la première, vous ne pouvez plus rester sur les fleurs suivantes), avec Liane Magique. Vous avez à droite de la pièce une petite plate-forme que vous pouvez atteindre en vous connectant à la bonne fleur. Là, faites sauter le mur derrière les stalagmites et vous aurez un bourgeon à faire fleurir. Cela vous donnera un Charme de protection. Arrivé à l'autre bout de la pièce, utilisez Lame Lumière sur l'oeil à droite de la porte, puis vous aurez une porte démoniaque à détruire qui vous donnera un premier ingrédient : le Fois d'ogre. Revenez maintenant en arrière en utilisant une nouvelle fois Liane Magique pour revenir quasiment au niveau de la salle principale. Vous remarquez un geyser automatiquement, puis en utilisant Flot Majestueux, vous pouvez atteindre l'étage supérieur. Gagnez ensuite le bout du tunnel pour vous retrouver

dans cette grande pièce ronde. Faites jaillir un nouveau geyser dans le gros bol sur votre gauche pour monter encore plus haut. Empruntez ensuite le passage à proximité et vous vous trouvez face à une pancarte vous disant de faire attention. Avancez tout de même sur le pont, mais vous ne pouvez pas encore vous occuper de la glace qui obstrue le passage. Reprenez donc le pont et celui-ci va s'écrouler. Vous voici maintenant au niveau -1 juste à côté d'une porte démoniaque qui n'attend que vous. Après la destruction de celle-ci, le bassin d'à côté va se remplir d'eau. Ainsi, avec Flot Majestueux, faites jaillir de l'eau du bassin jusqu'au grand bambou. Une fois que l'eau a entièrement envahi la salle, vous pouvez aller récupérer en bas à gauche de la pièce (par rapport à la carte) un Charme d'exorcisme. Pour gagner le tunnel en hauteur, faites une nouvelle fois jaillir un geyser. Vous vous ferez ensuite attaquer par un démon noir et celui-ci une fois vaincu, donnez un coup de Lame Lumière sur l'oeil pour ouvrir le sol. Remontez ensuite à l'aide du geyser et vous revoici au rez-de-chaussée de la salle principale. Regardez le démon qui tient la manivelle au centre de la pièce et donnez-lui un coup de Lame Lumière, ce qui aura pour effet de faire descendre la plate-forme centrale un court instant. Répétez l'opération puis rejoignez-le sur la plate-forme pour le frapper jusqu'à ce qu'elle descende tout en bas. Là, empruntez le passage qui s'ouvre à vous et vous arrivez dans une salle dont la porte est gardée par quatre yeux, tandis que dans le renfoncement de la pièce en bas à gauche de la carte, vous trouvez en hauteur un Os Sacré. En plaçant la caméra de manière convenable, touchez les quatre yeux d'un seul trait de Lame Lumière. Après avoir observé la statue de glace au centre de la pièce, un combat va s'engager.
Pour venir à bout de cet ennemi, esquivez ses attaques tant que de la glace l'entoure, puis frappez-le lorsque celle-ci disparaît en enchaînant les combos et les bombes. Une fois qu'il est étourdi, donnez-lui un bon coup de Lame Lumière. Voici une nouvelle constellation à compléter pour obtenir finalement Colère Ardente. Faites ensuite fondre le bloc de glace qui bloque la porte en tirant un trait qui part des flammes jusqu'à celui-ci. Dans la pièce suivante se trouve un ascenseur et vous remarquez sur les côtés un bloc de glace qui cache une fissure dans le mur. Avec une des torches, utilisez donc Colère Ardente sur la glace et faites sauter une bombe. Vous accédez ainsi à un coffre contenant un Bâton d'encre infinie. Allez donc prendre l'ascenseur après avoir parlé au démon qui en est responsable.

Vous voici revenu au rez-de-chaussée, dans une pièce qui est en réalité l'arrière-salle de la cuisine. En effet, cela est vérifié en faisant fondre les blocs de glace. Mais occupez-vous d'abord de la maison démoniaque (pensez à essayer Colère Ardente lorsque les bouches sont entourées de glace) pour obtenir au final les Lèvres de glace. Regagnez le deuxième étage pour retourner là où le pont s'était écroulé, mais avant cela, sachez qu'un trèfle est apparu à gauche dans la pièce principale et qu'il vous donnera 30 sphères de bonheur une fois que vous l'aurez ravivé. Sautez d'ailleurs dans la fleur qui se trouve au même endroit afin qu'elle vous propulse (en appuyant sur le bouton de saut au bon moment) à l'étage supérieur, juste à côté du grand bol d'où vous pourrez faire jaillir à nouveau un geyser et vous retrouver enfin au deuxième étage. Réparez le pont cassé avec Renaissance, puis faites fondre le bloc grâce à la torche à proximité. Voici une nouvelle maison démoniaque à détruire et vous devrez affronter une roue de glace et une autre de feu. Une technique efficace consiste à utiliser les flammes qui émanent de la roue avec Colère Ardente sur la glace de l'autre roue, puis enfin Vent Glorieux pour faire disparaître le feu. Les deux roues seront donc vulnérables et vous n'aurez plus qu'à les achever de manière habituelle. Vous recevez en récompense un Oeil de feu. Faites ensuite fondre le bloc de glace au fond de la pièce pour aller récupérer la clé. Tenez-vous proche de la porte de façon à ce qu'elle reste ouverte, puis trouvez le bon angle de caméra pour utiliser les flammes des torches qui sont à l'extérieur de la pièce sur les coffres glacés. Vous pouvez aussi attendre que la boule de pierre soit enflammée pour ouvrir les coffres de manière plus classique... A vous de choisir. Vous obtenez ainsi un Saké du poing de fer, des Cornes de taureau, ainsi qu'un Charme de purification. Rendez-vous maintenant dans la pièce principale, toujours deuxième étage, pour aller déverrouiller la porte plus à gauche. Allez déterrer un trèfle en haut de la pièce à gauche, puis faites rouler la boule sur le sol ferme en la frappant jusqu'à atteindre l'oeil. Lorsque vous utiliserez la Lame Lumière sur ce dernier, le passage sera dévoilé un court instant. Pas de panique ! Dessinez donc une boucle grâce à Vent Glorieux et le sol apparaîtra de nouveau. Arrivé de l'autre côté visible, déterrez le trèfle sur la gauche et sachez qu'en vous laissant tomber dans le trou juste à côté, vous atteindrez une salle qui détient un coffre, une fois remonté plus haut. C'est une Perle qui se trouve à l'intérieur et en plaçant une bombe dans le mur d'en face vous vous retrouvez dans la salle du sable. Amenez donc la boule à droite jusqu'au bouton au sol. Obtenez au passage la Carte de la Cave de la Lune. Les torches de la Cave de la Lune sont maintenant toutes éclairées, ce qui vous permettra de récupérer quelques autres trésors (une Amulette divine se trouve dans un renfoncement en hauteur, tout au nord de la pièce du grand bambou où vous aviez atterri quand le pont s'est écroulé. Vous pouvez maintenant dégeler le grand bol dans la pièce principale au rez-de-chaussée, pour faire jaillir un geyser qui vous permettra d'atteindre un coffre détenant un Cristal), mais montez les escaliers de gauche pour rejoindre le marchand. Sachez que pour 50 000 ryos vous pouvez obtenir l'arme miroir du Jugement Éternel. Vous pouvez obtenir un Encensoir en dégelant le coffre à côté de lui. Vous remarquez en hauteur la fleur Konohana qui va vous permettre de monter encore plus haut. Poursuivez puis utilisez Vent Glorieux à l'aide d'une boucle allant de la

gauche vers la droite pour soulever les grands parchemins. Vous voici en face d'un canon qui tourne. Vous allez bien sûr devoir l'allumer grâce à la torche avec Colère Ardente, mais de façon à ce qu'il tire en direction du dessin de serpent sur le mur d'en face. Pour réussir, placez-vous dans l'axe du canon et de l'affiche, puis allumez-le un quart de tour avant qu'il pointe vers le serpent.
Allez donc rejoindre cette ouverture (faites une boucle dans l'autre sens que précédemment pour pouvoir soulever les parchemins). Dans cette pièce, faites tomber la boule enflammée avec Vent Glorieux, puis amenez-la à proximité des blocs de glace, toujours avec le même pouvoir mais en dessinant une spirale de façon à ce que la boule aille vers l'avant. Vous ouvrez non seulement un passage vers une porte démoniaque, mais vous pouvez obtenir aussi un Os Divin, ainsi qu'un Service laqué en dégelant deux coffres en hauteur. Détruisez ensuite la porte démoniaque pour obtenir le dernier ingrédient : la Corne du démon noir. En vous rendant vers la cuisine n'oubliez pas de récupérer le contenu de deux coffres à gauche dans la salle principale, au rez-de-chaussée. Vous obtenez donc une Poterie de Kutani ainsi qu'une Pêche d'or. Lorsque vous donnez les ingrédients au cuisinier, il vous restera à faire sonner huit fois la cloche de la pièce principale (en sautant puis frappant avec carré). Demandez au responsable de l'ascenseur central de vous faire monter dans la salle du trône. Tout en haut, vous trouverez un autre marchand, puis prenez les escaliers (torii d'or à droite) pour rejoindre Orochi encore plus en hauteur. Le combat va débuter, mais vos attaques ne lui feront rien jusqu'à ce que se déclenche une séquence mettant en scène Susano et Kushinada. A vous de jouer maintenant. Lorsqu'une des têtes poussera un rugissement après que vous ayez esquivé au mieux ses attaques, versez-lui du saké avec Flot Majestueux. Concentrez-vous sur trois têtes seulement et faites-les boire chacune deux fois. Ensuite, courez le long d'un des cous d'Orochi pour aller frapper la cloche au centre. Cinq coups de Lame Lumière viendront à bout de celle-ci, mais cela n'était que la première partie du combat. Il vous faut maintenant saouler chacune des huit têtes et les finir au sol avec vos coups les plus efficaces. La séquence où vous aidez Susano vient ensuite, une fois que vous avez dessiné une lune dans le ciel. Vous obtenez l'arme divine Tsumugari !

Village de Kamiki (5)

De retour au village, parlez à tout le monde et montez rejoindre Sakuya au niveau de son arbre. Rejoignez la lumière de l'arbre pour vous retrouver là où vous aviez débuté l'aventure. Gagnez le fond du domaine en empruntant la rivière d'étoiles et passez une nouvelle fois dans le point lumineux pour atteindre la Grotte d'Izanagi et parler à Susano et Kushinada... Insistez un peu avec Susano et il vous dira quelque chose d'assez comique... Vous pouvez continuer à parler un peu à tout le monde, mais si ce n'est pas votre souhait et que vous désirez quitter le village tout de suite, insistez trois fois lorsque vous êtes aux portes des Plaines de Shinshu et Issun ne vous forcera plus à rester. Sakuya vous attend à l'entrée des plaines et Issun vous indique votre nouvelle destination : le Sekisho. N'oubliez pas de poursuivre éventuellement les quêtes annexes concernant les vases de l'homme sans nom et la course avec Idaten dans les Plaines de Shinshu. Rejoignez ensuite la Campagne de Takamiya pour trouver finalement la porte du Sekisho à l'Ouest.

Sekisho

Le point de sauvegarde se trouve tout de suite sur votre gauche, tandis que vous trouverez un marchand non loin, sur la droite. Sachez que vous trouvez d'ailleurs des Cornes de taureau à déterrer juste derrière son emplacement. Trouvez également le coffre qui renferme le parchemin sur l'arbre mère au pied de la structure en bois sur votre gauche. Avant d'aller parler à Yoichi près du pont, occupez-vous de récupérer les Perles Errantes qui se trouvent dans les environs. Ainsi, lorsque vous longez la rivière sur la gauche après être descendu par la structure en bois, vous atteignez après la cascade un coffre enflammé qui détient la **Perle Errante** n°37. Continuez vers la touffe d'herbe un peu plus loin pour déterrer un Charme d'exorcisme. Rendez-vous maintenant tout au bout de cette partie de terrain pour aller y déterrer la **Perle Errante** n°36 ainsi qu'un trèfle. Vous remarquez un grand rocher qui sort de l'eau au-dessus duquel des torches sont posées. Nous y reviendrons quelques lignes plus bas, mais il est temps maintenant de parler à l'archer Yoichi. Lorsque celui-ci va tirer une flèche en direction du canon, enflammez cette dernière avec Colère Ardente pour faire tout exploser en face et abaisser le pont. Vous trouvez au milieu de celui-ci une fleur Konohana qui flotte au-dessus de vous. C'est la première d'une série de nombreuses autres qui vous permettront au final d'atteindre le fameux rocher aux torches observé précédemment, en vous déplaçant de fleur en fleur avec Liane Magique. C'est là-haut que se trouve la **Perle Errante** n°39, mais sachez que vous trouverez également une Statue de dragon sur un premier grand rocher peu après le pont. Faites une petite pause d'ailleurs sur celui-ci afin de recharger votre encre, car une grosse quantité sera nécessaire pour atteindre la **Perle Errante**. Utiliser un Bâton d'encre infinie serait d'ailleurs une bonne chose pour vous assurer de réussir. Sachez aussi qu'au bout de l'autre côté du canal, au Nord de la carte donc, vous trouverez un petit

îlot sur lequel vous pourrez déterrer la **Perle Errante** n°40. Utilisez Nénuphar pour y accéder, mais comme c'est assez long et agaçant à la longue, vous pouvez aussi attendre d'avoir obtenu la Tablette d'eau plus tard dans le jeu puis y revenir, car vous pourrez alors marcher sur l'eau ! Si si ! Rendez-vous maintenant de l'autre côté du pont, où vous pourrez récolter de nombreuses sphères de bonheur en utilisant Floraison sur les nombreux champs de fleurs maudits. Apparaîtront ainsi sur le côté droit un trèfle à déterrer, puis sur le côté gauche la **Perle Errante** n°38 également en creusant (utilisez Clair de Lune pour faire apparaître l'endroit). Il est temps maintenant de rejoindre Ryoshima à l'Ouest.

Péninsule de Ryoshima

Sauvegardez sur votre gauche puis longez la carte sur la droite jusqu'à vous faire attaquer par un Yokai sans tête à un croisement. Après le combat, prenez le chemin le plus à gauche jusqu'à arriver à un mur fissuré. Après avoir fait sauter celui-ci vous pénétrez dans une cave et il vous faut remplir le bassin du dessus grâce à l'eau de celui du bas en utilisant Flot Majestueux. Montez encore plus haut puis répétez l'opération jusqu'à avoir rempli tous les bassins et ainsi fait pousser l'Arbre Gardien du coin, sur lequel vous utilisez ensuite Floraison. La péninsule ayant repris sa forme originelle, sachez que vous pourrez trouver sur cette carte une quarantaine de trésors. Nous évoquerons bien sûr les emplacements des plus importants et de quelques autres, mais à vous d'explorer le reste en sachant qu'une grande partie des coffres se trouve sous l'eau (représentés par de gros coquillages à détruire avec Lame Lumière) et sur les îles au sud. Il vous faut prendre la direction de la Cité de Seian, représentée par le grand point d'eau au Nord de la carte. En vous retrouvant à l'embranchement où vous vous êtes fait attaquer par le démon sans tête, prenez le petit sentier qui va sur la droite (lorsque vous regardez la carte) pour déterrer un trèfle et vous rendre compte que la cave d'à côté est reliée à la maison de Baba la voyante, dans la Forêt d'Agata. Entre le point de sauvegarde et la route vers Sekisho, vous aurez dans l'eau trois coquilles à ouvrir, qui vous donneront un Charme d'exorcisme, une Bille de libellule, ainsi qu'un Fragment de corail. Pour remonter, faites jaillir un geyser à proximité du coquillage le plus proche du point de sauvegarde (repérez les bulles), et vous trouverez également sous l'eau, au niveau de la pointe rocheuse un peu plus à l'ouest, une Pièce de sirène ainsi que des Billes de verre. Trouvez un Encensoir dans le temple bouddhique tout en haut des escaliers et creusez derrière le bâtiment pour déterrer un Vase. Poursuivez sur la plage vers l'ouest, et vous rencontrerez un marchand et trouverez un Os Sacré sous l'eau quelques pas plus à gauche de son magasin. Un Fragment de corail est à trouver plus bas à la pointe de la plage. Vous avez d'ailleurs dans l'axe de la pointe, plus au Nord, trois champs maudits à nettoyer. Continuez de longer la plage vers Seian et récupérez, toujours sous l'eau, une Amulette du voyageur avant de rencontrer l'Ami des bêtes qui fera l'objet d'une quête annexe décrite plus bas. Récupérez une Bille de libellule là où la plage fait un angle avec les escaliers du grand ponton de pierres, puis à droite de ceux-ci, la nuit vous révélera l'emplacement d'un Cristal. Trouvez une deuxième Bille de libellule au bout du ponton. Lorsque vous reviendrez sur vos pas au début de l'édifice de pierres, ou encore, à l'entrée de Seian, vous serez attaqué par un Yokai volant qui se protège avec son ombrelle. Un coup de Vent Glorieux sur celle-ci vous permettra de l'attaquer sans difficulté. Vous avez en hauteur à droite du ponton une maison démoniaque à éliminer, et plus loin à l'extrémité de la petite falaise, un Charme de protection à dénicher. Aux portes de Seian vous attend un coffre renfermant un Saké du poing de fer.

Quêtes annexes :

- Vaincre l'araignée géante et les 10 portes démoniaques :
"Griffe d'Acier" vous permet d'obtenir d'autres trésors qui étaient inaccessibles jusqu'alors, comme la **Perle Errante** n°44 et un nouveau **Fragment Solaire**, qui se trouvent tous deux dans un renfoncement à gauche lorsque vous vous dirigez vers l'Arbre Gardien, avant d'atteindre le premier bassin. Des vaches s'y trouvent et vous aurez à creuser la dalle de pierre pour affronter d'une part une araignée géante, ennemi que vous avez déjà dû combattre auparavant (relier les crochets aux fleurs puis attaquer les yeux qui sont ici des lanternes), et d'autre part détruire après ce combat pas moins de dix maisons démoniaques d'affilée pour obtenir la perle (ressortez puis revenez pour que la première porte démoniaque apparaisse après le combat contre l'araignée). Attention les ennemis seront bien plus résistants que d'habitude et il est conseillé d'avoir fait le plein d'objets de soin et de purification, même d'y aller plus tard lorsque vos armes seront plus puissantes. Bon courage !

- Retrouver le lapin perdu :
Vous trouverez sur la plage à l'ouest un personnage vous disant qu'il a perdu son lapin, Inaba. Vous retrouverez ce dernier après avoir fait disparaître la porte démoniaque située aux portes de Seian, sur la droite. Cela faire apparaître un groupe de lapins et vous en verrez un dont les pattes et les oreilles sont noircies. Prenez-le dans votre gueule puis

ramenez-le à l'homme qui vous remettra ainsi la **Perle Errante** n°42.

- Les courses avec Hayate :
De la même façon que vous le faites avec Idaten dans les Plaines de Shinshu, vous pourrez affronter son frère, Hayate, que vous croiserez sur la péninsule, uniquement après avoir résolu ce problème de fumée verte dans l'atmosphère de la Cité de Seian. Ce sera donc uniquement après les événements du Palais Impérial. Vous pourrez effectuer trois courses contre lui, en sachant que la dernière ne sera possible qu'après l'île Oni, et il vous remettra en récompense la **Perle Errante** n°45.

Cité de Seian - Quartier Populaire

Sachez que les "Quartier Populaire" et "Quartier Noble" de la Cité de Seian font l'objet d'une quinzaine de quêtes annexes qui vous permettront entre autres de récupérer quelques Perles Errantes. Comme d'habitude, sauvegardez à droite à l'entrée de la cité, puis allez voir le marchand sur la gauche pour lui acheter les cannes à pêche " Neige Aveuglante " et "Shibimaru" (cette dernière étant nécessaire pour une quête annexe). Prenez-lui également le Remède aux herbes et le Fusain pour pouvoir accomplir d'autres quêtes annexes plus tard. Si vous avez assez d'argent, vous pourrez vous offrir chez le marchand d'armes l'Epée Sept Châtiments et récupérer également deux sacs de Poudre d'or. Plus en haut à gauche de cette partie centrale du quartier, allez déterrer un Charme de conjuration, facilement repérable avec Clair de Lune. Vous trouvez également tout en bas dans le coin à gauche de là où vous êtes entré dans Seian, derrière le magasin du marchand, un coffre renfermant un Vase. Passez par-dessus le mur pour trouver un second coffre détenant la **Perle Errante** n°46 dans un couloir de pierres où pourra circuler l'eau plus tard. Plus loin au bout du couloir, ouvrez un second coffre qui vous donne un Saké du point de fer, un autre vous donnant un Charme de protection, et enfin un dernier qui renfermait un Encensoir. Tournez ensuite à gauche pour trouver un Charme d'exorcisme. Lisez la pancarte sur la source d'eau en cours de creusement, mais avant de vous y rendre, promenez-vous dans les couloirs asséchés de la cité ainsi qu'au-dessus pour récupérer tous les autres coffres. Sachez que la **Perle Errante** n°47 se trouve dans la maison en haut à droite de la carte, après avoir découpé les panneaux coulissants et déterré le coffre (utilisez Clair de Lune pour que la lumière émane du sol... Bon ok, vous devez le savoir à force...). Dénichez également un Cristal derrière cette maison puis, toujours sur le côté droit de la cité mais cette fois au sud, allez déterrer un Bâton d'encre infinie derrière les bâtiments. À gauche par rapport à la carte, se trouve la maison du charpentier et derrière celle-ci, récupérez le contenu du coffre. Rejoignez la partie nord du quartier pour ouvrir à droite de la porte menant au Quartier Noble un coffre renfermant un Os Sacré. La partie ouest du quartier quant à elle est inaccessible pour l'instant. Une fois ces trésors trouvés, revenez à l'endroit de la pancarte concernant la source en cours de creusement. Parlez à Naguri le charpentier, puis vous allez l'aider à trouver la source comme vous l'aviez fait avec Grand-père Bambou à l'Auberge de Sasabe et avec Bingo dans la Campagne de Takamiya, en tant que quête annexe (se référer d'ailleurs à ce paragraphe pour voir toutes les possibilités offertes afin d'aider Naguri avec le pinceau). Il faut emmener Naguri tout en bas, comme d'habitude, et un chemin simple est de le faire passer tout à droite, puis de descendre à l'aide des bombes et de Lame Lumière, en évitant les quelques roches à piques avec Vent Glorieux. L'eau ayant refait son apparition, rendez-vous maintenant dans le Quartier Noble.

Quêtes annexes :
Notez que tout ceci n'est réalisable qu'après avoir ramené l'air pur, suite aux évènements du Palais Impérial.

- Soigner le père de Sakurako :
Vous rencontrerez la jeune femme à l'ouest de la carte du Quartier Populaire, en face de la maison la plus haute parmi les trois bâtiments de cette parcelle de terrain. Remettez-lui le Remède aux herbes que vous trouvez chez le marchand afin qu'elle puisse guérir son père. Elle vous remettra 20 sphères de bonheur.

- Restaurer les cerisiers :
Vous trouverez Pépé Hanasaki en face de sa maison, complètement au nord-est du Quartier populaire. Il vous demandera de raviver 20 arbres. Sachez que l'un d'eux se trouve dans sa maison, et qu'il faudra également faire fleurir le petit dernier sur sa tête. Il y aura toutefois cinq arbres (en plus des 20) que vous n'aurez pas réussi à faire fleurir. C'est lorsque vous aurez ravivé les 20 arbres demandés que vous devrez le suivre dans son parcours pour l'aider à soigner les cinq derniers. Utilisez Floraison sur chaque arbre lorsqu'il termine sa série de mouvements et qu'il le désigne. Vous remportez de nouvelles sphères de bonheur.

- Faire le taxi :
Vous verrez des personnes attendant sur les jetées au bord du canal qui parcourt la ville. Parlez-leur, puis emmenez-les à destination avec la technique Nénuphar. Utilisez ensuite Vent Glorieux pour vous déplacer sur l'eau, en dessinant des spirales ou des boucles allant de gauche à droite ou de droite à gauche, selon vos positions et destinations. Vous remportez de l'argent et du bonheur.

- Faites sortir le père de Sakurako :
Lorsque vous avez soigné ce dernier, vous avez sans doute noté qu'il était triste à l'idée que les arbres du quartier soient morts. Après avoir fait refleurir ces derniers dans une quête précédente, chargez-le à l'aide de la touche carré pour le forcer à sortir. Vous gagnerez de nouvelles sphères de bonheur.

- Obtenir la technique Enfer Sacré :
Il faut vous rendre pour cela dans le restaurant au Nord du quartier, à droite de l'entrée vers le Quartier noble. Donnez au cuisinier le Champignon d'or que vous aviez obtenu lors de la quête des taupes dans la Campagne de Takamiya. Parlez-lui à nouveau pour qu'il se mette à cuisiner, et lorsque c'est votre tour d'utiliser le pinceau, dessinez le symbole que vous voyez au fond à gauche du four, c'est-à-dire le signe de l'infini. Vous obtenez ainsi le pouvoir d'invoquer le feu à tout moment grâce à Enfer Sacré. Vous remportez également 50 sphères de bonheur.

- L'avis de recherche de Masumi :
Vous rencontrez ce guerrier la nuit dans le restaurant du Quartier populaire. Les démons de sa liste noire se trouvent à Ryoshima, la nuit. Vous en trouverez un au niveau de l'entrée des bassins menant à l'Arbre Gardien, un second non loin du point de sauvegarde, ainsi qu'un troisième situé près de la cloche au bas des longs escaliers menant au temple bouddhique. Les deux autres quant à eux seront sur la plage côté ouest, à gauche et à droite de l'angle que forme celle-ci sur la carte. Vous les trouverez parmi les autres parchemins rouges. Lorsque vous revenez vers Masumi après avoir rempli la mission, il vous remettra de la Poudre d'or.

- Le marchand de kimonos :
Vous trouvez son magasin à l'ouest du Quartier populaire, à côté de la maison de Sakurako. Il vous proposera de peindre des motifs sur le grand kimono. Quoi que vous fassiez, il sera content du résultat. Toutefois, si vous parlez à la petite fille qui dessine sur le sol à l'est du quartier près de la maison du charpentier, et que vous lui donnez le Fusain que vous trouvez chez le marchand, vous verrez apparaître en lui parlant une de ses pensées qui vous montrera le dessin à réaliser sur le grand kimono. Retournez ensuite reproduire le dessin, et pour être sûr que vous l'avez bien réalisé, soyez attentif à ce que dira le marchand, car bien que tout le temps content de vous, lorsque vous réalisez le bon dessin il vous dit que quelque chose de bien va arriver. Retournez voir la fillette pour observer le nouveau dessin à réaliser et en continuant cinq ou six fois de la sorte, vous finirez par récolter la **Perle Errante** n°48. Attention toutefois lorsqu'elle vous indiquera de dessiner quelque chose ressemblant à 88, qui ne sont en fait que quatre cercles se touchant. Cela pourrait éviter à certains de perdre trop de temps en s'acharnant en vain à dessiner des 8...

- La course avec Hayazo le voleur :
Au sud-est du quartier, vous trouverez un soldat qui vous parlera du voleur Hayazo. Il vous dit que pour l'attraper la nuit, le seul moment où il se montre, il faudrait de la lumière. Autrement dit, il va falloir dans un premier temps allumer le réceptacle en pierre juste à côté du soldat. Rendez-vous alors au nord du quartier où vous trouverez une source de feu, puis en utilisant Colère Ardente, déplacez le feu de torche en torche à travers le quartier, jusqu'à pouvoir éclairer le fameux réceptacle. Hayazo se cache soit dans le rocher situé à gauche du soldat, soit dans le rocher qui se trouve quelques mètres à droite du réceptacle. Faites le sortir de sa cachette avec un coup de Lame Lumière, puis il vous proposera une course. Ce dernier va alors se diviser en plusieurs clones qu'il vous faudra arrêter dans le bon ordre d'une part, mais en utilisant la bonne technique d'autre part. Au départ, l'ordre dans lequel vous allez devoir stopper les clones et la technique de pinceau à utiliser vous sont dévoilés. Ainsi, il vous faudra soit donner un coup de Lame Lumière, soit utiliser Flot Majestueux à proximité d'un point d'eau, soit utiliser Colère Ardente près d'une source de feu, ou bien encore vous servir d'Eclair Souverain (nécessaire pour la dernière course, après être revenu de l'île Oni) en utilisant comme source de foudre le fantôme de Santa que vous verrez en passant à l'ouest, à droite de la maison de Sakurako. Il y aura en tout quatre manches, et à la fin de chacune d'elles, non seulement vous récupérez des sphères de bonheur, mais vous trouvez un objet qu'il a volé à quelqu'un et qu'il faudra donc rapporter à son détenteur. Ainsi, vous rapporterez la Montre en verre au personnage habillé en bleu qui fait des va-et-vient devant chez le marchand. Le Kibidango sera à rendre au petit Momotaro durant la journée, qui se trouve en face de chez Sakurako.

L'épingle chrysanthème quant à elle sera à donner à un homme qui se trouve au restaurant durant la nuit. Enfin, remettez le Masque Tao au garde Abeno dans le bâtiment qui flotte dans le ciel et que vous pouvez atteindre en faisant jaillir un geyser du bassin (à remplir au préalable), au sud-est du quartier. Parlez-lui une nouvelle fois afin qu'il vous remette la **Perle Errante** n°49.

- L'homme qui saute de joie sur le pont :
Après avoir rendu l'Epingle de chrysanthème à l'homme du restaurant et être revenu victorieux des événements de la Porte Spirituelle, vous le verrez sauter de joie sur le pont qui mène à la partie Nord du Quartier populaire. Il vous remettra des sphères de bonheur.

- Tsubaki et Sazanka :
Si vous les avez croisés au niveau de l'Arbre Gardien du village de Kamiki et qu'elles vous ont remis des sphères de bonheur, vous les trouverez une nouvelle fois à l'ouest du Quartier populaire, entre le marchand de kimonos et la maison de Sakurako. Lorsque vous aurez fait pousser un arbre devant elles et amené aussitôt après la pluie avec le pouvoir Déluge Solennel, vous recevrez, en plus des sphères de bonheur, la **Perle Errante** n°50. Déluge Solennel s'obtient dans une quête annexe du Quartier Noble évoquée plus bas.

Cité de Seian - Quartier Noble

Avancez pour aller trouver Benkei le moine guerrier et lui donner la canne à pêche "Neige Aveuglante". Aidez-le ensuite à pêcher de la même manière que vous l'aviez fait avec Kokari dans la Forêt d'Agata, puis vous pêcherez d'abord deux petits poissons avant de vous attaquer au gros auquel il faudra asséner trois coups de Lame Lumière. Vous pouvez maintenant traverser le pont et ainsi rejoindre la maison de Tsuzurao où vous trouverez un nouveau point de sauvegarde, après avoir rencontré Ushikawa. Récupérez les contenus des deux coffres et pour prouver à Tsuzurao que vous êtes bien Amaterasu, utilisez Lame Lumière sur les bougies. Après que la jeune femme vous ait parlé de la faveur dont elle voudrait vous faire part une fois ses charmes d'incantation retrouvés, sortez par la porte de derrière. Le Clair de Lune vous permet de déterrer un Cristal à droite lorsque vous ressortez du bâtiment. Avant de franchir le pont, vous trouverez un Charme de protection dans un coffre situé en haut à droite dans un coin, puis en rentrant dans le bâtiment où se trouve la petite Okuni, vous obtenez un Os Sacré. Déterrez également une Perle à droite du bâtiment lorsque vous lui faites face. Franchissez maintenant le pont, et au milieu de celui-ci arrêtez-vous et regardez dans l'eau à droite : ce coffre renferme un encensoir. En arrivant de l'autre côté, déterrez la **Perle Errante** n°51 qui se situe entre le pont d'où vous avez sauté et celui de droite, plus petit. Franchissez d'ailleurs ce dernier pour rejoindre l'entrée du Palais Impérial. Les sentinelles refusant de vous laisser passer, observez le mur de droite d'où émane la fumée verte, puis saisissez le sort d'incantation dans votre gueule pour la ramener à la prêtresse Tsuzurao. Allez toutefois déterrer le Cristal se trouvant dans un coin, autour du bâtiment de droite en sortant de l'entrée du palais, puis entrez dans ce même bâtiment pour récupérer un Saké de la volonté. En sortant, allez à gauche de la maison pour ouvrir un nouveau coffre. Rendez-vous maintenant chez Tsuzurao pour écouter ce qu'elle a à dire et accepter de l'aider à trouver "l'Appeau du Renard". Ce trésor est enfoui dans l'épave du navire au centre de la carte de Ryoshima, où vous devez maintenant retourner.

Quêtes annexes :

- La pêche avec Benkei :
Retrouvez Benkei sur la jetée au nord-est du Quartier Noble, non loin de la Source de sirène, et vous pourrez à tout moment faire une partie de pêche et revendre ensuite vos prises comme vous l'aviez fait dans la Forêt d'Agata.

- Le dernier défi de Komuso :
Si vous l'avez déjà croisé deux fois au cours de l'aventure, il vous donnera un troisième défi à relever : battre les démons en moins de 30 secondes pour obtenir finalement la **Perle Errante** n°52.

- Obtenir Déluge Solennel :
Il faut pour cela vous rendre au niveau du petit bassin situé derrière le Palais de Himiko, après être revenu triomphant de l'île Oni. Utilisez alors Flot Majestueux en partant du bassin vers chacune des quatre pierres verticales qui sont face à vous. Vous obtiendrez alors le pouvoir Déluge Solennel, qui vous permet de faire tomber la pluie à tout moment.

- Obtenir Foudre du Châtiment :
Ce pouvoir peut s'obtenir une fois seulement après avoir battu Idaten dans sa dernière course et avoir ainsi obtenu la Roue Dentée. Cela n'est possible qu'après l'île Oni. Il faudra vous rendre à la tour située à l'ouest du Quartier Noble et utiliser la Danse du Chat pour grimper en hauteur et pénétrer à l'intérieur. Remettez donc la Roue Dentée à Gennai afin qu'il puisse achever son oeuvre. À votre tour, utilisez le pinceau pour dessiner un éclair et ainsi apprendre le pouvoir Foudre du Châtiment. Vous trouverez également un coffre renfermant la **Perle Errante** n°56 à ouvrir avec la foudre.

Péninsule de Ryoshima (2)

Avant de franchir la grande porte en bois en sortant de la Cité de Seian, allez plutôt à gauche pour déterrer un coffre au niveau des vaches. Il contient un Cristal. Rejoignez maintenant le dojo situé sur la petite île à gauche du navire naufragé, sur la carte. Vous trouvez tout de suite un premier coffre détenant un Charme d'exorcisme, puis une fois à l'intérieur du dojo, demandez à apprendre en priorité la technique de l'Aigle Sacré. En ressortant, récupérez un Cristal sur la petite tourelle d'à côté grâce à votre nouvelle capacité. Au sol vous trouverez la **Perle Errante** n°43 en creusant dans la pierre à condition que vous ayez acquis dans le dojo la capacité Griffes d'Acier. Rendez vous également au niveau de l'épave, même si vous ne pouvez pas encore rentrer à l'intérieur, pour y récupérer la **Perle Errante** n°41 ainsi qu'une Pêche d'or dans les deux coffres situés à l'avant du navire. Pour les atteindre, montez de derrière sur le mât brisé posé en biais. Allez ensuite sur la tourelle qui se trouve en haut de l'épine rocheuse au centre de la carte puis dessinez un croissant de lune dans le ciel. L'eau qui entoure l'épave va alors se retirer et vous pourrez vous rendre vers l'entrée de celle-ci. Avant de rentrer toutefois, déterrez deux coquillages indiqués par les sources lumineuses non loin de l'entrée. Vous obtenez un Charme de conjuration et des Billes de verre. Pénétrez maintenant dans l'épave.

Le navire naufragé

Vous retrouvez à l'intérieur Tsuzurao qui va vous aider à ouvrir la porte maudite. Avec votre pinceau tracez un trait qui part des mains de la jeune femme jusqu'à la porte. Profitez-en pour sauvegarder, puis avancez tout droit pour faire face à des esprits que vous pouvez facilement détruire en dessinant un trait partant du charme de conjuration jusqu'à l'ennemi. Vous atteignez une salle où se trouvent de nombreux coffres. Attention toutefois, ouvrez les deux dans les coins avec Lame Lumière à distance car ils sont piégés. Éliminez alors la main maudite avec votre pinceau et les charmes de Tsuzurao. Montez alors les quelques marches pour aller dans la grande pièce d'à côté en évitant les pieux dans le couloir. Un combat avec deux crustacés va alors commencer. Évitez leurs attaques et tâchez de les toucher lorsqu'ils n'utilisent pas leur coquille pour se protéger. Poursuivez à la salle suivante en passant sous le torii doré, puis désenvoûtez la porte comme précédemment. Vous avez à gauche de la pièce un trèfle, et une fois les sphères de bonheur récupérées, dessinez un beau soleil dans le ciel étoilé de façon à faire monter le niveau de la mer. Revenez maintenant dans la pièce des coffres piégés et vous serez à nouveau attaqué en revenant sur vos pas. Les deux crabes ont fusionné pour former un requin que vous pourrez battre en faisant exploser les tonneaux avec Lame Lumière lorsqu'il se trouve à côté. De retour dans la salle aux coffres piégés, aidez-vous du gros tonneau au fond de celle-ci pour atteindre un niveau supérieur. Passez sous le torii à droite, puis ouvrez le coffre de gauche pour obtenir un Os Sacré. Sautez ensuite sur le canon et tirez sur les trois cibles situées à différentes hauteurs en inclinant le canon avec votre propre poids puis en le chargeant avec une bombe. Vous récupérez ainsi une Perle et un **Fragment Solaire**. La clé n'étant pas récupérable pour le moment, empruntez le passage à droite de la porte verrouillée. Attention aux esprits, puis après avoir tourné à droite une première fois, il y a un petit renfoncement encore sur la droite où se trouve un coffre qui détient la **Perle Errante** n°57. Poursuivez tout droit et avant de vous faire poursuivre par une main géante, récupérez le Cristal dans le renfoncement de droite au bout du couloir. Dirigez-vous vers les escaliers à gauche de la pièce puis allez couper la corde qui retient le tonneau en l'air. Montez maintenant sur celui-ci et avancez en sens inverse de manière à le faire rouler vers les crochets dorés. Récupérez au-dessus de vous une Statue de singe, puis retournez sur la plate-forme où vous avez fait tomber le tonneau pour vous diriger maintenant vers le centre de la pièce, tout en évitant les doigts de la main géante. Empruntez maintenant la montée qui contourne la pièce pour arriver finalement dans celle de l'autre tonneau. Rabaissez ensuite le niveau d'eau en dessinant une lune dans le ciel, puis revenez en arrière pour rejoindre à nouveau la salle de la main géante en sautant sur le tonneau. Le niveau d'eau étant descendu, vous pouvez maintenant aller récupérer la clé dans la salle du canon. Après avoir déverrouillé la porte et désenvoûté la suivante, vous atteignez une autre salle de coffres. Celui du milieu contient le Maillet porte-bonheur, trois autres sont piégés, un contient un Service laqué et le dernier détient la **Perle Errante** n°58. En ressortant du navire, vous serez poursuivi par le Dragon des mers et il faut vous dépêcher d'atteindre le rivage. Retour maintenant dans le Quartier Noble de la Cité de Seian, à l'entrée du Palais Impérial, au niveau d'où émane cette fumée verte, à droite des

gardes.

Palais Impérial

Grâce au Maillet porte-bonheur, vous êtes devenu minuscule et avez pu pénétrer à l'intérieur du palais. Issun est plus grand que vous ! Après avoir essayé votre pinceau en reliant Issun au coffre enchaîné, vous trouvez un point de sauvegarde sur la gauche. La porte de gauche étant cadenassée, passez à droite sous l'araignée sentinelle. De la pierre où se déclenche la séquence montrant la jeune fille prisonnière, vous pouvez observer un coffre qu'il faudra ouvrir en y envoyant Issun. Vous obtenez une Amulette divine puis peu après, une Amulette du voyageur dans le coffre suivant. Battez la roue aux éclairs en les lui ôtant à l'aide de Vent Glorieux puis passez sur le torii d'or. Vous atteignez une pièce avec d'une part une fissure dans le mur d'en face qui vous permettra d'atteindre un coffre contenant un Charme d'exorcisme, et d'autre part un renfoncement un peu plus en hauteur dans le mur de droite lorsque vous êtes entré. C'est là que se trouve la clé qui ouvrira la porte verrouillée vue précédemment, mais elle est trop haute même avec la technique Aigle Sacré. Sautez alors sur le pied du balayeur le plus proche et il vous permettra d'atteindre le renfoncement. Derrière la fissure se trouvent un coffre contenant une Pêche d'or. Retournez maintenant au niveau de la porte verrouillée avec la clé dans votre gueule. Faites donc exploser une bombe au niveau de la fissure dans le sol et sautez à l'intérieur. Utilisez l'araignée plate-forme de droite pour atteindre un trèfle, puis celle se trouvant plus au fond à gauche, en haut des champignons, pour trouver un second trèfle ainsi qu'un coffre à ouvrir avec Issun, vous donnant un Saké du poing de fer. Regardez ensuite sur le côté et vous verrez une araignée se déplaçant latéralement, vous permettant d'atteindre un troisième trèfle. Enfin, faites exploser le mur tout en bas de la grotte pour vous retrouver dans une pièce où une grosse gourde est accrochée et dont la sortie sera bloquée par une araignée sentinelle. Coupez la corde retenant la gourde puis pénétrez à l'intérieur de celle-ci. Utilisez Vent Glorieux pour ressortir en dessinant une spirale et vous aurez 4 étoiles à rajouter à une nouvelle constellation. Vous apprenez ainsi Brume Occulte et vous l'utilisez sur l'araignée sentinelle pour pouvoir passer la porte. Un combat va avoir lieu derrière celle-ci, où vous devrez justement user de votre nouvelle capacité pour venir à bout de l'ennemi. Rejoignez la salle des balayeurs pour aller au bout de la pièce à gauche, vers la fumée verte, en utilisant Brume Occulte afin de passer les balais et les pieds sans problème. Dans cette salle, ouvrez le coffre à l'aide d'Issun après le passage sous le torii doré et il vous faut maintenant utiliser Flot Majestueux sur le premier bambou pour l'incliner et pouvoir le franchir. Faites en sorte d'incliner le second de manière à ce que son extrémité se soulève, vous permettant de sauter sur le troisième bambou et ainsi monter encore plus haut avec l'araignée plate-forme. Après avoir vu l'empereur dans un piteux état, rejoignez les poutres au plafond en utilisant les araignées plate-forme. D'autres araignées tenteront de vous faire tomber des poutres, mais avec Brume Occulte vous n'aurez pas de mal à les éviter. Les 6 coffres restant sont à trouver sur ces poutres (faites un double-saut en diagonale vers la droite suivi d'une charge avec carré pour atteindre la poutre dont l'accès normal est obstrué par une toile d'araignée en bas de la carte), puis rendez-vous au bout de la poutre menant au tourbillon verdâtre. Vous voici dans le corps de l'empereur. Allez donc au bout du canal pour sauvegarder puis continuez tout droit. Vous atteignez enfin le repère du boss Ekibyo. Utilisez Brume Occulte juste avant que l'ennemi ne fonce sur vous à grande vitesse, c'est-à-dire au moment où il va dégainer son épée après avoir tremblé et s'être rapidement déplacé sur le côté. Vous aurez tout le temps de passer derrière lui pour lui asséner un coup dans le dos une fois son attaque terminée. Là, ne le frappez pas lui, mais ruez-vous plutôt sur son épée pour la frapper. Il a aussi une seconde attaque où ses épées flottent en l'air avant de vous foncer dessus. Utilisez donc Lame Lumière sur l'épée bleue et vous aurez ensuite un moment pour l'attaquer. Suite au combat, vous recevez le rosaire Perles Exorcisantes. Vous dirigez l'empereur et allez rejoindre Kaguya dans sa cellule. Après avoir sauvegardé, vous vous retrouvez face à l'empereur qui s'avère être un collectionneur de crocs de démons. Si vous avez assez de crocs, échangez-les contre "Pot de brume", qui vous donnera une nouvelle capacité lorsque vous utiliserez Brume Occulte. En effet, vous pourrez vous téléporter entre des points de sauvegarde spécifiques (ceux dont les miroirs portent un symbole rouge), grâce à la technique Rêve de Brume.
Récupérez la Statue de coq dans le coffre à droite puis sortez de la pièce. Repérez à droite la poignée d'un coffre détenant la **Perle Errante** n°59, une autre poignée un peu plus en avant qui vous donnera des Cornes de taureau, puis une autre un peu plus à gauche grâce à laquelle vous recevrez un Service laqué. Sur la droite, déterrez également un Cristal ainsi qu'une Perle.

Cité de Seian - Quartier Noble (2)

En retournant dans le Quartier noble, vous rencontrez Kaguya qui va finalement se rendre à l'Auberge de Sasabe. Avant de la rejoindre là-bas, vous pouvez vous occuper de récupérer les nombreux trésors restants dans les environs,

maintenant accessibles, puis également accomplir les nombreuses quêtes annexes évoquées plus haut dans cette soluce. Ainsi, dirigez-vous au nord pour rentrer dans le Palais de Himiko. Un coup de Brume Occulte sur les gardes qui refusent de vous faire entrer aura raison d'eux, et vous pouvez ainsi vous diriger à l'intérieur du bâtiment de gauche pour y trouver un Cristal et une Amulette divine. En sortant du bâtiment, sautez sur la gauche pour vous retrouver dans un couloir en bas et y trouver la **Perle Errante** n°54. Entrez ensuite dans le palais au centre, puis récupérez la **Perle Errante** n°55 en contournant la pièce où se trouve la servante de Himiko. Inutile de monter à l'étage pour l'instant tant que vous n'êtes pas allé à l'Auberge de Sasabe pour obtenir la Tablette de feu. Ressortez donc du bâtiment central pour le contourner et y trouver derrière un Os Divin. Enfin, allez jeter un oeil au bâtiment de droite, et vous y trouverez une Perle, des Cornes de taureau, ainsi qu'un parchemin sur les terres du Nord. Avant de rejoindre les deux gardes pour sortir de la cour du palais, allez donc déterrer la Statue de mouton se trouvant dans le coin supérieur gauche de celle-ci. Continuez à visiter le Quartier Noble pour dégoter les quelques trésors restants visibles ou à déterrer, en sachant que la **Perle Errante** n°53 se trouve dans l'eau à gauche du grand pont lorsque vous vous dirigez vers le Quartier Populaire (par rapport à la carte, au nord-est du bassin pour être plus précis).

Cité de Seian - Quartier Populaire (2)

Tout comme vous l'avez fait dans le Quartier Noble, accomplissez les nombreuses quêtes annexes si vous le souhaitez, comme par exemple celle vous permettant d'obtenir l'Enfer Sacré (très pratique), citée plus haut. Allez donc faire sauter une bombe dans le bâtiment le plus au sud-ouest de la carte pour y trouver de nombreux trésors ainsi qu'un **Fragment Solaire** à la fin du parcours. Après avoir exploré le Quartier Populaire à votre guise et trouvé les quelques trésors restants, vous pouvez aller à l'Auberge de Sasabe en utilisant la Source de sirène située au nord-est du Quartier Noble. Vous devrez passer par la Campagne de Takamiya pour rejoindre l'auberge, et sachez qu'il reste une **Perle Errante** à trouver là-bas avec les Griffes d'Acier, à droite de là où se trouve Bingo, vers l'entrée de Sekisho. Vous trouverez un Cristal, une Amulette divine et donc la **Perle Errante** n°26.

Auberge de Sasabe (2)

Allez à droite de l'auberge, là où le moineau voulait se sacrifier en se cramant la tête (lol !) puis empruntez les escaliers de gauche pour rejoindre la place en hauteur où vous aviez affronté le Guerrier Canin. Vous y trouvez Kaguya accompagnée de Grand-père Bambou. Il s'en suivra ensuite un jeu de piste avec les cubes dont vous êtes maintenant habitué. Toutefois, celui-ci sera un peu plus corsé, le but étant toujours d'amener votre ami tout en bas puis de creuser là où il l'indique. Bon courage ! Maintenant que vous avez obtenu la Tablette de feu, vous pouvez vous rendre au Palais de Himiko.

Cité de Seian - Quartier Noble (3)

À la porte du palais, évitez les gardes avec Brume Occulte, puis une fois dans le bâtiment central, montez à l'étage. Vous trouvez le parchemin "Les talismans sacrés", puis équipez Amaterasu de la Tablette de feu afin qu'elle puisse se déplacer dans la lave. Allez rejoindre ensuite Himiko, après avoir sauvegardé à proximité, puis parlez-lui jusqu'à ce qu'elle vous donne la clé de Kanmon. Votre prochaine destination sera le Nord de Ryoshima, dont l'entrée se situe à l'ouest des portes de Seian, lorsque vous vous trouvez sur la Péninsule de Ryoshima. Notez qu'à l'entrée du Nord de Ryoshima se trouve une maison démoniaque qui, une fois détruite, donnera une Source de sirène.

Nord de Ryoshima

Dès votre arrivée sur les lieux, vous rencontrez à nouveau Ushikawa puis serez ensuite attaqué par une roue au long nez que vous battrez en utilisant Brume Occulte puis Lame Lumière lorsque celle-ci sera étourdie par vos combos. Déterrez la **Perle Errante** n°60 sur la gauche, là où le terrain forme quasiment un isthme avec l'autre d'en face, puis un Cristal sur la droite (Clair de Lune et hop ! Tout est plus simple !). Sauvegardez avant le pont, puis si vous le désirez, avant d'emprunter celui-ci, allez faire un tour à gauche pour dégoter quelques trésors, comme ce Cristal que vous déterrez sur la gauche, près des rochers non loin des renards, puis les Encensoir, Bâton d'encre infinie et Charme d'exorcisme que vous trouverez dans la mer, autour du restaurant Umineko sur la plage plus au nord. C'est dans ce même endroit que vous apprendrez bientôt la "Tornade Impétueuse" (voir quêtes annexes, plus bas). Revenez plutôt au niveau du pont et placez-vous sur sa gauche avant de le traverser. Dans l'eau, vous apercevez deux coffres, puis faites de même à droite du pont pour en trouver un autre. Faites vos emplettes avec le marchand à droite après le pont, puis

trouvez un Charme de conjuration encore plus à droite, mais dans un coffre au fond de l'eau. Rendez-vous maintenant plus au nord, vers la plage, pour y rencontrer Urashima aux prises avec trois garnements. Donnez-lui un coup pour discuter avec lui. Avant d'aller voir sur la jetée dont il vous parle, occupez-vous des quatre trésors sous l'eau tout autour de la plage, puis des Cornes de taureau à déterrer presque à l'extrémité de la plage, à gauche de la hutte. Ensuite, montez sur la petite falaise à droite de la jetée pour déterrer tout en haut la **Perle Errante** n°61. Enfin, sautez sur la droite pour trouver une dalle dont vous devrez déterrer l'entrée. Outre les Statue de cochon et Pêche d'or, vous y trouverez la **Perle Errante** n°63, ainsi que trois trèfles à déterrer et autres sphères de bonheur à obtenir. Allez au bout de la jetée, de nuit pour y attendre la venue de Shachimaru, une fois après avoir fait apparaître le petit matin avec Soleil Divin. Montez sur son dos et sachez qu'il faut vous rendre sur l'île la plus à droite sur votre carte, là où se trouve la Tour du chat abandonné (ayez en stock quelques sacs à aliment contenant du poisson). Mais vous pouvez visiter les autres petites îles pour y remplir des quêtes annexes et déterrer certains trésors. Vous déterrerez d'ailleurs la **Perle Errante** n°62 sur l'île la plus à l'ouest. Vous pouvez d'ailleurs y faire la quête optionnelle de la pêche pour ensuite amener le Marlin au restaurant Umineko et ainsi acquérir "Tornade Impétueuse" qui vous sera utile, quoique pas forcément nécessaire, avant de rejoindre la Tour du chat. Notez que vous pourrez obtenir la **Perle Errante** n°64 en utilisant la technique Rêve de Brume, si vous avez toutefois échangé le Pot de Brume contre 80 crocs de démon auprès de l'empereur. Vous pourrez ainsi vous téléporter vers un point de sauvegarde en choisissant celui du Rocher du Nord de Ryoshima.

Quêtes annexes :

- La flèche de Yoichi (à faire avant Kamui) :
Vous rencontrez une nouvelle fois l'archer Yoichi sur la petite falaise en hauteur, à droite du ponton où vous aviez rencontré la baleine Shachimaru la première fois. Lorsqu'il tire, utilisez Flot Majestueux en traçant un trait de l'eau sur la flèche, ce qui aura pour effet de faire mûrir le fruit qu'il visait. Il ne vous reste plus qu'à aller en direction de l'Arbre Gardien couper le fruit avec Lame Lumière et récolter 30 sphères de bonheur.

- Obtenir Lame Lumière 2 :
Lorsque vous vous trouvez sur le dos de Shachimaru et que vous observez la carte des îles, sans compter l'îlot plus proche de l'Arbre Gardien, cela nous fait 7 îles à explorer. Vous aurez la possibilité d'acquérir Lame Lumière 2 dans une grotte souterraine après avoir ouvert le passage. Celle-ci se trouve sur la quatrième île en partant de la droite, et une fois dans la grotte, vous vous trouverez face à un bassin dans lequel il faudra jeter en tout 60 000 ryos pour pouvoir obtenir ce nouveau pouvoir.

- Obtenir Bombe Flamboyante 2 :
De la même façon que pour Lame Lumière 2, rejoignez la troisième île en partant de la droite et faites sauter une bombe pour découvrir une grotte souterraine. Cette fois, il vous faudra jeter dans le bassin 120 000 ryos pour obtenir Bombe Flamboyante 2.

- La pêche :
Sur l'île la plus à gauche, si vous avez en votre possession la canne à pêche Shibimaru disponible chez le marchand, vous pourrez aller aider le pêcheur. Comme d'habitude, vos prises vous rapportent de l'argent auprès des marchands. Pêcher le Marlin vous permettra de réaliser la quête annexe suivante.

- Obtenir Tornade Impétueuse :
En effet, lorsque vous aurez attrapé le Marlin, apportez celui-ci au cuisinier du restaurant Umineko. Lorsque votre tour d'utiliser le pinceau viendra, faites donc le symbole que vous voyez à gauche de la pièce (trois traits parallèles) et vous obtiendrez alors le pouvoir Tornade Impétueuse.

- La boîte à trésor d'Urashima :
Lorsque vous serez revenu de l'intérieur du Dragon, retournez dans la pièce du palais qui vous a permis d'entrer dans la bouche de l'animal. Purifiez le centre de la salle avec Floraison et vous obtiendrez une Boîte à trésor. Allez maintenant remettre celle-ci à Urashima, qui se trouve dans sa maison, non loin de là où vous le trouvez d'habitude sur la plage. Outre les sphères de bonheur, vous obtenez la **Perle Errante** n°66.

- Vaincre l'araignée géante et les 10 portes démoniaques :

Comme vous l'aviez fait sur la Péninsule de Ryoshima, vous aurez à mener des combats bonus contre une araignée géante dans un premier temps, et en revenant ensuite dans la grotte, 10 maisons démoniaques à faire disparaître dans un deuxième temps. Vous trouverez cette grotte secrète sur la cinquième île en partant de la droite. Attention toutefois, soyez bien équipé avant d'aller au combat, car vos ennemis seront bien plus puissants et plus résistants qu'à la normale. Vous obtiendrez d'une part un **Fragment Solaire** et d'autre part la **Perle Errante** n°65.

Tour du chat abandonné

Vous êtes attaqués par un Esprit faucheur, dont vous vous débarrassez facilement si vous avez acquis Tornade Impétueuse. Ouvrez donc le coffre à proximité pour trouver le parchemin " La marque de Kabegami". Lisez ce dernier puis agrippez-vous ensuite au mur comme indiqué, une fois que vous avez fait le tour du bâtiment pour ne rien oublier (trèfles et chats à nourrir). Grimpez jusqu'au sommet de la tour, en prenant soin de récupérer les contenus de chaque coffre que vous trouverez en grimpant. Vous récupérez ainsi la **Perle Errante** n°67. Notez la présence d'une Source de sirène, puis rejoignez les hauteurs en montant les escaliers. Donnez donc à manger à ce petit chat abandonné, puis complétez la nouvelle constellation en y ajoutant les quatre étoiles manquantes. Vous obtenez le pouvoir de la Danse du Chat. Tracez ensuite une ligne qui part de la statue de chat vers le mur pour faire apparaître des empreintes de Kabegami, ce qui vous permet de grimper au mur comme vous l'avez fait précédemment. N'oubliez pas que maintenant vous pouvez récupérer quelques trésors jusqu'à maintenant inaccessibles dans les contrées que vous avez visitées et où vous aviez pu rencontrer des statues de chats similaires (néanmoins, sachez que vous ne trouverez ni **Perle Errante** ni **Fragment Solaire**, sauf dans le Quartier Noble de la tour ouest de la Cité de Seian, mais cela ne sera qu'après l'île Oni). Une fois en haut de ce mur, allez récupérer le **Fragment Solaire** se trouvant derrière la gigantesque statue de chat. De retour au pied de la tour, contournez cette dernière pour apercevoir deux autres statues de chats. Utilisez votre pouvoir sur celle se trouvant contre une première petite tourelle pour trouver la **Perle Errante** n°69, puis faites de même avec l'autre tourelle à proximité pour récupérer un Cristal. Remontez ensuite au sommet de la tour sans vous arrêter cette fois, puis apparaîtra le coffre détenant la **Perle Errante** n°68. Retournez ensuite au Nord de Ryoshima.

Nord de Ryoshima (2)

En route maintenant pour le plateau ouest du Nord de Ryoshima, en utilisant la statue de chat qui se trouve juste en face de là où vous aviez trouvé la **Perle Errante** n°60 à votre arrivée, au niveau de l'isthme. Arrivé en hauteur, vous êtes attaqué par un Cyclope bleu sur lequel Brume Occulte s'avère très efficace. Vous rencontrez ensuite un guetteur qui vous parle de la galaxie tourbillon. Faites donc tomber la nuit puis reparlez-lui. Faites un point dans le ciel pour dessiner une étoile, et la fameuse galaxie tourbillon apparaîtra. Rendez-vous maintenant au bout du plateau, le plus au nord, pour aller y observer de plus près le tourbillon d'étoiles. Avec Vent Glorieux, dessinez des spirales sur la galaxie afin de la faire tournoyer jusqu'à l'ouverture du tourbillon dans la mer. Allez maintenant à l'intérieur de celui-ci avec Shachimaru. Vous voici maintenant dans le Palais du Dragon.

Palais du Dragon

Sauvegardez après avoir obtenu une Bille de libellule, puis un Os Sacré et une Perle sur la gauche. Une fois que les gardes vous ont ouvert l'accès, ne montez pas tout de suite l'escalier central, mais allez plutôt derrière y faire sauter une bombe. Vous y trouverez la **Perle Errante** n°70 puis deux autres coffres, ainsi que quelques sphères de bonheur à récupérer. Montez ensuite les escaliers et vous trouverez à gauche Mamie Tortue la marchande, qui n'aura toutefois rien d'exceptionnel à vous vendre ; donc prenez plutôt l'ascenseur central. Vous voici maintenant en face de la reine Otohime, avec qui vous parlez jusqu'à ce qu'elle vous remette le Charme de coquillage. Vous pouvez maintenant aller à droite au rez-de-chaussée si vous voulez accomplir la quête annexe citée plus bas, mais pour récupérer également la **Perle Errante** n°71 qui se trouve dans le coffre situé sur le plus haut des piliers. Pour atteindre ce dernier, réparez le troisième pilier avec Renaissance. Empruntez ensuite le couloir de gauche pour rejoindre l'intérieur du Dragon après avoir récupéré quelques trésors comme notamment la **Perle Errante** n°72 dans un coquillage en hauteur.

Quêtes annexes :

- Retournez voir Otohime après la victoire sur l'île Oni :
En effet, si vous retournez voir la reine dans le Palais du Dragon après être sorti victorieux de l'île Oni, celle-ci vous remettra la **Perle Errante** n°73.

- Obtenir l'Appel de Sirène :
Dans la pièce située à droite du palais, creusez un trou au centre et la femme vous proposera de l'aider à trouver une source. Il s'en suivra un jeu de piste que vous connaissez bien maintenant, assez différent des autres toutefois, car vous devrez remonter jusqu'en haut (plutôt par la droite), puis redescendre avec la femme (plutôt par la gauche). Vous obtenez finalement l'Appel de Sirène, un pouvoir bien pratique qui vous permet d'actionner une Source de sirène sans avoir besoin d'une Pièce de sirène.

A l'intérieur du Dragon

Avancez en récoltant la bonne douzaine de trésors (quelques coquillages sont à déterrer, puis repérez les endroits où faire jaillir des geysers pour vous déplacer en hauteur), puis éliminez vos ennemis jusqu'à trouver une clé proche du point de sauvegarde, mais tout en bas. Remontez avec celle-ci entre vos crocs et ouvrez donc la porte verrouillée. Après avoir observé la boule de verre solidement maintenue, allez dans la pièce de droite. Montez sur la plate-forme la plus proche et observez cette boule en hauteur qui crache ce liquide rouge. En lui renvoyant ce liquide rouge à l'aide de Flot Majestueux trois fois de suite, vous la détruirez et le niveau de ce liquide va monter dans la pièce. Vous ne pouvez plus marcher, donc utilisez Nénuphar puis déplacez-vous avec Vent Glorieux, comme lorsque vous faisiez le taxi à Seian lors d'une quête annexe. Rejoignez la pièce de la boule de verre, puis envoyez également de ce liquide rouge dessus jusqu'à la libérer. Et vous voici finalement en possession de l'Orbe du Dragon. Vous êtes ensuite attaqué par des renards qui vous voleront toute votre encre, ce qui vous empêchera de vous servir de vos pouvoirs. Toutefois, si vous avez des Bâtons d'encre infinie en stock, vous pourrez en venir à bout facilement. Recevez ensuite l'Appeau du Renard. Fichez le camp en vitesse avant la fin du temps imparti, puis après la séquence avec Wadatsumi et la suivante avec Tsuzurao, allez de ce pas ramener l'Orbe du Dragon à la reine Otohime.

Après la nouvelle séquence, rejoignez la Péninsule de Ryoshima pour vous rendre aussitôt à la Cité de Seian, mais l'entrée principale sera infranchissable. C'est là que le temple bouddhique Ankoku situé plus à l'Est trouve son utilité, car il faudra passer par là et vous faire guider par l'esprit de Tsuzurao qui vous indiquera un passage secret menant tout droit à la Cité de Seian, au palais de Himiko que vous devez rejoindre. Il est conseillé de sauvegarder avant d'arriver dans la salle du trône, car vous allez devoir mener un combat contre une Tsuzurao possédée par l'esprit de Kyubi. Brume Occulte vous facilitera la tâche pour en venir à bout, et sachez que vous pouvez lui renvoyer ses épées avec Lame Lumière. Employez également cette même attaque pendant le court instant où Tsuzurao perd sa couleur. Après le combat, filez droit au cap du guetteur, au Nord de Ryoshima, là où vous aviez révélé le passage vers le Palais du Dragon au fond de l'eau. Dépêchez-vous tout de même, vous devez arriver avant la tombée de la nuit, sous peine de recommencer. Otohime se transforme en dragon et vous n'avez plus qu'à suivre le chemin pour atteindre l'île Oni.

Ile Oni

Créez un geyser de lave une fois arrivé au bout du dragon en étant équipé de la Tablette de feu en tant que talisman. Après le torii d'or, sautez dans la lave puis rejoignez la plate-forme la plus proche. Vous trouverez une Perle en nageant à gauche, puis en allant sur le côté droit vous pourrez récupérer une Pêche d'or, ces deux trésors étant accessibles à l'aide des fleurs Konohana. Observez maintenant les bulles de lave qui s'échappent face au mur Nord et utilisez celles-ci pour monter en créant un geyser. Une fois en hauteur, vous pourrez trouver deux nouveaux trésors, un de chaque côté en contournant les murs latéraux vers le sud, puis rendez-vous à la porte au Nord. Vous êtes alors attaqué par deux Onis, un des flammes et un des neiges, que vous battez en utilisant Brume Occulte et en les frappant par derrière ou sur les côtés. Lorsqu'ils sont étourdis, un coup de Lame Lumière détruira leur masque. Si vous vous retrouvez glacé, utilisez Lame Lumière sur vous-même. Une fois la porte principale passée, vous trouvez un point de sauvegarde ainsi qu'un marchand. Profitez-en d'ailleurs si vous n'avez toujours pas acheté l'épée Sept Châtiments et le bouclier Jugement Éternel. Ne pouvant aller à droite ni même tout droit, empruntez le passage de gauche. Après avoir éliminé les deux roues faucheuses, emparez-vous de la clé pour aller ouvrir le verrou à droite de l'entrée. Vous descendez d'un étage puis faites face à un parchemin qui une fois activé, va tenter d'arriver avant vous à la porte d'en face. Comme l'indique la pancarte, ruez-vous à l'aide de la touche carré pour arriver avant lui, et il faudra faire de même ensuite, mais cette fois-ci en sautant sur des plates-formes pour rejoindre la sortie à gauche de la pièce. Trouvez un coffre sous l'escalier, puis montez. Grimpez la paroi à l'aide la statue de chat et vous arrivez finalement encore une fois devant le parchemin. Cette fois, courez tout droit vers la porte en hauteur au bout du couloir. Dans le parcours suivant, utilisez le double saut pour gagner du temps, puis viendra une nouvelle course. Passez entre les roues dentées en faisant attention au tournant (placez bien la caméra avec le stick droit) et montez les grandes marches avec le double

saut. Dans ce duel, il s'agira d'un combat contre trois Gardiens sans tête... Bon, il nous a assez pompé l'air ce "papier toilette", comme l'a si bien dit Issun ! Si vous le souhaitez, utilisez d'entrée un Charme de conjuration et l'affaire sera pliée. Vous voilà devant une salle de lasers où il vous faut atteindre le bout de la pièce sans vous faire toucher bien sûr. Faites attention aux piques qui sortent du sol si vous tentez d'ouvrir les 2 coffres sur les côtés. Passez le torii d'or, puis battez le Cyclope bleu à l'aide de quelques bombes bien placées et de Brume Occulte. Vous atteignez un nouveau point de sauvegarde et ensuite... Incroyable ! Il est encore là ! Il n'a pas l'air de bien comprendre qui est le plus fort ici ce Tobimaru... Allez simplement le plus vite possible au bout du couloir pour y faire sauter une bombe et récupérer sur le toit une clé à l'aide de la statue de chat sur la droite. Revenez au point de sauvegarde pour ouvrir le verrou et continuer tout droit, ouvrir le coffre à mi-chemin en prenant garde aux pieux au sol, puis aller au bout du couloir. Rajoutez donc une flèche à l'arc en utilisant Renaissance et vous aurez une constellation à compléter de 4 étoiles. Vous apprenez Eclair Souverain. Testez votre pouvoir sur le paratonnerre d'à côté pour ouvrir la porte, puis sur le second pour activer le mécanisme rotatif de la plate-forme. Tâchez de trouver le bon timing pour arriver de l'autre côté, mais sachez que dans le pire des cas, vous avez Brume Occulte. Passé le torii d'or, utilisez Eclair Souverain sur le coffre pour trouver un Charme de purification. Faites sauter une bombe et vous voici dans une pièce ronde avec une clé de foudre à aller chercher dans le renfoncement situé derrière la toile. Poursuivez ensuite dans le couloir pour atteindre une porte à ouvrir avec votre nouveau pouvoir et cette clé. Essayez cette dernière lors du combat qui va suivre si vous le souhaitez.

Vous avez ensuite un labyrinthe à franchir, dans lequel ne se trouvent pas moins de 11 coffres à dénicher. Sachez que vous devez rejoindre le bas gauche du labyrinthe lorsque vous regardez la carte. La sortie est indiquée par une fissure dans un mur. Faites sauter ce dernier puis poursuivez pour rejoindre une pièce que vous avez déjà visitée et ouvrir en sortant la porte de droite avec les éclairs. Vous obtenez une Perle et rendez-vous maintenant devant la porte centrale au niveau du point de sauvegarde à l'entrée pour insérer la clé dans sa serrure. Ouvrez les coffres à l'aide de celle-ci puis poursuivez.
Lancez ensuite la foudre vers l'épée de la statue. Rejoignez l'escalier ainsi dévoilé sans oublier de récupérer le contenu des coffres. Dans cette nouvelle salle, vous devrez toucher les 4 yeux d'un seul trait de Lame Lumière, puis tout de suite après, un cinquième situé sur le mur de droite, pour faire redescendre la lave et ouvrir l'accès. Bon courage pour tracer ce grand trait dans l'axe des 4 yeux. La partie qui va suivre sera un petit parcours de plates-formes en vue 2D, pas trop compliqué vu qu'il n'y a qu'un seul parcours à suivre et que vous possédez la technique du double saut ainsi que Brume Occulte. Allez d'abord récupérer la clé en haut à gauche en ayant fait principalement attention à la plate-forme rotative à pics, que vous évitez en dessinant des empreintes grâce à la statue de chat, qui vous permettront de rejoindre la plate-forme de gauche. Il y a deux passages secrets lorsque vous atteignez la clé (coupez les pieux avec Lame Lumière pour atteindre cette dernière), un en hauteur partant vers la gauche et un encore plus haut, où vous utiliserez les fleurs Konohana pour vous hisser en haut. Vous trouverez un coffre au bout de chaque passage secret. Faites attention aux trappes piégées qui vous ramènent en bas, notamment à la deuxième de celui de gauche, où il vous faudra trouver le bon moment pour déclencher votre saut pour éviter les pics quasiment à hauteur de votre tête. Les deux trésors à débusquer sont simplement une Perle et un Charme de purification. Rejoignez la serrure que vous aviez croisée en allant chercher la clé, puis montez tout en haut, en prenant garde aux pics sortant du sol et en sautant au bon moment dans les ouvertures des plates-formes tournantes rondes. Vous atteignez ensuite un nouveau point de sauvegarde. Allez chercher la clé de foudre dans l'alcôve surélevée dans la partie gauche de la pièce (par rapport à la carte), puis ouvrez le coffre situé également dans un renfoncement, juste à gauche de ce laser, dont vous pouvez vous débarrasser avec la foudre. Vous obtenez la Carte de l'île Oni. Montez ensuite les escaliers puis suivez le parcours sur les plates-formes réactives à la clé de foudre, sans oublier le coffre sur votre gauche pendant votre progression, qui contient un Charme de protection. La clé à récupérer se trouve juste en dessous de vous, et il vous suffit juste de lâcher la clé de foudre de votre gueule pour tomber au bon endroit. Faites exploser le mur d'à côté, dont la fissure est grossièrement cachée par une toile, puis poursuivez jusqu'au verrou à ouvrir. Montez les escaliers et... Encore lui... il ne comprend pas...Pour cette course que vous allez bien sûr remporter, vous aurez besoin d'aller récupérer la clé de foudre dans la pièce où vous l'aviez trouvée, là où se trouve le point de sauvegarde. Pour y revenir, ouvrez la grille en allumant la seconde torche lorsque vous faites machine arrière. Récupérez les Cornes de taureau au-dessus des escaliers qui mènent à Tobimaru, puis faites cette course contre lui. Utilisez Brume Occulte pour passer l'araignée et faites attention aux pieux qui jaillissent du sol dans le virage. Poursuivez jusqu'au bout du parcours, et une fois celui-ci remporté, revenez sur vos pas récupérer un trésor au-dessus des escaliers, placé de la même manière que le trésor que vous récupérez avant la course. Poursuivez après le combat contre les deux Onis, puis arrivé face à une statue de chat en hauteur, tracez un trait de cette statue vers le bas de façon à pouvoir grimper. Une fois à hauteur de celle-ci, si vous voulez récupérer les contenus des deux coffres de part et d'autre du couloir, vous devrez tracer des traits horizontaux partant de la statue vers ces derniers, de façon à faire apparaître les traces sur le mur et les utiliser. Passez

ensuite l'araignée sentinelle avec Brume Occulte et suite au combat qui va suivre, vous retrouvez Tosenbo. Chargez-le pour faire apparaître ses 5 points faibles et souvenez-vous en bien pour pointer dessus avec le pinceau. Et voici la course finale (la vraie !) contre Tobimaru. Ici, rien de plus simple tant que vous faites au préalable un trou dans le mur d'en face pour dévoiler la fleur Konohana et que vous vous en servez directement dès le départ. Sortez vos mouchoirs car la séquence qui va suivre vous annonce la mort de Tobimaru... snif ! C'était un brave bout de papier finalement... Mais vous allez pouvoir lâcher toute votre colère après avoir sauvegardé un peu plus loin, en allant affronter le démon à neuf queues sur le toit du château, après l'avoir fait apparaître en complétant la constellation de 4 étoiles supplémentaires. Pour battre Kyubi, n'hésitez pas à utiliser Brume Occulte de manière à ralentir ses actions, puis à brûler l'extrémité de ses queues, jusqu'au moment où il lèvera son épée au ciel.
C'est là que vous tracerez un trait allant des éclairs du ciel jusqu'à celle-ci. Dépêchez-vous toutefois d'achever vos dessins rapidement car il a aussi la capacité du pinceau. Mais si vous finissez avant lui, cela l'empêchera d'utiliser cette capacité. Après son électrocution, il va se diviser en neuf personnages que vous pourrez battre avec vos attaques habituelles. Faites-les tomber au sol en leur envoyant de la foudre, ou utilisez un Charme de purification. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne lui reste qu'une seule queue. C'est ensuite que vous pourrez le battre en utilisant vos combos habituels. Soyez tout de même rapide, car même avec Brume Occulte, vous n'aurez pas beaucoup de temps pour le toucher. Après le combat vous recevez l'Epée de Kusanagi.

Après avoir parlé avec Ushikawa, vous pouvez aller accomplir les diverses quêtes annexes évoquées plus haut et qui nécessitaient d'abord votre retour de l'île Oni, ou le fait de posséder Eclair Souverain. Votre prochaine destination sera les Plaines de Shinshu, sur le plateau Est en hauteur.

Plaines de Shinshu (5)

Non loin de là où vous entamez vos courses contre Idaten, plus bas et contre le mur, se trouve une statue de chat que vous pouvez dorénavant utiliser. Une fois sur ce plateau, faites une promenade pour récupérer les quelques trésors en déterrant ou trouvant des coffres tels quels, détruisez les deux dernières maisons démoniaques et rendez-vous au niveau du bâtiment de pierre plus au Sud, pour y foudroyer l'épée se trouvant sur son toit. Cela ouvrira un passage menant tout droit à Kamui.

Kamui

A votre arrivée sur les lieux, vous trouvez un point de sauvegarde sur la gauche et en poursuivant le long du chemin, vous serez attaqué par des Namahage. Ces démons ne sont pas très difficiles à battre, ils sont les équivalents des démons verts et rouges, à la différence que leurs attaques sont plus puissantes et qu'ils sont plus résistants. Pénétrez ensuite dans la cabane enneigée à proximité. Vous allez devoir livrer un combat contre le locataire des lieux. Renvoyez-lui ses épées de glace avec Lame Lumière, et si toutefois vous étiez touché, tranchez le bloc de glace avec la même attaque. Finissez-le à coups de bombes et de combos. Mais le combat ne s'arrête pas là, il s'agissait en fait d'une première manche car votre ennemi va prendre l'apparence d'un loup et récupérer une barre d'énergie toute neuve. Il sera plus rapide qu'auparavant et utiliser Brume Occulte semble être une bonne option, tout en le touchant avec vos bombes. Vous gagnerez d'autant plus facilement si vous avez obtenu la capacité de Bombe Flamboyante 2. C'est suite à ce combat que vous faites tout de même les présentations avec votre adversaire : Okikurumi. Poursuivez, puis dirigez-vous ensuite à droite pour rencontrer à nouveau l'archer Yoichi. Cette fois-ci, c'est la foudre qu'il faudra envoyer sur sa flèche pour finalement faire apparaître l'Arbre Gardien des lieux caché sous le rocher. Utilisez ensuite Floraison sur celui-ci, puis empruntez le chemin de droite pour rejoindre le dojo d'Onigiri-sensei. Mais avant de pénétrer dans le bâtiment, déterrez donc sur la droite la **Perle Errante** n°74 dans le petit parc de droite en face des épées entreposées. Apprenez les techniques qui vous intéressent, bien qu'aucune ne sera indispensable pour progresser correctement par la suite. En sortant, allez à droite après le porche en bois pour trouver un coffre à dégeler, puis allez retrouver Kokari à droite si vous voulez vous lancer dans une petite partie de pêche. Sinon, progressez vers l'extrême Nord de Kamui, en direction de Uepekere, mais vous serez très vite attaqué par un ennemi bien peu commun, que vous devrez assommer dans un premier temps suite à vos coups répétés, puis utilisez ensuite Colère Ardente en traçant une ligne de sa queue enflammée jusqu'à lui. Cela vous permet de frapper l'objet en paille et de lui infliger enfin de réels dégâts. Vous rencontrerez un marchand sur votre route. Détruisez ensuite la porte démoniaque proche de lui pour révéler une Source de sirène et trouver la **Perle Errante** n°77 à déterrer non loin de là, sur le petit rehaussement de terrain près du rocher. Continuez sur la rive gauche, un peu plus loin après la maison de Wariunekuru, pour atteindre une grotte dans laquelle vous trouvez quatre coffres dont un contenant la **Perle Errante** n°75 (pour les plates-formes

plus à distance, utilisez la technique du double saut et de la charge). Peu avant d'atteindre l'entrée de Uepekere, sautez à droite du chemin pour arriver un peu plus bas et trouver un coffre détenant la **Perle Errante** n°76, quasiment à l'entrée de la grotte des combats bonus cités plus bas dans les quêtes annexes (vous trouvez un peu plus haut un trèfle à déterrer avec les Griffes d'Acier).

Quêtes annexes :

- La pêche :
Près du dojo d'Onigiri-sensei, vous pouvez à nouveau vous adonner à la pêche pour ensuite revendre vos prises, comme d'habitude.

- Obtenir Bombe Flamboyante 3 :
Rendez-vous à hauteur de l'Arbre Gardien, en empruntant la fleur Konohana située à gauche de l'arbre, pour aller trouver non loin de là une grotte souterraine à ouvrir grâce à Bombe Flamboyante 2. Vous devrez jeter dans le bassin pas moins de 300 000 ryos, pour obtenir au final Bombe Flamboyante 3. N'oubliez pas de retourner voir l'artificier des Plaines de Shinshu pour lui montrer vos nouveaux talents.

- Tosenbo le Grand :
Ce mur parlant face auquel vous devez désigner ses points faibles pour le détruire, se trouvera dans une grotte souterraine dont l'ouverture est possible avec Griffes d'Acier, sur la petite plate-forme de glace, située le plus au sud sur le lac à l'ouest de l'Arbre Gardien. Ce ne seront pas moins de huit points faibles sur lesquels vous devrez pointer avec le pinceau, après avoir frappé Tosenbo pour qu'il les fasse apparaître. Vous risquez de passer là le moment le plus horrible du jeu. Non seulement il faut se souvenir des emplacements des 8 points, mais en plus, de l'ordre dans lequel ils apparaissent ! Si jamais vous possédez un moyen de filmer l'écran, cela vous sera d'une grande aide. Autrement, utilisez des feuilles de papier-calque sur l'écran. Enfin à chacun sa méthode, mais vous obtenez en réussissant la **Perle Errante** n°78, de la Poudre d'or et une Montre en argent, en plus des sphères de bonheur.
Bon courage !

- Vaincre l'araignée géante et les 10 maisons démoniaques :
Ces combats bonus consistent à vaincre dans un premier temps l'araignée géante, puis de revenir ensuite dans la grotte pour détruire 10 maisons démoniaques d'affilée. Cette grotte se trouve au nord de Kamui, lorsque vous empruntez le chemin de gauche, montant vers Uepekere. Sautez à droite du chemin, arrivé peu avant l'entrée du prochain village, pour vous trouver face à un mur à faire exploser. C'est l'entrée de la grotte en question. Comme d'habitude dans ce genre de combats bonus, vos ennemis seront bien plus forts et plus résistants. Un bon conseil : faites le plein chez le marchand avant d'aller vous y frotter, car cela sera très long étant donné qu'il faut battre les 10 maisons d'une traite, et que les ennemis seront vraiment puissants. Vous recevez un **Fragment Solaire** et la **Perle Errante** n°79 après avoir nettoyé toute trace du mal.

- Le Pacte de Wariunekuru :
La maison dans laquelle il faut vous rendre pour obtenir cet avis de recherche se situe juste à côté de la source de sirène. Les ennemis à abattre se trouvent tous dans ce village, une fois la nuit tombée. Vous trouverez un premier démon parmi les parchemins flottant autour de la plate-forme de glace qui vous donne accès à la quête annexe concernant Tosenbo. Un second démon se trouvera non loin du marchand, quant au troisième, il sera tout près de la maison de Wariunekuru. Vous trouverez un quatrième démon aux portes de Yoshipetai, puis le dernier sera au nord du village, au bout du lac de glace. Lorsque vous retournez voir Wariunekuru à la suite des combats, il vous remettra de la Poudre d'or.

Uepekere

Un point de sauvegarde se trouve à gauche, tandis que vous déterrez un coffre contenant un Pompon de Jade sur la droite, juste à côté de la maisonnette. La **Perle Errante** n°80 quant à elle, est à déterrer en haut des escaliers de gauche, puis un trèfle se trouve juste après le petit pont. Continuez à explorer les environs, puis montez les escaliers au nord. Avant de prendre la deuxième série d'escaliers qui part sur la gauche, prenez le chemin de droite qui va légèrement descendre et vous amener face à une maisonnette sur la gauche, et si vous continuez à longer le mur de droite, vous atteindrez la **Perle Errante** n°81. Revenez puis empruntez la deuxième série d'escaliers qui partait vers la

gauche, puis suivez-en une troisième toujours du même côté. Vous faites face à une autre maison. Déterrez la **Perle Errante** n°82 près des animaux à nourrir, puis contournez la bâtisse pour traverser le petit pont et aller nourrir au bout de celui-ci les béliers puis déterrer un trèfle. De ce petit pont, sautez pour aller trouver au sol un coffre contenant un **Fragment Solaire**. Revenez ensuite au niveau de la maison pour emprunter cette fois le grand pont glacé face à elle qui vous mène vers une troisième maison. Continuez à monter pour faire face à Samaikuru, alors que vous trouverez un coffre à déterrer sur votre gauche près des ours. Vous n'avez ensuite d'autre choix que de faire machine arrière et de retourner vers Kamui. C'est alors que vous êtes arrêté par Kaipoku, puis une discussion avec ce dernier va suivre, vous permettant de pénétrer finalement dans la maison de Kemushiri, là où Samaikuru vous avez empêché d'entrer. Chargez-le lorsqu'il vient vous taper, puis suite à la discussion, avant de rejoindre Ezofuji, pénétrez dans la caverne maintenant accessible, située entre la deuxième série d'escaliers et la troisième. Vous y trouverez la quête annexe évoquée plus en détail ci-dessous, mais également la **Perle Errante** n°83 à déterrer (avec trois autres coffres éparpillés sur la carte) au fond du décor, c'est-à-dire complètement au sud de la carte.

Quête annexe :

- La grosse boule de neige :
Là où vous trouvez la **Perle Errante** n°83 citée juste au-dessus, vous rencontrez Masque de loutre il vous demandera de faire rouler la boule de neige à proximité pour en confectionner une énorme. Passez sur les morceaux de neige au sol, en prenant soin toutefois de ne pas toucher le feu. Lorsque la boule aura atteint une taille suffisante (quasiment la taille de l'image), retournez le voir avec cette dernière et vous recevrez 50 sphères de bonheur.

Kamui (Ezofuji)

Après le point de sauvegarde et le coffre à gauche, faites un tour de la carte en montant par la gauche (profitez-en d'ailleurs pour acquérir Lame Lumière 3, comme évoqué dans la quête annexe ci-après, si vous avez toutefois l'argent nécessaire), puis vous atteignez l'entrée du Temple d'Iriwaku auquel vous accéderez plus tard, et vous pénétrez dans la maison de Tusukuru. Discutez jusqu'à obtenir le Sewapororo, objet nécessaire pour pénétrer dans Yoshipetai. En ressortant de la maison, observez à droite de celle-ci la fleur Konohana qui flotte à votre hauteur, puis utilisez-la pour atteindre un peu plus bas la plate-forme dont le centre n'est pas enneigé. Vous déterrez ainsi deux trèfles et la **Perle Errante** n°86. Utilisez ensuite une nouvelle fleur Konohana à proximité, puis une seconde pour atteindre plus haut un coffre renfermant un **Fragment Solaire**. Continuez ensuite sur ce même plateau pour y trouver au bout la **Perle Errante** n°85 à déterrer à proximité d'un trèfle. Laissez-vous ensuite tomber tout en bas puis poursuivez le parcours toujours en longeant la falaise pour apercevoir une nouvelle fleur Konohana en hauteur. Elle vous permet d'atteindre une plate-forme à gauche où vous récupérez la **Perle Errante** n°84 ainsi qu'un Verre gravé. Sachez qu'il faut avoir acquis la capacité " Rêve de Brume" (en ayant échangé 80 crocs de démon à l'empereur dans la Cité de Seian) pour trouver la **Perle Errante** n°87 en vous téléportant vers un point de sauvegarde situé dans le cercle rocheux légèrement au sud-est de la carte. Le point de sauvegarde le plus proche portant une marque rouge nécessaire à la téléportation est celui de Uepekere. De retour au village de Kamui, prenez enfin la direction de la forêt de Yoshipetai, juste après vous être fait attaquer par un Taureau démon, qui peut être battu avec Brume Occulte en l'attaquant par derrière ou sur les côtés.

Quête annexe :

- Obtenir Lame Lumière 3 :
Lorsque vous vous dirigez vers le nord de la carte en passant par le chemin de gauche, vous pourrez, arrivé au nord-ouest de la carte, sauter à droite du chemin pour atteindre une plate-forme. Détruisez le bloc de fer avec Lame Lumière 2, ce qui vous ouvrira un passage vers une grotte souterraine. Vous devrez à nouveau jeter de l'argent dans le bassin, et cette fois-ci il faudra compter 360 000 ryos, pas moins, pour acquérir cette Lame Lumière ultime.

Yoshipetai

Après avoir rencontré Ushikawa et sauvegardé, vous allez entamer une course contre-la-montre avec Kaipoku pour guide à travers la forêt. Evitez les obstacles du mieux que vous pouvez, en renvoyant leurs projectiles aux arbres maudits avec Lame Lumière et en récupérant scrupuleusement les sabliers afin d'avoir assez de temps pour ouvrir les coffres que vous trouverez en passant. N'oubliez pas que Lame Lumière vous permet aussi de vous libérer d'un éventuel bloc de glace, dans le cas où vous vous feriez toucher par les glaçons et les stalagtites. La course est en trois

parties, et sachez que vous récupérerez la **Perle Errante** n°88 dans le premier coffre que vous trouverez juste après la série d'arbres maudits de la deuxième partie de l'épreuve. Suivez les panneaux à la fin des parcours, en sachant toutefois que la **Perle Errante** n°89 sera dans le coffre que vous déterrerez dans le cul-de-sac situé à la fin de la troisième partie (allez vite la chercher puis revenez prendre la direction du panneau pour sortir). Bonne chance. Vous allez ensuite devoir visiter le petit village de Ponkotan, après vous être approché de la source lumineuse à la souche de l'arbre.

Quête annexe :

- Course Bonus dans Yoshipetai :
Après les événements du Temple d'Iriwaku, vous pouvez revenir à l'entrée de la forêt de Yoshipetai pour faire une course contre Kaipoku qui sera plus difficile, mais qui vous rapportera, outre les sphères de bonheur, la **Perle Errante** n°90.

Ponkotan

Sauvegardez, puis vous devez atteindre la plate-forme en hauteur juste derrière le point de sauvegarde (la première plante à gauche sur la carte), pour y trouver la **Perle Errante** n°91. Pour ce faire, déplacez à la fois Amaterasu et la caméra de manière à apercevoir au-dessus une fleur Konohana et pouvoir l'utiliser. Avancez ensuite jusqu'au grand champignon central et sachez qu'il faut prendre le chemin de droite et vous rendre dans la maison de Miyabi si vous voulez poursuivre sans plus attendre, sans explorer au préalable les environs et récolter d'autres richesses, en vous déplaçant à l'aide des fleurs Konohana. Le marchand, situé à gauche lorsque vous arrivez du point de sauvegarde au Champignon, aura quant à lui une nouvelle épée à vous vendre, Huitième Merveille, si toutefois vous pouvez débourser la somme de 200 000 ryos. Trouvez également la **Perle Errante** n°92 au bout du parcours de fleurs Konohana à gauche de la carte. En sortant de chez Myiabi, revenez vers le champignon et prenez la première à droite pour rejoindre les gardes, devant la porte de la demeure d'Isshaku. Insistez deux fois et vous pourrez rentrer. Suite à la discussion, ressortez du village pour rejoindre Issun. Après le dialogue, empruntez le chemin de derrière pour continuer dans Yoshipetai.

Quêtes annexes :

- Rendez visite à Grand-mère Tampon :
Lorsque vous montez tout en haut de la maison d'Isshaku, après avoir utilisé dans un premier temps un geyser, vous pouvez rejoindre la maison de Grand-mère Tampon en face de vous, en vous servant de la fleur Konohana. Payez le prix qu'elle demande pour que vous puissiez vous adonner librement à l'art de la peinture et ainsi concevoir votre propre sceau. Une fois que vous validez votre dessin, elle doit rester seule et vous reverrez ce dessin plus tard pour... le générique de fin...

- Allez faire votre rapport à Isshaku :
Allez donc voir le vieil homme une fois que vous êtes revenu de la Porte Spirituelle et que Pirika est à Ezofuji. Parlez-lui jusqu'à obtenir la **Perle Errante** n°93, après avoir obtenu 50 sphères de bonheur à l'entrée.

Yoshipetai intérieur

Vous devez à nouveau réaliser un parcours en trois parties, avec cette fois-ci des parchemins maudits qui viendront s'ajouter aux obstacles à éviter pour ne pas perdre de temps (que vous pouvez repousser avec Lame Lumière). La **Perle Errante** n°94 est à récupérer dans le deuxième coffre du premier parcours, quasiment à la fin de celui-ci, après les boules de neige. La **Perle Errante** n°95 est située dans le cul-de-sac à la fin du deuxième parcours, à gauche du panneau vous indiquant la sortie, vers le parchmin maudit qui vous attend. Vous trouverez enfin la **Perle Errante** n°96 dans le premier coffre que vous verrez lors du troisième parcours, là où vous devez utiliser les marques Kabegami pour franchir l'obstacle. A la fin de ce parcours, vous trouverez également un **Fragment Solaire** à déterrer dans le cul-de-sac à droite du panneau de sortie. Vous voici arrivé finalement à la Porte Spirituelle. Sauvegardez donc, puis partez pour un petit voyage à travers le temps...

Village de Kamiki, Plaines de Shinshu, Cave de la Lune - Porte Spirituelle

Vous voici ainsi revenu 100 ans en arrière, à l'époque du véritable loup Shiranui et du guerrier Izanagi. Après avoir déterré un premier coffre derrière la future maison Mandarine, qui porte le nom de maison Pamplemousse, trouvez deux coffres sous l'eau à droite du pont, puis un troisième à sa gauche. Allez maintenant rejoindre la future maison de Susano, qui appartient à Izanagi. Vous trouvez le guerrier en train de... dormir (c'est donc bel et bien génétique...) ! Réveillez-le d'une charge, puis vous devrez le combattre. Il n'est pas spécialement dur à battre, tant que vous esquivez ses grands coups d'épée sautés et que vous annulez avec Lame Lumière son attaque magique où il vous lance plusieurs épées. Le reste n'est plus qu'une question de temps, car vous enchaînerez sans trop de problèmes les combos et autres attaques au pinceau jusqu'à disparition totale de sa barre d'énergie. Suite à la séquence qui va suivre le combat, allez récupérer un dernier coffre sur la plus grande des deux îles, derrière la maison d'Izanagi. Rendez-vous maintenant vers la cascade, et vous trouvez Izanami en train de se baigner. Vous allez devoir avancer très lentement vers sa robe du sacrifice sans vous faire repérer, en inclinant le stick très peu vers l'avant, de manière à dérober celle-ci pour aller l'enfiler sur Izanagi. Le prochain objectif sera donc de vous rendre à la Cave de la Lune en passant par les Plaines de Shinshu. Notez que le marchand que vous trouverez en sortant du village aura à vous vendre le Miroir de la Trinité ou encore le rosaire Grains de Résurrection pour la somme de 150 000 ryos chacun. À l'entrée des plaines, vous serez attaqué par des soldats d'argile dont vous vous débarrasserez sans problème. Suivez le chemin qui passe sous le torii à votre gauche pour qu'un coffre contenant une Montre en argent apparaisse. Revenez maintenant en arrière pour aller déterrer une Poterie de Kutani au centre du cercle de rochers. Gagnez les hauteurs des plaines, puis allez donc récupérer un coffre qui se trouve à proximité du lac dans lequel il y a une Source de sirène à votre époque. Toujours en direction de la Cave de la Lune, déterrez les quelques trèfles sur le chemin et emparez-vous du contenu du dernier coffre tout en bas à droite de la descente menant à l'entrée. Vous trouvez un nouveau point de sauvegarde après avoir passé celle-ci, et un nouveau combat contre deux Dogus va débuter. Ralentissez-les à l'aide de Brume Occulte et enchaînez les combos en notant toutefois que Lame Lumière est inefficace sur eux. Pour le prochain combat que vous aurez à mener contre Orochi, utilisez les mêmes techniques qui vous ont permis de venir à bout du démon la première fois que vous l'aviez affronté (saoulez d'abord trois têtes pour aller détruire la cloche avec Lame Lumière de préférence, puis occupez-vous ensuite de chaque tête, une par une, pour terminer avec la séquence où vous aiderez Izanagi à venir à bout d'Orochi après avoir dessiné une belle lune dans le ciel). Vous obtenez finalement l'épée Feu du Ciel. Sortez ensuite de la Cave de la Lune avant qu'elle ne s'écroule. De retour à votre époque, rejoignez ensuite Uepekere avec la petite Pirika sur votre dos, puis allez jusqu'aux portes du Temple d'Iriwaku au Nord d'Ezofuji.

Temple d'Iriwaku

L'accueil au temple est des moins chaleureux, et vous devrez utiliser Brume Occulte pour avoir le temps de voir venir les boulets, puis de les renvoyer à leurs propriétaires avec Lame Lumière. Vous déterrez ainsi deux coffres à l'endroit où se trouvaient les canons, dont un qui contient la **Perle Errante** n°97. Après avoir franchi la porte, empruntez le chemin de glace à droite sans trop vous y éterniser toutefois car celui-ci s'effondrera. Après avoir dégelé la porte de droite, vous atteignez la salle de la clé, mais elle se trouve derrière une porte dont l'ouverture nécessite l'équilibrage de la grande balance. Dans un premier temps, faites fondre les glaçons de la partie droite de la balance grâce aux torches prévues à cet effet. Récupérez ensuite dans votre gueule les deux petites plantes situées à droite de la pièce pour aller les déposer sur le côté droit de la balance. Faites-les pousser avec Floraison et la balance s'équilibrera alors. Vous n'avez plus qu'à aller faire rouler la boule de glace tout droit dans l'interrupteur avec Vent Glorieux et ouvrir la porte de la clé. Vous accédez alors à cette dernière et pouvez aller ouvrir le verrou. Dans la pièce suivante, faites fondre le bloc de glace, de manière à remplir le bassin d'eau et ainsi faire apparaître les bulles au centre qui vous permettront de faire jaillir un geyser. Une fois plus haut, repérez la statue de chat en hauteur, puis dessinez les marques sur le mur pour grimper encore plus haut. En montant, utilisez Brume Occulte sur les canons de manière à pouvoir leur renvoyer leurs projectiles et les détruire comme vous l'aviez fait précédemment. Notez que si vous tombez sous la première des roues tournantes bleues qui vont suivre, vous pourrez atteindre un Verre gravé au bout de la corniche, puis revenir en passant par le mur fissuré à faire exploser. Pour passer ces roues d'ailleurs, utilisez également Brume Occulte, puis progressez jusqu'à l'interrupteur qui arrêtera le mécanisme de rotation des roues. Allez à gauche après l'interrupteur, et vous pourrez sauvegarder à droite, après être passé sous le torii d'or. Passez maintenant par la porte située à gauche du point de sauvegarde, puis utilisez une nouvelle fois Brume Occulte, par deux fois, afin de passer le couloir sans problème, en récupérant le contenu du coffre accessible suite à un double saut. Vous voici dehors après avoir passé la porte. Suivez donc le chemin qui monte vers la gauche, en ayant pris soin de dégeler le coffre au départ. Passez les araignées de braise et vous serez bientôt attaqué par un Roi des Tengus. Battez-le en quelques combos en vous plaçant au dessous de lui. Allez ensuite faire exploser le mur dans la fissure située à droite de la machine, puis dégagez les feuilles au sol pour découvrir entièrement le pictogramme. Ce dessin est lié aux trois roues de la machine.

Retournez donc dehors après avoir mémorisé les positions des roues sur le dessin, puis dégelez le levier de gauche. Ralentissez ensuite les roues avec Brume Occulte (utilisez-la plusieurs fois de suite de sorte à avoir bien le temps d'agir), puis une fois que les yeux sont dans les positions que vous aviez vues sur le pictogramme, donnez un coup de Lame Lumière au levier. L'opération est à répéter pour chaque roue. Cela va stopper le processus de ventilation, puis vous aurez ensuite une nouvelle constellation à compléter de cinq étoiles. Vous obtenez ainsi le pouvoir Neige Eternelle. De plus, vous obtenez également le dernier bouclier, l'Eruption Solaire, du fait d'avoir réuni les 13 techniques de pinceau. Après avoir essayé votre nouvelle technique sur la pauvre araignée de braise, revenez donc sur vos pas en récupérant la **Perle Errante** n°98 dans le coffre situé en hauteur, là où l'une des trois araignées de braise se déplace verticalement. Utilisez Brume Occulte pour les ralentir dans un premier temps, puis glacez-les au bon moment de manière à vous en servir comme plate-forme pour atteindre le coffre.

Ceci fait, redescendez jusqu'au point de sauvegarde, où vous serez attendu par un Esprit faucheur. Pour le battre, ralentissez-le dans un premier temps, et assenez-lui vos coups les plus efficaces. Regardez l'araignée sur votre droite puis gelez celle-ci de manière à ce qu'elle vous aide à monter sur le pont. Il va s'en suivre un parcours où vous allez devoir évoluer sur les araignées de braise en les glaçant au bon moment de manière à vous en servir comme plate-forme et atteindre les hauteurs du bâtiment. Utilisez Brume Occulte afin d'avoir plus de temps pour agir. Dans le coffre qui se trouve après la première araignée, vous trouvez la **Perle Errante** n°99. Du coffre, sautez sur la plate-forme en-dessous où se trouvent deux torches dont vous vous servez pour dégeler le bloc de glace juste en face.
Cela révèle une fleur Konohana, qui vous permet d'atteindre la plate-forme d'en face. Utilisez ensuite la statue de chat pour monter encore plus haut et franchir le fameux parcours d'araignées de lave. Pour pouvoir glacer l'araignée suivante, utilisez celle sur laquelle vous vous trouvez. Bon courage, car la caméra n'est pas d'une grande aide à certains moments malheureusement. Vous atteignez ensuite une pièce dans laquelle il faudra utiliser Brume Occulte à plusieurs reprises, pour ralentir les roues sans oublier d'aller chercher le trésor contenant la Carte du Temple d'Iriwaku à droite. Faites fondre le bloc de glace qui obstrue le passage à l'aide de l'Enfer Sacré, ou en traçant un trait partant de la torche jusqu'à celui-ci. Poursuivez, puis après avoir passé les deux plates-formes tournantes sans trop de problèmes, il vous faut utiliser Brume Occulte sur la plate-forme dorée, puis la glacer au bon moment pour passer. Vous atteignez ensuite un nouveau couloir sans fond, mais plutôt des cristaux de glace qui flottent à votre hauteur. Tracez un trait partant du glacier proche de vous jusqu'à ces cristaux afin de créer des plates-formes de glace qui vous permettront de traverser. Vous revoici dehors, où vous poursuivrez votre route sur la gauche. Comme vous l'avez fait à l'instant pour traverser le couloir, glacez donc les cristaux qui flottent dans l'air pour faire apparaître des plates-formes de glace vous permettant de monter plus haut. Après la série d'arbres maudits, vous pénétrez à nouveau dans le donjon en passant une nouvelle porte. Pour passer les flammes, utilisez Vent Glorieux. Détruisez ce gros canon en faisant disparaître d'une part les flammes, puis en ralentissant le temps avec Brume Occulte. Là, attendez le moment idéal pour lui renvoyer sa boule avec Lame Lumière. Le couloir suivant possède un sol de glace fragile, aussi hâtez-vous d'aller vers le bout du couloir en ayant détruit à mi-chemin ce canon gênant. Vous atteignez une salle où se trouve un nouveau point de sauvegarde, ainsi que deux coffres à dégeler. Le combat qui va suivre derrière cette zone va vous opposer à Nechiku. Vous n'aurez pratiquement rien à faire pendant ce combat, car votre double Shiranui va s'occuper quasiment à lui seul de l'ennemi. Contentez-vous de renvoyer ses attaques avec Lame Lumière jusqu'à ce qu'il soit étourdi, où vous pourrez le toucher avec la même attaque. Shiranui utilise également des techniques de pinceau avec vous. Rechiku entre en scène au moment où vous alliez achever Nechiku. Après la séquence, allez récupérer la pièce qui s'est échappée des deux démons lorsque Shiranui leur a foncé dessus, puis parlez à Okikurumi. Allez ensuite ouvrir la porte verrouillée avec cette pièce, à côté du point de sauvegarde. Vous vous retrouvez dehors où se trouvent 4 canons à côté de vous, puis 5 plus loin qui vous bombarderont si vous essayez tout de suite de traverser le précipice en glaçant les cristaux. Allumez les mèches des deux canons fixes à l'aide des torches à proximité, ce qui détruira déjà deux canons adverses en face. Attendez que les deux canons tournants soient à un quart de tour avant de pointer vers leurs cibles respectives, dans la même direction que les canons fixes, puis allumez leur mèche. Celle-ci mettra un quart de tour à se consumer et les canons feront feu au bon moment. Il ne reste plus qu'un canon à détruire, le doré du milieu. Ayant créé des plates-formes de glace, en gelant les cristaux flottant au-dessus du précipice avec un trait de pinceau partant d'un glacier, vous vous engagez sur les premières plates-formes en prenant soin de ralentir le temps avec Brume Occulte de façon répétée (ce qui permettra non seulement à vos plates-formes de se détruire moins vite, mais aussi de vous laisser le temps de voir le projectile ennemi arriver et de le renvoyer d'un coup de Lame Lumière). Avant de rentrer dans la pièce, faites fondre le bloc de glace sur votre gauche pour former une boule de glace. A l'aide de Vent Glorieux, amenez celle-ci dans la pièce, car vous en aurez besoin pour geler les roues qui tournent trop vite pour pouvoir les passer seulement avec Brume Occulte. Utilisez ce pouvoir après avoir au préalable gelé les roues, cela les gardera immobiles plus longtemps. Allez chercher la clé à droite de la pièce (par rapport à là où vous êtes entré) en faisant sauter une

bombe à cet endroit, puis n'oubliez pas le coffre à gauche de la salle. Ressortez ensuite de cette dernière en déverrouillant la porte au fond à gauche. Vous atteignez une dernière pièce avant le combat final, où vous pourrez dégeler les coffres avec Enfer Sacré ou en utilisant le bouclier Eruption Solaire, qui une fois équipée en arme principale vous permet de l'utiliser comme une torche avec votre pinceau.
Refaites le plein éventuellement grâce au marchand, sauvegardez, et c'est parti ! Un nouveau combat s'engage donc, et vous aurez l'aide d'Okikurumi. Repoussez les attaques avec Lame Lumière ou esquivez, puis utilisez le feu pour allumer les bombes que Nechiku prépare. De même, envoyez la foudre sur l'épée de son frère lorsqu'il brandit celle-ci. Vous devrez alors, en pressant longuement le bouton triangle puis en relâchant, envoyer Okikurumi à l'attaque, puis lorsque vos ennemis sont à terre, vous pourrez enchaîner les coups habituels. Vous obtenez un **Fragment Solaire** après le combat.

Arche de Yamato

Notez que si vous pénétrez dans l'arche, vous ne pourrez plus revenir en arrière ensuite pour accomplir d'éventuelles quêtes annexes ou récolter les Perles Errantes qu'il vous manque. Finissez donc ce que vous avez à faire avant de monter dans l'Arche.
Montez le long du chemin d'arc en ciel pour rejoindre l'Arche de Yamato, où vous trouverez un marchand sur la gauche qui vous permettra d'obtenir le rosaire Collier des Neiges pour 500 000 ryos. Vous devrez ensuite affronter 5 boss que vous avez déjà vus (Reine Araignée, Ekibyo, Kyubi, Orochi et Casque Ardent), avant le combat final contre Yami, au centre de l'arche. Le combat contre ce dernier se déroulera en cinq parties. Dans un premier temps, vous allez perdre tous vos pouvoirs de pinceau céleste. Attaquez tout de même Yami, en utilisant des Charmes de purification de préférence, jusqu'à récupérer Renaissance. Vous pouvez réparer le sol grâce à cette technique et il vous est à nouveau possible d'utiliser vos armes. Frappez Yami jusqu'à avoir récupéré Lame Lumière et Floraison. Vous pourrez ensuite lui renvoyer ses projectiles pour l'étourdir et utiliser Floraison pour dévoiler son point faible. C'est bien sûr sur ce dernier qu'il faudra concentrer vos attaques. Yami va ensuite changer de forme et récupérer une barre de vie toute neuve. Continuez à le frapper, puis lorsque vous aurez récupéré Bombe Flamboyante vous pourrez vous en servir contre lui. Lorsqu'il sera enflammé, utilisez Flot Majestueux de manière à éteindre les flammes et l'assommer en utilisant les petites fontaines autour de vous. Lorsque vous aurez récupéré Clair de Lune, vous pourrez l'utiliser lorsque l'ennemi sera étourdi et il dévoilera également son point faible. Attaquez-le ainsi jusqu'à ce qu'il change une troisième fois de forme. Vous devrez ensuite arrêter les trois rouleaux défilant avec Lame Lumière, et selon ce que vous obtiendrez, Yami attaquera, vous lancera des objets utiles, ou encore vous rendra d'autres techniques de pinceau. Comme d'habitude, renvoyez-lui ses projectiles avec Lame Lumière et débarrassez-vous du feu et de la glace éventuelle avec les techniques adéquates. Après avoir récupéré Brume Occulte, servez-vous de cette technique pour arrêter les rouleaux sur la boule bleue et Yami dévoilera son point faible que vous attaquerez. Lors de sa quatrième forme, évitez ses attaques jusqu'à ce qu'il dévoile son orbe bleue que vous pourrez toucher avec Lame Lumière. Frappez-le lorsqu'il est étourdi puis vous récupérerez encore des techniques de pinceau. Renvoyez-lui ses roquettes avec Lame Lumière, continuez à frapper son point faible et lorsque vous aurez récupéré Éclair Souverain, lancez la foudre sur ses deux épées au moment où il les brandit. Vous pouvez même lancer la foudre directement sur le coeur si vous êtes toutefois assez rapide, car il le cachera rapidement, même si vous espérez bloquer le temps en maintenant R1. Les choses sérieuses commencent lorsque Yami atteint sa forme finale. Puisqu'il est invulnérable, évitez toutes ses attaques du mieux que vous pouvez, puis utilisez Soleil Divin pour éclaircir les ténèbres et ainsi faire rouler son coeur au sol. Attaquez, puis recommencez l'opération lorsque le ciel noircit à nouveau. Vous pouvez également frapper le centre de sa main lorsqu'elle est à proximité. Utilisez toutes vos ressources en abusant de Charmes de purification ! Yami est vaincu... Il ne vous reste plus qu'à contempler la fin de cette épopée grandiose qu'est Okami...

Complément

Le fait d'obtenir toutes les Perles Errantes du jeu vous permettra d'acquérir le Rosaire Suprême lors d'une nouvelle partie d'Okami, après avoir fini le jeu une première fois. Celui-ci donne à Amaterasu énergie et encre infinie. Voici un récapitulatif qui vous permet de rechercher rapidement l'emplacement d'une **Perle Errante** dans cette solution. Elles sont indiquées en gras.

Perle Errante n° :	Se reporter au paragraphe :
01	Introduction
02	Village de Kamiki

03	Village de Kamiki (2)
04	Village de Kamiki (3)
05	Plaines de Shinshu (2)
06	Plaines de Shinshu (2)
07	Plaines de Shinshu (2)
08	Plaines de Shinshu (2)
09	Quêtes annexes Plaines de Shinshu (2)
10	Quêtes annexes Plaines de Shinshu (2)
11	Vallée de Hanasaki
12	Forêt d'Agata
13	Forêt d'Agata
14	Forêt d'Agata
15	Forêt d'Agata (2)
16	Forêt d'Agata (2)
17	Forêt d'Agata (3)
18	Ruines de Tsutamaki
19	Ruines de Tsutamaki
20	Ruines de Tsutamaki
21	Campagne de Takamiya
22	Campagne de Takamiya
23	Campagne de Takamiya
24	Campagne de Takamiya (3)
25	Campagne de Takamiya (3)
26	Cité de Seian - Quartier Populaire (2)
27	Village de Kusanagi
28	Village de Kusanagi
29	Village de Kusanagi (3)
30	Auberge de Sasabe
31	Auberge de Sasabe
32	Auberge de Sasabe
33	Sanctuaire du Vent
34	Sanctuaire du Vent
35	Quête annexe Sanctuaire du Vent
36	Sekisho
37	Sekisho
38	Sekisho
39	Sekisho
40	Sekisho
41	Péninsule de Ryoshima (2)
42	Quêtes annexes Péninsule de Ryoshima
43	Péninsule de Ryoshima (2)
44	Quête annexe Péninsule de Ryoshima
45	Quête annexe Péninsule de Ryoshima
46	Cité de Seian - Quartier Populaire
47	Cité de Seian - Quartier Populaire
48	Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Populaire
49	Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Populaire
50	Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Populaire
51	Cité de Seian - Quartier Noble
52	Cité de Seian - Quartier Noble
53	Cité de Seian - Quartier Noble (2)
54	Cité de Seian - Quartier Noble (2)
55	Cité de Seian - Quartier Noble (2)
56	Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Noble
57	Le navire naufragé

58	Le navire naufragé
59	Palais Impérial
60	Nord de Ryoshima
61	Nord de Ryoshima
62	Nord de Ryoshima
63	Nord de Ryoshima
64	Nord de Ryoshima
65	Quêtes annexes - Nord de Ryoshima
66	Quêtes annexes - Nord de Ryoshima
67	Tour du chat abandonné
68	Tour du chat abandonné
69	Tour du chat abandonné
70	Palais du Dragon
71	Palais du Dragon
72	Palais du Dragon
73	Quêtes annexes - Palais du Dragon
74	Kamui
75	Kamui
76	Kamui
77	Kamui
78	Quêtes annexes - Kamui
79	Quêtes annexes - Kamui
80	Uepekere
81	Uepekere
82	Uepekere
83	Uepekere
84	Kamui (Ezofuji)
85	Kamui (Ezofuji)
86	Kamui (Ezofuji)
87	Kamui (Ezofuji)
88	Yoshipetai
89	Yoshipetai
90	Quête annexe - Yoshipetai
91	Ponkotan
92	Ponkotan
93	Quêtes annexes - Pokotan
94	Yoshipetai intérieur
95	Yoshipetai intérieur
96	Yoshipetai intérieur
97	Temple d'Iriwaku
98	Temple d'Iriwaku
99	Temple d'Iriwaku

Voici enfin un récapitulatif qui vous permet de rechercher rapidement les paragraphes concernés par l'emplacement des 15 Fragments Solaires, indiqués en gras dans cette soluce :

Vallée de Hanasaki
Village de Kamiki (2)
Quêtes annexes - Campagne de Takamiya
Sanctuaire du Vent
Village de Kusanagi (3)
Quêtes annexes Péninsule de Ryoshima
Le navire naufragé
Cité de Seian - Quartier Populaire (2)
Quêtes annexes - Nord de Ryoshima

Tour du chat abandonné
Quêtes annexes - Kamui
Uepekere
Kamui (Ezofuji)
Yoshipetai intérieur
Temple d'Iriwaku

INVINCIBILITÉ

Trouvez les 100 perles errantes pour obtenir le rosaire suprême qui permet d'avoir de l'encre et de l'énergie infinies. La centième est acquise en terminant le jeu une fois.

THÈME PRINCIPAL EN 8 BITS

Après avoir terminé le jeu, allez dans les Cadeaux de Issun et sélectionnez les musiques du jeu. La dernière s'appelle "A suivre". Sélectionnez-la et attendez une dizaine de secondes après la fin pour entendre une version 8 bits du thème du jeu.

One Piece : Pirates Carnival

© Bandai

NOUVEAUX PLATEAUX DE JEU

"Grand Line 2"

Terminer "Grand Line 1" avec tous les personnages en mode Difficile.

"Grand Line 3"

Terminer "Grand Line 2" avec tous les personnages en mode Très Difficile.

One Piece Grand Adventure

© Atari / Namco 2006

PERSONNAGES SECRETS

Smoker

Dans l'aventure de Smoker, améliorez ses capacités et utilisez son attaque secrète. Smoker sera alors débloqué.

Ener

Dans l'aventure de Crocodile, prenez Ener comme allié à Jaya, et gagnez un combat avec lui.

Kuina

Recrutez-la dans l'aventure de Smoker, améliorez ses capacités et utilisez son attaque secrète.

Mihawk

Dans l'aventure de Smoker, après avoir recruté Mihawk, gagnez un combat avec lui.

Bon Clay (Mr.2)

Dans l'aventure de Crocodile, prenez Mr.2 comme allié et gagnez un combat avec lui.

Nico Robin

Dans l'aventure de Luffy, prenez Robin comme alliée à la fin du scénario et gagnez un combat avec elle.

Ohm

Dans l'aventure de Crocodile, prenez Ohm comme allié à Jaya et gagnez un combat avec lui.

Shanks

Dans l'aventure de Buggy, recrutez Shanks et gagnez un combat avec lui.

Ace

Dans l'aventure de Buggy, recrutez Ace à Drum Island et gagnez un combat avec lui.

Zeff

Dans l'aventure de Smoker, améliorez les capacités de Zeff et utilisez son attaque secrète.

PERSONNAGES SECRETS (VERSION JAPONAISE)

Ace

Réunir 200 000 000 de berries.

Aokiji

Réunir 250 000 000 de berries.

Crocodile

Réunir 81 000 000 de berries.

Enel

Réunir 150 000 000 de berries.

Franky

Réunir 300 000 000 de berries.

Smoker

Réunir 120 000 000 de berries.

One Piece Grand Battle

© Atari / Bandai 2005

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES (VERSION JAPONAISE)

Aokiji
Terminez le mode Event Battle avec les 16 premiers puis avec Luffy en battant Aokiji avec le Special lvl 2.

Arlong
Terminez le mode Event Battle avec Nami.

Bon Clay
Terminez le mode Event Battle avec Chopper.

Buggy
Terminez le mode Event Battle avec Zoro.

Crocodile
Terminez le mode Event Battle avec Robin.

Don Krieg
Terminez le mode Event Battle avec Sanji.

Enel
Terminez le mode Event Battle avec l'équipe de Luffy, puis faites un tournoi en mode Grand Tour.

Foxy
Terminez le mode Event Battle avec Chopper une 2ème fois.

Kuro
Terminez le mode Event Battle avec Usopp.

Mihawk
Terminez le mode Event Battle avec Zoro en difficulté maximale, puis battez Mihawk avec un Special lvl 2 de Zoro après vous être fait toucher par un Special lvl 2 de Mihawk. (Vous pouvez vous faire tuer par son Special lvl 2, puis utiliser un Continue avant de placer votre Special lvl 2).

Shanks
Terminez le mode Event Battle avec Luffy en Très Difficile après avoir débloqué tous les autres persos dont Enel et Aokiji.

Smoker
Terminez le mode Event Battle avec Luffy.

LES 3ÈMES COSTUMES (VERSION JAPONAISE)

A l'écran Titre, maintenez L1 ou L2 et faites les codes suivants.

Chopper
Gauche, Droite, ⊗ , ▢ , ⊗ , △
Luffy
Haut, Haut, ⊗ , ▢ , ⊗ , ⊗
Nami
Gauche, Gauche, ⊗ , ▢ , ⊗ , △
Robin
Bas, Droite, ⊗ , ▢ , ⊗ , ⊗
Sanji
Haut, Bas, ⊗ , ▢ , ⊗ , ○
Usopp
Droite, Droite, ⊗ , ▢ , ⊗ , △
Zoro
Bas, Bas, ⊗ , ▢ , ⊗ , △

Ou réalisez tous les mouvements et actions de chaque personnage de l'équipage de Luffy dans le mode Training pour débloquer leur 3ème costume.

LES 4ÈMES COSTUMES (VERSION JAPONAISE)

Pour débloquer les Costume N°4 de Chopper, Luffy, Nami, Robin, Sanji, Usopp et Zoro, faites le mode Grand Battle 30 fois ou réussissez le mode Event Battle 6 fois.

MINI-JEUX "DAVY BACK FIGHT" (VERSION JAPONAISE)

Donut Race	Gagnez le "Davy Back Fight" 10 fois
Crash Rush Boxer	Gagnez le "Davy Back Fight" 18 fois
Snow	Gagnez le "Davy Back Fight" 26 fois
Breaking Krieg's Armor	Gagnez le "Davy Back Fight" 29 fois
The "Fix" sign	Gagnez le "Davy Back Fight" 34 fois
Groggy Ring	Remportez 3 mini-jeux et gagnez le "Davy Back Fight" 3 fois
Voix de Sanji & Zoro	Gagnez 33 fois, débloquez toutes les voix et refaites une fois le "Davy Back Fight"

SOUND TEST (VERSION JAPONAISE)

Terminez le mode Event Battle avec les 19 personnages.

TRANSFORMATIONS DE BONE CLAY

Mr.7 : Maintenir L1 et faire ⊗ + ⊗ + ⊗ + ⊗ + ◎
Mr.8 : Maintenir L1 et faire ⊗ + ⊗ + ⊗ + ◎
Mr.9 : Maintenir L1 et faire ⊗ + ⊗ + ◎

STAGES BONUS (VERSION JAPONAISE)

Marine HQ
Débloquez tous les personnages, complétez leur liste de mouvements dans le mode Training et détruisez tous les piliers de l'arène. Faites ça avec chaque personnage pour débloquer ce nouveau stage.

Maxim Stage
Terminez le mode Event Battle avec Enel.

Niveau d'entraînement
Allez dans le mode Training et cassez tous les piliers de l'arène (il y en a 8) le plus vite possible pour terminer le niveau. Faites-le avec les 19 personnages pour débloquer ce décor.

COUP SPÉCIAL 2

Pour placer cette attaque ultime, vous devez utiliser la manip indiquée pour le dernier coup spécial (L1 + 3 boutons) mais seulement après avoir récupéré un diamant. L'animation sera alors beaucoup plus longue et plus impressionnante.

MODE TRÈS DIFFICILE (VERSION JAPONAISE)

Terminez le mode Event Battle en Difficile avec au moins 10 personnages.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES (VERSION FRANÇAISE)

Kuro, Buggy, Smoker, Krieg et Arlong

Terminer le mode Story avec Luffy, Zorro, Nami, Usopp et Sanji.

Robin (Ms Sunday)

Terminer le mode Story de Kuro, Buggy, Smoker, Krieg et Arlong.

Tony Tony Chopper

Une fois Robin débloquée, terminer le mode Story avec Luffy en Hard.

Shanks

Une fois Chopper débloqué, terminer le mode Story en very hard avec Luffy.

Mihawk

Une fois Shanks débloqué, terminer le mode story avec Zorro en very hard et tuer Mihawk avec l'attaque secrète.

Bon Clay

Une fois Mihawk débloqué, terminer le mode story avec Sanji, puis durant les crédits de fin maintir L1 et faire : ⊗ , ⊗ , ○ , ⊗ , Gauche, ⊗ , ○ , □ , ⊗ , ○ , △ , ○ , ⊗ , R1, R1, Gauche.

Crocodile

Une fois Bon Clay (Mr 2) débloqué, terminer le mode Story avec Robin (Ms Sunday), puis durant les crédits de fin, maintenir L1 et faire : Bas, ⊗ , Gauche, Bas, △ , ⊗ , ○ , □ , Haut, ○ , R1, Gauche, △ , Droite, □ , R1.

STAGES BONUS (VERSION FRANÇAISE)

Alabasta

Terminer le mode Story avec Crocodile.

Eden Rock

En mode Training, compléter la liste des techniques et détruire tous les piliers avec au moins 14 personnages différents.

MODE VERY HARD

Terminer le mode Story en Hard pour 10 personnages.

LES COSTUMES (VERSION FRANÇAISE)

Costumes C

A l'écran Press Start, maintenez L1 et entrez les codes suivants.
Luffy : Haut, ⊗ , Haut, ⊗ , □ , ⊗ , ⊗
Nami : Gauche, ⊗ , Gauche, ⊗ , □ , ⊗ , △
Sanji : Haut, ⊗ , Bas, ⊗ , □ , ⊗ , ○
Usopp : Droite, ⊗ , Droite, ⊗ , □ , ⊗ , △

Zolo : Bas, ⊗ , Bas, ⊗ , ▣ , ⊗ , △
Chopper : △ , Gauche, Droite, ⊗ , Haut, ⊗ , Bas

Costumes D

A l'écran Press Start, maintenez R1 et entrez les codes suivants.
Luffy : Haut, ◎ , Haut, ◎ , ▣ , ⊗ , ⊗ , Haut
Nami : Gauche, ◎ , Gauche, ◎ , △ , △ , ▣ , Bas
Sanji : Haut, ◎ , Bas, ◎ , △ , ▣ , △ , ◎
Usopp : Droite, ◎ , Droite, ◎ , ⊗ , △ , ▣ , ◎
Zolo : Bas, ◎ , Bas, ◎ , ▣ , ⊗ , ⊗ , △
Chopper : Gauche, ⊗ , Droite, ◎ , △ , Gauche, Droite, ▣

Oni

© Take 2 Interactive / Bungie 2001

CHEAT MODES

Code obligatoire
Cette manipulation doit être effectuée avant chacun des codes suivants. Pendant le jeu, appuyez sur SELECT. Placez le curseur sur "Help", puis appuyez sur L2, L1, L2, , , . Ensuite entrez le code désiré. Un son viendra confirmer la manipulation. Entrez de nouveau le code pour l'annuler.

Choix de personnages
Appuyez 4 fois sur L2. Appuyez sur L2 pour faire défiler les personnages disponibles sur le niveau. Chacun possède des mouvements différents.

Grosses têtes
Appuyez sur START, , .

Energie infinie
Appuyez sur R3, L3, R3, .

Tuer en un coup
Appuyez sur L3, R3, , .

Petits personnages
Appuyez sur L3, R3, , .

Grands personnages
Appuyez sur R3, , , L3.

Mode poings de légende
Appuyez sur R3, L3, , .

Mode fusils mitrailleurs
Appuyez sur L2, L2, L1, L3. La plupart des pistolets pourront alors tirer en rafales et tous auront des munitions infinies.

Protections illimitées
Appuyez sur L1, R3, L2, L3.

Sauter le niveau
L2, L1, L2, , , , L3, R3, L2, L1.

Mode tiny
L2, L1, L2, , , , L3, R3, , .

EVITER LES DOMMAGES EN CAS DE CHUTE

Lorsque vous sautez ou que vous tombez d'un endroit très très haut, attendez d'être tout près du sol, et appuyez sur L2. Vous ne subirez ainsi aucun dommage lié à la chute.

Onimusha 2 : Samurai's Destiny

© Capcom 2002

MODES DE JEUX

Mode Facile

Commencez une partie et faites-vous tuer 3 fois. Un message vous indiquera l'ouverture d'un nouveau mode de difficulté. Vous ne pouvez pas obtenir de rank dans ce mode.

Mode Hard

Terminez le jeu en mode normal.

Mode Critical

Terminez le jeu en mode Hard.

One hit kills

Terminez le jeu en mode Team Onimusha. vous débloquerez l'option One Hit Kills dans ce même mode.

Mode Ultime

Terminez le jeu en mode hard et activez l'option Ultimate dans le menu Special Features.

Mode Issen

Terminez le mini-jeu Oni Organization.

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer l'option Scenario Route, le mode Man In Black et le Team Onimusha.

LA COLLIER VERT

Le collier vert vous permet de localiser les coffres secrets. Pour l'obtenir vous devez offrir des cadeaux à l'homme au fusil. Lorsque vous partirez sauver la mère de Jubei, il vous donnera une bombe que vous utiliserez sur le mur, près du miroir de sauvegarde, non loin de la maison de Jubei.

LE COLLIER NOIR

Lorsque vous retournez à la maison de Jubei, arrangez-vous pour obtenir 3 os fossilisés. Ils vous servront dans la "Mare de sang Oni" pour ouvrir une porte. Vous trouverez derrière cette dernière le collier noir. Il vous permet de tuer en un coup mais vous fera perdre un point de vie.

LE COLLIER BLANC

Lorsque vous aurez acheté l'intégralité du stock du marchand, parlez-lui et il vous remettra le collier blanc. Vous pourrez alors vous regenerez en restant immobile un certain temps.

PARLEZ AUX VILLAGEOIS

Parlez plusieurs fois de suite à certains villageois d'Imasho pour qu'ils vous donnent des objets (médicaments, cadeaux...).

SALLE FANTÔME N°41

Au moment où vous obtenez Rekka Ken. Allez vers la zone rouge au sol et appuyez sur ⊗ pour faire apparaître un passage vers la salle 41

LE COLLIER ORANGE

Pour obtenir le collier orange, vous devez apporter le melon au vieil homme de l'épicierie d'Imasho. Lorsque son fils vous aura donné les craies, allez les donner à Ekei qui vous donnera alors les comptes de Heike. Apportez les à Magoichi qui vous les échangera contre un emblème destiné cette fois à Kotaro qui lui, vous donnera enfin un melon. Lorsque vous aurez amené le melon à l'épicerie, les deux hommes vous devront un service. Vous pourrez obtenir le collier orange qui permet de trouver les armes rouges.

SOLUTION COMPLÈTE

Le village en ruines

Après la scène d'introduction votre aventure débute dans le village de Yagyu ou tout du moins de ce qu'il en reste, le village est en effet complètement en ruines. Le début de l'aventure est assez linéaire, vous ne pouvez donc pas faire grand chose si ce n'est avancer dans le village. Faites-le jusqu'à ce qu'une nouvelle séquence se déclenche et vous allez devoir livrer votre premier combat, face à 3 soldats. Ces adversaires sont sans doute les plus simples du jeu, nul

besoin d'utiliser la moindre stratégie de combat face à eux, attaquez simplement pour les éliminer. Lorsque vous éliminez le dernier d'entre eux se fait entendre une voix vous appelant, il vous faut vite retrouver la personne demandant votre aide, avancez donc sur la droite en direction de la porte et ouvrez-la (bouton X). Vous arrivez dans une nouvelle zone et deux soldats vous attaquent. Eliminez-les (attention toutefois, ils sont un peu plus forts et précis que les trois guerriers vaincus précédemment), et prenez la carte du village dans le coffre. Continuez votre progression et regardez sur la droite. Regardez derrière les arbres et ouvrez le coffre qui s'y trouve pour obtenir une herbe. Escaladez ensuite les rochers près de vous, avancez, et entrez dans la caverne. Vous voici dans une grotte assez paisible, avancez simplement le long du chemin jusqu'à rencontrer la personne qui vous a appelé précédemment. Une longue discussion s'engage et vous obtenez de précieuses informations et capacités avec entre autres la possibilité d'absorber désormais les âmes de vos adversaires. La discussion achevée, récupérez l'herbe dans le coffre au fond de la salle, et faites maintenant demi-tour, mauvaise surprise, des ennemis ont pénétré dans la caverne, il va vous falloir les combattre. Ceci étant fait, continuez à rebrousser chemin et arrêtez-vous au niveau de la statue représentant un dragon. Examinez-la et une nouvelle vidéo se déclenche, vous obtenez un nouvelle épée, plus solide et puissante, et vous permettant surtout d'utiliser la magie. Nouvelles vidéo, et vous reprenez le contrôle de Jubei dans le village Imasho.

Le village

Vous voici donc dans un nouveau village. Stoppez tout de suite votre avancée si vous avez décidé d'avancer, et faites demi-tour. Il vous faut en effet aller dans la zone du village de laquelle vous venez. Avancez donc dans cette direction et vous atteignez l'agora. Prenez donc un peu de temps pour parler avec les diverses personnes présentes et à visiter les magasins pour vous familiariser avec les produits existants. Continuez ensuite votre progression pour atteindre un nouvel endroit avec une écurie. Parlez un peu avec la personne portant le chapeau de paille et elle vous remet de précieux documents. Avancez encore un peu, et tournez dans l'angle près de l'écurie pour trouver un coffre. Ouvrez-le, et vous obtenez un masque. Faites maintenant demi-tour en direction de la place principale du village, et ouvrez le coffre sur votre route, près d'un vendeur, pour trouver un globe. Retour maintenant dans la zone où vous avez pris le contrôle de Jubei dans le village, avancez un peu et ouvrez la porte à votre droite. Vous voici dans l'auberge du village, avancez un peu et visitez-la pour découvrir quelques points intéressants. Tout d'abord un point de sauvegarde, qui comme vous l'avez compris va vous permettre d'immortaliser votre partie. Vous croiserez aussi un petit coffre dans lequel se trouve une pipe. Enfin, vous verrez une sphère bleue, ô combien utile pour régénérer vos points de magie. Parlez aussi aux diverses personnes présentes, et vous entendrez diverses informations au sujet d'une mine aux alentours du village, et d'un permis pour pénétrer dans ce lieu. Ces informations vous en apprennent un peu plus sur la suite de l'aventure, quoi qu'il en soit ressortez donc de cette auberge après avoir sauvegardé et régénéré vos points. Avancez encore un peu dans le village, parlez à la nouvelle personne que vous croisez portant un chapeau de paille, pour obtenir un petit présent de sa part, avancez ensuite le long du chemin pour trouver un coffre. Ouvrez-le et vous obtenez la carte du village. Entrez maintenant dans le bâtiment situé au fond de la zone, et visitez-le tout en détruisant tous les barils rencontrés sur votre passage. Prenez au passage le bout de vêtement dans le coffre au fond du bâtiment et assurez-vous d'avoir détruit tous les barils avant de faire demi-tour à l'entrée de cet endroit. Allez ensuite sur la droite, au niveau de l'entrée et vous apercevez un interrupteur. Actionnez-le donc, une plate-forme est activée et descend à votre niveau. Courez vite dans sa direction pour monter dessus avant qu'elle ne remonte, et cette dernière vous transporte vers un nouveau coffre contenant arc et flèches. Ressortez maintenant de cet endroit, avancez un peu et avancez le long du petit chemin sur la droite. Vous allez rencontrer divers soldats, éliminez-les afin d'obtenir des points et de l'or, utiles pour effectuer diverses emplettes dans le village. Prenez aussi le téléscope dans le coffre et faites demi-tour dans le village (ce chemin mène à la mine et il vous est pour l'instant impossible d'y aller sans permis). Retournez maintenant près de l'auberge, et entrez dans la nouvelle boutique située à côté. Parlez avec le vendeur pour obtenir des prix avantageux. Faites donc des emplettes, profitez-en puis sortez et entrez dans l'auberge. Une vidéo se déclenche alors et vous faites la connaissance de trois nouveaux personnages, vous apprenez entre autres les objets qu'apprécient ces personnes, il sera important de leurs offrir des objets qu'ils aiment afin d'avoir de bonnes relations avec eux. Magoichi est quelqu'un de très instruit et qui cherche sans cesse à améliorer ses connaissances, divers livres le raviront. Oyu quant à lui aime tout ce qui se rapporte aux filles, Ekei est un joyeux vivant aimant bien manger et bien boire, et pour finir Kotaro collectionne les objets rares. N'hésitez pas à leur faire des présents, vous pouvez en acheter mais si vous jetez un oeil à votre inventaire vous pouvez trouver deux objets à offrir à Magoichi, à savoir la pipe et le livre. Allez ensuite voir la personne près de la porte et parlez-lui afin d'obtenir un permis pour pénétrer dans la mine. Ce permis vous coûte 100 pièces d'or (retournez combattre des monstres si votre bourse est peu remplie), sauvegardez, et sortez de l'auberge. Avancez maintenant en direction du bâtiment dans lequel vous avez obtenu l'arc et discutez avec les personnes présentes pour obtenir des informations sur Karuto. Retournez donc dans l'auberge et montez à l'étage

pour discuter avec cette personne et faire plus ample connaissance. Ceci étant fait, retournez dehors, et prenez la direction de la mine. Une fois face au gardien, montrez-lui votre permis et vous pouvez pénétrer dans la mine.

La mine

Vous voilà donc dans la mine, commencez par sauvegarder puis empruntez le passage sur la gauche. Suivez-le et ouvrez le coffre pour obtenir le parchemin du démon. Continuez votre route et vous arrivez face à une première énigme. Deux manipulations suffisent pour la résoudre : la flèche du bas à droite, et la flèche de gauche en bas, vous pouvez ainsi récupérer un nouveau parchemin avec une nouvelle technique. Faites maintenant demi-tour vers l'entrée de la mine, sauvegardez, et engagez-vous dans le passage de droite. Avancez un peu, faites un brin de causette avec votre compagnon et prenez la carte de la mine dans le coffre. Continuez ensuite votre progression et vous atteignez une salle avec divers ennemis. Jouez sur votre rapidité pour les éliminer en un clin d'oeil et poursuivez votre chemin. Vous arrivez ainsi dans une pièce avec divers embranchements. Eliminez les monstres et commencez par aller à droite, avancez et vous tombez nez à nez avec de nouveaux ennemis. Affrontez-les et bien vite un compagnon viendra à votre secours pour les éliminer. Vous pouvez maintenant avancer, faites-le, prenez au passage le parchemin dans le coffre, et avancez encore. Vous arrivez ainsi au niveau d'un autel, examinez la statue pour obtenir une nouvelle arme, très puissante : une lance. Faites maintenant demi-tour au niveau de l'intersection rencontrée précédemment, et engagez-vous dans le passage encore inexploré. Avancez et vous voilà devant une porte vous bloquant le passage. Pour l'ouvrir utilisez la lance acquise il y a quelques minutes, et poursuivez votre route. Prenez l'herbe dans le coffre, avancez et sauvegardez. Approchez-vous maintenant de la nouvelle porte et utilisez l'orbe de charité qui vous a été remis par la dame rencontrée dans la grotte du village Yagyu. La porte s'ouvre, avancez et préparez-vous à affronter le gardien de ce lieu. Ce gardien est toutefois peu dangereux, il se déplace et attaque relativement lentement. Utilisez donc votre garde pour parer ses coups et faites attention lorsqu'il essaie de vous sauter dessus car vous ne pourrez parer cette attaque, vous devrez absolument l'éviter. De votre côté utilisez principalement des attaques magiques pour exterminer cet ennemi. A noter que si vous perdez trop de points de vie un compagnon viendra à votre aide durant le combat, il n'y a vraiment aucune raison pour que vous ne sortiez pas vainqueur de ce duel ! Continuez ensuite votre route au fond de la grotte et ouvrez les différents coffres pour obtenir des bonus. L'un des coffres se présente sous forme d'une énigme à résoudre : en bas la flèche de droite, puis à droite celle du haut, et enfin, celle du bas à droite. Vous apprenez ainsi une nouvelle technique, faites maintenant demi-tour vers la personne couchée sur le sol et parlez-lui. Vous la ramenez ainsi dans le village, et elle vous remet l'anneau rouge.

Retour au village

Vous revoilà donc dans le village. Avant de poursuivre l'aventure prenez votre temps pour effectuer quelques actions annexes. Commencez donc par vous rendre à l'auberge, sauvegardez, et grimpez à l'étage. Allez donc voir le vendeur et achetez-lui le plan sur le nitrate de potassium. Allez donc le donner à Magoichi (le sage) et il vous remet un autre objet en échange. Sortez maintenant de l'auberge et visitez encore un peu le village pour vite rencontrer une drôle de femme qui erre dans les rues. Parlez-lui à trois reprises pour obtenir un nouveau bonus, continuez votre route en direction de l'écurie, et parlez à la paysane, vêtue de jaune, par trois fois pour obtenir un livre d'histoire. Allez donc ensuite trouver la personne assise sur le banc non loin de là et parlez-lui à trois reprises pour obtenir un bijou magique. Retournez maintenant sur la place principale et visitez les boutiques, de nouveaux produits sont disponibles. Faites donc vos emplettes dans la boutique et, avant d'en sortir, allez parler à la personne dans le coin pour obtenir une craie. Allez trouver Ekei, et donnez-lui la craie, il vous remet un conte. Portez cet objet à Magoichi et ce dernier vous donne en échange un emblème rare. Portez-le à Kotaro, pour obtenir en échange un melon. Apportez maintenant le melon à la personne qui vous a donné la craie, et faites un brin de causette avant de retourner dehors. Sauvegardez dans l'auberge, et reprenez la direction de la mine.

Retour dans la mine

Une fois à l'intérieur sauvegardez à nouveau, et retournez là où vous avez sauvé le vieillard. Utilisez votre anneau rouge non loin de là pour ouvrir l'accès au donjon de Gifu. Engouffrez-vous dans le nouveau passage et avancez tout en éliminant les quelques monstres, avancez encore et gravissez les escaliers en nettoyant le passage, pénétrez ensuite dans le donjon.

Le donjon

Une fois à l'intérieur avancez un peu et vous voilà assailli par un archer. Déplacez-vous donc rapidement pour éviter ses attaques (n'ayez crainte, elles ne sont guère précises, le tout est de ne pas rester trop longtemps au même endroit), et profitez-en pour ouvrir les deux coffres et obtenir de l'encens ainsi que le plan du donjon. Allez ensuite sur la gauche et franchissez la petite porte pour atteindre une nouvelle salle, plus calme. Vous voilà maintenant pour changer face à une petite énigme, et plus précisément face à un tableau de 3 ligne ssur 3 colonnes. L'objectif est de faire en sorte que la somme des 3 nombres de chaque ligne et de chaque colonne soit égale à 15. Voici la solution : 1ère ligne : 6 - 1 - 8 ; 2ème ligne : 7 - 5 - 3 ; 3ème ligne : 2 - 9 - 4. L'énigme résolue vous obtenez ainsi la partie droite du masque de bronze. Ressortez maintenant de la pièce, faites un peu de ménage dans la salle, et franchissez la grande porte au fond. Avancez encore et éliminez les ennemis, continuez votre progression et franchissez la nouvelle porte (l'autre étant pour l'instant close). Avancez encore un peu, et voici une seconde énigme à résoudre. Les déplacements à effectuer sont les suivants : flèche du bas à droite, flèche de droite en haut, et enfin flèche du haut sur la gauche. Vous obtenez ainsi un nouveau bijou qui va augmenter votre force. Poursuivez donc votre route vers une nouvelle salle avec un point de sauvegarde. Immortalisez votre partie et prenez le livre d'histoire. Puis franchissez la nouvelle porte près de vous pour rencontrer un drôle de fantôme, prêt à vous donner la partie gauche du masque de bronze si vous lui obtenez un charme de purification. Prenez donc le livre d'histoire sur les démons au fond de la salle et ressortez-en. Gravissez donc les escaliers, à la recherche du charme. Avancez simplement en éliminant les quelques monstres, prenez l'herbe dans le coffre et le charme de purification posé puis faites demi-tour au rez-de-chaussée. Retournez près du fantôme, donnez-lui le charme et vous obtenez la dernière partie du masque de bronze. Retour dans la salle de sauvegarde, sauvegardez donc, et approchez-vous des grandes portes, et utilisez votre masque de bronze maintenant complet pour débloquer cette porte. Franchissez donc cette nouvelle ouverture, petite vidéo soudaine et vous allez devoir lutter contre quelques ennemis. Le combat n'est guère difficile, faites taire à jamais vos assaillants et descendez le long des escaliers, puis entrez dans la nouvelle salle suivante pour vous trouver face au gardien de ce donjon. Le combat commence et penche terriblement en faveur de vos adversaires. En effet ce dernier est extrêmement plus puissant que vous, inutile de perdre votre temps à essayer de le blesser, concentrez-vous plutôt pour parer ses attaques et rester en vie. Au bout d'un certain temps Oyu vient à votre secours et vous pouvez vous échapper, évitant ainsi une mort certaine. Suivez donc le nouveau chemin, et grimpez le long de l'échelle, vous revoilà à l'entrée du donjon. Petite vidéo, utilisez donc l'orbe de Foi que possède Oyu pour déclencher une nouvelle séquence et quitter ce lieu, retour au village.

Nouveau passage au village

Commencez donc par sauvegarder dans l'auberge et retournez sur la place principale du village, dans les boutiques. Faites donc quelques emplettes, de nouveaux articles sont en stock. Parlez aussi à la personne située dans un coin de la boutique d'objets pour obtenir un collier. Puis ressortez dehors, et allez trouver la personne sur la place du marché. Parlez-lui à trois reprises et elle vous remet un nouveau collier. Allez maintenant trouver la personne qui porte un parapluie, et faites un brin de causette avec elle, une vidéo se déclenche et vous retournez en urgence au village de Yagyu pour essayer de sauver Takajo avant qu'il ne soit trop tard.

Retour à Yagyu

Avancez rapidement le long du chemin et retournez dans la caverne pour rejoindre Takajo. Une vidéo se déclenche, prenez ensuite l'anneau Takajo et faites demi-tour pour ressortir de cette grotte (attention aux nouveaux ennemis). Une fois dehors, sauvegardez votre partie et allez donc explorer votre maison non loin de là. Fouillez les lieux pour trouver divers bonus avec entre autres un bijou augmentant votre force si vous parvenez à résoudre l'énigme proposée, en voici la solution : flèche de droite en haut, flèche du bas à droite. Utilisez aussi votre épée pour arracher le papier sur le mur et révéler entre autres un document sur les "4 gardiens". Approchez-vous maintenant du grand meuble, et utilisez l'anneau Taakjo pour l'ouvrir. Une nouvelle énigme vous attend à l'intérieur, utilisez donc le document sur les gardiens pour la résoudre, à savoir : le bleu à droite, le rouge en bas, le noir en haut et pour finir le blanc à gauche. Un passage s'ouvre ainsi au niveau du sol, descendez dedans. Avancez un peu et vous allez éviter automatiquement un premier piège : un terrible gouffre avec des pics au fond. Avancez encore un peu et coupez les cordes bloquant le passage. Catastrophe, un piège se déclenche, faites vite demi-tour au niveau du gouffre et laissez-vous tomber dedans en prenant garde à vous accrocher au bord (hé oui il vaut mieux). Une fois le piège évité hissez-vous à l'extérieur et poursuivez votre route en direction du piège, suivez le petit chemin et sauvegardez, vous arrivez dans une étrange vallée.

La vallée brumeuse

Avancez simplement pour commencer le long du chemin en éliminant les différents monstres, et grimpez le long de la première échelle. Avancez encore, notez au passage la présence d'un étrange sceau, tuez les ennemis et gravissez la nouvelle échelle. Avancez encore dans la zone suivante, traversez le pont et continuez votre route. Allez donc sur la droite dès que possible et avancez un peu pour obtenir une herbe camouflée dans un coffre. Faites ensuite demi-tour au niveau de l'intersection précédente et poursuivez votre chemin. Vous rencontrez ainsi un nouveau coffre, ouvrez-le pour trouver un coffre, puis continuez en direction de l'autel avec la statue. Examinez donc cette dernière et vous obtenez une nouvelle ferme. Il est maintenant nécessaire de faire demi-tour dans la zone précédente, de traverser de nouveau le pont et de descendre un peu pour rejoindre le sceau qui bloquait un passage. Brisez-le grâce à votre nouvelle arme et ouvrez le coffre maintenant accessible pour récupérer une statuette symbolisant le savoir de Nobunga. Retour maintenant près de l'autel où vous avez obtenu l'arme, et engagez-vous dans la forêt. La démarche à adopter ici est assez particulière. Vous allez en effet devoir bien sûr éliminer les monstres mais aussi détuire, à chaque rencontre, une sorte d'insecte vert assez difficile à décrire. Si vous parvenez à le détruire trois fois de suite vous parviendrez à sortir de ce labyrinthe en suivant les chemins accessibles. Une nouvelle vidéo se déclenche alors et vous allez livrer un combat face à un boss qui ne vous est pas inconnu. Ce combat ne sera toutefois pas plus difficile que celui mené lors de votre premier affrontement face à cet ennemi. Utilisez pour commencer des attaques magiques tout en vous déplaçant rapidement jusqu'à ce que votre ennemi aille se cacher dans des buissons. Là, utilisez votre arc et des flèches pour le toucher quelques fois de plus (combinez magie et flèches, c'est redoutable) et le monstre va vite finir par se montrer (repérez cet instant en examinant la façon dont bouge les buissons et préparez-vous à accueillir votre adversaire lors de sa sortie. Répétez cette opération jusqu'à ce que la victoire soit vôtre. Vous obtenez maintenant une nouvelle statuette de Nobunga. Continuez votre progression, sauvegardez et gravissez les quelques marches sur la droite. Avancez un peu en direction du sceau et brisez-le de la même façon que précédemment et vous voilà en possession d'une troisième statuette. Faites maintenant demi-tour sur la gauche, en bas, approchez-vous de l'étang et traversez-le en prenant garde d'éviter le terrible monstre qui l'habite.

Le domaine de Jujudormah

Pénétrez dans le temple face à vous, avancez et actionnez le levier pour apercevoir un cours instant différentes statuettes. Vous devez maintenant placer les statuettes que vous possédez dans l'ordre où vous les avez vues apparaître précédemment et une porte s'ouvre. Franchissez-la et avancez en éliminant les différents ennemis, prenez au passage le journal de Jujudormah, puis sauvegardez avant de passer dans la salle suivante et de vous préparer à livrer bataille face au maître de ces lieux. Le combat va ici se dérouler en deux parties : une première relativement simple ou votre ennemie est lente et n'utilise qu'un sort magique simple à éviter si vous bougez suffisamment. La deuxième partie du combat se corse un peu car votre ennemie peut devenir invisible, et devient beaucoup plus aggressive et précise. Utilisez donc votre magie et combos pour calmer ses ardeurs et en venir à bout. Vous obtenez ainsi une nouvelle orbe, avancez un peu et actionnez le levier. Puis faites demi-tour dans la salle précédente et sauvegardez avant de vous engager dans le nouveau passage. Un piège se déclenche et un gaz mortel se dégage, courrez sans arrêt pour éviter de le respirer et au bout du chemin une séquence se déclenche. Ouvrez ensuite le coffre pour obtenir un nouvel objet, sauvegardez et avancez en direction de la drôle de machine non loin de là. Examinez-la et utilisez le dernier orbe que vous venez d'acquérir, un mécanisme se déclenche, suivi d'une nouvelle vidéo. Mauvaise surprise un autre combat vous attend, face à un autre monstre déjà rencontré, monstre contre lequel vous avez dû fuir précédemment. Malheureusement, malgré votre progression, votre niveau est toujours trop faible pour terrasser cet ennemi. Aussi utilisez la même méthode que celle décrite dans le premier combat pour rester en vie et attendez l'aide de votre compagnie pour vous en sortir sain et sauf.

Dans la peau de Oyu

Cette nouvelle séquence de jeu débute par une petite vidéo dans laquelle vous obtenez un bracelet permettant d'absorber les âmes. Une fois les commandes de Oyu en votre possession commencez par vous rendre au fond de la salle et descendez le long des escaliers pour atteindre une nouvelle pièce. Avancez dans cette salle, et ouvrez le coffre situé au fond pour trouver une étrange plaque. Faites maintenant demi-tour dans la pièce principale et placez cette plaque dans la gueule du dragon pour débloquer différentes portes. Direction tout d'abord la gauche, franchissez la porte maintenant ouverte, avancez un peu et prenez le liquide magique et le document posé non loin de là. Direction maintenant la seconde salle débloquée, prenez la carte des lieux, le médicament, puis poursuivez votre route. Avancez le long du nouveau passage en évitant les petits monstres-marins, puis descendez le long de l'échelle et ouvrez le coffre pour trouver un nouveau bouclier. Tuez les nouveaux monstres et suivez le passage pour atteindre un autre coffre

renfermant une épée. Sauvegardez et poursuivez votre route jusque dans une étrange salle remplie de glace. Deux monstres vous attaquent, il est nécessaire d'utiliser les différentes capacités de Oyu pour en venir à bout sans trop de problèmes, vous obtenez ainsi une flûte sacrée. Sauvegardez de nouveau, et faites demi-tour sur la plage afin de rejoindre Yubei, donnez-lui la flûte sacrée.

La demeure de Oni

De retour dans la peau de Jubei sauvegardez votre partie et avancez un peu. Eliminez les quelques monstres en utilisant des combos, et dirigez-vous vers l'autel au milieu de la salle. Examinez-le et vous obtenez un marteau. Tournez maintenant sur la droite, avancez et franchissez la porte en forme de crâne pour atteindre une nouvelle pièce. Avancez encore, et approchez-vous du sceau de terre. Utilisez donc le marteau précédemment obtenu pour briser ce sceau (c'est le seul moyen), puis prenez la clé. Puis regardez sur la droite et prenez la direction de l'échelle. Gravissez-la et vous revoilà dans une salle bien connue. Tournez à gauche, avancez et franchissez la porte. Vous voici maintenant dans une salle avec un ventilateur, avancez dans sa direction et placez-vous sous ce dernier. Utilisez donc votre magie élément vent pour activer le système et l'utiliser afin de poursuivre votre aventure. Avancez donc un peu, ouvrez le coffre pour obtenir la carte de ce lieu. Continuez votre route tout droit, dans la salle suivante, et vous arrivez devant un nouveau coffre avec ici une énigme à résoudre. La solution est la suivante : à gauche la flèche du haut, en haut la flèche du milieu, et enfin la flèche du bas à droite. Vous obtenez ainsi un mousquet (hé oui, fini de rigoler), continuez maintenant votre progression et grimpez le long de l'échelle. Avancez un peu, redescendez de l'autre côté, et poursuivez votre route, vous arrivez face à une nouvelle énigme. Vous allez devoir déplacer les pièces pour former un carré magique sur 34. Voici la combinaison à adopter : 1ère ligne : 1-15-14-4; 2ème ligne : 12-6-7-9; 3ème ligne : 8-10-11-5; et enfin 4ème ligne : 13-3-2-16 (tout cela est bien sûr valable de gauche à droite uniquement comme vous l'avez probablement remarqué). L'énigme résolue, vous obtenez une clé en or. Faites maintenant demi-tour, grimpez à l'échelle, et utilisez en hauteur votre clé en or à l'endroit prévu à cet effet. Continuez votre progression via le nouveau chemin accessible (attention à vos sauts), et utilisez la clé circulaire que vous possédez dans la nouvelle serrure. Avancez et voici devant vos yeux ébahis une troisième énigme. Il s'agit sans doute de la plus simple : vous devez simplement déplacer les cartes pour reconstituer le modèle présent au-dessus. Ramassez ensuite le mémo, et suivez le nouveau chemin accessible.

Retour au donjon Gifu

Vous revoilà dans le donjon de Gifu, ou plus précisément sur le donjon, car vous vous trouvez en effet sur le toit. Dirigez-vous donc pour commencer vers le clocher, et descendez le long de l'échelle présente. Vous trouvez vite un premier coffre, ouvrez-le et une nouvelle énigme se présente, en voici la solution : la flèche de droite en haut, la flèche du bas sur la droite, la flèche de gauche en bas, la flèche du haut sur la gauche, la flèche de gauche en haut, et pour finir la flèche du bas sur la gauche. Vous récupérez ainsi un magnifique talisman. Poursuivez maintenant votre descente dans le donjon et vous apercevez vite un second coffre. Ouvrez-le pour obtenir un second objet et examinez les alentours. Continuez votre route et franchissez la porte sur le côté. Ouvrez le coffre dans la nouvelle salle pour obtenir la carte avant de ressortir et dirigez-vous maintenant du côté du petit pont. Traversez-le, avancez encore et prenez la clé dans le coffre. Continuez votre route et vous arrivez dans la cour principale du donjon, un lieu qui vous est bien connu. Direction donc le hall, puis avancez encore et passez dans la zone suivante. Utilisez donc la clé précédemment acquise pour ouvrir la porte à droite, et vous atteignez ainsi une nouvelle parte de ce donjon. Ramassez donc le document, la clé dans le coffre et ouvrez l'autre coffre pour tomber nez à nez face... à une nouvelle énigme. En voici la solution : la flèche du milieu à gauche, la flèche de gauche en haut, et pour finir la flèche du haut sur la droite, et vous obtenez un nouveau bijou magique. Faites maintenant demi-tour, et retournez près de la zone où vous avez obtenu la clé du cerisier. Examinez donc la porte bleue avec le sceau, et utilisez le marteau pour dégager le passage. Avancez, et ouvrez un nouveau coffre. Pas de suprise, la solution de l'énigme est : à droite la flèche du bas, en bas la flèche de droite, en bas la flèche de gauche, à droite la flèche du milieu, en bas la flèche du milieu, et pour finir la flèche de droite en haut. Vous obtenez ainsi un étrange livre. Faites maintenant demi-tour, retournez dans le hall, puis la cour, puis la zone précédente du donjon avec le petit pont. Allez sur la gauche et utilisez alors la dernière clé acquise pour débloquer la porte, avancez et brisez le nouveau sceau à l'aide d'un coup de sabre pour atteindre une étrange grotte. Avancez donc prudemment, le chemin est infesté d'ennemis. Après quelques affrontements vous arrivez à un pont. Localisez le levier et exterminez le monstre qui vous en bloque l'accès avant de l'actionner. Continuez ainsi votre progression, éliminez les nouveaux monstres et vous obtenez une étrange poudre aux grandes vertues. Vous pouvez maintenant faire demi-tour, et retournez au niveau du ponton. Suivez-le et franchissez la porte pour atteindre un dangereux

passage souterrain. Avancez donc prudemment en évitant les ennemis qui sortent de l'eau, et vous arrivez bien vite au niveau d'une cascade. Prudence, des ennemis se cachent derrière et sont prêts à vous décocher des salves de flèches, il va donc vous falloir avancer le plus rapidement possible pour rejoindre le refuge sans trop vous faire toucher. Avancez encore un peu vers le bateau présent, prenez le document sur la chasse, descendez les escaliers et montez dans le bateau pour traverser la rivière. De l'autre côté rentrez dans la bâtisse et faites le ménage. Poursuivez ensuite votre route, résolvez la petite énigme classique pour progresser et vous arrivez dans une salle avec un système de ventilation identique au précédent. Utilisez donc votre magie élément vent une nouvelle fois pour grimpez en hauteur et obtenir ainsi une clé. Avancez ensuite et franchissez la porte, avancez encore et vous revoilà en terres visitées. Retournez donc le hall principal, allez en hauteur et ouvrez la dernière porte fermée grâce à la clé précédemment obtenue. Suivez le nouveau chemin, et préparez-vous à un nouveau duel contre une vieille connaissance...

Gogandantess

Hé oui, troisième et dernier combat contre ce cher Gogandantess. Votre niveau est maintenant suffisament élevé pour le terrasser, il va donc falloir s'en débrouiller seul. Commencez tout d'abord par utiliser votre flûte magique, cela a pour effet de diminuer considérablement le niveau de défense de votre adversaire, et utilisez ensuite votre panoplie d'attaques magiques (vent, terre, glace) pour l'exterminer somme toute assez facilement. Vous obtenez ainsi son orbe, l'orbe du respect ! Avancez ensuite, et franchissez la porte. Ouvrez le coffre pour obtenir médicament, une herbe et attaquez-vous au coffre suivant pour résoudre une nouvelle énigme que voici : la flèche du milieu sur la droite, la flèche de droite en bas, la flèche de gauche en haut, la flèche du haut à gauche, et la flèche du milieu en haut. Vous obtenez ainsi un bijou de puissance, vous pouvez maintenant poursuivre votre route en avançant et passant par-dessus les caisses.
Vous revoilà maintenant en lieu connu, descendez dans le hall, et examinez la statue au centre de la pièce. Une vidéo se déclenche alors, avancez ensuite au centre de la salle et examinez le mécanisme : vous allez devoir réussir à libérer le passage afin de prendre la poudre d'escampette avant qu'il ne soit trop tard. Pour ce faire, utilisez les deux sticks présents sur la manette et tournez-les rapidement dans des sens opposés afin de parvenir à dégager le passage. L'aventure peut ainsi continuer et vous atteignez un nouvel endroit.

Ultime passage au donjon

Sauvegardez puis avancez un peu et tournez à gauche. Franchissez la porte, et gravissez les escaliers pour gagner le haut du donjon, et entrez dans le donjon à proprement parler. Emparez-vous du bout de métal, avancez un peu et tournez à droite. Engagez-vous dans le petit couloir et suivez-le pour atteindre le toit du donjon. Eliminez le monstre en haut à l'aide de votre magie, ramassez l'écaille et avancez au bout du toit pour placer l'objet précédemment récupéré. Petite séquence, faites maintenant demi-tour sur le toit, et redescendez dans le donjon. Suivez le nouveau chemin et franchissez la porte nouvellement accessible sur votre gauche. Sauvegardez encore (la fin est proche), avancez et gravissez l'échelle, un nouveau boss vous attend. Pas de panique, le combat ne sera pas des plus difficiles. Déplacez-vous continuellement, et utilisez vos attaques magiques pour blesser assez sérieusement votre ennemi. Utilisez ensuite vos diverses armes (selon votre bon goût) pour triompher. Récupérez son orbe et faites maintenant demi-tour en bas via l'échelle, et sauvegardez. Utilisez alors l'orbe pour activer l'élévateur et utilisez-le, nouvelle vidéo et le dernier combat vous attend.

Le combat final

La méthode se veut encore très simple. Restez de votre côté et attendez que votre adversaire soit sous sa forme élément glace et qu'il vous attaque pour riposter avec la magie, et en particulier avec l'élément tonerre. Répétez simplement cela jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche, et que le combat prenne une autre apparence. En effet la deuxième et dernière partie de ce duel s'annonce nettement plus corsée : en effet les attaques adverses sont omniprésentes et ne vous laissent que peu de répit car il est plus que conseillé de les éviter absolument toutes. Essayez ainsi de tourner autour de votre ennemi et d'utiliser des attaques magiques dès que possible en prenant garde à courir le moins de risques possibles, même si le combat doit durer un certain temps.

Le combat gagné, une nouvelle vidéo se déclenche et le jeu s'achève, vous pouvez toutefois recommence votre aventure en essayant de gérer les relations avec vos personnaes d'une autre façon afin de provoquer des changements dans le scénario, notamment au niveau des apparitions alliées et de leur contrôle.

Onimusha 3

© Capcom 2004

COSTUMES

Nouvelle tenue de Michelle

Terminez le jeu en mode normal

Seconde nouvelle tenue de Michelle

Terminez le jeu avec un rank Onimusha

Nouvelle tenue de Jacque

Terminez le jeu en mode normal

Tenue de Panda

Terminez l'entrainement secret où ayez sur votre carte mémoire une sauvegarde d'Onimusha Blade Warriors.

Tenue de Samanosuke

Finir le jeu (il faut qu'il ait un meilleur classement que Jacques)

MODES DE JEU

Mode Easy

Perdez 2 fois en mode normal pour débloquer le mode easy.

Mode Hard

Terminez le jeu en mode normal

Mode Issen

Terminez le jeu en mode Hard

Mode Oni Hard

Terminez le jeu en mode Issen

Mode Ultimate

Terminez le mini-jeu de tir Oni.

Mode Extrême

Terminez le jeu en mode Hard.

Mode Infernal

Terminez le jeu en mode Extrême.

Mode ultime

Terminez le mini-jeu "Tir aux genmas" qu´on débloque en finissant le jeu. Il permet de recommencer avec, pour chaque personnage, 10 statuettes, 30 médicaments ultimes, toutes les armes et armures au level max, toutes les flèches à l´infini, la bishamon, le fouet ultime et la magie infinie.

BONUS DE FIN

Epées Onimusha originales

Terminez le jeu avec les 3 items de "Phantom Realms" et relancez une partie.

Epée de Bishamon

Terminez le jeu avec un rank Onimusha

Mini-jeu des Puzzles

Résolvez tous les puzzles du jeu.

Enrtainement secret

Terminez l'entrainement et le jeu.

Jeu de tir Oni

Terminez le jeu en mode normal

Aventure de Heihachi

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté

SÉQUENCE DE FIN PLUS LONGUE

Pour avoir une cinématique de fin plus longue il faut trouver tous les costumes d'Ako.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Japon :

Après une introduction somptueuse, vous débutez le combat avec un Samanosuke en grande forme. Commencez par annihiler les ennemis agressant vos compatriotes, en n'oubliant pas de vous servir de votre arc contre les archers. Détruisez la barricade en bois avec votre épée, et montez les marches. Une fois en haut et après vous être débarrassé des gêneurs, vous tombez nez à nez avec un massif adversaire. Évitez sa boule métallique et frappez-le de préférence dans le dos. Rendez-vous alors au fond de l'écran, vers la fontaine à âmes pour vous recharger et sauvegarder. Prenez ensuite les escaliers. Un autre gros monstre vous attaque. Protégez-vous et blessez-le au bon moment. Entrez dans le bâtiment. Nobunaga est présent et n'attend qu'un duel. Mais auparavant, vous allez devoir éliminer son protecteur, un Samouraï, épéiste de renom. N'étant pas très puissant, il vous sera facile de le vaincre. Soit vous esquivez ses coups et profitez d'une ouverture pour un enchaînement, soit vous vous protégez et attendez de même qu'il baisse sa garde. Il se met souvent en défense, mais il ne devrait pas subir longtemps vos assauts. Alors que le combat tant attendu approche, Samanosuke disparaît.

France :

Vous prenez alors le contrôle de Jacques. Annihilez alors tous les monstres se jetant sur vous en laissant la touche carré maintenue pour enchaîner les tirs nourris. Puis vous reprenez le contrôle du guerrier au sabre dans un monde qu'il ne connaît que trop peu, le 20 ème siècle. Et oui, vous voilà à Paris. Sauvegardez et avancez dans la ruelle. Après une scène cinématique, débarrassez-vous des ennemis vous attaquant, en vous protégeant régulièrement, et continuez tout droit jusque dans le métro. Tuez les bêtes peu ragoûtantes, puis poursuivez en brisant les caisses. Refaites face à un assaut, et prenez le couloir sur la droite. Sortez. Vous voilà face à de nouveaux ennemis. Pour abattre ces "oiseaux", attendez qu'ils tentent de vous plonger dessus, pour vous décaler, et ainsi pouvoir les tuer tant qu'ils demeurent abasourdis à terre. Attention cependant, car ils lancent une sorte de fluide abrasif de la même manière qu'un canadair (meilleur exemple que j'ai trouvé). Abattez-les, prenez le contenu de la boîte à droite, puis continuez sous l'Arc de Triomphe. Éliminez les hordes d'ennemis présentes, et poursuivez, sans oublier d'ouvrir le coffre rouge sur la droite. Allez à gauche. Prenez le médicament dans le coffre à votre droite, puis revenez au centre de l'Arc. Descendez ensuite par le passage qui s'ouvre sur la tombe du soldat inconnu. Une nouvelle arme s'offre à vous, les Tensô. Petits sabres lestes et rapides, ils vous confèrent un peu plus de dynamisme. Remontez. Après votre rencontre avec Michelle, vous affrontez un être très véloce. Parez ses attaques, et tuez-le. Ensuite revenez dans la pièce où vous avez commis votre méfait. Vous vous retrouvez face à une autre de ces créatures. Tuez-la, et prenez la clé au sol avant de monter les escaliers. Lors de votre ascension, éliminez tous les ennemis, et une fois arrivé en haut, utilisez la clé sur la porte. Massacrez vos opposants, et allez ouvrir le coffre bleu au fond de la pièce, sur la gauche en résolvant le taquin. En fait bougez le carré en haut à gauche, celui au milieu à gauche vers le haut, et celui juste en dessous de la même manière. Vous obtenez un pendentif. Tuez vos adversaires et approchez-vous de l'espèce de statue possédant un point rouge brillant afin de vous recharger en âmes. Avancez et tuez votre ennemi afin d'ouvrir le coffre derrière lui (Médicament). Allez à droite et montez les marches après la sauvegarde. Un boss vous attend. Il s'agit d'un robot au fort potentiel offensif. Dans un premier temps, évitez ses tirs de mitraillettes et ses missiles, et tournez autour de lui avec R1 maintenu pour pivoter plus vite que lui et ainsi le frapper dans les bras, afin de l'affaiblir. Attention à ses raids aériens. Protégez-vous le plus possible, et ne le laissez pas acculer dans un coin. Une fois définitivement à terre, ou du moins s'envolant beaucoup plus rarement, enchaînez de nombreux coups, et utilisez le pouvoir de votre arme. Utilisez les

objets de soin aux derniers moments car vous en aurez besoin grandement. Puis une scène se déclenche.

Japon :

Dans la peau de Jacques, vous atterrissez dans le japon médiéval sans comprendre ce qui vous arrive. Un fouet Oni vous est également remis pour la peine. Il va vous servir à battre l'énorme ennemi se tenant devant vous. La technique est simple. Éloignez-vous le plus possible de lui, car il dispose d'une allonge conséquente. Laissez R1 appuyé, et lancez le fouet tout en maintenant la touche précédente (méthode de la capture, explicitée dans le jeu).
La bête sera paralysée quelques instants vous laissant le temps de lui faire subir de nombreux heurts. Recommencez l'opération jusqu'à la vaincre. Vous voici à présent maître d'un Tengu, une petite fée qui vous est affiliée et nommée Ako. Elle vous permet de découvrir des trésors (appuyez sur croix lorsqu'elle vous appelle) et de "locker" les ennemis. Allez tout droit. Débarrassez-vous des deux adversaires, et entrez dans la grotte. Continuez et Éliminez les ennemis dans la clairière. Attention à l'espèce de fantôme qui aspire les âmes de ceux que vous tuez et qui se trouve sur la droite du terrain. Occupez-vous de lui en premier ou vous perdrez de précieuses âmes. Continuez par la droite. Vous arrivez dans une seconde clairière. Tuez les genmas et poursuivez tout droit. Vous arrivez à un temple. Battez-vous fièrement. Vous rencontrez alors le Samanosuke de l'époque. Battez-vous à ses côtés contre vos ennemis, et vous apprendrez qu'il n'aime pas les occidentaux ce qui est compréhensible au sein de cette ère troublée. Il va cependant vous faire confiance grâce au gantelet Oni sur votre bras et à la parole de Ako. Prenez l'escalier de droite et fouillez le coffre sans oublier le parchemin à terre. Puis prenez le passage au centre du Temple. Avancez dans le corridor et éliminez en priorité les archers. Continuez tout droit. Vous arrivez alors à une tour. Sauvegardez. Il manque deux pièces rondes au mécanisme de cet édifice. A vous de les trouver. Allez à droite. Prenez le coffre sur la droite, et tuez les adversaires volants. Passez de l'autre côté de la crevasse à l'aide de votre fouet, en vous suspendant à la luciole Oni (R1 et "croix").

Faites encore le ménage et poursuivez. Vous arrivez à un pont brisé. Sur la gauche vous apercevez un coffre ancien. Cassez-le et des lucioles Oni en sortent. Servez-vous de ces dernières pour vous hisser et traverser le précipice. Avancez jusqu'à la sculpture, ouvrez le coffre, et prenez le parchemin à côté. Descendez l'échelle, et ouvrez la malle à votre droite qui libère une luciole. Ensuite, près de l'endroit où vous avez cassé cette malle (continuez un peu plus en avant), se trouve un coffre. Ouvrez-le et vous découvrez le miroir de bronze. Continuez alors tout droit, et servez-vous de l'insecte pour passer en face. Mais avant, et sur les appels d'Ako, appuyez sur croix. Cette dernière ira vous chercher des comprimés dans un coffre hors de portée. Une fois sur l'autre rive, revenez sur vos pas en direction de la tour en vous méfiant des Genmas volants. Une fois sur place, livrez bataille aux ennemis présents, et allez disposer le miroir sur l'un des autels de la tour. Vous obtenez l'Enja, une épée-fouet comme celle de Ivy dans Soul Calibur. Revenez maintenant au temple. Détruisez les ennemis plus puissants qu'auparavant, des sortes de lézards guerriers, en faisant attention à leur attaque en boule. Méfiez-vous également des fantômes voleurs d'âmes. Puis continuez par là où vous êtes arrivé la première fois en battant encore une fois des lézards géants, au sein d'une clairière. Souvenez-vous des espèces de plantes que vous ne pouviez détruire ici. Et bien il est maintenant possible de le faire avec votre nouveau fouet. Une fois ceci fait, un ennemi énorme vous assaille comme au début. Débarrassez-vous en, et prenez le coffre derrière lui, autrefois masqué par les plantes. Vous obtenez la clé de la montagne. Revenez maintenant à la tour, et allez à gauche cette fois-ci. (Vous passez donc à nouveau devant le temple. Occupez-vous de ses occupants, et vous libérerez une luciole. Servez-vous d'elle pour monter sur le toit du temple, et récupérer un pendentif Oni à terre. Redescendez et en route pour la tour donc.) Avancez.

Détruisez les plantes le long du chemin pour engranger des âmes, et vous débouchez sur une habitation. Éliminez les gêneurs. Utilisez la clé sur la porte. Débarrassez-vous des rapides opposants, et continuez. Dans les espèces de "marais", défendez-vous bravement, et montez les marches. Un coffre se trouve sur la gauche. Il vous faut l'ouvrir en résolvant une sorte de puzzle pas vraiment difficile si l'on étudie bien les possibilités. Vous découvrez un pendentif. Sauvegardez et avancez. Vous tombez sur Ranmaru Mori, le gardien d'Oda, et sur un boss imposant. La partie n'est vraiment pas gagnée d'avance. Le combat se déroule en deux phases distinctes. La première, consiste en un duel classique durant lequel vous devez parer les coups de votre opposant, tout en lui assénant de violentes frappes lorsque sa garde est baissée. Servez-vous de la technique de la capture pour le déstabiliser. Attention tout de même à bien contrer ses assauts. Je vous conseille en fait de vous transformer en Onimusha si vous en avez la possibilité et de l'enchaîner jusqu'à ce qu'il déclenche sa deuxième manière de combattre.
A ce moment précis, il va falloir que vous vous serviez de votre fouet pour vous hisser à la luciole Oni, dès que votre ennemi lèvera son épée vers le ciel, couverte d'éclairs. En effet au moment où il l'abat sur le sol, des dizaines de jets

électriques couvrent le plancher. De ce fait, si vous êtes en l'air, vous ne risquerez rien. Ensuite utilisez deux fois vos coups spéciaux, puis esquivez ses puissantes attaques physiques grâce une fois encore à la luciole. Accrochez-vous dès qu'il essaye d'effectuer un coup tranchant. Vous passerez donc plus souvent le combat en l'air. Mais dès que vous retombez sur le sol, placez deux ou trois coups dans le torse du monstre, avant de remonter en sécurité. Continuez ce manège et vous devriez l'emporter (pensez à vos objets de soin).

Partie 2

France :

Vous reprenez le contrôle du Samanosuke du futur accompagné de Michelle, qui est en fait la compagne de Jacques. Suivez-la. Descendez les marches. Abattez les ennemis à la sortie du couloir, et vous remarquerez que la fée, ayant récemment traversé les époques, réagit comme avec Jacques, et vous propose les objets que vous n'aviez peut-être pas vous. Appuyez sur "croix" pour les accepter. Continuez vers la droite tout en exterminant du monstre. Arrivé à une grille, regardez sur le cadavre à terre. Vous trouvez une clé des égouts. Descendez les escaliers vers la porte éclairée de rouge et utilisez celle-ci. Une fois dans la pièce suivante, faites attention à la limace qui tombe du plafond. Tuez-la et méfiez-vous, car elle se divise en quatre êtres plus petits qui se collent à vous. Continuez. Tuez les ennemis, et prenez la porte à gauche au bout du couloir. Approchez-vous du tableau de commande au fond de la pièce, et actionnez l'interrupteur sur la droite. Le courant revient. En face de vous, sur la console saisissez les "notes pour le chef". Ressortez et allez droit vers la passerelle relevée, sur la droite. Actionnez le bouton près de cette dernière. Traversez et ouvrez le coffre. Continuez en faisant attention aux limaces, et prenez la première porte sur la gauche. Vous entrez dans une pièce et rencontrez deux êtres gélatineux. Tuez-les et n'oubliez pas l'EcoE pour Ako, laissée par les monstres. Trois autres bêtes se joignent à la fête. Pour éliminer leurs rejetons, marchez simplement dessus. Une fois ce petit monde éliminé, tirez avec une flèche sur l'espèce de cocon suspendu au fond de la pièce pour récupérer une herbe. Puis, montez à l'échelle. Une fois en haut prenez la note de l'ouvrier sur le bureau, et la note attaque chargée, près du mécanisme de la porte coulissante. Pensez également à prendre votre arc et tirez sur le cocon suspendu non loin de là, dans le coin gauche de l'écran. A vous L'EcoE, et donc la veste bleue pour Ako. Puis redescendez. Allez sur la droite, vers le coffre rouge, au fond du couloir. Ouvrez-le, et vous découvrez de l'EcoE avec une bête étrange. Suivez celle-ci. Brisez le bidon vous empêchant de l'atteindre, et vous empochez une robe rouge dans le coffre derrière elle. Puis tuez-la et à vous le médicament. Que de cadeaux pour une si petite créature. Rejoignez alors le fond de la salle, et sortez par la porte de droite avant les caisses, munies d'une fermeture codée. Le code est 314 (premier chiffre, nombre de chaises dans le bureau de commande 1, second, nombre de platines cassettes, et dernier, nombre d'écrans de contrôle). Sortez. Sur la gauche vous apercevez un coffre. Il va vous falloir le déverrouiller pour espérer obtenir un pendentif Oni. Le secret se trouve plutôt vers le haut, je vous laisse deviner. Puis allez tout droit, et prenez l'échelle conduisant dans l'eau putride des égouts. Allez vers le haut de l'écran, et vous rencontrerez des poissons humanoïdes peu fréquentables. Attention à leurs grands sauts. Continuez. Prenez ensuite l'échelle sur votre droite, afin de récupérer une valve sur le sol. Continuez vers le haut de l'écran toujours, et arrivé à la grille, demandez à Ako d'aller vous chercher le trésor. Elle vous ramène un kit. Revenez maintenant dans la salle à la grande porte coulissante, où les limaces sont nombreuses. Une fois sur place donc, exterminez une nouvelle fois les bêtes gluantes, et remontez à l'étage avec l'échelle. Insérez la valve en fer dans le mécanisme de la porte coulissante et actionnez-le. Redescendez et prenez le nouveau passage. Tuez les limaces et continuez. Appuyez ensuite sur le bouton rouge, sur la console sur la gauche. Maintenant, retournez-vous et passez la porte juste en face, entourée de caisses, à côté de celle avec le code. Baissez la passerelle et avancez. Sauvegardez ensuite derrière les limaces, et allez tout droit. Vous tombez sur un coffre garni de flèches éclair. Retournez sur vos pas, et descendez dans l'eau avec l'échelle. Une fois dans un cul de sac, demandez à Ako de prospecter pour vous. Et un kit pour le Samouraï. Puis retournez au coffre, afin de prendre l'échelle juste à côté. Une fois en haut, vous apercevez un fil de fer relié à un enrouleur, avec le panneau "danger". Coupez donc le fil d'un coup d'épée. Redescendez. Prenez l'échelle menant dans l'eau, et approchez-vous de la boule que vous avez fait tomber en coupant le lien précédemment. Elle débouche le flux d'ordures en roulant. Michelle la pousse, et vous devez la couvrir en vous débarrassant des monstres, tout en l'aidant dans sa tâche. Le mieux est d'alterner l'action de pousser et les frappes. Une fois arrivé, grimpez à l'échelle. Éliminez les monstres en suivant Michelle. Après une discussion, vous avez droit à une petite clé.
Retournez alors sur vos pas, jusqu'à apercevoir une grille sur la droite. Prenez le pendentif dans le coffre, et sortez de cet enfer par l'échelle qu'a emprunté le soldat.

Japon :

Aux commandes de Jacques, vous vous apercevez que des marchandises de votre époque se trouvent 500 ans dans le passé ! Samanosuke vous indique alors que les marchands de Sakai auront peut-être des réponses à tout cela. Une fois sur place, sauvegardez. Tapez dans la tête du second tigre sur la droite, le long de la ruelle, et vous découvrirez de l'EcoE. Puis dirigez-vous derrière celui-ci, devant la tenture un peu plus haut, et tapez. Vous cassez une jarre cachée et libérez une luciole. Montez alors sur l'échelle juste en face de l'autre côté de la rue. Vous trouvez un coffre avec une carte. Puis suspendez-vous à la luciole. Vous arrivez sur la plage. Un coffre bleu s'y trouve. Résolvez l'énigme et ouvrez-le. Un pendentif Oni est pour vous. Un indice, essayez de faire un escalier avec les morceaux de tuyaux. Puis revenez en ville, et entrez dans le magasin situé entre les deux tigres. Cassez les jarres pour deux EcoE, et parlez au vendeur. Une fois dehors Allez voir son commis qui vous parle du pont-levis, puis adressez-vous à la fillette. Passez le pont, et une fois de l'autre côté, prenez la première porte à gauche, derrière les jarres. Cassez les vases pour l'EcoE, puis avancez vers la statue. Absorbez les âmes, et ouvrez le coffre bleu. Vous gagnez un pendentif. Ressortez. Allez à droite près de l'homme s'affairant et ramassez une note à terre. Revenez sur vos pas près de la fillette qui cherchait le bonheur dans un tonneau, et prenez à gauche dans une petite ruelle dissimulée derrière un bâtiment. Parlez au vendeur de pastèque sur la gauche, et échangez-lui votre montre contre un fruit. Donnez le fruit à la petite. Vous libérez une luciole. Allez vous y accrocher. Après la scène, ramassez l'objet sur les planches de l'étage (clé du forgeron). Descendez. Prenez les notes Jûbei (héros de Onimusha 2) sur le comptoir devant vous.

Passez par la porte du fond. Prenez la veste blanche dans le coffre. Revenez dans le magasin, et sortez maintenant par devant. Une horde de monstres vous assaillent. Puis allez dans la ruelle aux pastèques. Détruisez les ennemis, et prenez la porte du fond. Vous allez devoir battre une sorte de démon en armure. Brisez simplement sa carapace pour pouvoir l'atteindre, au gré de vos coups. Méfiez-vous surtout des archers au fond, qui vous en veulent. Prenez les notes dans le coffre, et à vous une nouvelle technique. Ouvrez ensuite la porte devant vous avec la clé du forgeron. Approchez-vous de la statue bleutée, et vous gagnez l'arme Raisen (foudre). Demandez à la fée de vous apporter le trésor près de la porte de sortie avant de partir. Revenez maintenant au pont-levis. Une fois sur place, éliminez l'archer en haut de l'échelle à gauche et ceux au fond de l'écran, puis les autres monstres. Continuez. Une fois au port, tuez les ennemis, et descendez sur les planches de bois formant un quai. Avancez en tuant les poissons humanoïdes et n'oubliez pas le coffre au second croisement. Puis accédez à la porte bloquée par un oeil bleu. Il s'efface pour vous laisser entrer si vous avez la Raisen dans les mains. Prenez la note verte Hideyoshi en rentrant, puis allez au fond de la pièce pour vous saisir des notes Labo Temps dans un coffre. Après une discussion, sortez. Un combat contre un genma imposant commence sur les quais. Après l'avoir battu, continuez. Montez alors les escaliers à gauche, autrefois bloqués. Un combat s'engage contre un allié de Nobunaga célèbre lancier de la famille Tokugawa. Acharnez-vous sur lui en vous méfiant de ses coups répétés. Vous ne pouvez de toute façon pas le tuer. Résistez simplement. Une fois le combat terminé, vous verrez une scène mettant en scène Jacques et sa moto dans un saut gigantesque pour rattraper un bateau. Amusant mais un peu tiré par les cheveux. Une fois sur le navire, avancez. Débarrassez-vous des ennemis sur le pont, et ouvrez la porte à gauche des escaliers. Avancez. Vous voyez un coffre. Avant de l'ouvrir, ramassez les notes par terre. Descendez alors les marches. Derrière le tableau de Gildernstern se trouve un coffre. Brisez l'oeuvre et ouvrez le trésor. Un petit esprit en sort. Touchez-le de nombreuses fois avant qu'il disparaisse enfin. Il est très petit, rapide, mais peu dangereux. Vous gagnez la clé de la cabine. Utilisez-la sur la porte du fond. Un coffre se tient à votre droite dès que vous entrez. Vous gagnez une idole, qui vous sauvera de la mort si il vous arrive malheur. Avancez, et ouvrez l'autre coffre rouge, non sans avoir aspiré les âmes de la statue. Puis ressortez.

Partie 3

France :

Après une annonce de Guildenstern au Samanosuke du futur via le téléphone portable (top de la technologie les genmas), ce dernier se décide à aller faire un tour dans Notre Dame. Grand moment gothique en perspective. Pour ouvrir la porte de la cathédrale, il vous faut les Tensô au niveau 2. Entrez. Commencez par la gauche. Éliminez les ennemis, et récupérez l'EcoE dans le coffre rouge. Le second contient un esprit qu'il vous faudra vaincre pour avoir un médicament. Puis continuez vers le centre en brisant les jarres, remplies d'EcoE. Allez ensuite sur la droite de la cathédrale, afin d'aspirer les âmes de la statue. Puis juste à sa gauche, demandez à Ako d'aller chercher un trésor. Elle vous ramène des flèches froides. Vous apercevez une grande stèle devant l'autel. Approchez-vous en et regardez le

flanc droit. Appuyez sur le bouton rouge, et entrez. Détruisez les deux cocons en rentrant, puis avancez. Vous rentrez dans une salle circulaire où des lames tournent autour d'un axe. Pour éviter de vous faire découper, suivez-les au lieu de forcer le passage. Allez sur la gauche de la pièce et arrêtez-vous à la porte avec un crâne. Ne l'ouvrez pas mais attendez que les lames passent. Maintenant, allez encore à gauche et vous atterrissez devant une sorte de pilier avec un crâne. Poussez ce dernier, ce qui aura pour effet d'arrêter les lames et d'ouvrir la porte précédente. Prenez ensuite le dossier par terre. Vous libérez par la même occasion des monstres qu'il faut éliminer. Vous trouvez encore un peu plus sur la gauche un coffre bleu. Vous obtenez un pendentif oni. Allez maintenant à la porte que vous avez débloquée, et entrez. Anéantissez les ennemis, et brisez le cristal devant vous, à la croisée des couloirs. Vous obtenez le talisman des ténèbres. Allez vers le haut et ouvrez le coffre. Puis prenez maintenant la route descendante. Tuez les monstres, brisez les deux cocons au plafond, et ouvrez le coffre.

Remontez maintenant dans la salle principale de Notre Dame. Vous êtes assailli par de nombreux combattants. Placez-vous devant la première statue avec des ailes dans le couloir de gauche et aspirez les ténèbres avec votre gant. Passez de l'autre côté de la cathédrale (sans oublier qu'au milieu se trouve un coffre avec une veste verte), afin de trouver une statue semblable avec deux chandeliers allumés. Puis allez à gauche, et trouvez celle qui a trois chandeliers allumés. Et enfin celle qui en a quatre. Une fois tout cela terminé, rendez-vous sur la voie de gauche, vers la gargouille et regardez sa gueule. Vous gagnez la Kûga. Retournez maintenant dans les fonds de l'église près de l'endroit où vous avez acquis le pouvoir d'aspirer les ténèbres. Là se trouve une porte bloquée par un oeil bleu que vous avez dû voir précédemment. Ouvrez-la avec Kûga dans vos mains. Vous arrivez dans une nouvelle pièce avec des lames. Allez à gauche et abritez-vous au premier renfoncement. Puis continuez quand la voie est libre afin de rejoindre un point de sauvegarde. Maintenant allez encore à gauche afin de prendre l'échelle de corde dans le coffre. Puis continuez et vous tombez sur un coffre bleu. Vous acquérez alors une statue. Puis revenez en arrière sur la route précédente (là où vous avez ouvert la porte juste avant), et prenez la voie du haut. C'est un cul de sac. De ce fait, servez-vous de la corde. Une fois en bas, prenez le crâne d'or dans le coffre. Revenez dans la seconde salle aux lames, et allez au point de sauvegarde. Là, utilisez le crâne sur la porte. Vous voici face à Gildenstern qui souhaite envoyer Nobunaga dans l'époque moderne grâce à des brèches temporelles. Se voyant trop occupé, il envoie deux sbires s'occuper de vous. Transformez-vous en guerrier Oni, et massacrez ces freluquets. Vous devez avoir largement assez d'âme à ce point. Ramassez la note par terre à droite de la machine, et demandez à la fée de vous attraper le trésor. Puis entrez dans la machine. Montez alors sur le pont du navire. Prenez les escaliers, et allez à gauche. Par terre se trouve une potion. Revenez sur le pont. Sortez du bateau, et rejoignez la porte au fond de la salle. Dans la pièce suivante, sauvegardez, et ouvrez le coffre, sans oublier de vous alimenter en énergie à la fontaine. Prenez ensuite la première porte à droite de la pièce. De l'eau bloque le passage. Allez alors sur l'autel central de la pièce principale, avec le dragon, et enlevez le cercle jaune de la lanterne jaune sur la droite de l'autel. Descendez alors en bas des marches, vers le miroir ressemblant à celui pour sauvegarder, mais de couleur violette. Donnez le rond jaune à Ako, et envoyez-la rejoindre Jacques.

Japon :

Vous êtes pris à parti par une véritable horde de créatures. Tuez-les, et prenez la porte au fond de la salle. Une fois au même autel que Samanosuke, rechargez-vous et montez au centre de ce dernier. Placez le disque jaune au bon endroit, et passez par la porte correspondante. Servez-vous de la luciole pour passer le point d'eau. Tuez les archers, et passez par la porte devant vous. Une fois dans la salle, prenez le parchemin à terre et ouvrez le coffre. Après une scène, affrontez des genmas, puis montez à l'étage grâce à l'ascenseur à droite de la porte d'entrée, auréolé d'une lumière bleutée. Approchez-vous de la bibliothèque centrale, et disposez-y le livre que vous avez découvert dans le coffre de la salle en dessous, non sans avoir éliminé les intrus, et surtout les archers. L'énigme suivante est simple. Il suffit de bouger l'ordre des livres, afin que leur somme totale fasse 22. Je vous conseille de commencer par 5x4. Puis, une fois le passage ouvert, prenez la voie de gauche. Un être vous demande si voulez descendre dans les ténèbres. Répondez-lui non, nous y reviendrons plus tard dans la soluce. Allez à droite par contre et ouvrez le coffre qui libère une luciole. Acrochez-vous, et allez sur la voie de gauche. Là prenez l'objet dans l'étagère. Continuez et demandez à Ako de vous apporter le trésor que vous ne pouvez pas atteindre. Continuez et ouvrez le coffre. Vous obtenez une corne gauche. Redescendez. Une sorte de samurai fantôme vous attend. Esquivez ses boules de feu, et tuez-le. Sortez de la pièce. Une fois dehors, disposez la corne sur la porte à votre droite. Cela coupe l'arrivée d'eau. Maintenez retournez dans la salle de l'autel et envoyez Ako dans le futur grâce au miroir.

Partie 4

France :

Prenez la porte jaune, et descendez le couloir. L'eau s'est retirée. Battez les deux ennemis, et ouvrez le coffre sous les marches. Montez l'escalier et ouvrez la porte. Approchez-vous de l'espèce de monument autrefois bloqué par une aura rouge lors du passage de Jacques, au fond de la pièce, et prenez ce qui s'y trouve. Vous avez le disque bleu. Vous voici maintenant face à un Ranmaru modifié par les soins de Guildenstern. Dès le début du combat, équipez-vous des Tensô, de façon à gagner en rapidité. En effet votre ennemi épéiste est très rapide. Profitez de ses moindres baisses de garde pour enchaîner vos coups. Protégez-vous dès qu'il vous envoie ses boules de feu et essayez d'apprendre sa routine pour adapter votre manière de combattre. Servez-vous de vos coups spéciaux dès que l'occasion se présente, et SURTOUT dés que des âmes sortent de Ranmaru, dépêchez-vous de les aspirer, car lui aussi peut le faire. Laissez "rond" appuyé, et maintenez-le jusqu'à gagner ce combat "de gants". Une fois cet ennemi défait dans un combat très intéressant, sortez de la pièce, et revenez sur l'autel. Placez alors le disque bleu sur le bon emplacement. Prenez la porte qui devient accessible. Une fois dans le couloir, courez, car de l'eau va jaillir derrière vous. Passez la porte en vitesse. Une fois dans la pièce suivante, prenez le coffre dans le coin gauche de la pièce. Puis, montez les escaliers sur la droite. Vous tombez sur un nouveau type d'ennemi très coriace. Protégez-vous souvent, et essayez de l'attaquer dans le dos pour avoir une chance de le toucher. En effet, il cintre pratiquement tous vos coups. N'oubliez pas le parchemin en bas des marches. Prenez la porte. Vous tombez nez à nez avec de nombreux genmas. Tuez d'abord celui armé, puis les volants. Ensuite, brisez les caisses, et ramassez la corne droite et l'EcoE s'y trouvant. Revenez maintenant dans la pièce précédente, tuez les ennemis, et approchez-vous de la porte. Insérez alors la corne droite dans la sculpture contre le mur de droite. Maintenant sortez par la porte dans le couloir asséché de son trop-plein d'eau. Battez les hommes-poissons, et continuez. Attention à leurs jets d'eau. Prenez ensuite la porte. Vous atterrissez devant l'autel. Prenez le disque bleu, et envoyez-le à Jacques.

Japon :

Une fois le disque en place, prenez la porte correspondante. Une armée de genmas s'en prend à vous. Attention aux "Samurai", munis de leur arme massive, et surtout aux quatre archers au fond du couloir. Le meilleur moyen est d'attirer les ennemis vers vous à couvert, afin d'échapper aux flèches et de massacrer tranquillement. Puis prenez la porte. Dès votre arrivée, montez l'escalier, et tuez les archers. Puis, ouvrez la porte en haut des marches. Tuez les deux chevaliers fantômes, et accrochez-vous à la luciole. Attrapez la seconde, et vous tombez nez à nez avec un genma, et un coffre bleu. Bougez les deux pièces du centre, après avoir descendu d'un cran celle du milieu à gauche. Baissez alors celle juste au-dessus de la dernière que vous venez de bouger, puis la pièce à gauche du trou restant. Un pendentif Oni est pour vous. Continuez. Des lucioles sont à terre. Touchez-les pour qu'elles s'envolent. Maintenant servez-vous d'elles pour avancer. Vous gagnez le Hyôssai, alias le marteau de glace. Accrochez-vous à la luciole de droite. Vous arrivez à un coffre bleu, facile à ouvrir. Un Pendentif vous est offert pour la peine. Continuez en vous aidant des lucioles, jusqu'à atteindre le plancher du bateau. Revenez à l'autel, et empruntez de nouveau la porte violette. Tuez les ennemis, et passez la porte. Une fois dans la nouvelle salle, déverrouillez la porte avec l'oeil, mais ne rentrez pas. Revenez à l'autel, et passez le relais à Samanosuke. Attention, car le comité d'accueil dans le couloir est très fourni. Éliminez les ogres avec les boules de fer en utilisant la magie, et occupez-vous rapidement des archers qui sont un véritable problème.

Partie 5

France :

Reprenez la porte violette, et allez dans la salle où vous avez disposé la corne droite précédemment. Passez maintenant par la porte avec l'oeil, autrefois bloquée. Allez jusqu'au bout de la pièce, et ramassez les ailes de luciole par terre. Revenez alors vers l'autel, en prenant garde aux nouveaux ennemis présents, à savoir les chevaliers fantômes du monde de Jacques, mais de couleur rouge. Envoyez les ailes de luciole à Jacques.

Japon :

Maintenant allez encore une fois dans la pièce où vous venez de déverrouiller la porte avec l'oeil. Le problème est que la porte bleue est bloquée par un nuage obscure. Revenez alors au bateau, en vous méfiant des vils êtres le gardant, puis servez-vous des lucioles pour revenir à l'endroit où vous avez gagné le marteau de glace. Continuez jusqu'au pont cassé, puis ouvrez la porte en contrebas. Vous voilà revenu au bon endroit. Passez la porte déverrouillée, puis utilisez les ailes sur la luciole au sol. Une fois celle-ci en forme, utilisez-la pour passer les pistons peuplant cette salle. Prenez ensuite le cristal d'énergie sur l'espèce de machine devant vous. Revenez encore à l'autel (en passant par le bateau), où (surprise), vous allez devoir passer le cristal à Samanosuke. Mais avant, admirez les talents de Heihachi, et tuez les piteux genmas. Attention toutefois à l'espèce d'immense bête munie d'un fléau d'arme, qu'il faut soigner à grands coups de magie, tout en s'occupant des archers. Mais vous en avez vu d'autres. Une fois devant l'autel, donnez le cristal à Ako, et envoyez-la dans le flux du temps.

Partie 6

France :

Une fois devant la porte violette, aspirez les ténèbres vous empêchant de passer. Tuez les guerriers fantômes très véhéments, et poursuivez. Une fois la porte à l'oeil en vue, la délivrance est proche. Tuez les genmas la gardant, et passez par cette dernière. Allez au fond de la pièce avec tous les pistons, et insérez le cristal dans le mécanisme. Tout se remet en marche. Il va donc falloir éviter de se faire écraser par les énormes morceaux de bois. Passez au travers de ces derniers en faisant bien attention à courir au moment opportun. Attendez qu'il se rencontrent pour commencer à avancer rapidement. Normalement vous ne devriez pas avoir de problème. Une fois dehors, tuez les genams vifs qui s'approchent, et prenez l'ascenseur qui remarche. Une fois en bas, cassez les caisses, prenez l'EcoE, et approchez-vous du petit piédestal. A vous le Chigô. Une énorme hache affiliée à la terre. Tuez les genmas, et remontez. Retournez à l'autel. Attention, car sur le chemin, de gros genmas vous en veulent. Utilisez la magie de votre nouvelle acquisition. Une fois à l'autel, reprenez la route jaune. Tuez les genmas, s'opposant à votre progression, et une fois en haut des marches, entrez dans la pièce où vous aviez trouvé le disque bleu. Une fois sur place, tuez les ennemis, et prenez l'ascenseur bleuté. Une fois en haut, vous êtes attaqué par un genma énorme, certes, mais vu récemment. Protégez-vous souvent, et ne restez pas à sa portée. Dissimulez-vous sous l'arche de pierres si vous ne pouvez vraiment pas l'atteindre, et frappez-le à l'abri. Puis, dirigez-vous vers la porte scellée avec votre hache de terre. Ouvrez-la. Une fois à l'intérieur de la pièce, prenez la note sous la lumière à gauche. Ouvrez le coffre pour découvrir une veste jaune pour Ako. Puis prenez le disque rouge au fond de la pièce. Ressortez. Revenez ensuite à l'autel, en vous méfiant des ennemis. Donnez le disque à Jacques.

Japon :

Allez positionner le disque, puis prenez la porte correspondante. Accrochez-vous à la luciole, et traversez le ravin. Un boss fait son entrée. Il va falloir voltiger. En fait, il n'est vraiment pas dur à battre. Il suffit en fait d'éviter en priorité ses attaques de glace qui vous gèlent, et ses boules électriques. Pour ce faire, vous pouvez vous accrocher aux deux lucioles présentes. Esquivez ses charges, et ses coups de pattes de cette même manière. Il suffit alors de vous laisser tomber près de lui et de lui asséner de bons enchaînements assaisonnés de magies derrière les oreilles. Continuez en anticipant ses sauts et attaques, et vous devriez l'emporter aisément. Une fois celui-ci défait, aspirez les âmes, et préparez-vous à courir. En effet, les vitres de la salle cèdent, et l'eau monte. Courez dans l'escalier sans vous soucier des ennemis, en les évitant et ralliez le haut des marches le plus rapidement possible. Au tour de Samanosuke maintenant.

Partie 7

France :

Prenez la porte rouge. Avancez et vous trouvez un coffre bleu. Un pendentif s'y trouve dissimulé. Continuez. Vous allez avoir un petit problème. Maintenant à vous les joies de contrôler Michelle ! Très agile et disposant d'armes à feu, elle se révèle très agréable à jouer. Débarrassez-vous des genmas volants, puis occupez-vous des deux autres. Allez ensuite chercher le coffre à gauche du parvis de Notre Dame. Vous obtenez un bracelet âme, fonctionnant comme le gantelet

de Jacques. A droite, vous trouvez un parchemin. Entrez dans la cathédrale maintenant. Tuez tous les ennemis, et passez par l'entrée découverte par Samanosuke. Une fois en bas, maîtrisez les deux comiques, et ouvrez la porte.Puis, dans la pièce circulaire, prenez la porte déjà ouverte, après avoir terrassé tous les ennemis. Une fois dans la salle suivante, prenez la route du bas, et tuez toutes les limaces à distance, puis l'esprit voleur d'âmes. Une fois cela fait, ouvrez la porte. Attention, des lames tournent au tour d'un axe en ces lieux. Avancez de la même manière qu'avec Samanosuke, en faisant attention tout de même, car des larves se trouvent dans le premier renfoncement à droite permettant de vous abriter des lames. De même, le second renfoncement est peuplé de limaces. Foncez dans le tas arme au poing, puis ouvrez la porte près de la fontaine d'âme. Dès que vous rentrez, deux guerriers puissants vous attaquent. Protégez-vous, et esquivez leurs coups, tout en restant à distance un maximum. Une grenade (lente à faire son effet) de temps en temps ne fait pas de mal, seulement si vous vous estimez hors de portée de leurs épées. Essayez d'atteindre, le dos, ils y sont plus sensibles. Une fois ces deux lascars vaincus, prenez la voie de droite, qu'ils viennent d'ouvrir. Ramassez la note Paris dans la bibliothèque. En route pour le zoo de Boulogne. Une fois à l'intérieur, commencez par tuer les deux êtres volants qui vous attaquent, puis continuez. Allez à droite pour sauvegarder. Mais avant cela, un gorille vous attaque. Il n'est pas dur à tuer. Esquiver sa charge et déchaînez-vous sur lui. Nettoyez la place, et allez toujours à droite, pour ramasser la note "zoo". Puis, prenez les escaliers à gauche. Sans oublier le coffre rouge, tout près de ces derniers.

Dans l'écran suivant, exterminez les genmas, en faisant attention aux gorilles, très vifs, et continuez. Prenez la première porte que vous verrez. Je vous conseille maintenant d'utiliser la mitraillette. Deux gorilles affublés de lunettes infrarouges vous agressent dès votre entrée dans la pièce, ne restez surtout pas près d'eux, et tuez-les. Puis tirez sur la vitre centrale, et dite à Ako d'aller vous chercher ce qu'elle a vu. Vous gagnez un kit. Ressortez par l'autre porte, et vous arrivez derrière les caisses qui bloquaient le passage. Éliminez les genmas, et prenez le coffre, caché dans un coin des caisses, sur la gauche. Vous obtenez un kit. Continuez. Vous arrivez devant une porte. Ouvrez le coffre, et rentrez. Vous débouchez dans une sorte d'arène. Allez à gauche, et descendez au centre par l'échelle. Vous voyez une sorte de machinerie sur une des parois de l'arène. Approchez-vous. Vous voyez des leviers. Abaissez celui nommé "Milieu Gauche". Un corps gît à l'intérieur de la cabine que vous avez fait descendre, et possède la clé du bateau. Prenez-la. Si vous abaissez le levier de droite, vous gagnez une amélioration pour votre sorte de fusil à pompe. Remontez maintenant en sécurité. Une fois sur les bords de l'arène, allez à gauche, et vous trouverez un livre au sol. Puis déverrouillez la grande porte. Sortez. Une fois dehors, revenez au croisement près de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé au zoo. Cette fois prenez à droite, et continuez tout droit jusqu'à atteindre un bateau, tout en faisant attention aux monstres. Grimpez dans le frêle esquif, et insérez la clé dans le tableau de bord. Le bateau est soudain attaqué, mais deux coups de feu auront raison des "pirates". Le moteur semble cassé, mais Michelle sait le réparer. Un grand coup de pied, et ça repart. Vous arrivez dans une autre partie du zoo. Descendez du bateau, montez les marches, sauvegardez à gauche, puis continuez tout droit. Vous arrivez devant le centre de recherches. Éliminez les genmas, et demandez à Ako de vous apporter ce qui se cache dans le trésor, à droite de l'entrée du centre, derrière les grilles. Et hop, un kit. Entrez maintenant dans le bâtiment. Dès votre entrée, Éliminez les genmas, et allez sur la droite, vers un escalier. Regardez dessous, il y a un coffre. Ouvrez-le. Cassez également le cocon juste au dessus pour de l'EcoE. Puis détruisez la plante géante qui bouche une sortie. Attention toutefois à ses racines sortant de terre. Tuez les genmas restant, et détruisez un autre cocon vers l'ancienne plante.
De l'EcoE pour vous. Descendez maintenant par l'escalier bloqué par cette dernière. Vous trouvez Henri et Samanosuke. Deux gorilles vous attaquent alors. Restez bien près de la grille des prisonniers, et lancez deux ou trois grenades avant de tirer sans discontinuer. Une fois ceux-ci défait, allez arrêter le courant, devant la cage de gauche. Une sorte de transformateur avec une lumière rouge.

Partie 8

Vous jouez maintenant avec Samanosuke. Avancez, afin de récupérer le bracelet par terre. Continuez tout droit, et ouvrez le coffre dans la deuxième cage de droite. Montez les escaliers. Une fois en haut, tuez les genmas, et sortez à l'extérieur. Tuez les ennemis, et descendez jusqu'au bateau. Prenez-le, et démarrez le moteur. Vous vous retrouvez au côté Est du zoo. Maintenant revenez dans la pièce où vous aviez vu une porte fermée par un sceau magique avec Michelle. En fait, allez à gauche, et montez les marches, en faisant attention. De l'autre côté, deux gorilles vous attendent. Tuez-les et continuez tout droit. Ouvrez la porte à côté de la caisse rouge, non sans avoir pris l'EcoE dans la poubelle près d'ici. Une fois à l'intérieur, réglez leur compte aux deux chevaliers et ouvrez la porte scellée grâce à la Kûga de niveau 2. Vous arrivez dans un débarras. Prenez l'objet sur l'armoire de gauche. Ce sont les clés du labo. Revenez maintenant au centre de recherche, en prenant le bateau. Faites toujours Attention sur le chemin aux gorilles,

qui s'ils vous plaquent au sol, ne vous laisseront que peu de chance de survie. De même, un ogre vous attendra dans le navire. Utilisez la magie. Entrez dans le centre. La porte à passer n'est pas dure à trouver, c'est la seule gardée par un colosse. Attendez qu'il frappe le sol pour passer dans son dos et l'enchaîner. Sinon, vous vous heurterez à sa défense. Essayez sinon de feinter afin de le contourner. Utilisez la clé sur la porte maintenant. Des genmas vont sortir des sortes de cuves dans le couloir. Éliminez-les tous, en vous méfiant de leur roulade. Ils sont nombreux, attention. Puis, prenez la première à gauche. Écrasez les limaces, en évitant leurs sauts. Saisissez-vous du carnet dans le coin en haut à gauche de la salle. Prenez également le livre vert sur le bureau, puis le coffre bleu. Hop un pendentif Oni, et surtout une serrure un peu ardue. Ressortez de la salle, et continuez vers le point de sauvegarde, tout droit. Ouvrez la porte.

Vous allez enfin pouvoir vous débarrasser une fois pour toutes de ce fourbe de Guildenstern qui vous traumatise depuis le premier épisode. Mais le combat n'est pour le coup pas une partie de plaisir, loin de là. En effet, le savant n'est pas seul. Il réveille deux guerriers l'un après l'autre pour lui prêter main-forte. Le principe est le suivant. Vous ne pouvez toucher ce boss, que lorsque une lueur rouge apparaît dans son corps fantomatique. Attendez bien de l'apercevoir pour lui asséner un coup d'épée. Pensez bien à éliminer chaque soldat qu'il réveille avant de vous occuper de lui. Néanmoins il remettra à la vie ses serviteurs dès que vous commencerez à l'endommager. Au bout d'un moment il change de technique, et devient plus agressif. Équipé d'une sorte de lance énergétique, il ne se prive pas de vous la lancer à intervalles réguliers. Évitez cette dernière ou protégez-vous. Mais le problème vient du fait qu'il ressuscite désormais les deux guerriers simultanément. Vous obligeant à combattre trois personnes à la fois. Essayez d'échapper aux deux violents, et courez asséner un coup à Guildenstern, en vous méfiant des boules de feu de ces derniers. Tentez de les exterminer afin de vous laisser quelques secondes de répit, mais ne vous laissez jamais acculer contre une paroi. Continuez en frappant le boss dès qu'une occasion se présente, et en vous protégeant le plus souvent possible, même si la durée du combat s'étend un tantinet. N'hésitez pas sur la fin à recourir à votre forme de guerrier Oni. Une fois ce monstre anéanti, rendez-vous au Mont St-Michel. Après une séquence émotion mettant en scène la mère de Henri, vous prenez le contrôle de Samanosuke. Avancez alors dans la rue principale, sauvegardez, et ramassez le livre à terre de couleur jaune. Continuez tout droit, et brisez les deux poubelles. L'une d'elles vous donnera un EcoE. Battez les ennemis, puis revenez passer le relais à Jacques grâce au miroir violet.

Partie 9

France Passé :

Vous prenez le contrôle de ce bon vieux Jacques. Dès votre entrée en matière vous affrontez Heihachi. Le combat n'est pas difficile, et il vous suffit de vous protéger lors de ses attaques, tout en profitant des moments où il baisse sa garde pour l'attaquer. Après ce duel, vous rencontrez un nouvel ennemi aux formes généreuses qui n'a pas l'air bien féroce. Puis tuez les genmas volants, afin qu'ils libèrent une luciole. Servez-vous de cette dernière pour accéder aux hauteurs. Une fois devant une porte, ouvrez-la. Un coffre vous attend à l'intérieur. Continuez tout droit, et vous tombez sur un villageois. Parlez-lui, et poursuivez sur la droite, dans le jardin. Ici le principe est simple. Prenez l'Enja comme arme principale, et allumez les torches aux quatre coins du jardin (avec "triangle"). Jetez un oeil aux mâchoires métalliques qui ralentissent à chaque torche enflammée. Arrangez-vous pour que ces pics soient à leur hauteur maximale lorsque vous embraserez la dernière torche. Une fois ceci fait, le mécanisme s'arrêtera, et vous pourrez aller chercher le coffre s'y trouvant dissimulé. La clé principale vous est offerte. Pour ressortir, allumez simplement le brasero derrière vous quand les grilles sont au plus haut. Effectuez la magie de feu dès qu'elles touchent le sol, pour le bon timing. Ressortez alors, passez devant le villageois, et sortez par la porte près de l'espèce de sculpture de pierre. Une fois dehors, prenez la luciole. Elle vous conduit devant une entrée massive. Là, des genmas attaquent un homme. Défendez-le. Si vous le protégez, vous gagnez une herbe. Envoyez maintenant la clé à Samanosuke, avec le miroir.

France Présent :

Éliminez les genmas apparaissant subrepticement, et allez jusqu'à la grande porte au fond de la rue. Utilisez la clé principale, et continuez. Une fois en haut des marches, des ennemis vous attaquent. Tuez en priorité les magiciens qui tentent de vous encercler dans des cercles de magie se refermant petit à petit. Une fois que vous vous trouvez au centre d'un de ces derniers, courez, afin qu'il ne se referme pas sur vous. Ne restez surtout pas immobile. Plus facile à dire qu'à faire, à cause des autres adversaires, qui vous empêchent de bien bouger. Puis prenez le coffre rouge, et passez la porte. Détruisez les ennemis qui vous oppressent, et occupez-vous de la plante au fond. Pour cette dernière,

il faut faire attention à ses racines. Enchaînez deux, trois coups, et éloignez-vous. Une fois morte, elle vous dégage un passage, menant à un coffre. Le blason solaire est à vous. Revenez de ce fait dans la rue principale, et au croisement, prenez la petite route du haut, que vous aviez laissé tomber précédemment. Méfiez-vous tout de même, car en chemin, vous tombez sur de gros genmas, armés de fléau d'armes. Une fois dans cette ruelle près du point de sauvegarde donc, se trouve une grille. Utilisez le symbole solaire dessus. Entrez, tuez le genma, brisez la poubelle pour trouver de l'EcoE, et ouvrez le coffre bleu pas très difficile à déverrouiller. Et hop un pendentif. Montez, tuez le gros monstre, et aspirez les âmes dans la statue. Puis ouvrez le coffre. A vous l'oeil rouge. Approchez-vous des remparts, et demandez à Ako de vous chercher le trésor. Envoyez ensuite l'oeil rouge à Jacques.

France Passé :

Dès votre arrivée, des sortes de ninja vous attaquent. Ils ne sont pas très forts, mais se scindent en plusieurs au bout de quelques coups. Déstabilisant, mais sans gravité. Ouvrez ensuite la porte. Une fois dans l'écran suivant, vous apercevez une statue incrustée dans le mur à droite de la porte. Insérez-y l'oeil rouge, et vous aurez le droit à une énigme. Il faut en fait marcher sur les dalles dans un ordre précis : Soleil-Lune-Etoile. Suivez le chemin que je vous indique. Commencez en bas à droite, et allez jusqu'en bas à gauche, tout droit. Puis montez en droite ligne jusqu'en haut à gauche. Une fois ici, allez en haut à droite en ligne droite. Puis descendez d'une case. Ensuite marchez sur une case à gauche, puis une autre en bas, et enfin à droite. La première étape est effectuée. Il vous faut encore refaire cette énigme deux fois. Partez encore d'en bas à droite, et allez jusqu'en bas à gauche. Puis montez de deux cases. Allez une fois à droite, et une fois en bas. Ensuite une fois à droite, et une fois en haut. Puis une fois en haut, et deux vers la gauche. Maintenant la dernière étape. Commencez en bas à gauche, et allez en bas à droite. Montez d'une case, et allez à gauche deux fois. Puis rejoignez la case centrale du rang au-dessus en diagonale. Allez une fois à droite, montez une fois, puis rejoignez le côté en haut à gauche. Descendez alors d'une case. Sinon, et de manière plus simple, partez du coin inférieur gauche, avancez de trois cases, puis montez de 3 cases.
Ensuite, allez en haut à gauche. Descendez alors d'une case, puis une autre à droite, en bas, puis à gauche. Des marches apparaissent alors. Prenez-les. Anéantissez les deux guerriers, et poursuivez. Tapez alors dans les caisses. Vous libérez deux lucioles. Remontez alors les escaliers, et aidez-vous de ces dernières pour continuer votre ascension. Tuez votre ennemi et attrapez la seconde luciole. Prenez ensuite la porte. Tuez le chevalier, et agrippez une troisième luciole. Vous arrivez devant une plante géante. Vous savez comment faire. Elle libère un coffre contenant un pendentif. Derrière vous se trouve une porte grillagée. Retirez le loquet, descendez les escaliers, et ouvrez la porte. Battez-vous courageusement, et libérez la luciole. Prenez-la, une fois devant la porte d'où vous venez de sortir. Elle vous mène sur les hauteurs. Vous trouvez une veste orange pour Ako dans le coffre s'y trouvant. Puis reprenez la porte, et retournez à la sauvegarde, en faisant attention aux vilains samouraïs dans les escaliers. A Samanosuke maintenant.

France Présent :

Rejoignez la grande porte de la rue principale et continuez tout droit jusqu'aux grands escaliers, en prenant garde aux hordes d'ennemis qui vous assaillent. Une fois en haut, ouvrez la porte. Puis descendez les escaliers créés par Jacques 500 ans auparavant, jusqu'à une lourde porte sur la gauche, en faisant attention aux magiciens. Vous arrivez alors dans une salle étrange où un gorille et un magicien s'en prennent à vous. Tuez-les, prenez les notes sur la droite (posées sur les caisses) du cercle bleu fluorescent, puis entrez à l'intérieur de ce denier. Appuyez sur "croix", et choisissez de vous jeter dans le trou noir. Vous arrivez alors dans une sorte de temps instable, sous un Arc de Triomphe tremblotant et violacé. Détruisez les genmas volants, puis la plante sur le côté droit. Prenez ensuite la porte que la plante bouchait, à sa gauche. Montez les escaliers en tuant et en écrasant les limaces, et sortez par la porte en haut des marches. Vous tombez sur deux gorilles coup sur coup. Privilégiez la hache, et continuez votre chemin. Une fois au bout de la pièce, prenez à droite. Montez ensuite les escaliers. Vous arrivez au sommet de l'Arc. Vous êtes attaqué par des très puissants genmas. Concentrez-vous en priorité sur les deux mages, en utilisant votre hache, ce qui réduira le temps de discussion, tout en évitant les charges des ogres genmas. Puis déchaînez-vous sur eux à grands coups de pouvoirs magiques. Attention à bien bloquer leurs coups, à ne pas vous laisser encercler et contre-attaquez dès que l'occasion se présente. Ouvrez le coffre. A vous la clé rouge. Prenez ensuite le trou noir qui s'ouvre devant vous. Ressortez de la pièce, et revenez à la sauvegarde pour transférer la clé à Jacques.

Partie 10

France Passé :

Ouvrez la porte, et descendez les escaliers en livrant combat aux genmas. Puis passez par l'endroit où vous avez tué la plante et déverrouillé le loquet. La deuxième porte sur la gauche en fait. Puis, au fond de ce passage, ouvrez la porte rouge de gauche, avec la clé trouvée par Samanosuke. Après une scène montrant la cruauté de la reine de cette forteresse, vous voilà assailli par deux genmas en armure, décidés à venger le fait que vous ayez libéré des prisonniers. Tuez-les, et ouvrez le coffre. A vous les comprimés. Sortez maintenant par là où vous êtes entré. Heihachi vous donne alors la clé triangulaire. Tout d'abord, descendez les escaliers et ouvrez la porte. Défendez alors le villageois, et il vous donnera une herbe. Puis reprenez les escaliers en montant, et essayez de secourir au moins une personne. Une herbe vous est confiée. Enfin, ouvrez la porte menant à la sauvegarde et tuez les genmas avant qu'ils ne massacrent le pauvre bougre présent. Une potion niveau 1 pour vous. Puis prenez la luciole, et redescendez à l'entrée du château, devant le train. Dès votre arrivée un monstre énorme et deux acolytes vous attendent. Occupez-vous des deux plus faibles, et gardez le plus puissant pour la fin. Utilisez de la magie s'il vous en reste, sinon esquivez et frappez. N'oubliez pas l'EcoE devant la locomotive. Regardez alors la porte en haut des escaliers. Des esclaves sont à l'intérieur de la pièce fermée par cette dernière. Ouvrez-la avec la clé. Une fois les personnes parties, ramassez la pante Genma à terre, et demandez à Ako de vous ouvrir le coffre. Puis sortez. Une fois dehors, tuez tous les genmas et plantez la plante Genma dans le second bac de terre devant le grand mur. Remontez maintenant au point de sauvegarde, et basculez sur Samanosuke.

France Présent :

La graine que Jacques a planté est maintenant aussi haute que la façade du bâtiment, et vous permet donc de vous y accrocher. Allez donc vers le mur au fond de l'écran pour l'apercevoir. Choisissez de descendre. Une fois en bas, tuez les deux gorilles, et détruisez la poubelle devant les escaliers pour obtenir de l'EcoE. Puis annihilez la plante, afin de libérer la porte. Une fois à l'intérieur, tuez le gorille, et cassez toutes les caisses et réceptacles. Vous découvrirez de ce fait de l'EcoE (2), une herbe, et un coffre contenant un rouage de fer. Remontez maintenant au point de sauvegarde. Une fois sur place, envoyez le rouage à Jacques.

France Passé :

Insérez alors ce rouage dans le mécanisme, accolé à la statue à gauche de la grande porte fermée par une grille. Maintenant, actionnez le levier à droite de cette dernière, et entrez. Prenez le journal vert à terre, et affrontez la plante genma, entourée de magiciens. Occupez-vous de ceux-ci, puis du végétal. Ensuite ouvrez le coffre auparavant gardé par tout ce beau monde. Puis passez par la porte sur la gauche, cachée par les piliers du bâtiment. Descendez les escaliers. Vous êtes pris au piège !

France Présent :

Vous contrôlez maintenant Michelle. Avancez, et passez par le ponton en bois sur la gauche. Prenez le bracelet-âme dans le coffre, et ouvrez la porte. Avancez au bout de la rue principale en exterminant les genmas à distance avec le SPS 15 +R de préférence, et prenez la porte devant vous. Montez les escaliers, et vous découvrirez un ogre Genma vous attendant de pied ferme. Restez à distance, et lancez-lui une grenade, ça ne fait pas de mal de temps en temps. Ouvrez ensuite la porte. Grimpez les marches jusqu'à la dernière porte en neutralisant un comité d'accueil pas franchement véhément. Puis ouvrez cette dernière. Michelle demande alors de l'aide à Samanosuke pour libérer son Jacques chéri. Celui-ci accepte sans broncher. Vous dirigez d'ailleurs ce dernier maintenant. Ramassez le bracelet-âme au sol, et entrez par la grande porte. Après vous être âprement battu contre un guerrier genma (servez-vous des poteaux pour éviter certains de ses coups), ramassez les notes près de l'espèce d'organe géant. Sortez alors par la porte de gauche, tout comme Jacques. Descendez les escaliers. Henri trouve la combinaison nécessaire à la libération de son père, affaibli par le gaz qui va bientôt le tuer.

France Passé :

A vous de répéter ce qu'a fait Henri, dans un jeu de mémoire pervers, car le temps vous est plus que compté. Mais pour vous aider je vous donne les diverses manipulations à effectuer.
`Première série :` Haut Bas Triangle

```
Deuxième        :  Haut Bas Triangle X O
Troisième       :  Haut Bas Triangle X O Bas Haut
Quatrième       :  Haut Bas Triangle X O Bas Haut Carré Gauche X
Cinquième       :  Haut Bas Triangle X O Bas Haut Carré Gauche X X Droite
```

Voilà une bonne chose de faite.

Partie 11

France Présent :

Vous dirigez maintenant Samanosuke tentant de s'échapper du Mont St Michel qui est sur le point d'exploser. Michelle part devant avec Henri, sous vos ordres, et vous allez devoir retenir les monstres qui seraient tentés de les suivre. Servez-vous de la magie pour les trois petits genmas et combattez le guerrier avec bravoure. Puis sauvegardez. Ensuite, sortez par la porte principale. Et là, c'est le drame. Michelle se fait soudain blesser par Gertrude, le boss que vous aviez combattu dans le temple sous-marin avec Jacques, qui vient de se réveiller de 500 ans de sommeil. A vous de la protéger. Visiblement notre ami le monstre s'est bien entraîné vu la très grande difficulté de ce combat titanesque. Vous allez y passer tous vos objets de soins, je vous le garantis. Ne pouvant pas vraiment vous donner une technique pour le vaincre, mais plutôt pour survivre, voici la manière dont je m'y suis pris. Tout d'abord, commencez le combat avec votre réservoir de 5 âmes nécessaires à la transformation rempli. Puis équipez-vous de la hache de terre. Dès le début du combat évitez la charge de la bête, et assénez-lui deux coups spéciaux dans la foulée. Les choses se corsent ensuite. Dès que cette dernière devient jaune avec des éclairs, c'est qu'elle va charger deux fois vers vous, en avant et à rebours. Évitez-la et courez vers elle à ce moment pour l'enchaîner avec un coup de hache tournoyant, après avoir chargé votre puissance en laissant R1 appuyé. Méfiez-vous également de ses attaques de glace qui vous gèlent, mais également de ses boules électriques se déployant tout autour du champ de bataille. Le problème n'est pas ici la force des assauts, mais l'exiguïté de l'arène. Cassez les stalagmites si vous le pouvez, car couplées aux boules électriques, elles font des ravages, et surtout minimisent vos déplacements. Le but du jeu est de détruire l'armure entière de la bête. Abusez donc des coups de haches tournants, et essayez de les placer lorsqu'elle prépare des attaques magiques, mais jamais quand elle se prend à foncer sur vous. De même, si elle devient toute blanche elle va s'en prendre à vous de manière frontale. Une fois son armure très endommagée (vous avez du déjà vous servir de la forme Oni), coincez-la dans un coin du champ de bataille, de manière à ce qu'elle ne puisse pas s'échapper, trop occupée à essayer de vous écraser ou à subir vos coups de haches incessants. Il vous suffit donc d'éviter ses coups de pattes et ses tentatives d'aplatissement de votre personne. Variez vos coups de gauche à droite, et ne restez jamais immobile. Voilà, j'espère que vous arriverez à vous extirper de cet affrontement titanesque. Une fois la créature battue, Michelle reprend ses esprits, et Henri inquiet pour elle, se prend à l'aimer (c'est beau). Il lui demande même d'épouser son père (encore plus beau). Puis après une scène mémorable de fuite en voiture, nous passons à un Jacques heureux que son fils se soit finalement mis à apprécier Michelle.

France Passé :

Incarnant Jacques, vous devez fuir le Mont St Michel avant son explosion. Sortez par la porte maintenant déverrouillée. Une fois dehors affrontez un gros genma et ses sbires. Le combat est ardu du fait de la petitesse du lieu. Protégez-vous le plus que vous pouvez et occupez-vous du plus dangereux en priorité (magie). Puis servez-vous de la luciole pour passer la fosse. Une fois dehors vous assistez au décollage du Château Azuchi, être vivant/palais enfermé dans le Mt St Michel. Suite à un violent choc, Jacques s'endort dans le "train d'atterrissage de la "chose". Son réveil le conduit à tomber de plusieurs dizaines de mètres de haut dans une neige fraîche. Recueilli par Samanosuke et Heihachi nouvellement acquis à votre cause avec votre consentement, vous partez avec notre ami le samurai en direction de la demeure des genmas. Sauf que dorénavant, vous vous trouvez au Japon !

Japon Passé :

Avancez tout droit, et détruisez la vieille malle. Une luciole en sort. Avancez ensuite sur la gauche, sur les blocs de glace. Servez-vous ensuite de la luciole pour traverser l'étendue d'eau. Un poisson vous attaque ensuite. Tuez-le et il lâche une nouvelle luciole. Votre bloc de glace commence alors à se briser. Restez bien du coup sur la gauche de votre

"embarcation". Vous apercevez alors une malle. Brisez-la et une autre luciole en sort. Servez-vous donc de ces deux aides précieuses pour vous en sortir. Après cela, un autre poisson genma vous saute dessus. Il laisse partir une luciole. Vous arrivez ensuite à bon port. Regardez sur la droite et vous trouvez un coffre rouge. Puis encore un peu plus dans la même direction, demandez à Ako de vous ramener le contenu d'un trésor sur une plate-forme au loin.
Continuez ensuite tout droit. Vous arrivez sur un autre bloc, en compagnie d'un gorille. Tuez-le puis avancez. Un autre s'en mêle. Réservez-lui le même sort et poursuivez. Deux blocs s'offrent à vous. Prenez celui de droite. Après quelques instants de navigation, vous êtes attaqué. Ensuite, vous heurtez un rocher. Une fois ceci fait, tuez rapidement le poisson, et accrochez-vous à la luciole qu'il détenait. Frappez maintenant la malle près de laquelle vous arrivez pour libérer une autre luciole. Accrochez-vous à elle, battez-vous et hop, en route pour la terre ferme. Mais dès votre arrivé, un gorille et deux acolytes (archers) s'en prennent à vous. Vous permettez à une luciole de recouvrer la liberté. Attrapez-la, et elle vous mène à un coffre. Revenez sur vos pas, et montez sur le glaçon flottant. Dépêchez-vous de massacrer les divers ennemis qui se trouvent sur votre chemin afin de provoquer le relâchement de plusieurs lucioles. Puis servez-vous très rapidement de ces dernières, afin d'atteindre la rive sans heurts. Le principe général de cette phase, est en fait de se servir des lucioles pour éviter de cogner des blocs de glace, et ainsi fracturer celui sur lequel vous vous trouvez. Votre survie dépend donc de la vitesse à laquelle vous tuez les ennemis.

Partie 12

Une fois de l'autre côté, sauvegardez. Rentrez alors dans le manoir Oni. Vous êtes pris au piège à l'intérieur. Samanosuke inspecte pour la peine l'extérieur, vous laissant évidemment l'intérieur. Il peut difficilement faire autrement, étant donné que vous êtes enfermé. Ouvrez la porte. Dans la pièce suivante, ramassez la note à terre, puis servez-vous de la luciole. Elle vous ouvre la porte rouge. Marchez tout droit jusqu'au coffre au fond de l'écran, en vous méfiant du genma qui le garde. Tuez le petit démon qui en sort. Puis actionnez la luciole bleue sur la droite de la pièce. Courez vers la pièce où vous êtes arrivé tout au début, et actionnez la luciole rouge rapidement. Prenez la porte rouge, puis la bleue sur la droite si elle est encore ouverte. Le timing est important, dépêchez-vous. Une fois la porte bleue passée donc, continuez tout droit et brisez la caisse afin de libérer une luciole. Puis, avancez et tuez le genma. Ensuite ramassez la note, et examinez le mur en face. Une tapisserie le recouvre. Découpez-la. Avancez, prenez les âmes et ressortez. Actionnez la luciole bleue, afin de pouvoir revenir dans le couloir principal. Actionnez ensuite la rouge, et passez la grille correspondante. Une fois cette dernière dépassée, prenez à droite. Le précipice est désormais accessible grâce à la luciole que vous avez libéré. Brisez la caisse pour de l'EcoE, puis traversez le gouffre. Actionnez la luciole jaune, puis revenez rapidement au gouffre. Passez-le, et foncez tout au fond du bâtiment. Actionnez la luciole bleue s'y trouvant, puis ressortez. Prenez la porte à gauche de l'écran, courez, puis enchaînez avec une autre porte (jaune) également à gauche de l'écran. Ce n'est peut-être pas clair exposé comme cela, mais une fois que vous aurez fait le tour du palais vous comprendrez immédiatement. Puis sauvegardez. Ensuite, déchirez la tapisserie sur le mur en face de vous (Décidément). Jetez-vous alors dans le trou. Vous tombez nez à nez avec deux mastodontes peu accueillants. Éliminez-les en utilisant un peu de magie, et surtout votre fouet en le laissant se charger deux fois. Ils lâchent une luciole. Empruntez-la. Vous arrivez devant une statue de dragon. Validez avec croix devant elle. Vous obtenez le globe Oni. Vous voici maintenant en vue du château de Azuchi. Samanosuke libère alors des centaines de guerriers Oni via le globe inséré dans son gant afin de venir à bout de l'armée de Nobunaga. Cette scène est véritablement fantastique, je vous la conseille. Une fois ceci fait, vous contrôlez Jacques (car Samanosuke a un petit peu autre chose à faire), et vous vous jetez au coeur de cette bataille titanesque. Souvenez-vous dans FF8, de ce combat au sein d'une cinématique. Et bien ici, vous avez cette scène puissance 10 ! Courez sans arrêt, et éliminez les genmas au fur et à mesure, épaulé par les guerriers Oni. Essayez d'éviter les flèches et demeurez à couvert des panneaux de bois quand vous le pouvez.

Ne restez pas immobile trop longtemps non plus, car vous auriez des dizaines de monstres se ruant sur vous. Vraiment épique. Un vrai gouffre de Helm. Une fois aux portes du château prenez le coffre sur la gauche, et entrez. Une fois à l'intérieur, le combat continue. Éliminez les genmas, et prenez le chemin de droite montant. Une fois sur l'écran suivant, servez-vous de la luciole, et allez faire leur fête aux deux archers. Continuez à massacrer les troupes ennemies, et avancez jusqu'à la porte en tentant d'éviter les flèches. Une fois cette dernière dépassée, tuez les genmas (attention aux deux archers), puis prenez le chemin ascendant. Montez grâce à la luciole. Une fois en haut tuez vos adversaires, et rejoignez le fond de l'écran en faisant attention aux flèches. Puis reprenez une luciole, et anéantissez les archers. A votre droite, une autre luciole vous attend. Prenez-la. Ouvrez le coffre, redescendez, et ouvrez la grande porte. Après une scène mettant en scène Heihachi et Ranmaru, sauvegardez. Ensuite prenez l'ascenseur devant vous. Sans oublier la note à gauche, bien entendu. Une fois à l'étage, tuez les ennemis, ouvrez le coffre, et passez par le trou fait par les

genmas. Vous y trouvez une note jaune à terre, plus un coffre bleu contenant un pendentif Oni. Maintenant grimpez grâce à la luciole. Une fois en haut, vous tombez nez à nez avec un ennemi que vous connaissez bien, clin d'oeil à Onimusha premier du nom, et surtout le même qu'un boss que vous aviez battu au début. Une fois ce dernier maîtrisé, ce qui n'est pas une obligation, continuez à gauche du toit, en direction d'une fenêtre illuminée. Je vous conseille, si vous désirez tuer cet être infâme, de l'attaquer jusqu'à ce que vous n'ayez que peu de vie puis de saisir la luciole afin de descendre à l'étage inférieur.
Une fois en bas, laissez Ako avec son manteau blanc vous remettre de la vie. Puis remontez. Cependant cette tactique n'est plus autant valable lorsque ce dernier perd son bouclier, car il peut vous toucher même de là où il se trouve avec les éclairs. Utilisez la luciole lorsqu'il déclenche cette attaque, et restez sur vos gardes. Une fois devant cette fenêtre ouverte, donc, demandez à Ako de vous ouvrir le trésor derrière les espèces de tentacules rouges, et rentrez. Une fois à l'intérieur, sauvegardez.

Montez les marches, et un combat s'engage. Vous voici face à Vega Dona, la femme de Nobunaga. Ce combat n'est vraiment pas difficile si vous suivez ces quelques directives. Tout d'abord, protégez-vous la majeure partie du temps. En effet, Vega est trop rapide pour être touchée normalement. Attendez donc qu'elle se heurte à votre garde pour être déstabilisée, et frappez-la à ce moment précis. N'attaquez donc jamais en premier, attendez. En outre, elle se colle parfois contre un mur, et effectue, soit une attaque droit devant elle avec les griffes qu'elle possède dans son dos, soit elle effectue un salto retombant sur vous, soit vous lance une dizaine d'aiguilles toxiques vous paralysant. Ensuite, il arrive qu'elle propulse vers vous en plein combat au sol un dard empoisonné. Protégez-vous de manière à lui renvoyer ce projectile pour l'étourdir. Puis jetez-vous sur elle. Pour finir, elle se dédouble au bout d'un moment. Contentez-vous de vous défendre, et attendez qu'elle ne refasse qu'une et même personne. Une fois ces principes acquis, vous n'aurez aucun problème. En résumé, parez, puis attaquez. Une fois cette gente demoiselle décédée, un escalier s'offre à vous. Montez. Après la mort tragique de Heihachi, vous retournez dans le monde présent.

Partie 13

France Présent :

Aux commandes de Samanosuke, avancez vers le fond de la pièce. Dépassez le point de sauvegarde, et ouvrez le coffre au fond gauche, derrière l'étagère. Sauvegardez, puis prenez l'ascenseur à l'entrée, en appuyant sue le bouton rouge près des portes coulissantes. Une fois à l'intérieur, pressez sur le bouton rouge dans la cabine. Durant votre ascension, vous êtes attaqué par trois genma équipés de lames. Ayant causé l'arrêt de l'ascenseur, ces derniers vous obligent à utiliser l'échelle de secours, situé à gauche. Servez-vous du gros bouton rouge pour ce faire, juste à côté. Grimpez. Un gorille s'en prend à vous. Montez encore à l'échelle. Avancez, et montez étage à étage en tuant les genmas à piquants, utilisant la roulade pour vous attaquer. Attention cependant, car à chaque étage un vortex s'ouvre. Ne le touchez surtout pas, car vous reviendriez de nombreux étages en arrière. Attendez qu'il se disperse et continuez. Par contre, cela peut vous arranger d'y pousser des ennemis, afin de vous en débarrasser. Attention aux également à ces derniers qui essayent de faire pareil avec vous. Vous arrivez alors devant une énorme boule bleutée, et surtout le robot que vous aviez battu au tout début. N'essayez pas de l'abattre, il est vraiment puissant (sauf si tous vos équipements sont au niveau max). Contentez-vous d'aller derrière le bâtiment dans son dos, afin de trouver la gemme permettant de faire fonctionner les éclairs vous empêchant de sortir. Concentrez votre hache et faite deux attaques tournantes chargées deux fois. Une fois le mécanisme détruit, foncez vers la porte (à droite de l'écran) en essayant d'éviter les ennemis. Prenez le plan dans le coffre rouge au passage, et continuez. Montez les marches, jusqu'à une confrontation avec des genmas volants. Mais ici les marches se terminent en cul de sac. Qu'à cela ne tienne, rebroussez chemin, et grimpez sur la structure de la tour en passant devant le grand poteau au centre de l'écran, et en marchant sur la poutre métallique y étant accolée. Continuez à monter en faisant attention aux bouts de Tour Eiffel qui chutent dangereusement, et arrêtez-vous à un embranchement. Commencez par allez à gauche, et tuez le gorille. Puis ouvrez le coffre.

Prenez ensuite la route restante, et massacrez un autre gorille genma. Poursuivez. Une fois sur l'autre écran, allez à gauche après avoir tué un ennemi, puis montez les escaliers en faisant attention aux vortex (un calvaire, car les genmas vous bloquent et vous jettent dedans). Une fois l'ascension terminée, vous tombez contre un genma équipé d'un fléau d'arme. Une fois ce dernier et le magicien l'accompagnant vaincus, vous arrivez sur une plate-forme. Prenez le coffre tout au bout à droite de celle-ci, et tuez l'esprit qui en sort. Puis prenez le second à gauche. Puis passez sous les

arches, et prenez l'escalier derrière, montant en colimaçon. Une fois en haut allez vers le devant de l'écran, et demandez à Ako de vous ouvrir le coffre sur la droite. Puis dirigez-vous vers les portes au fond de l'écran cette fois-ci. Prenez les notes devant, puis appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir ces dernières. Et hop vous gagnez un grand guerrier genma, avec une grosse épée. Deux coups de haches tournoyantes devraient le calmer. Entrez alors dans l'ascenseur, et appuyez sur le bouton. Une fois en haut, rechargez-vous en âmes dans la fontaine à gauche de la porte et sauvegardez, en n'oubliant pas de renforcer vos armes et armures. Montez l'escalier. Vous voici face une dernière fois à Ranmaru. Ce combat est du même acabit que le précédent, mais à part le fait qu'il vaut mieux éviter cette fois de jouer au concours de celui qui capturera les âmes avant l'autre, car Ranmaru vous enverra une salve d'énergie. Il vous évidemment possible de la dévier en vous protégeant mais il prendra les âmes en attendant. Protégez-vous dès qu'il projette ses boules d'énergie, et frappez-le dès qu'il baisse sa garde. Puis lorsqu'il absorbe les âmes sortant de son corps, frappez-le violemment. Utilisez vos coups spéciaux plusieurs fois de suite, et cherchez la faille à chaque fois. Utilisez l'épée de vent comme arme principale, la hache étant trop lente.

Japon Passé :

Une fois cet homme défait, vous prenez le relais de Jacques et de l'autre Samanosuke, essayant d'empêcher la venue de Nobunaga dans le présent. Ralliez le temple de Hônoji à Kyotô en tuant les genmas, comme au tout début du jeu, afin de récolter de précieuses âmes, et une fois à la porte du combat final, Rnamaru se pose en gardien intransigeant de son seigneur. Jacques, ivre de rage pour la mort de Heihachi ridiculise Ranmaru en le couvrant de coups, sas que celui puisse réagir. Une véritable leçon de combat.
Une fois ce passage jouissif dépassé, prenez la note à côté du corps de celui-ci, et sauvegardez, sans oublier de faire le plein de magie à la fontaine juste à côté. Allez ensuite à gauche des escaliers principaux, et prenez les deux coffres. Dans l'un se trouve une luciole. Empruntez-la. Une fois sur le toit, prenez la potion vitale, et redescendez. Montez ensuite les marches vers votre destin. Ce premier combat contre Nobunaga, vous place dans la peau de Jacques. Comme tous les combats avec ce vieux Jean Reno, une luciole est placée au centre de l'arène de combat, afin de vous permettre de vous y accrocher. Le plus dur est en fait de trouver une faille dans la garde du seigneur des démons. Évitant chacun de vos coups et parant les autres, il paraît bien dur de l'endommager. Néanmoins, il est possible de vraiment le blesser avec violence. D'une part utilisez la magie de chacune de vos trois armes contre lui, avant de lui donner deux ou trois coups dans la mouvance, et d'autre part essayez d'esquiver ses coups, afin de contre-attaquer ensuite. Une très bonne manière est également d'attendre qu'il fonce sur vous dans une attaque glissée entourée d'une aura violette pour vous suspendre à la luciole afin d'atterrir derrière lui et de lui fournir un enchaînement efficace. Vous pouvez également vous servir de cette technique lors de ses attaques le déstabilisant par leur force, afin de le frapper dans le dos où sur le flanc de manière analogue. Prenez bien soin d'éviter ses attaques, et surtout ses prises. Une fois ce dernier vaincu, vous prenez le contrôle de Samanosuke du futur, et devez battre une nouvelle fois le grand méchant de la trilogie. Pourquoi ? Je vous laisse la découvrir. Cet affrontement est vraiment une promenade de santé, étant donné que vous apparaissez en tant que guerrier Oni total, sans avoir besoin d'engranger des âmes pour vous transformer. Laminez alors le pauvre homme et vous découvrirez le vrai visage de Nobunaga.

Partie 14

Combat Final :

Alors là, si vous n'avez pas assez d'objets de soins vous allez couiner mes amis. Véritable démon au sens littéral du terme Nobunaga se voit doté d'une puissance terrifiante, dépassant même celle des guerriers Oni. Cette bataille se déroule en trois phases :

Première phase : Nobunaga protégé
Dans ce pugilat, votre ennemi est défendu par quatre petites entités lui servant à la fois de bouclier et d'aide offensive. Se regroupant devant lui à intervalle réguliers, ces dernières prennent aussi le temps de vous envoyer des lasers qu'il faudra bien entendu éviter, malgré leur vitesse, des espèces de boules d'énergie simples à esquiver (deux tirs chacunes), et pour finir un mur de laser difficile à appréhender. A chaque fois qu'elles terminent leur attaque, elles se repositionnent devant Nobunaga. Heureusement chaque coup porté vous permet de libérer des âmes. Une fois suffisamment de ces dernièrs engrangées vous obtenez une force décuplée, et pouvez donc briser les ces protections, pour enfin endommager le boss final. Mais ses chères protecteurs reviennent encore une nouvelle fois, avant le

passage à la seconde phase. Attention car votre ennemi ne se prive pas de vous asséner des coups de sabre lorsque vous essayez de survivre à ses acolytes. Attendez bien que votre épée soit chargée quatre fois pour vous lancer à l'assaut.

Deuxième phase : Nobunaga et son épée démoniaque
Une fois séparé de sa précieuse suite, le seigneur se retrouve en tête à tête avec son épée. De ce fait, ses attaques vont s'en trouver modifiées. Il va essentiellement se servir de trois coups. Le premier est une lame de feu qu'il lance dans votre direction. Pour l'éviter, il suffit de courir en ligne droite, et de dévier au dernier moment ou alors de bouger sans arrêt le long de l'aire de combat. Le second est un ensemble de trois tornades vertes. Le meilleur moyen de ne pas vous faire toucher, est d'attendre qu'elles aient pris votre direction pour ensuite courir contre l'un des bords de l'espace de bataille (de préférence le plus éloigné), dans la direction de Nobunaga, en vous arrêtant dès que ces dernières deviennent un tant soit peu transparentes. Un conseil, ne rentrez pas dans le boss. Pour finir il projette sur votre personne une demi-douzaines de boules électriques suspendues dans les airs qui envoient un éclair sur le sol en dessous d'elles. Il suffit en fait de remarquer l'ombre au sol correspondant à l'endroit où va s'abattre la foudre, et pour le coup de l'éviter. Notez bien qu'au début du combat il n'utilise ses techniques que peu rapidement, mais qu'il les enchaîne à tout vitesse lorsqu'il sent sa fin proche. La technique la plus simple est de servir des failles dans la manière de se battre de Nobunaga. Premièrement, et durant certains moments du pugilat, le boss arrête de s'énerver avec des attaques magiques, et prend son épée. Il est donc de temps de charger la vôtre est de vous acharner sur lui en prenant garde à ses coups violents et d'une allonge formidable. Frappez deux ou tois fois puis reculez à toute vitesse. L'autre instant opportun, est celui où notre ami aux yeux rougeoyants utilise son attaque éclair. Il suffit en fait de visualiser les endroits où vont choir les éclairs. Une fois ceci fait, courez vers Nobunaga en évitant de vous faire toucher, et laminez-le pendant qu'il dirige son attaque. Revenez ensuite vite à votre place. Restez toujours loin de lui la majeure partie du temps. Au bout d'un moment, il va s'énerver et se téléporter à un endroit aléatoire du terrain de façon à vous surprendre. Il utilise néanmoins moins de magie à ce moment là. Ne vous laissez pas déstabiliser, et continuez à appliquer la stratégie. Au bout d'un moment, vous allez mettre votre ennemi à genoux, laissant échapper son arme. Mettez vous à côté, et aspirez les âmes de l'arme. Nobunaga la reprend et c'est reparti de plus belle. Répétez l'opération deux ou trois fois, et...

Troisième phase : Ultime forme de Nobunaga
... vous prenez en main l'épée du maître des démons ! Une expression convient bien à cette dernière confrontation, ça pique. La principale difficulté vient en fait du fait que l'on ne sait pas vraiment quand attaquer, ou quand se protéger. Nobunaga est en effet en proie à des grandes flammes s'extirpant de son corps. Il possède en fait trois attaques différentes. Un enchaînement de coups dévastateur au corps à corps, un jet de boules de feu, et pour finir un assaut très rapide, durant lequel il fonce droit sur vous violemment. Bref il est très vif, puissant et se protège souvent de boules de feu dès que vous voulez le frapper, de sort qu'il vous assomme pour ensuite vous envoyer toutes sa cohorte enflammée. Il n'y a aps vraiment de technique viable, mise à part celle de rester à mi-distance de lui, de façon à le forcer à attaquer, et ainsi empêcher sa trop grande utilisation de magie.
Évitez ses enchaînements de coups de poing, et chargez votre arme de manière à rendre le coup de manière décuplée. Essayez d'avoir de nombreux objets de soin, et surtout une statue de résurrection. Poursuivez en suivant ses conseils et en faisant bien attention à ne jamais vous arrtêter et à toujours chercher la contre-attaque, et vous finirez par le battre.

Je vous laisse maintenant savourer la fin de cette trilogie qui aura été l'une des meilleures et des plus équilibrée qualitativement du monde vidéoludique. Chapeau Mr Keiji Inafune, et merci.

ENTRÉE DES DIMENSIONS FANTÔMES

La première entrée se trouve au temple sous marin, dans la partie située derrière la porte jaune, juste à gauche de la porte scellée derrière laquelle se trouve le disque rouge, et donc après avoir actionné le mécanisme avec les 5 tablettes rouges. Pour y accéder avec Jacques, il suffit de prendre l´ascenseur jusque là, et pour y accéder avec Samanosuke, il faut d´abord établir le courant à l´aide du cristal, pour ensuite pouvoir reprendre l´ascenseur. Attention toutefois, une fois que vous avez enlevé le cristal avec Jacques, plus moyen de le remettre, et donc plus moyen d´utiliser l´ascenseur, et

donc plus moyen d´accéder à la dimension fantôme avec lui.

La seconde entrée se trouve au mont St Michel. Une fois le puzzle Lune/Soleil/Etoile activé (et donc une fois que les escaliers sont là), il y a en descendant une petite porte sur la gauche qui n'est autre que l'entrée de la seconde dimension fantôme.

La troisième et dernière dimension fantôme se trouve juste à coté du tout dernier point de sauvegarde du jeu, aux pieds du dernier château, juste à gauche du point de sauvegarde.

Il existe une dimension fantôme de plus en mode difficile. Elle se trouve au temple Oni en face de la sortie vers l´orbe oni (avec Jacques, donc), et à la tour Eiffel, dans une cabine téléphonique (avec Samanosuke), juste avant l´escalier qui mène au dernier point de sauvegarde.

ORBES ET ÉPÉES D´ONIMUSHA 1 DÈS LE DÉBUT

Pour recommencer avec les épées du premier opus (celles que vous avez avec Samanosuke au tout début du jeu, avant de oyager dans le temps : la Raizen, l´Enryu et le Shippû), il suffit d´obtenir les orbes correspondantes dans les dimensions fantômes (3 orbes en tout, une par arme). Celles de foudre et de vent s´obtiennent dans la première dimension fantôme (une par personnage), tandis que celle du feu s´obtient dans la deuxième dimension fantôme (un personnage récupère la veste violette, l´autre récupère l´orbe de feu.

LES VESTES

La veste bleue (2 ecos pour la porter) se trouve avec Jacques, au tout début. Vous passez à un moment entre deux maisons en ruine (dans la zone où vous rencontrez le Samanosuke du passé). Entrez dans la maison de droite, et cassez les caisses qui bloquent le passage devant le coffre pour y accéder et obtenir la veste bleue (elle permet d´absorber les âmes beaucoup plus rapidement).

La veste blanche (4 ecos pour la porter) se trouve à la ville de Sakai. Une fois à l´intérieur du magasin, il faut prendre la porte du fond qui donne sur un coffre à l'extérieur, coffre qui contient la veste blanche (elle restaure la vie si on reste immobile (tourner le stick R3 pour plus d´efficacité).

La veste verte (4 ecos pour la porter) se trouve dans la cathédrale Notre Dame, au bout de l´allée entre les bancs (elle permet d´absorber les âmes sur des ennemis encore vivants).

La veste rouge (2 ecos pour la porter) se trouve dans les égouts, dans la salle de service centrale (la salle où il y a une porte à code). Il faut casser des bidons à l´épée pour accéder au coffre (elle accroit de 150 % la quantité d´âmes rouges libérée par un ennemi vaincu. Il n´y a pas d´âmes bleues ou jaunes qui sont libérées sauf contre Guildenstern. Donc n´utilisez cette veste que si vous manquez d´experience pour votre équipement).

La veste jaune (5 ecos pour la porter) se trouve dans le temple sous-marin, derrière la porte scellée par le pouvoir du Chigô, là où se trouve le disque rouge (elle libère des âmes à chaque coup).

La veste noire (7 ecos pour la porter) se débloque en terminant le mode extrême de l´entrainement en débutant, intermédiaire et avancé (elle permet de faire un issen à chaque coup, mais divise la vie par deux à chaque coup aussi, en arrondissant au supérieur. Donc vous ne pouvez pas mourir de ça, mais par contre vous risquez de vous prendre un petit coup
parce que vous n´aurez pas tué tout le monde, et celui-ci sera fatal).

La veste orange (6 ecos pour la porter) se trouve sur un toit du mont St Michel avec Jacques. Il faut aller à l´endroit où il y a un coffre pour Michelle (la salle la plus avancée où Jacques puisse aller). Là, cassez les caisses dans un coin pour libérer une luciole oni cachée qui vous mènera à la veste orange (elle permet de voir la barre de vie des ennemis, et indique le timing pour faire un issen).

La veste violette (2 ecos pour la porter) se trouve dans la deuxième dimension fantôme, celle du mont St Michel, avec Samanosuke (elle permet de faire des magies à un coût très réduit (2/3)).

ENTRAÎNEMENT SECRET

Finir tous les entrainements avec chaque personnage puis terminer le jeu. Inutile de les faire en double, par exemple, si vous terminez l´entraînement aux extrêmes avec Samanosuke, inutile de le refaire avec Jacques. Mais certains entrainements sont propres au personnage, comme la prise clé oni que vous devez faire avec Jacques puisque samanosuke ne l´a pas. Un entraînement réussi apparaît en gris, tandis qu'un entraînement non terminé apparaît en blanc.

BISHAMON ET FOUET ULTIME

Pour obtenir la Bishamon et le fouet ultime, les armes ultimes pour chaque personnage, il suffit de terminer la dernière dimension fantôme avec les deux personnages. Tout au long de la dimension, on trouve des globes (8 en tout) qu´on insère ensuite dans le coffre qui se situe dans la toute première pièce de la dimension).

OBTENIR LE RANG ONIMUSHA

Pour obtenir le rang onimusha, il faut récupérer en mode normal 41 points sur 50 (et 50 en easy). Ces points se gagnent sur différentes catégories, avec 10 points au maximum par catégorie, si les conditions sont respectées, puis 9 si vous dépassez un peu, puis 8, etc. etc. jusqu´à un minimum de 1.
==> Temps de jeu : finir en 6 heures ou moins
==> Nombre d´ennemis tués : plus de 2300
==> Nombre d´âmes absorbées : plus de 170 000
==> Nombre d´issen : plus de 600
==> Nombre d´objets récupérés dans les dimensions fantômes : on gagne 10 points si on récolte 100 Phantom Realm Points (PRPts).
10 PRPts par orbe (feu, foudre et vent)
10 PRPts pour la veste violette
30 PRPts par arme ultime (bishamon et fouet ultime).

Temps du jeu :
moins de 6:00 => 10 points
6:00 - 7:59 => 6 points
8:00 - 10:59 => 4 points
11:00 - 13:59 => 3 points
14:00 - 16:59 => 2 points
17:00 ou plus => 1 point

Ames :
170,000 ou plus => 10 points
145,000 - 169,999 => 6 points
125,000 - 144,999 => 4 points
100,000 - 124,999 => 3 points
70,000 - 99,999 => 2 points
69,999 ou moins => 1 point

Ennemis vaincus :
2,300 ou plus => 10 points
2,000 - 2,999 => 6 points
1,700 - 1,999 => 4 points
1,300 - 1,699 => 3 points
1,000 - 1,299 => 2 points
999 ou moins => 1 point

Extremes :
600 ou plus => 10 points
500 - 599 => 6 points
350 - 499 => 4 points
200 - 349 => 3 points
50 - 199 => 2 points
49 ou moins => 1 point

Points d´objet dans le royaume des ténèbres :
100 => 10 points
70 - 99 => 6 points
50 - 69 => 4 points
40 - 49 => 3 points
20 - 39 => 2 points
19 ou moins => 1 point

LES PARCHEMINS D´ENTRAÎNEMENT

Note garde : Vous l´avez dès le debut
Note sortie arme : Idem
Note tir à l´arc : Idem
Note prise jet oni : Dans le mont Hiei (Temple en ruine) dès que vous arrivez dans le temple en ruine vous trouverez 2 petits temple puis la note se trouve dans le temple de droite par terre en montant les petites marches.
Note attaque chargée : Dans les égouts à la salle de service centrale, montez l´echelle, la note se trouve juste devant la machine a faire coulisser la porte rouge.
Note prise oni : Dans la ville de sakai dans l´allée qui mène a la porte ou vous recevez votre raisen.
Note extrême detourné : Dans le niveau de Notre Dame, à l´interieur de la cathedrale et dans le coin supérieur à droite.
Note extrême : Dans le Temple sous-marin (dans le passé), allez à la salle des moteurs de téléportation et au fond à gauche vous trouverez la note.
Note extrême en chaîne : Dans le Temple sous-marin (dans le présent), allez dans la cour du générateur et inspectez la zone près de l´escalier pour trouver la note.
Note attaque 10 points : Dans le zoo de Boulogne vous trouverez la note dans la facade du centre de recherche. Elle se trouve sur le présentoir dans le coin supérieur droit.

JOUER AVEC HEIHACHI

Terminez le jeu pour débloquer un mode narrant les aventures de Heihachi.

Onimusha : Blade Warriors

© Capcom 2004

PERSONNAGES CACHÉS

Gargant : Jouez en ayant sur votre Memory Card une sauvegarde d'Onimusha 3.
Musaid : Atteignez le niveau 2 d'expérience avec Trois-Yeux.
Giramusaid : Atteignez le niveau 3 d'expérience avec Musaid.
Gogandantess : Terminez le mode Story avec Samanosuke Akechi, Kaede, Grunt et Maeda Keijirou.
Jaid : Atteignez le niveau 2 d'expérience avec Guerrier Zombi.
Jujudormah Ran : Terminez le mode Story avec Jujudormah en ayant atteint le niveau 3 ou plus.
Magoichi Saiga : Faites 200 combats en mode Versus.
Marcellus P : Atteignez le niveau 2 d'expérience avec Marcellus.
Marcellus S : Atteignez le niveau 3 d'expérience avec Marcellus.
Megaman EXE 1 : Terminez le mode Story avec Samanosuke Akechi puis battez Megaman EXE en mode Versus. (Vous devez terminer n'importe quel combat en Versus pour qu'il apparaisse).
Megaman EXE 2 : Atteignez le niveau 2 d'expérience avec Megaman EXE.
Megaman EXE 3 : Atteignez le niveau 3 d'expérience avec Megaman EXE.
Miyamoto Musashi : Terminez le mode Story avec Grunt au niveau 3.
Nobunaga Oda : Terminez le mode Story avec les douze personnages.
Sasaki Kojiro : Terminez le jeu avec Miyamoto Musashi en mode Story.
Zero 1 : Récupérez les cristaux vert, bleu et rouge avec Megaman EXE puis battez Zero en mode Versus. Terminez le Dimension Fantôme 1 avec Megaman EXE pour avoir le cristal rouge, la Dimension Fantôme 2 pour avoir le cristal bleu, et le mode Story pour avoir le cristal vert.
Zero 2 : Atteignez le niveau 2 d'expérience avec Zero.
Zero 3 : Atteignez le niveau 3 d'expérience avec Zero.

ACCÉDER AUX DIMENSIONS FANTÔMES

Il existe dans le jeu deux dimensions fantômes. Pour y accéder, vous devez utiliser un personnage qui ne fait pas partie des démons. Ensuite, vous devez avoir terminé au moins une fois le mode Histoire avec le personnage que vous allez prendre. Une fois ceci fait, commencez une partie en mode Normal. Vous aurez ainsi accès à la Dimension Fantôme 1 après avoir terminé le chapitre 4, et à la Dimension Fantôme 2 après le chapitre 8. Cependant, vous devrez y arriver sans utiliser aucun Continu. Si vous réussissez à passer la première Dimension Fantôme, vous obtiendrez un Bijou de Force et le Z rouge nécessaire pour obtenir le personnage de Zero. Enfin, si vous passez les 20 étages de la Dimension Fantôme 2, vous pourrez récupérer le Z bleu.

Onimusha : Dawn of Dreams

© Capcom 2006

MODE 2 JOUEURS

A l'écran titre, maintenez R1 + L2 sur les deux manettes, puis appuyez sur Start avec la seconde manette. Un son confirmera la validité du code.

ARMES MARRANTES (VERSION US)

Entrez dans l'option "Special" du menu et laissez le curseur sur le mot "Exit" pour entrez les codes suivants. Lorsque vous commencerez une partie ou que vous en chargerez une, l'arme sera dans votre inventaire.

Donne une raquette à Jubei
L1, R1, Droite, L2, △ , Droite, L1, Droite, L3, R1

Donne une tirelire à Ohatsu
Droite, △ , Gauche, L3, L1, △ , □ , R2, □ , R2

Donne des gants de boxe à Roberto
△ , R3, △ , Droite, R1, L3, △ , L1, Droite, L3

Donne une pipe en acier à Soki
L2, □ , △ , R1, R1, R3, Gauche, □ , L1, △

Donne un stand de micro à Tenkai
R2, R3, □ , Gauche, Gauche, Droite, L2, Gauche, R2, Gauche

COSTUMES DE STREET FIGHTER (VERSION US)

Entrez dans l'option "Special" du menu et laissez le curseur sur le mot "Exit" pour entrer les codes suivants.

Donne le costume de Cammy à Jubei
L2, L2, Droite, Droite, L3, △ , Gauche, L1, L2, □

Donne le costume de Chun-Li à Ohatsu
R3, Droite, L2, Gauche, Gauche, R3, L1, R1, Droite, R3

Donne le costume de Guile à Roberto
R2, L2, Gauche, L1, Gauche, Droite, R3, □ , □ , △

Donne le costume de Ryu à Soki
Gauche, △ , R2, R3, □ , R1, R1, Droite, Gauche, L2

Donne le costume de Ken à Tenkai
L3, L3, R3, R3, R3, Gauche, R2, L1, , Droite

ONIMUSHA ARENA (VERSION US)

Entrez dans l'option "Special" du menu et laissez le curseur sur le mot "Exit" pour faire : , L1, R2, , Gauche, L1, L2, L3, Droite,

CHANGER D'ALLIÉ EN COURS DE NIVEAU

La plupart des niveaux comportent de nombreux secrets qui requièrent la présence de vos alliés. Sachez que vous n'êtes pas obligé de recommencer entièrement le niveau pour les trouver. Il suffit simplement d'effectuer le changement auprès d'un miroir de sauvegarde. De cette manière, vous pouvez alterner autant de fois que vous voudrez entre vos compagnons.

LEVELER RAPIDEMENT

Rendez-vous dans le laboratoire de Shimabara et rejoignez l'endroit où vous avez combattu le boss. Choisissez une personnage efficace à distance, comme Ohatsu, et détruisez un maximum de boules de feu tout en ayant équipé la gemme de volonté qui booste l'expérience acquise. De cette manière, chaque boule de feu vaincue vous rapportera 10 000 points d'expérience.

LES COSTUMES

Si vous réussissez tous les tests de bravoure, vous obtiendrez en récompense le premier lot de costumes pour vos personnages. Si vous avez obtenu une médaille d'or sur chacun de ces tests, vous recevrez le deuxième lot de costumes.

LES ACCESSOIRES DRAGON ET ONI

Il existe 8 accessoires de ce type en tout. Les quatre premiers peuvent être découvert durant l'aventure principale. Pour les autres, vous devez obligatoirement traverser le Dark Realm avec Tenkai, Jubei, Ohatsu et Roberto. Ces accessoires vous permettront de bénéficier de MP et OP illimités.

COSTUMES DE STREET FIGHTER (VERSION PAL)

Entrez dans l'option "Special" du menu et laissez le curseur sur le mot "Exit" pour entrer les codes suivants.

Donne le costume de Cammy à Jubei
□ , L1, R1, R3, Gauche, △ , R1, □ , △ , L2

Donne le costume de Chun-Li à Ohatsu
L2, L2, L3, △ , Gauche, Droite, Droite, L1, L2, □

Donne le costume de Guile à Roberto
Gauche, R3, Droite, Gauche, R3, L1, L2, R1, Droite, R3

Donne le costume de Ryu à Soki
R1, □ , R1, Gauche, △ , R2, R3, Droite, Gauche, L2

Donne le costume de Ken à Tenkai
L2, R2, Gauche, Droite, R3, Gauche, L1, □ , □ , △

TOUS LES MODES

`Mode Difficile`	Terminez le jeu en Normal
`Mode Oni`	Terminez le jeu en Difficile
`Mode Ultimate Oni`	Terminez le jeu en Oni

Onimusha : Warlords

© Capcom 2001

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez le jeu et sauvegardez. Choisissez de commencer un nouveau jeu et l'option "Shinnosuke Special" va apparaître. La version Spécial permet de déguiser Shinnosuke en panda.

2ÈME SÉQUENCE DE FIN

Terminez le jeu et sauvegardez. Choisissez de commencez un nouveau jeu et l'option "Special Report" va apparaître. Cette option rajoute une courte scène à la fin du jeu.

MINI-JEU

Pour débloquer un mini-jeu, collectez 20 pierres bleues durant la partie et terminez le jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ca te dirait d'incarner un samouraï, de te retrouver plus de 500 ans en arrière, de te retrouver au Japon féodal, de te retrouver dans un château plein à craquer de démons que tu dois déchiqueter à l'aide de tes armes ? Alors Onimusha est fait pour toi ! Le jeu est à mi-chemin entre survival horror et shoot'em up. Le jeu n'est pas à proprement parler un jeu d'horreur (oublions les zombies bien flippants bien que le jeu soit de Capcom !) mais plutôt dans la branche Dino Crisis 2. Tu dois explorer le château en shootant ce que tu peux ! Ajoutons à cela de super graphismes et un côté RPG pour l'amélioration des armes !
Note : cette solution a été réalisée en **mode normal**.

Le clan des ogres

Il y a deux chemins pour atteindre le donjon : le chemin Ouest et le chemin nord. Samanosuke prendra au nord, et c'est justement toi ! Avance droit devant pour rencontrer deux démons dont un qui tient la princesse Yuki, inanimée. Combats-les : Assène-leur des coups d'épée jusqu'à ce qu'un gros monstre fasse son apparition et te mette au tapis, avant d'emporter la princesse avec lui. On ne sait comment, tu vas rencontrer le clan des Ogres qui te donneront le pouvoir de vaincre les démons et absorber leur âme. Sauve ton jeu au miroir magique puis franchis la porte. Avance puis change de nouveau de zone. Tu vas voir un villageois se faire massacrer par des démons. Extermine-les en leur assénant des coups d'épée et n'oublie pas de récupérer leurs âmes avec O. Franchis la porte puis la suivante. Tu verras une scène puis tu combattras de nouveau quatre démons. Elimine les puis passe la porte. Après la scène,

avance puis prends à gauche. Elimine-les deux démons que tu as combattus avant l'arrivée du gros monstre, ramasse l' **herbe** puis entre dans la grotte et descends dans le trou. Avance, élimine les démons puis récupère la **carte ss temple** dans le coffre. Monte l'escalier, examine la statue et récupère la **note de Sougen** pour libérer un passage. Franchis la porte puis élimine les démons en attendant bêtement qu'ils te viennent dessus. Va à droite et récupère la **fluorine** dans la petite fenêtre de l'angle. Récupère le **Seiryu vol.1** dans le placard puis retourne toi et va au bout du couloir. Ouvre la porte à droite puis casse les vases : l'un d'entre eux cache un coffre contenant le **journal n°1**. Avance puis touche la sphère bleutée : c'est l'orbe de foudre qui donne les pouvoirs de la foudre à ton épée. Pars à gauche pour trouver un coffre aux trésors secret : tu dois déplacer les chiffres en tournant pour faire une suite de nombre (solution : gauche, droite, gauche). Monte l'escalier pour te retrouver dehors. Récupère le **bijou de magie** (augmente définitivement la longueur de ta jauge de magie) derrière le buisson puis va au niveau du miroir magique. Ouvre le coffre où tu devras répondre en japonais à une question (solution : 1, 3, 6) pour obtenir un **bijou de puissance** (augmente définitivement ta jauge de vie). Améliore ton orbe de foudre puis sauve ton jeu.

Descente au pays des démons

Franchis la porte à droite. Elimine un grand nombre de démons pour obtenir beaucoup d'âmes (jusqu'à ce qu'il n'en apparaisse plus). Casse le panneau en bois en haut à droite car il cache le coffre de la **carte reg sud**. Pour continuer à combattre en obtenant encore plus d'âmes, franchis la porte d'où tu viens puis retourne là : les monstres auront réapparus. Franchis la porte suivante avec une barre d'âmes rouges qui sera donc assez haute. Elimine quelques monstres pour augmenter ton nombre d'âmes rouges puis va en haut à gauche : il y a un monstre assez balèze à battre : évite avec un recul rapide son coup de hache puis envoie-lui une super attaque magique et ensuite, achève le au sol. Une fois que tu auras éliminé un bon nombre d'ennemis (barre d'âmes rouges à 02), franchis la porte que gardait le gros monstre. Elimine les faibles démons puis récupère l'**herbe** sur le villageois. Approche-toi de la cassure dans le mur et utilise ton **échelle de corde** (trouvée dans le coffre à énigmes). Descends puis entre dans ce qui ressemble à une entrée de mine. N'ouvre pas encore la porte : pars à droite prendre le **médicament** sous les caisses, ouvre le coffre à énigmes (solution : 6, 1, 4) pour obtenir un **bijou puissance**. Au miroir magique, fais passer au niveau 2 ton orbe de foudre pour améliorer le Raizan avec le reste. Sauve ton jeu puis passe la porte. Tu verras une scène puis tu va être confronté au monstre qui a enlevé la princesse. Il est fort mais très lent. Pour le vaincre, place-toi face à lui : dès qu'il prépare un coup, fais un recul rapide puis saute-lui dessus et envoie-lui ton attaque magique. Continue comme ça jusqu'à ne plus avoir de magie : continue avec tes coups normaux il n'y en a plus pour longtemps. Surtout, régénère-toi quand il faut avec une **herbe**. Une fois vaincus, récupère toutes les âmes qu'il va laisser puis va dans le couloir à ta gauche face au corps du boss. Prends le **journal n°2** puis passe la porte. Casse les vases puis récupère la fluorine dans le coin qu'ils bloquaient. Continue à avancer et passe la porte pour voir une scène. Pour vaincre le monstre qu'on laisserait présager dangereux, une simple attaque magique suffira à s'en débarrasser ! Examine ensuite la lampe pour trouver l'**orbe de feu**. Retourne dans la salle du boss. Sur le chemin tu rencontreras des ennemis pour essayer ta nouvelle épée. Rassure toi c'est normal que tu la trouves plus lente. Une fois dans la salle du boss tu vas voir des voleurs d'âmes : détruis-les tous pour obtenir un grand nombre d'âmes ! Utilise tes attaques magiques pour les vaincre ! Equipe-toi ensuite de l'épée de feu et franchis la porte au sceau de feu. Va faire passer au niveau 2 l'épée de foudre et améliore l'orbe de feu avec le reste : il devrait n'être que très peu loin du niveau 2. Sauve ton jeu ensuite puis sors et monte l'échelle !

La rencontre de Yunemaru

Tu as de nouveau le gros monstre face à toi : réduis-le en poussière avec ton attaque magique puis ton achèvement ! Le voleur d'âmes va piquer les âmes du monstre : élimine-le pour les récupérer avant que le voleur disparaisse car il y en a un bon nombre. Franchis la porte que gardait le monstre puis obtiens une barre d'âmes rouges d'au moins 03. Franchis ensuite la porte scellée par le feu. Tu vas affronter ici ton premier démon en armure : frappe-le puis recule afin d'éviter son coup. Une fois les démons battus, franchis la deuxième porte à gauche. Récupère la **carte du donjon** dans le coffre puis aspire les âmes de magie. Vas au fond et presse X pour voir un homme te regarder : il ne te parlera que plus tard. Fais passer au niveau 2 ton orbe de feu et ton épée de feu puis sauvegarde. Ressors et élimine les démons puis ouvre la première porte à gauche. Extermine les démons puis franchis la porte scellée doublement par la foudre (d'où la nécessité de capturer beaucoup d'âmes rouges et d'augmenter le niveau des orbes). Avance, des démons vont sortir de nulle part (un peu surprenant sur le coup !). Elimine-les puis passe l'autre porte. Récupère le **livre bleu** puis désactive les cristaux de feu et de foudre en t'équipant de l'épée correspondante. Retourne sauver ton jeu puis ressors de la pièce au miroir et extermine les démons. Franchis la porte du fond pour voir une scène. Récupère les **flèches**

normales dans le coffre puis franchis la porte à droite. Récupère le **journal n°3** dans le coffre au fond de la pièce puis reviens à la salle précédente. Extermine les démons puis franchis la porte scellée par le feu. Tue les monstres puis passe la porte suivante. Avance pour rencontrer Kaede qui poursuivait Yunemaru et donc voir une scène. Franchis la porte suivante et combats dans cet endroit les démons. Récupère l'**herbe** dans le coffre puis passe la porte à gauche. Récupère le **Suzaku vol.2** puis ouvre le coffre aux trésors secret (solution : gauche, droite, gauche, droite, droite) pour trouver l'**arc**. Ressors et récupère la **fluorine** à gauche du coffre puis monte l'escalier. Elimine les deux démons puis franchis la porte près de l'escalier. Examine le seau pour trouver un **bijou puissance**. Ressors et passe la porte scellée doublement au feu. Récupère le **blason droit** dans le coffre et le **livre rouge** sur la table. Sors et franchis la porte métallique : tu vas voir des villageois aux prises avec des démons. Elimine-les avec ton arc (R1 pour mettre un trait puis carré pour tirer) puis passe la porte scellée au feu. Elimine le grand démon en armure puis passe la porte suivante. Casse les caisses et récupère les **flèches normales** dans le coffre et une **fluorine** à coté. Monte l'escalier et prends les autres **flèches normales** ainsi que le **byakko vol. 2**. Améliore ton épée de foudre puis sauve ton jeu. Franchis la porte doublement scellée. Tu vas alors retrouver Kaede et voir une petite scène de discussion.

Pièges pour deux...

Tu vas contrôler alternativement Samanosuke et Kaede. Avec Samanosuke : active le levier à gauche. Avec Kaede : avance et active le levier de droite. Avec Samanosuke : active le levier à gauche de Kaede. Avec Kaede : active le levier le plus à gauche. Avec Samanosuke : récupère l'**armure sacrée** dans le coffre à droite puis équipe-t'en et active le second levier à droite de Kaede. Avec Kaede : active le levier le plus à gauche. Avec Samanosuke : franchis la porte. Aspire les âmes de magie puis lance une magie de feu pour allumer les chandelles puis franchis la porte à gauche. Voici l'énigme des dalles. La combinaison est aléatoire donc je ne peux pas t'aider. Pour rejoindre le cercle, tu devras marcher sur des dalles avec des crois en forme de plus (+) : elles font tomber toutes les cases qui se trouvent en haut, en bas, gauche et à droite d'elles. Les cases avec une en forme de x (X) font tomber les cases en diagonale. Représente-toi mentalement toujours le chemin et comment ne pas faire chuter un perso ou le bloquer, le forçant à tuer l'autre ! Le but est de rejoindre la dalle "cercle" en haut ce qui désactivera les cases. Une fois cela passé tu vas avoir droit à un autre piège : Samanosuke est enfermée dans une salle entrain de se remplir. Tu diriges Kaede et tu dois le sauver de la noyade (logique, non ?). Active le pupitre à côté : tu dois résoudre le puzzle avant que le marqueur rouge à gauche arrive en haut. Avec un peu de sang froid et de concentration tu y arriveras sans problèmes. Tu dirigeras ensuite Samanosuke. Franchis la porte suivante puis approche-toi de ce qui ressemble de loin à une horloge avec un cordon violet qui pend : tire dessus pour désactiver les pièges et ouvrir un escalier.

L'orbe de vent

Monte l'escalier fraîchement apparu puis avance : tu verras une porte avec un trou, ne t'en occupe pas pour le moment mais descends plutôt à l'échelle. Avance au bout de ce couloir et descends l'échelle au bout. Pars à droite récupérer le **bijou de puissance** dans le coffre puis pars dans la direction opposée. Déverrouille la porte : derrière c'est la salle où tu avais trouvé le premier morceau de blason. Remonte à l'échelle et reviens à la première échelle : descends encore ! Coupe la planche à gauche pour pouvoir récupérer le **journal n°4**. Récupère le **blason gauche** dans le coffre puis remonte à deux reprises l'échelle. Insère tes deux morceaux de blason dans la porte pour l'ouvrir et retrouve Yunemaru et Tokichiro. Retourne-toi et récupère le **seiryu vol.2** ainsi qu'une **fluorine** sur le meuble à l'opposé. Franchis la porte et récupère le **suzaku vol.1**. avance : le mur de papier va céder et laisser place à un démon : on va enfin pouvoir se dérouiller un peu ! Récupère les **flèches normales** dans le coffre derrière l'escalier puis monte ce dit escalier. Tu va alors entendre les cris de Yunemaru ! Extermine les démons en attendant qu'ils te viennent dessus puis passe la porte. Récupère le **médicament** à gauche ainsi que le **volume 4 du seiryu**. Casse le paravent à gauche et presse O pour absorber les âmes que contient la statuette. Récupère ensuite le **volume 3 du seiryu** : tu as donc ce livre au complet ! Casse le paravent à droite, améliore le raizan puis sauve ton jeu. Monte à l'échelle pour alors affronter un boss. Equipe-toi de l'épée de foudre et n'oublie pas de te régénérer lorsque ta vie clignote. Il charge avec son bouclier (à la Rygar ?) et donne de violents coups d'épée. Il utilise parfois le sort de vent que tu maîtriseras après ce combat. Pour le vaincre, évite un max de coups (il est assez facile de les anticiper si on le regarde bien) puis tape son bouclier. Lorsqu'il aura cédé, utilise ton attaque magique ainsi que tes coups normaux pour en finir avec lui. Une fois ce combat achevé, aspire les âmes laissées puis examine le tourbillon afin de collecter l'**orbe de vent**. La particularité de cette arme est que c'est une lance à double lame comme tu le constates par toi-même. Redescends et améliore en priorité ta nouvelle arme. Sauve ton jeu et sors de la pièce. Pars vers la gauche et passe la porte scellée par le vent pour retrouver Yunemaru et voir une scène.

Un souterrain bien malsain

Sors de la pièce et élimine les monstres puis franchis la porte en bas. Elimine les démons pour que le soldat que tu as protégé ainsi te donne une **herbe**. Franchis la porte à droite de celle qui donne sur la large entrée (à double battants). Elimine un max de monstres pour augmenter ton stock d'orbes rouges puis passe la porte qui était doublement scellée puis la porte qui suit. Désactive la barrière de vent puis descends dans le tunnel. Avance et prends à droite à l'intersection et passe la porte. Prends l'**herbe** dans le coffre puis détruis les tentacules ainsi que le monstre juste après. Prends le **livre orange**, le **livre vert** et le **byakko vol. 3** puis reviens au niveau du miroir magique. Améliore l'arme de vent puis sauve ton jeu. Ouvre la porte près de l'endroit ou tu as trouvé les livres orange et vert ainsi que le byakko. Extermine les ennemis et passe la première porte à gauche pour arriver dans ce qui ressemble à une boucherie. Récupère la **carte ss donjon** dans le coffre puis coupe la corde près du bassin. Récupère ensuite le **rosaire de com.** sur le plateau de la balance qui vient de lever. Sors de la pièce et ouvre la porte au bout du couloir (après avoir abattu les monstres fraîchement apparus). Récupère la **clochette purif**. Au bout de la salle : des lames vont alors se balancer dans la salle. Colle-toi à droite puis cours vers le bas dès que la lame que tu vas passer vient d'aller vers la gauche. En effectuant cette méthode pour toutes les lames tu devrais t'en sortir indemne. Retourne au miroir magique et améliore ton orbe de vent. Sors et retourne à la bifurcation : vas vers le bas puis utilise la clochette purif. près de la porte. Passe celle-ci et avance lentement : des démons en armure vont te tomber dessus. Utilise ton sort de feu pour tous les mettre à terre en même temps du fait qu'ils sont alignés. Franchis la première porte au fond (celle à gauche) et élimine les monstres dans cette salle. Ouvre la porte à droite et détruis toutes les tentacules pour gagner un bon nombre d'orbes en tout genre. Récupère le **livre blanc** ainsi que l'**herbe** dans le coffre. Retourne dans la salle précédente et franchis la porte doublement scellée au vent (si ton orbe n'est pas encore au niveau 2, retourne au miroir de sauvegarde). Elimine le démon en armure puis ouvre le coffre à combinaison (solution : milieu, gauche, droite) pour collecter la **clé bleue**. Prends le **byakko vol.4** et l'**apocalypse n°1** ainsi que la **fluorine** dans la boîte de torture. Retourne dans le couloir et va à droite. Prends la **fluorine** dans le coin gauche puis passe la porte à droite. Approche-toi des sculptures bleues pour voir une scène et changer de personnage.

Les alentours du donjon

Tu contrôles à présent Kaede. Comme Kaede ne peut pas absorber d'âmes et que sa barre de vie est très réduite, il vaut mieux éviter le combat. Sors de la pièce pour voir une scène lors de laquelle tu collecteras la **clé rouge** puis franchis la porte en bas. Passe la porte à droite et sauve ton jeu. Sors de la pièce et passe la double porte en bas. Franchis la petite porte verte à gauche. Franchis la porte juste après grâce à ta **clé rouge**. Avance et prends l'**herbe** dans le coffre. Avance, récupère la **fluorine** près de la torchère au tournant puis ouvre la porte suivante et récupère la **fluorine** près de la porte triplement scellée à la foudre. Passe la double porte qui suit sans te soucier du puits. Elimine tous les monstres ici pour que le soldat te remette un **ogre d'âme**. Passe la porte à gauche. Avance jusqu'à la porte suivante en n'oubliant pas de ramasser les **kunai**. Franchis donc la porte grâce à ton **kit shinobi** : tu atterris devant un miroir magique et un coffre à énigmes (solution : 5, 7, 2) qui contient un **bijou magie**. Sauve ton jeu puis descends vers le bas. Récupère l'**engrenage** devant le corps. Retourne là où tu as eu l'ogre d'âme : monte l'échelle puis passe la porte. Descends l'échelle et prends la **carte reg ouest** puis sauve ton jeu au miroir magique. Franchis la porte puis la suivante en métal. Te voilà dans la fonderie. Lorsque le deuxième fourneau aura presque fini de cracher du feu, tire le levier et va vite passer la porte que tu viens d'ouvrir : tu ne devrais pas être gêné par les flammes dans ta course. Une fois dans la petite pièce, casse les caisses et récupère l'**herbe** puis examine l'objet qui brille : il s'agit de la **plaque d'or**. Tire le levier et sors de la fonderie puis franchis vite la porte à l'opposé. Prends le **journal n°5** et le **suzaku vol.4**. Ouvre le petit placard à droite et utilise l'engrenage avant de tirer sur la cordelette : l'armoire va alors pivoter et laisser le passage libre vers une petite salle. Dedans se trouve la **plaque d'argent** dans un coffre et une **fluorine** sur une statue. Récupère également le **Byakko vol.1** puis retourne là où tu as trouvé l'engrenage. Place tes deux plaques dans les conteneurs de part et d'autre du portail. Passe cette porte pour arriver dans une pièce en feu. Franchis la porte en haut et examine le tonneau pour obtenir une **fluorine**. Monte l'escalier puis récupère le **couteau sacré** dans le coffre aux trésors secret (solution : centre, gauche, gauche, droite, droite). Redescends et retourne dans la pièce en feu. Marche lentement dans le couloir du bas pour ne pas être touché par les flammes. Une fois au bout, casse les pots puis prends le **genbu vol.2** et des **kunai** dans le coffre. Retraverse le couloir puis descends l'escalier près de la double porte. Coupe les tentacules au milieu du passage à l'aide de ton couteau sacré puis passe la porte au fond. Tu activeras alors une cut-scène avec la princesse Yuki puis tu affronteras un monstre qui peut devenir invisible. Suis-le à la trace (regarde la boule translucide au sol) pour le frapper avant que ce soit lui qui ne le fasse. Une fois vaincu, tu reprendras les rennes avec Samanosuke.

La porte des démons

Tu te réveilles dans un souterrain inquiétant, où un grand nombre de racines débouchent. Prends le **médicament** près du miroir magique puis améliore autant que possible l'arme et l'orbe de foudre. Utilise les bijoux que tu as récoltés avec Kaede puis sauve ton jeu. Avance alors pour rencontrer ton double en duel. Il pare la quasi-totalité des coups que tu donnes. Le seul instant où il est possible de le toucher à coup sur est quand il s'apprête à lancer un sort violet. Utilise les pouvoirs de tes trois armes s'il le faut. Une fois terrassé, récupère le bon paquet d'orbes puis retourne au miroir magique, finis d'améliorer ton orbe de foudre et sauve ton jeu. Monte ensuite l'escalier d'où est venu ton double. Récupère la **plaque du mal** dans le coffre puis l'**échelle en bois** dans l'autre coffre. Approche-toi de la corde (si tu la coupes, le seau te tombera sur la tête, si tu décides de le faire recule rapidement !) et utilise ton échelle pour remonter. Tu es en plein coeur du donjon. Sors de la pièce et - si tu en as le courage -, remonte en haut du donjon (là où tu as retrouvé Yunemaru inanimé après avoir récupéré l'orbe de vent) : tu trouveras un coffre contenant des **balles explosives** et tu obtiendras pas mal d'orbes en route. Donc, une fois sorti de ce puits et de la pièce, traverse le couloir et ouvre la porte. Avance jusqu'à la porte bizarre : utilise ta plaque du mal dessus puis ouvre-la pour voir une scène. Retourne dans la grande cour puis franchis la porte verte à gauche et la porte qui suit. Franchis la porte triplement scellée à la foudre (en chemin vers cette porte, si tu sauves le soldat tu obtiendras des **balles explosives** !) puis récupère les âmes dans la sculpture en forme de gantelet. Récupère le **bâton de vision** à droite (pour rendre les fluorines visibles) puis ressors et rallie la salle où tu as eu la carte reg sud (après les deux échelles et l'homme qui donnait un ogre d'âme). Améliore jusqu'au niveau 3 ton orbe de feu puis améliore l'orbe de vent avec le reste avant de sauver ton jeu. Passe ensuite la porte triplement scellée au feu puis monte en haut de la butte. Coupe la corde pour lâcher les buttoirs sur les démons. Récupère ensuite la **fluorine** que recouvrait le buttoir puis le **médicament** près de la barrière. Franchis ensuite la porte au fond. Tu affronteras plusieurs gros monstres : utilise tes pouvoirs qui peuvent faire des touches groupées, c'est à dire de feu et de vent. Fais ensuite le tour de la salle : **épée décorée**, **balles** et **tête de statue**. Retourne dans la pièce où tu as trouvé le bâton de vision et place la tête sur la statue. Va ensuite récupérer le **mousquet** dans la petite pièce à gauche (ce qui va donner un arrière-goût de résident evil à la suite !) et le **genbu vol.1** sur une tablette. Retourne dans la large entrée (avec la fameuse porte verte sur la gauche). Va tout en bas à droite de cette cour pour voir un soldat se faire attaquer par, ce que nous appellerons des perce-oreilles bien que la différence entre les deux espèces est flagrante. Place ensuite l'épée décorée dans le creux puis passe la porte. Avance et franchis la porte doublement scellée au vent. Récupère le **journal n°6** sur la porte suivante puis franchis-la. Avance sur le ponton jusqu'à l'intersection, franchis la porte à gauche. Prends les **balles** dans le coffre puis monte l'escalier et suis le chemin de montée jusqu'en haut. Prends le **bijou magie** dans le coffre puis monte en haut de l'échelle. Sur ce toit tu pourras récupérer deux objets qui brillent au sol : une **fluorine** près de la cloche et un **bijou de puissance** près du cadavre dévoré par les oiseaux ainsi qu'un **ogre d'âme** près du rebord du toit. Maintenant, redescends et sors de cette tour. Entre dans la pièce vers la droite : tu pourras prendre la **carte rég est** derrière un panneau de bois, le **genbu vol.3** et des **balles** dans un coffre. Il te faut maintenant mettre au niveau 3 ton orbe de vent si ce n'est déjà fait (retourne au château car il n'y a pas de miroir à proximité, profite-s-en pour augmenter une des deux armes restantes avec les orbes qui te restent). Retourne à la tour où tu es monté et passe la porte triplement scellée au vent.

Le lac

Elimine les démons puis ouvre le portail à gauche. Extermine les deux démons invisibles et récupère les âmes du gantelet. Franchis la porte à gauche puis la suivante en haut de la butte. Ici, élimine les deux démons en armure. Il y a une petite astuce : attends au moins qu'un des deux démons soit sur le pont et coupe les cordes qui le retiennent : le pont chutera et le démon en même temps. Va ensuite dans le coin caché par la cascade : il y a un coffre contenant la **grande armure** (solution : bas-gauche, haut-droite, bas-droite, bas-gauche, bas-droite). Franchis ensuite la porte après le pont. Prends le **médicament** dans le coffre, régénère-toi en magie, augmente à fond une des deux armes restantes (l'important étant d'avoir toutes les armes et orbes au niveau 3 à la fin du chapitre !). Récupère le contenu du coffre à énigmes (solution : 6, 4, 3), descends l'escalier prendre la **fluorine** puis sauve ton jeu. Monte ensuite sur la barque en bas de l'escalier pour arriver au château sur pilotis. Ouvre la porte et prends l'**arc long** pour voir une scène.
Tu reprendras les commandes - une dernière fois - de Kaede. Tu es attaqué par des perce-oreilles. File ouvrir la porte à gauche, au croisement. Franchis la double porte sur la droite (à noter qu'il y a des **kunai** dans un coffre caché, à droite). Récupère la **fluorine** qui brille près de la porte, l'**herbe** à droite de la grande statue et l' **apocalypse n°2** derrière les vases dans le couloir à gauche. Sors de cette pièce et ouvre la porte au bout du couloir à gauche : tu va te retrouver après la tour que tu as escaladée avec Samanosuke. Reviens dans la pièce au miroir magique après la cascade. Sauve ton jeu et passe la porte marron à gauche. Rejoins vite la porte suivante car il y a pas mal de démons dans le coin.

Récupère les **flèches normales** dans le coffre puis franchis la porte du bas en prenant garde au démon en armure. Elimine les démons et casse les vases : l'un d'eux recouvre des **kunai** puis passe la porte en haut (l'autre sera déverrouillée par la clé verte). Sauvegarde au miroir magique puis monte à l'échelle. Récupère la **fluorine** sous les caisses et le **genbu vol.4**. Redescends, sauvegarde puis passe la grande double porte près de l'échelle. Avance au bout du couloir et franchis la porte à gauche. Récupère le **suzaku vol.3**, l'**herbe** dans le coffre et la **fluorine** qui brille dans la coupelle puis grimpe à l'échelle. Ouvre le coffre aux trésors secret (solution : gauche, gauche, centre, droite, droite, centre, centre) pour obtenir la **flèche décorée**. Redescends et ressors puis passe la porte à l'opposé. Passe derrière la statue de bishamon en empruntant le couloir à gauche. Prends la **flèche longue** et remplace la par la **flèche décorée**. Le coffre noir va se déverrouiller et tu obtiendras la **clé verte**. Retraverse le couloir pour revenir à la salle où des vases recouvraient des kunai (juste après le miroir magique) et ouvre la porte en bas grâce à la clé récemment trouvée. Descends à l'échelle puis utilise la barque pour rejoindre à ton tour le château sur pilotis. Examine la porte par laquelle est entrée Samanosuke pour voir une scène.
Tu reprendras la contrôle de Samanosuke et affronteras un des derniers boss. Tu seras constamment attaqué - en plus de cette grosse guêpe - par des perce-oreilles. Comme l'ennemi est en vol, il est dur à toucher. Tant que tu as de la magie de vent, utilise-la à proximité du boss : elle va se retrouver quelques instants au sol et tu pourras utiliser une de tes deux autres magies ou des coups normaux lorsque tu n'en auras plus. Si le combat s'éternise, prends ton mousquet ou ton arc et utilise-le pour l'attaquer, avec tes munitions les plus faibles histoire de les économiser pour la suite. Pour éviter d'être trop attaqué, je te recommande de te mettre dans un coin, tu seras mieux protégé des attaques de cette grosse guêpe.
Ce combat s'acheve par une superbe scène et l'explosion du château sur pilotis.

Royaume des ténèbres (dark realm) et entrée au monde des démons

Le royaume des ténèbres est une séquence de beat em'all se composant de vingt parties. C'est là que se trouvent également les dernières fluorines. Il faut bien se préparer : assure-toi d'avoir toutes tes armes et orbes au niveau 3, transforme tes herbes en médicaments. Retourne dans la pièce par la grande cour d'entrée et vas à la salle du miroir (deuxième à gauche). Sauve ton jeu et fais tes améliorations. Parle ensuite à l'homme qui pend derrière toi. Ici je ne pourrais pas t'être d'une grande utilité car c'est toi qui tient la manette.
Il faut varier les magies en ne restant pas sur sa préférée (n'oublie pas qu'une âme bleue augmente le niveau de magie de toutes les armes !).Il ne faut pas gâcher les médicaments mais ne pas prendre trop de risques également. Si le combat se corse trop, règle l'affaire au mousquet ! Enfin, n'oublie pas que comme tes armes sont à fond maintenant, tu peux te permettre de ne pas prendre les âmes : c'est tout sauf ta priorité dans ce mode ! Concernant les astuces, tu peux utiliser les ogres d'âmes vers la fin : tu n'auras qu'à aspirer pour vaincre ! Tu trouveras des objets à certains étages (récapitulés dans le tableau ci-dessous).

Section	Objet
6.	Fluorine
9.	Médicament
10.	Fluorine
11.	Ogre d'âme
13.	Talisman
14.	Herbe
15.	Fluorine
16.	Herbe
18.	Herbe
20.	O. Bishamon

L'ocarina Bishamon servira à obtenir l'arme la plus puissante du jeu, qui se révélera des plus utilises lors du dernier chapitre.
Ce passage accompli, prépare-toi pour les deux derniers combats que tu mèneras : transforme toutes tes herbes, flèches et balles en un stade supérieur. Restaure-toi en magie puis sauvegarde. Retourne franchir la porte où tu as inséré ta plaque du mal. Utilise ton **arc long** pour briser le scelleur de la porte du mal.
Tu vas voir une scène puis affronter un avant dernier boss, Marcellus. Il n'y a pas de technique particulière à adopter mis à part d'essayer d'attaquer plus que lui ! Encore une fois, utilise ton mousquet en plus de tes pouvoirs si ça se complique (surtout quand son bouclier sera détruit : plaque-le au bord du gouffre puis tire dessus à l'arc ou mousquet : il sera immobilisé !). Il est particulièrement fort alors pense à straffer (pas de coté) pour éviter une charge directe (et

profite-s-en pour lui mettre des coups dans le dos). Une fois battu, prends le **médicament** dans le coffre et passe la porte suivante. Recharge-toi en magie puis approche-toi dur mur bizarre à gauche. Utilise l'ocarina bishamon : le mur se relèvera et tu collecteras l'épée ultime derrière, j'ai nommé l'**épée bishamon**. Cette épée possède un coup normal et un coup spécial comme tes autres épées mais cette attaque spéciale n'est pas magique : tu peux l'utiliser à volonté ! Equipe-t'en, prends la **carte royaume** puis sauve ton jeu. Ouvre la porte puis decends la spirale jusqu'au bout en évitant le combat. Récupère les deux **médicaments** près du mur puis pénètre dans le passage.

Action finale

Après la superbe cinématique, tu combattras le seigneur des démons qui est en fait un dragon. L'aire de combat est très réduite ce qui n'est pas si mal. Le boss est immobile et ne lance que des attaques ! Martèle-le au début il n'attaquera pas beaucoup. Quand il commencera, éloigne-toi et vide ton mousquet sur lui(pas obligatoire mais conseillé car il ne lancera que des sorts simples à éviter si tu es à distance). Reprends ensuite le combat rapproché en anticipant bien ses attaques et en vidant la magie de tes trois autres armes. Pour ses attaques, il peut te frapper de plusieurs manières quand tu es trop près. Coté sorts, c'est soit un lance-flammes (évite cela en straffant), soit des éclairs (décale-toi vite de sous les halos rouges !) et un laser (dur à anticiper, il se couvre de ses ailes, straffe pour éviter!). Si tu veux un conseil, garde L1 enfoncé durant tout le combat ! Tu n'as plus qu'à savourer la scène de fin (très étrange soit dit en passant !) une fois le boss battu !

Bonus

Les bonus sont annoncés dans le cadre en bas de l'écran des statistiques à la fin.
Oni-spirit : mini-jeu expliqué ci-dessous
Samanosuke extra : dans ce mode, presse L2 pour que Samanosuke revête la tête de son costume (ridicule) de panda.
Bande annonce : Quelques images en noir et blanc du projet onimusha 2 à l'époque

Oni-spirits

Dans ce jeu assez dur, tu dois récupérer les esprits oni en cassant les vases. Les terrains étant interdits aux humains, ta vie baisse avec le temps. Tu dois donc te grouiller à mort. Il y a divers objets dans les coffrets. Pour ma part, je libère un maximum d'oni avant de les aspirer plutôt que d'aspirer au fur et à mesure ! Les pouvoirs de feu et de vent cassent très bien plusieurs pots à la fois. Elimine assez vite les démons : ils possèdent des âmes de vie et tous les esprits qu'ils libèrent ne comptent pas dans ton score. Résultat : tu peux te retrouver bloqué à cause de cela (ce qui entraîne une mort sur-le-champ !). Enfin, les vases peints contiennent des âmes jaunes et à chaque fin de section, tu es régénéré.

Operation Win Back

© Koei / Midas Interactive 2001

MODE TRIAL

Appuyez rapidement sur Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche puis maintenez △ et appuyez sur START "Press Start" apparait pour débloquer le mode trial. Un son de tir confirmera que le code a été entré correctement. Ce mode permet de jouer à tous les niveaux du jeu.

MODE POUVOIR MAXIMUM

Appuyez rapidement sur L1, R2, L2, R2, L2, △ , ○ , △ , ○ , puis maintenez L1 et appuyez sur START lorsque "Press Start" apparait pour débloquer mode pouvoir maximum. Un son de tir confirmera que le code a été entré correctement. Ce mode permet de jouer avec toutes les armes et des munitions infinies.

MODE MORT SUBITE

Appuyez rapidement sur L2, R2, L2, R2, ○ , △ , ○ , △ puis maintenez L1 et appuyez sur START lorsque "Press Start" apparait pour débloquer mode mort subite. Un son de tir confirmera que le code a été entré correctement. Ce mode permet de tuer (mais aussi de mourrir) en un seul coup.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES EN MULTI-JOUEURS

Appuyez rapidement sur Haut, Bas, BAs, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche puis maintenez ○ et appuyez sur START lorsque "Press Start" apparait pour débloquer mode mort subite. Un son de tir confirmera que le code a été entré correctement. Ce mode permet de jouer avec presque tous les personnages du jeu.

POUVOIR MAXIMUM, MORT SUBITE ET MODE TRIAL

Terminez le jeu en mode difficile pour débloquer les modes pouvoir maximum, mort subite et trial.

Operation Win Back 2 : Project Poseidon

© Koei / Cavia 2006

BONUS À DÉBLOQUER

Personnages supplémentaires en multijoueur
Terminez le jeu en étant classé A dans toutes les missions et dans tous les modes de difficulté.

Options supplémentaires
Terminez le jeu une fois. Dans le menu des extras, vous pourrez alors accéder à toute la bande-son du jeu et à toutes les vidéos.

Mode de difficulté "Shadow Stalker"
Terminez le jeu une fois. Ensuite, sélectionnez le mode de jeu le plus difficile pour avoir le mode Shadow Stalker.

Orphen

© Activision / SHADE Inc. 2000

RECOMMENCER UN COMBAT

Au cours d'un combat, si la défaite ne peut être évitée, faites vite une pause. Choisissez "Equip" et reprenez le jeu au début du combat avec toute votre énergie restaurée.

Outlaw Golf 2

© Take 2 Interactive / Hypnotix 2005

CHEAT MODE

Créez un personnage et entrez les codes suivants en tant que nom pour bénéficier de leurs effets.

`I Have No Time`	Master Code
`release all golfers`	Tous les personnages
`release all clubs`	Tous les clubs
`release all courses`	Tous les parcours
`Iron Man 93`	Plus difficile
`Mr.Chicken 93`	Plus facile

PERSONNAGES CACHÉS

Clem : Terminez le mode Tour avec Harley.
Donna : Terminez le mode Tour avec Summer.
Harvest : Terminez le mode Tour avec Clem.
Killer Miller : Terminez le mode Tour avec Trixie.
Suki : Terminez le mode Tour avec Killer Miller.
Trixie : Terminez le mode Tour avec Donna.

PARCOURS CACHÉS

Aztec Acres : Terminez le mode Tour avec Harvest.
Glacier Ridge : Terminez le mode Tour avec Ice Trey.
Mosquito Greens : Terminez le mode Tour avec Suki.
Spooky Hollow : Terminez le mode Tour avec El Suave.

Outlaw Volleyball Remixed

© 2K Play / Hypnotix 2005

CHEAT MODE

Sélectionnez le mode Exhibition ou le mode Random Play et entrez les codes suivants. Un son confirmera la validité du code.

Tous les courts
Maintenez L1 sur l'écran de choix du court, puis faites Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite.

Tous les persos et les costumes
Maintenez L1 sur l'écran de choix du personnage, puis faites Gauche, L2, Droite, L2.

Court Pit of Hell
Maintenez R1 sur l'écran de choix du court, puis faites □ 6 fois, △ 6 fois, L2 6 fois.

Court Warehouse
Maintenez L1 sur l'écran de choix du court, puis faites Haut, □ , □ , △ , △ , Bas.

Stats au maximum
Maintenez R1 sur l'écran de choix du personnage, puis faites Gauche, L2, Droite, L2.

Turbo illimité
Appuyez sur L2 en cours de jeu pour accéder à l'écran de choix de l'adversaire, puis maintenez L1 et faites Gauche, Droite, Bas, R1. Reprenez la partie et appuyez sur Turbo, puis à nouveau pour le recharger.

Bombarder l'adversaire
Attendez que la jauge de "momentum" soit à zéro, maintenez R1 et faites Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, △ , ✕ , ○ , ○ et ✕ .

Grosses têtes
Maintenez L1 et faites ○ , ✕ , ○ , △ .

Gros bustes
Maintenez L1 et faites ○ , Haut, Haut, ○ , △ .

Bombes sur le court
Activez l'option Time Bomb, maintenez L1 et faites ✕ , ○ , ○ , △ , ✕ et □ en cours de jeu.

VIDÉO NIKKI STEELE

Allez dans les Options, positionnez-vous sur "Credits" puis maintenez L1 + R1 et appuyez sur ⊗ .

INSULTER L'ADVERSAIRE

Pour insulter l'adversaire avant un match, pressez le stick analogique droit.

OutRun 2006 : Coast 2 Coast

© Sega / Sumo Digital 2006

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de profil (sans confirmer les changements lorsqu'on vous demandera de valider) :

ENTIRETY	Fini à 100%
MILESANDMILES	1 million de miles

Pac-Man Rally

© Namco Bandai / SmartBomb Interactive 2007

MODE "CAUCHEMAR"

Pour débloquer ce mode de difficulté, il vous faut terminer toutes les coupes en difficile et avec un trophée en or.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Le prince	Terminez la coupe rally en mode facile
Pooka	Terminez la coupe rally en mode normal
Fygar	Terlinez la coupe rally en mode difficile

DÉBLOQUER DES ARMES

Pour débloquer des armes/items, vous devez ramasser un certain nombre de fantômes (en mangeant d'autres concurrents) dans chaque coupe :

Vaisseau Galaga
Mangez au moins 12 fantômes sur la coupe classique.

Monsieur Pac-A-Lot
Mangez au moins 10 fantômes sur la coupe pastèque.

Siria
Mangez au moins 8 fantômes sur la coupe Raisin.

DÉBLOQUER DES COURSES

Coupe pastèque
Obtenez la médaille d'or sur la coupe cerise et raisin.

Coupe classique
Obtenez la médaille d'or sur la coupe pastèque.

Coupe rally
Obtenez la médaille d'or sur la coupe classique.

SUPER DÉPART

Maintenez enfoncé l'accélérateur dès que le troisième feu s'allume.

Pac-Man World 2

© Sony / Namco 2003

MINIS-JEUX

Pac-Man

Collectionez 10 jetonspendant la partie.

Pac-Attack

Collectionez 30 jetonspendant la partie.

Pac-Mania

Collectionez 100 jetonspendant la partie.

Ms. Pac-Man

Collectionez 180 jetonspendant la partie.

MUSIC TEST

Collectionez 60 jetonspendant la partie.

DESSINS DE POST-PRODUCTION

Collectionez 150 jetonspendant la partie.

Pac-Man World 3

© Namco / Blitz Games 2006

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Sur le menu principal (là où se situent les boutons Nouveau jeu, Charger une partie...), faites la manipulation suivante assez rapidemment : gauche, droite, gauche, droite, , haut.

Parappa the Rapper 2

© Sony / Nanaon-Sha 2002

COULEUR DU CHAPEAU

Chapeau bleu

Terminez le jeu pour avoir un chapeau bleu.

Chapeau rose

Terminez le jeu avec le chapeau bleu pour avoir le chapeau rose.

Chapeau jaune

Terminez le jeu avec le chapeau rose pour avoir le chapeau jaune.

TOUTES LES CHANSONS

Terminez le jeu avec le chapeau jaune pour pouvoir écouter toutes les chansons dans la niche du chien qui est alors débloquée.

Paris-Dakar Rally

© Acclaim / Broadsword Interactive 2001

TOUTES LES VOITURES

Entrez le code **ILUMBERJACK** en guise de nom de pilote.

Penny Racers

© BigBen Interactive / Midas Interactive 2002

AVANCEMENT DE CLASSE, POINTS SUPPLÉMENTAIRES ET MEILLEURS ARMES

Remportez une médaille dans chaque niveau d'une classe (C, B ou A) afin de gagner des points supplémentaires, de meilleures armes, et d'avancer à la classe supérieure (B, A ou AA).

DÉPART RAPIDE

Accélérez juste avant que le dernier feu ne passe au vert.

NOUVELLES VOITURES

Vous aurez une nouvelle voiture lorsque vous finirez premier du championnat débutant, semi-professionnel et professionnel.

PIÈCES DÉTACHÉES

Depuis le menu du jeu, faites : **L1, L1, R1, R1, L1, R1, L1 et R1** pour débloquer toutes les pièces des véhicules.

Persona 3 : FES

© Koei / Atlus 2008

MONAD BLOCK

Atteignez le sommet du Tartarus et remplissez la 53ème mission d'Elizabeth pour débloquer Monad Block. Les ennemis auront un niveau supérieur au lvl 90 et seront donc très difficiles à battre.

NEW GAME +

Terminez le mode The Journey et créez un nouveau fichier de sauvegarde Next Cycle.

REQUÊTE D'ELIZABETH N°55

Cette requête n'est accessible qu'en New Game +, donc seulement après avoir terminé le jeu, et nécessite d'avoir complété la requête N°53.

Persona 4

© Square Enix / Atlus 2009

MODE NEW GAME +

Terminer le jeu une fois.

ARMES SECRÈTES

Arme secrète du personnage principal

Retourner dans le donjon Void une fois terminé et battre le boss optionnel.

Arme secrète de Kanji

Retourner dans le donjon des bains une fois terminé et battre le boss optionnel.

Arme secrète de Kuma

Retourner dans le donjon de l'opéra une fois terminé et battre le boss optionnel.

Arme secrète de Naoto

Retourner dans le donjon du laboratoire secret une fois terminé et battre le boss optionnel.

Arme secrète de Yousuke

Elle se trouve dans l'antre du boss dans Mystery Shopping Street.

Arme secrète de Yukiko

Retourner dans le donjon du château de Yukiko une fois terminé et battre le boss optionnel.

Obtenir les armes ultimes des personnages

En commençant une deuxième partie, la Mort apparaîtra de temps à autres dans les coffres des donjons. Si vous la battez, elle laissera tomber les armes ultimes des personnages.

IZANAGI-NO-OKAMI

Terminez le jeu avec la vraie fin et recommencez une partie en New Game + pour avoir la possibilité d'obtenir la fusion Izanagi-no-Okami.

ARMES ULTIMES

Durant votre deuxième partie, lorsque vous ouvrez certains coffres, choisissez de combattre Death pour obtenir toutes les armes ultimes des personnages.

CAPACITÉS SECRÈTES

God Judgement (lumière)

Fusionnez une Persona durant la prévision "Skill Change" pour avoir une chance de débloquer aléatoirement cette capacité. Elle divise par deux les points de vie des ennemis.

Hell Judgement (ténèbres)

Fusionnez une Persona durant la prévision "Skill Change" pour avoir une chance de débloquer aléatoirement cette capacité. Elle divise par deux les points de vie des ennemis.

Phantasy Star Universe

© Sega / Sonic Team 2006

ANNONCE DES CHAPITRES

Si vous réussissez à obtenir le rang S sur toutes les missions d'un même chapitre en mode Offline, vous aurez droit à un aperçu audio du chapitre suivant qui vous en apprendra plus sur les personnages et sur le contexte du jeu.

MODE EXTRA

Terminez le chapitre 4 du mode Histoire pour débloquer le mode Extra accessible depuis l'écran titre.

Pimp my Ride

© Activision / Eutechnyx 2007

NOUVEAUX CLIENTS

Répondez aux attentes de Maria et Andrea pour débloquer les clients Hari, Leon et Alix.
Répondez aux attentes de Hari, Leon et Alix pour débloquer les clients Alyana, Jason et Sandra.

Pinball Hall of Fame : The Williams Collection

© Crave Entertainment / FarSight Studios

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAU FLIPPER

Pour débloquer la table "Jive Time", vous devez réussir le challenge Williams.

Pirates : Kat la Rouge

© Electronic Arts / Westwood Studios 2002

CHEAT CODES

Maintenez les touches R1 + R2 enfoncées puis effectuez les manipulations suivantes.

Katarina invincible

✕ , ○ , L3, △ , R3, Select, R3, L1, L2, □ .

Wind Dancer invincible

Select, △ , L1, ✕ , R3, L2, □ , R3, ○ , L3.

Indiquer les emplacements des trésors enterrés

○ , ✕ , □ , △ , L1, Select, L3, L2, L3, R3. Des crois vertes apparaitront sur la carte là où sont enterrés les trésors.

Indiquer les emplacements des trésors

R3, ✕ , △ , L3, ○ , L1, Select, L3, □ , L2.

toutes les clés des trésors

○ , Select, ✕ , □ , R3, L1, L3, L2, △ , L3.

Wind Dancer

L2, △ , R3, L3, ✕ , □ , R3, Select, L1, ○ .

Objets illimités

△ , L1, Select, L2, R3, L3, □ , ✕ , R3, ○ .

Or supplémentaire

△ , R3, L3, ✕ , □ , R3, Select, L1, ○ .

Accélération illimités

Select, L1, R3, ○ , L2, △ , ✕ , L3.

Obtenir la prochaine épée de Katarina

R3, Select, L2, L3, □ , ✕ , L1, ○ , L3, △ .

Musique de SSX dans le Golfe Glaciale

L1, ✕ , △ , L2, □ , ○ , L3, Select, R3, L3.

Voix à l'hélium

R3, ○ , Select, ✕ , R3, △ , L1, □ , L2, L3.

Poison du NOD

△ , L2, L1, □ , L3, ✕ , L3, ○ , R3, Select. Le symbole du poison sera remplacé par la tête de Kane de Command and Conquer.

COSTUMES DIFFÉRENTS POUR KATARINA

Vous devez avoir deux manettes pour effectuer ce code. Sur la première, maintenez les touches L1 + L2 + Haut + Select + L3, sur la seconde maintenez les touches R1 + R2 + △ + Start + R3. Vous entendrez alors une petite musique. Appuyez sur R3 sur la première manette pour modifier le chiffre à l'écran. Commencez une nouvelle partie et Katarina portera le costume correspondant au chiffre que vous avez choisi.

ENCOURAGMENTS DE VALKYRIE

Sauvegardez votre partie et laissez la Valkyrie tuer Katarina sans qu'elle ne recoive de dégâts.

Pitfall Harry : L'Expédition Perdue

© Activision / Edge Of Reality 2004

CHEAT MODE

Les manipulations suivantes sont à effectuer à l'écran titre

Hyper punch

Maintenez L1 + R1 et faites : gauche, droite, ○ , haut, ○ , droite, gauche

Jouer Nicole

Maintenez L1 + R1 et faites : gauche, haut, bas, haut, ○ , haut, haut

Mini-jeu Pitfall (dans l'écran "Nouveau jeu/charger jeu")

Maintenez L1 + R1 et faites : ○ , ○ , gauche, droite, ○ , □ , ✕ , haut, ○

Pool Paradise

© Nobilis / Awesome 2004

GROTTE SECRÈTE

Pour débloquer la grotte secrète, vous devez tout d'abord acheter la carte de la grotte secrète pour $5000 dans la rubrique sous-jeux de la boutique, puis aller sur la table d'entraînement. Démarrez une partie et dirigez votre curseur sur la droite pour trouver l'emplacement de la grotte en fonction des indications de la carte. Si vous avez réussi à trouver le bon endroit, la grotte secrète sera accessible dans la section boutique/sous-jeux du menu pause. Sélectionnez-la et répondez "oui" pour quitter le mode entraînement et arriver dans la grotte secrète où vous trouverez un coffre rempli d'argent. Par la suite, la grotte sera accessible directement depuis le menu principal.

Portal Runner

© 3DO 2001

SE REFAIRE UNE SANTÉ

Appuyez sur Start pendant le jeu puis maintenez L2 et pressez , , , , , R2, R1, Haut, , . Un son confirmera que le code a bien fonctionné.

TOUTES LES SÉQUENCES VIDÉO

Sur le menu principal, maintenez L1 et appuyez sur Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut, Bas, R1, , R2, . La section des films sera alors accessible.

Power Rangers : Dino Tonnerre

© THQ 2005

CINÉMATHÈQUE

1. Gagner une Power Partie avec le Tyranno Zord Rouge.
2. Gagner une Power Partie avec le Ptera Zord Jaune.
3. Gagner une Power Partie avec le Tricera Zord Bleu.
4. Gagner une Power Partie avec le Parasaur Zord Vert.
5. Gagner une Power Partie avec le Dimetro Zord Cyan.
6. Gagner une Power Partie avec le Cephala Zord Pourpre.
7. Terminer la mission 12.
8. Terminer la mission 23.
9. Gagner une Power Partie avec le Faucon Zord Rouge.
10. Gagner une Power Partie avec le Lion Zord Jaune.
11. Gagner une Power Partie avec le Dauphin Zord Bleu.
12. Gagner une Power Partie avec l'Insecte Zord Pourpre.
13. Gagner une Power Partie avec le Scarabée Zord Bleu Marine.
14. Gagner une Power Partie avec le Croiseur Samouraï MegaZord.
15. Toujours disponible.
16. Terminer la mission 24.

Primal

© Sony 2003

CHEAT MODES

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 pendant 5 secondes à l'écran principal pour afficher le menu des cheats. Entrez alors les codes suivants.

ARCANUM	Toutes les cartes de Tarot
ASCENDANT ou ASCENDENT	Bonus E
AURORA	Bonus B
CHARYBDIS	Scènes d'Aquis
DEMONISE	Invulnérabilité
FLINTLOCK	Scènes d'Aetha
MIRRORY	Bonus D
MORTIFIC	Mort facile
PSYCHOSIS	Bonus C
SEABREEZE	Bonus A
SNOWFLIGHT	Scènes de Solum
SUNSTONE	Scènes de Volca

ARTWORKS

Recoltez les cartes de tarots au cours du jeu pour débloquer les artworks dans la section bonus. Vous pourrez les consulter une fois la première partie du jeu terminée.

Prince of Persia : L'Ame du Guerrier

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2004

MEILLEURE FIN

Terminez le jeu en ayant les 9 upgrades de vie.

GALERIE

Terminez le jeu pour débloquer la galerie.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après une superbe cinématique, vous commencerez le jeu sur un bateau en feu. Commencez votre partie de tutorial en tuant les quelques démons qui arrivent devant vous, puis dirigez-vous vers la gauche du navire. Vous verrez un homme tomber du mât qui vous créera un trou dans le plancher. Vous vous retrouverez dans le bateau à poursuivre votre tutorial. Allez dans la petite pièce pour tuer les deux hommes et prenez l'autre couloir à gauche. Vous allez vous retrouver sur le pont du navire. Montez les escaliers pour affronter cette charmante dame et tenez-lui tête au combat jusqu'à ce qu'elle vous retire votre épée.

Vous voici sur la plage, démuni de vos armes, vous compensez par un bâton. Dirigez-vous vers la gauche, il y a des escaliers (à gauche des escaliers se trouve un coffre avec une image). Montez les escaliers, vous apprendrez à sauter puis vous pourrez sauvegarder à une fontaine. Vous allez ensuite apprendre les mouvements sur un rebord puis courir sur les murs. Vous apprendrez ensuite comment se servir de la colonne et en haut se trouvera un coffre. Prenez l'image et allez vers la gauche pour passer en roulade dans la porte. Vous affronterez deux démons et vous pourrez récupérer une arme secondaire. Vous devrez ensuite approfondir vos connaissances sur le saut puis vous passerez une immense porte. Vous serez bientôt face à une grande grille noire, passez par le mur à gauche de la porte. Après cette porte, vous verrez de nouveau la femme du bateau et vous gagnerez une épée. Tuez les démons qui vous attendent, retournez ensuite vers la grille noire et prenez la nouvelle porte à gauche. Vous pourrez sauvegarder dans une fontaine.

Traversez les trous à l'aide des murs et vous verrez une sorte de spectre. Commencez votre combat, il partira se réfugier en hauteur. Faites demi-tour et montez le mur à gauche. Parvenez tout en haut sur le bloc, puis allez sur les colonnes. Vous pourrez de nouveau affronter le spectre. Partez sur le mur de droite et une fois sur l'autre bloc, courez sur le mur pour prendre le prochain bloc, mais seulement la partie du haut. Montez ensuite le plus possible et prenez le pilier au milieu du vide, puis allez vaincre le spectre. Pour ouvrir la porte, courez sur la dalle et entrez. Descendez par le rideau rouge à droite, tuez tout le monde puis montez sur le bloc de pierre à côté de la colonne. En haut, contournez l'obstacle et allez tuer le démon. Courez ensuite sur le mur pour arriver sur la corniche et passez dans la porte à gauche. Vous retomberez dans un long couloir sombre avec deux pièges simples. Après cette étape, vous traversez une petite chute d'eau et vous pourrez boire et sauvegarder.

Allez vers la grande salle et après une cinématique vous aurez le pouvoir de rappel.
Le faisceau jaune vous permet de changer le temps, laissez-le tel qu'il est pour le moment et retournez en arrière dans le couloir piégé. Les pièges seront à présent mobiles et actifs. Traversez-les et allez affronter le démon. Pour ouvrir la porte, prenez la colonne de gauche et grimpez en haut grâce au mur opposé. En haut, prenez le coffre et allez vers la gauche de la passerelle. Sautez sur le pilier avec la chaîne et contournez-le. Vous retomberez sur une passerelle et au bout se trouvera l'interrupteur pour la porte. Courez dessus et accrochez-vous au rideau. Vous reviendrez au premier endroit de votre rencontre avec le spectre. Avancez vers les pièges et à la fin du couloir piégé, sauvegardez.

Allez dans la grande porte avec les rideaux rouges et tuez les deux spectres qui arrivent. Montez ensuite les grands escaliers qui mènent à la forteresse. Entrez et passez au prochain piège par la gauche. Allez sur la corniche en face et montez le plus haut possible pour atteindre le côté droit de la corniche. Traversez les deux prochains pièges en marchant sur le mur, puis affrontez les démons dans la nouvelle pièce. Une fois que vous avez fait le ménage, montez sur le bloc à gauche pour atteindre le pilier. Allez sur le pilier le plus proche de l'autre rocher. Ne vous placez pas trop haut et sautez pour atteindre le bord du roc. Montez et atteignez le balcon pour affronter un démon. Traversez les deux pièges en colonne en courant sur le mur puis descendez l'échelle. En bas, tuez le démon et traversez ce piège. (Il faut avoir une bonne synchronisation). Prenez ensuite l'échelle pour descendre et traversez les pièges en ligne puis en bas, tuez les deux démons. Entrez à présent dans une nouvelle pièce avec un simple piège et une fontaine au bout.

Traversez les corridors de pièges et une fois dans le couloir avec les démons et la femme en rouge, livrez ce combat puis à la fin, placez-vous sur le pilier à droite avec la barre au dessus.
Montez la prochaine barre et allez sur le balcon à droite. Tuez le démon et dirigez-vous sur la poutre. Tuez les deux pirates et prenez la barre à droite pour monter à l'étage suivant. En haut, vous rencontrerez de nouveau la femme rouge, tuez-la et partez sur le milieu grâce au balcon. Allez sur le nouveau balcon et tuez le spectre et le démon. Accrochez-vous ensuite au rideau rouge et préparez-vous à sauter sur le balcon à gauche. Vous affronterez de nouveau une femme rouge, si vous possédez une arme à lancer, ça vous facilitera les choses. Montez grâce aux poutres et affrontez les deux monstres sur le balcon. Pour achever la femme en rouge, lancez une dague c'est très utile. Allez ensuite au centre de la pièce sur les poutres et combattez la femme rouge sur la poutre. Rien de plus simple, elle va vous foncer dessus, sautez et tuez-la en un coup. Si vous voulez récupérer une image, allez sur le balcon de gauche mais attention deux femmes rouges vous attendent. Je vous conseille d'ouvrir la porte avec la grande barre pour commencer et ensuite d'aller chercher l'image pour fuir sur le mur et le rideau rouge. Une fois devant la porte tout en bas, descendez les escaliers. Vous arriverez à un rideau et en descendant ce rideau vous devrez enchaîner un saut sur une poutre. Parvenez ensuite de l'autre côté du trou en évitant les derniers piquants, enregistrez.

Entrez dans la prochaine salle et tuez la femme que vous poursuivez depuis si longtemps. Après le combat et la cinématique, allez dans la petite voûte qui cache une image. Montez ensuite sur le bloc qui est tombé et sautez sur les piliers en face. Montez et dirigez-vous vers la gauche. Tout en haut, vous devrez prendre une corde et parvenir à une poutre. Une fois sur la poutre, sautez à droite pour boire et sauvegarder.

Pour passer ce cratère dans le pont, vous devrez descendre sur le point juste en dessous et sauter en face. Grimpez grâce aux piliers et aux barres puis en haut, prenez la corde. De la corde, sautez sur la barre au centre de la pièce pour fermer la porte. Traversez le vide grâce au mur et la prochaine corde vous fera monter sur le balcon. Activez le bouton au dessus des piques et entrez dans la petite salle ronde derrière vous. Alors là, j'avoue qu'au début on se demande si c'est faisable. Vous voilà face à quatre femmes rouges simultanément. Je vous conseille de vous battre dans cette petite pièce où les murs vous seront d'une grande utilité. Servez-vous du lancer de dague ça vous débarrasse d'une de ces vipères en un coup lorsqu'elles sont faibles. Après ce combat, grimpez les murs de cette pièce et accrochez-vous aux barres au centre. En haut, vous devrez éviter un piège en va-et-vient. Baissez-vous quand il vous arrive dessus puis partez sur l'autre bordure. Vous allez arriver, une fois en haut, dans un long couloir vide avec des scies sur le côté et des cordes. Sautez sur la corde puis accrochez-vous à l'autre corde pour arriver de l'autre côté. Vous allez arriver dans une salle du temps. Vous pourrez sauvegarder.

Vous devez remettre en marche le portail, commencez par marcher sur le deuxième mur de droite puis sur le premier, puis sur le premier de gauche puis le deuxième de gauche et les portails s'activeront. Retournez en arrière pour voir le changement et descendez le grand trou grâce à la petite bordure. Tout en bas, vous apprendrez à vous servir de votre nouvelle faculté dans un long couloir. Appuyez sur le bouton au sol et de suite après, sur la gâchette gauche pour ralentir le temps et passer dans la porte. Tuez les deux soldats et descendez. Vous verrez un gros monstre sombre et

vous devrez passer par le mur à droite. Suspendez-vous aux poutres pendant un long moment et descendez grâce à celle du milieu. Tout en bas, vous affronterez trois soldats et quatre femmes rouges !! Ce n'est pas facile, je vous l'accorde. Servez-vous de votre nouvelle faculté et des dagues pour achever les femmes. Montez sur le bloc de pierre noire à droite. Vous êtes entre un poteau et un mur et vous devez grimper de saut en saut, jusqu'à être au dernier palier. Une fois en haut, sautez sur la branche à droite et sur le mur. Sauvegardez.

Sortez et préparez-vous à une course de folie, vous devez arriver au dahaka. Ce n'est pas très long, courez sur le premier mur puis sur le deuxième et enchaînez assez vite les barres puis la course sera finie. Vous reprendrez la partie dans une pièce sombre avec un ennemi à droite. Tuez-le et traversez le vide pour vous accrocher à la colonne au centre de cette pièce. Atteignez le balcon, vous entrerez dans une grande pièce où vous devrez parvenir tout en bas. Pour cela, prenez le rideau rouge pour arriver sur le sol puis montez la colonne de gauche. En haut, courez le long du mur sur le bord en face et contournez le pilier de gauche. Vous allez arriver sur une nouvelle course, vous devez juste traverser un trou pour éviter le dahaka. Vous pourrez ensuite sauvegarder.

Allez dans le rayon lumineux et ressortez de cette salle. Les pièges seront activés. Dans la prochaine pièce, montez la colonne et ouvrez la porte grâce à l'interrupteur sur le mur. Sortez et traversez les pièges. Vous pourrez sauvegarder. Traversez tous ces couloirs que vous connaissez déjà jusqu'à être dans une grande salle où vous verrez une grande porte au loin et un point de sauvegarde.

Traversez les escaliers piégés et le prochain couloir sera plus dur. Courez sur le mur de gauche pour sauter sur le mur de droite et vous accrocher à la corniche. Montez lorsque le rouleau est en bas puis redescendez pour l'inverse. Contournez les piliers tranchants et au bout du couloir, prenez l'échelle. En face, sautez sur la petite barre et allez vers la porte. Vous devez ralentir le temps pour arriver avant la fermeture. Vous allez arriver dans une grande pièce, une femme en rouge vous parlera. Vous l'aurez compris, vous devez retourner dans la salle avant tous ces pièges. Allez implanter votre nouvelle épée et combattez les ennemis qui arrivent. La roche qui est sortie est en réalité un levier, tournez-la d'un quart de tour de gauche à droite. Des blocs apparaîtront pour vous donner l'accès à une nouvelle porte. Montez les nouveaux blocs et en haut tuez les soldats. A gauche, avant la porte, si vous le désirez se trouve un coffre avec une nouvelle image. Traversez les deux toupies avec les doubles-lames et placez-vous sur la petite dalle au sol. Une fois actionné, ralentissez le temps et courez à l'autre bout. Au centre de cette plate-forme éclairée du soleil jaune, aidez-vous du mur pour prendre la barre et allez sur l'interrupteur. Dès que vous l'avez touché, activez le ralentissement de temps et courez à la prochaine passerelle. Vous pourrez sauvegarder après cette étape.

Marchez un peu et vous arriverez dans de beaux jardins infestés de soldats. Tuez-les et allez récupérer le coffre vers la gauche du jardin puis revenez à l'entrée. Il y a une échelle vers le pilier gauche. Vous devez courir sur le mur et sauter sur l'échelle. Montez et en haut tuez le spectre. Il se téléportera à plusieurs endroits, suivez-le et il vous amènera sur une bordure d'un mur. Vous pourrez alors prendre une petite barre pour entrer dans une porte. Descendez grâce aux petites bordures et remontez à l'autre porte de la même manière que vous êtes descendu. En haut sauvegardez.

Vous serez dans un grand balcon avec vue sur le ciel jaune. Ouvrez la porte en tournant le levier et allez tuer le soldat au fond. Vous allez ensuite être de nouveau dans un jardin, tuez tous les soldats et les spectres pour commencer. Allez ensuite face au pilier central et accrochez-vous à la barre au dessus. Une fois accroché, ralentissez le temps, descendez et allez sur les blocs de gauche. Grimpez le mur et accrochez-vous à la corniche. Sautez sur la branche d'arbre et sautez sur les colonnes à droite. Prenez ensuite la barre et retrouvez-vous sur un autre arbre un peu plus loin pour sauter sur une corde. Allez sur l'autre barre et atteignez le balcon. Tuez le spectre puis, montez la colonne par la gauche. Allez tuer le spectre à droite et activez la barre en vous aidant du mur. Une fois que le pont s'est baissé, allez placer le bloc en bois sur l'interrupteur au centre du bloc à gauche. La porte du bas sera alors ouverte. Allez tourner la manivelle derrière la porte. Descendez par le petit chemin d'eau et contournez le bloc pour revenir tout en bas. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte et enregistrez.

Vous n'allez pas tarder à retourner sur vos pas. Descendez le creux et remontez à l'autre bout puis atteignez le sol. Vous revoici dans les jardins, enclenchez les manivelles pour que les cours d'eau se dirigent vers les statues respectives. Une porte s'ouvrira. Allez derrière la statue du centre et prenez la porte. Vous êtes à présent dans un couloir avec un trou au bout. Grimpez sur les corniches à droite à l'aide du mur et atteignez le haut de la pièce en sautant de corniche en corniche. En haut vous pourrez sauvegarder.

Vous voici dans une pièce que vous connaissez bien. Pour activer la magie au centre du tourbillon, touchez l'interrupteur du pilier au fond à gauche, au fond à droite, puis au début à droite et enfin celui qui reste.
Le cercle s'illuminera et vous donnera un nouveau pouvoir. Retournez dans les jardins en bas et dans le premier couloir avant la statue, montez sur la pierre à gauche. Courez verticalement sur le mur et sautez sur une corniche qui se trouve au milieu du couloir. Dirigez-vous ensuite vers la statue, faites le tour des piliers et montez sur le bloc en face. Un pirate va venir vous attaquer, allez ensuite sur les corniches de gauche. Montez et en haut allez tuer les deux pirates et les deux femmes qui vous attendent. Allez ensuite sur la petite corniche à droite en courant sur le mur et atteignez le mur de gauche. Descendez sur la branche du bas pour atteindre une corniche au centre du couloir et montez sur le bloc avec la tête de la statue. Montez ensuite sur la branche puis descendez les corniches. Aidez-vous des arbres pour atteindre le bloc du milieu et reprenez les branches pour arriver à d'autres corniches. Montez-les et sauvegardez.

Vous voici dans le jardin (présent), tuez les deux pirates et descendez les corniches à gauche. Par le bas, atteignez le côté droit et tuez les autres pirates. Montez ensuite les corniches et en haut, préparez-vous à exécuter un saut miraculeux. Là où se trouve une sorte de petite barque en U, courez sur le mur assez longtemps et sautez sur la corniche de droite. Vous allez être attaqué par énormément de femmes. Une fois que vous les aurez toutes tuées, montez sur un pilier vers la gauche et prenez la corniche pour atteindre une colonne. Vous atteindrez ensuite une poutre, montez sur le mur en pierres et atteignez le bloc à gauche. Atteignez les pirates et tuez-les à l'aide du pilier au centre du rocher. (Tournez autour et découpez les pirates). Pour quitter ce bloc, collez-vous au mur de gauche et courez sur le mur pour atteindre une petite corniche au fond. Vous pourrez sauvegarder.

Montez sur le petit mur à droite et sautez sur l'arbre, enchaînez le saut avec les trois autres arbres et atteignez le bloc à gauche par la petite branche. Tuez la femme pirate et courez sur le mur de gauche pour atteindre la petite corniche. Vous serez enfin dans une pièce fermée, mais le changement de décor est dur. Attendez que les deux blocs aient fini leur période et sautez sur le premier puis le deuxième et enfin la fontaine. Traversez les autres blocs mobiles puis accrochez-vous à la corde. Vous devrez sauter sur la colonne de droite puis celle d'en face pour atteindre la terre ferme. Tuez ensuite vos ennemis puis sautez sur la colonne en sortant de la pièce. Sur le bloc prochain, allez à gauche et reprenez la colonne. Vous arriverez dans une pièce avec deux femmes invisibles comme ennemi. Sortez de la pièce et vous verrez votre nouveau trajet. Courez sur le mur à votre droite vous arriverez sur un petit bout de terre. Une fois sur ce rocher vous pouvez sauter sur la colonne et les enchaîner jusqu'à être sur un balcon. Descendez par la droite du balcon puis entrez dans la petite pièce. Deux femmes invisibles vous attaqueront. Courez verticalement sur le mur pour arriver face à un coffre et ressortez de cette pièce. Retournez au balcon en haut et revenez sur l'arbre qui sert de colonne. Vous pouvez aller derrière, sur une barre verticale. De cette barre, vous devrez sauter sur une autre colonne puis sur un bloc de terre. Prenez la barre à gauche et sautez sur le prochain bloc. Vous allez être face au dahaka. Courez sur le mur de gauche pour atteindre l'échelle et descendez-la pour attraper la barre derrière. Continuez d'enchaîner les barres et une fois sur terre partez à droite. Courez le long du mur et une fois dans la pièce fermée faites de même par la gauche. Après la porte qui vous ramènera à l'extérieur prenez à gauche pour prendre l'échelle et en bas de celle-ci courez sur le mur pour atteindre le balcon du bas. Brisez les tonneaux et commencez à monter. Vous devrez un moment courir sur le mur et ressortir à l'extérieur. (La première fois qu'on sort on se demande vraiment où aller). Allez sur le mur de gauche et courez dessus. Il y aura une corde, ne perdez pas votre élan et sautez sur le bord de pierre. Allez au fond et descendez les échelles pour arriver dans une pièce pour changer le temps. Une fois dans la nouvelle pièce, sauvegardez.

Pour activer les sables, courez sur le pilier à droite puis au fond à gauche puis devant à gauche et le dernier au fond à droite. Entrez dans la magie et retournez dans le passé. Vous gagnerez un réservoir de sable.

Ressortez de cette pièce et remontez les échelles. En haut tuez les ennemis et prenez la corde pour arriver sur le balcon au bout. Passez ensuite par la droite pour arriver à la porte gardée par deux hommes. Une fois devant la porte, prenez le trou à gauche et allez sur l'échelle pour faire descendre le levier en face qui ouvre la porte à côté.
Entrez dans la nouvelle pièce sombre et allez au bout tuer les ennemis. Prenez ensuite les corniches à gauche pour arriver sous la voûte fleurie en haut et prenez l'échelle. Traversez les lames sur le mur et entrez dans la prochaine salle. Traversez ensuite le trou rempli de piques et allez sauvegarder.

Grimpez sur le mur juste à côté et dirigez-vous vers l'extérieur. Vous devrez tuer sept ennemis au total dans cette cour fleurie. Une fois que vous avez effacé toute trace de vie, dirigez-vous au centre de la cour et tournez la torche pour que la corniche sur la tour de gauche soit vers la colonne à sa gauche. Allez ensuite sur la colonne grâce au passage que

vous venez de vous faire et sautez sur la bordure. Placez-vous sur le rebord à gauche et courez sur le mur pour prendre la corde. Vous arriverez sur une autre torche, placez la grande barre vers le côté droit. Dirigez-vous sur votre nouveau passage. Sautez sur la voûte et reprenez une autre colonne qui vous mènera sur une torche. Tournez cette torche pour que la grande barre soit en perpendiculaire du mur en face (pas celui où vous allez courir dessus). Courez ensuite sur le mur pour prendre la corde et sautez sur la colonne. De la colonne, allez sur la tour et sautez sur la petite bouche d'égout avec un pieu. Montez prendre le coffre et faites une roulade pour entrer dans la pièce à gauche. Tournez la torche et vous ferez monter le niveau de l'eau. Revenez sur la cour et tuez les pirates qui sont arrivés. Une fois que tous les pirates sont morts, faites tourner la torche du milieu pour ouvrir le premier verrou de la porte du château. Votre objectif sera la mise à jour et vous pourrez retourner dans la porte à droite pour sauvegarder.

Retournez à l'extérieur de cette pièce et redescendez à l'aide du mur avec les scies. Vous devez revenir au dessus de la forêt avec la statue, là où trois barres se succèdent pour arriver sur un balcon. Sur ce balcon prenez le côté gauche à présent et allez à l'autre balcon grâce à la corde sur le mur pour activer la plaque rouge. Le mur va ressortir de l'autre côté, courez dessus, le temps vous est compté. Sautez sur la barre grâce au bloc. Dirigez-vous à droite vers le mur avec la corniche et contournez tous les piliers pour aller trouver une échelle vers la droite. Retournez tout en bas dans le jardin, et reprenez le couloir d'arrivée pour vous retrouver dans le long couloir illuminé de jaune. Traversez ce couloir, et revenez dans une grande pièce. Vous retrouverez la femme en rouge, elle vous donnera l'épée du lion. Dans cette pièce se trouve une flamme au centre, tournez-la pour que des blocs apparaissent à droite et vous donnent l'accès à une autre porte en hauteur.

Pour monter ces blocs, vous devez vous placer vers la fontaine. Courez sur le mur de gauche et atteignez le bloc puis la porte. (Vous pouvez également prendre un coffre à droite). Une fois dans la nouvelle entrée, faites descendre le levier et ralentissez le temps pour traverser le couloir. Dans ce prochain couloir, vous devez atteindre le haut du mur avec les bougies. Vous devez sauter sur un mur puis l'autre ainsi de suite jusqu'à atteindre le haut de la pièce. Sauvegardez au bout de la pièce et descendez les marches.

Tuez les quelques pirates et descendez le mur grâce à la corniche par la droite. Une fois en bas, apprêtez-vous à rencontrer un nouvel adversaire. Cet énorme monstre n'est pas si dur que l'on peut le croire. Passez entre ses jambes et touchez-le de quelques coups, lorsqu'il s'accroupit, courez sur son dos et tapez de toutes vos forces sur sa tête. Il va disparaître et d'autres pirates arriveront de droite. Tuez-les et prenez la porte. Allez vers la gauche dans cette nouvelle pièce d'eau et activez la plaque rouge pour que le bloc de droite monte. Grimpez en haut et sauvegardez.

Partie 2

Allez vers la roue qui tourne et sautez avec le ralentissement du temps. Sur la nouvelle terre, tuez les pirates et sautez sur les cheminées en face pour atteindre le bloc de droite. Courez sur le bloc rouge et ralentissez très vite le temps pour pouvoir sauter sur la porte qui se déplace latéralement vers la gauche. Une fois dessus, contournez le bloc et retrouvez-vous de l'autre côté. Sautez sur la barre et tournez la flamme pour que la barre précédente se trouve à gauche. Replacez-vous ensuite sur cette barre et sautez sur celle qui monte et descend en va-et-vient.

En haut, vous affronterez trois nouveaux ennemis assez coriaces, et qui explosent après leur mort. Faites descendre la barre et un plateau montera. Allez dessus et dirigez-vous vers la gauche. Pour traverser ce bloc, allez à droite et montez les corniches pour pouvoir atteindre la partie de gauche du grillage. Entrez et prenez le coffre puis tuez le pirate. Montez l'échelle et sautez sur le mur qui pivote à gauche. Allez ensuite tourner la torche et placez-vous sur la barre. Vous devez sauter lorsque la dent de l'engrenage est vers vous pour vous y accrocher. Elle vous fera alors changer de côté et vous pourrez atteindre un bouton rouge. Activez le bouton et courez sur le mur de gauche. Tuez le démon au passage et sautez sur la planche. Elle reviendra à sa position initiale et vous pourrez atteindre l'autre partie du pont. Tuez les démons et allez dans la pièce de droite activer le levier. Un plateau viendra se placer à votre étage de l'engrenage, allez dessus et montez sur la grande barre. Placez-vous face au mur sur la petite corniche et ralentissez le temps pour passer entre la roue et atteindre le mur. Montez ensuite les corniches pour atteindre une porte en haut (à gauche de cette porte se trouve un coffre). Evitez les pièges et au bout du couloir pour ouvrir la porte placez-vous sur l'encadrement de la porte de gauche et montez sur le grillage. Allez ensuite enregistrer en bas des prochains escaliers.

Sortez de ces couloirs d'escaliers et placez-vous devant l'interrupteur rouge. Ralentissez le temps, touchez l'interrupteur et allez vers la gauche en dessous de la corde pour vous aider du bloc. Une fois que vous êtes sur la corde, partez à

gauche et tuez les pirates. Au croisement si vous désirez un coffre, partez ensuite vers la gauche, éliminez les démons et entrez dans ce couloir illuminé et piégé. Au bout, ouvrez la porte et récupérez le coffre. Revenez ensuite au croisement et prenez à droite, après une vue rapide de vos ennemis traversez le mur. Une fois sur ce pont, vous êtes face à une grande roue avec de l'eau et vous devez passer en temps ralenti. Accrochez-vous ensuite à la poutre puis en enchaînant les poutres, atteignez la torche à gauche. Tournez-la et prenez, à l'aide du mur, le petit ascenseur qui monte et descend. Une fois en haut du point de montée, vous devez courir sur le mur de gauche et sauter sur le mur de gauche puis de droite puis de gauche. Une fois en haut à gauche, il se trouve un coffre et vous devez ensuite aller à droite voir un gros monstre. Vous l'avez déjà vu, frappez ses jambes et montez sur son dos afin de lui taper la tête. Une fois votre victoire acquise, prenez la porte de droite. Tuez le démon sur le mur et prenez la corde pour atteindre le petit bassin. Vous êtes face à une sorte de roue d'eau, pour la traverser, roulez sous les lamelles. Une fois au milieu, allez ouvrir la porte à l'aide de la barre à droite. Atteignez ensuite la porte en arrivant à la fin de la roue d'eau et en courant sur le mur. Entrez et traversez ce long trou à l'aide du mur et de la corde sur le mur. Traversez la suite des pièges et atteignez la prochaine salle pour modifier le temps.

Pour activer la magie du temps, marchez sur l'interrupteur de gauche puis au fond à droite puis au fond à gauche puis à droite. Entrez dans la magie pour changer le temps et gagner un nouveau sort. Sortez à présent de cette pièce et traversez le couloir de pièges. Dehors vous verrez un aperçu de votre parcours mais commencez par tuer vos ennemis. Descendez ensuite le rideau rouge sur le bord de votre sol. Vous allez revenir vers l'ascenseur qui monte et descend. En haut, entrez dans la pièce de droite et tuez tous les pirates. Vous devrez ensuite à l'aide des démons exploser la porte. Une fois devant la porte ouverte, accrochez-vous à la corde et sautez dans le bassin. Buvez un bon coup et traversez la roue d'eau. A la moitié de la roue, allez vers le reste de pierre qui se trouve à droite et descendez par la droite du rocher. En bas, tuez les pirates et partez vers la gauche.
Dans la prochaine salle, vous serez face à un spectre. Au fond de ce couloir, vous entrerez de nouveau (si vous êtes allé chercher le coffre avant) dans la pièce ronde et petite de l'engrenage. Tuez les monstres à l'intérieur et placez-vous sur l'échelle. Une fois tout en haut de l'échelle, je vous conseille d'appuyer sur la touche blanche pour avoir une meilleure vue. Il y a un trou dans le plafond, lorsque le trou est à votre niveau sautez sur un bord. Montez à l'étage et prenez le rebord pour atteindre l'engrenage. Montez les échelons et gagnez encore un étage. Sur cet étage, montez au dernier niveau et sautez sur le bouton rouge pour ouvrir la porte temporairement. Vous devez toucher le bouton rouge et partir directement de votre position pour arriver à la porte. Dans le nouveau couloir, vous pourrez sauvegarder directement.

Montez les escaliers et tuez les pirates, vous serez ensuite face à des démons. Avec tous ces démons, vous devez détruire la porte légèrement fissurée sur la droite pour atteindre l'extérieur. Une fois dehors, montez le mur blanc derrière vous à l'aide des deux murs proches en sautant d'un mur à l'autre. Une fois en haut, tuez les pirates et montez sur le rocher à droite. De ce rocher, montez sur le cercle au centre puis sautez sur les planches collées au mur. Montez face aux planches et courez sur le mur pour atteindre l'autre partie identique à celle-là. Vous pourrez ensuite atteindre l'échelle et gagner un étage. Tuez les pirates et sur le balcon, accrochez-vous à la barrière en bois et descendez pour vous accrocher à la corniche. Contournez le pilier et atteignez la partie à gauche. Vous affronterez quatre femmes pirates, par la suite prenez l'échelle. Accrochez-vous à la barre puis atteignez le bout abrité. De là, courez sur le mur pour atteindre la corde et sautez sur le mur à gauche en continuant la course de la corde. Montez sur la partie au dessus et courez sur le mur pour atteindre le rocher en bas. Descendez, affrontez les pirates et prenez le rocher de gauche. En haut, montez sur la corniche et atteignez la porte. En entrant, le dahaka vous pourchassera. Cette poursuite sera courte, arrivé au bout, vous devez appuyer sur un bouton rouge et sauter de mur en mur pour atteindre le sommet d'une pièce d'eau. En haut, tuez les pirates et les démons puis sautez dans le prochain couloir. Le dahaka se remettra à votre poursuite pour une aussi courte durée. A la fin du parcours, vous arriverez dans une salle du temps. La combinaison pour activer la magie est : celui de gauche, celui du fond à droite, fond gauche et droite. Vous récupérez un nouveau réservoir de sable.

Sortez à présent de cette pièce et détournez tous les pièges jusqu'à affronter deux pirates après un trou. Tuez-les et l'étape d'après n'est pas toute simple à trouver. Pour descendre le creux, il faut descendre de la même manière que vous êtes monté. Accrochez-vous à la corniche et sautez sur le mur pour sauter sur l'autre en perdant un peu de hauteur à chaque saut. Une fois en bas, allez affronter les pirates. Traversez ensuite les couloirs pour arriver dans la pièce des engrenages avec un énorme monstre qui vous tire des démons explosifs. Tuez les quelques pirates et entraînez le gros monstre à tirer sur la porte à droite. Une fois détruite entrez et sauvegardez.

Faites descendre le levier et je vous conseille de ralentir le temps, courez sur le mur entre les dents de la roue et atteignez la plate-forme qui s'est abaissée. Montez le bloc pour descendre sur la place et tuez les pirates. Une fois sur cette place, montez l'échelle à gauche. Sautez sur le gros bloc au centre et faites tout pour que le monstre tire sur ce bloc. Il fera tomber la pierre et vous gagnerez en hauteur. Atteignez à présent la partie en bois et courez sur le mur pour atteindre l'autre et enfin l'échelle. En haut de cette échelle, tournez le levier pour sortir l'engrenage et partez à gauche. Traversez les trous à l'aide des blocs de pierre qui montent et descendent à gauche et atteignez la partie juste au dessus des engrenages. Une fois dessus, descendez sur une dent puis encore une en dessous. Attendez d'être au dessus des barres et lâchez-vous. Balancez-vous ensuite pour atteindre la droite. Vous reprendrez des barres et vous atteindrez le sol. Vous arriverez dans une salle avec une autre pierre au dessus, faites la même manœuvre que dans la précédente et en haut de l'échelle faites tourner le levier. Tuez les ennemis puis traversez à l'aide du mur. Au bout, faites tourner la torche pour ressortir le prochain engrenage.
Courez encore sur le mur et descendez. Pour descendre, vous devrez là aussi, sauter de mur en mur en descendant petit à petit. Descendez jusqu'à être devant le gros monstre. Avancez et tuez-le. Une fois gagné, dirigez-vous vers la porte à droite et sauvegardez.

Allez proche de l'emplacement du monstre et montez vers les engrenages à l'aide des barres sur le centre des roues. Montez et activez la torche. Vous ouvrirez alors la porte du château et une autre porte derrière vous. Sortez et traversez les prochains couloirs. Vous ressortirez au début de votre entrée dans l'horloge. Descendez l'échelle au centre de la plate-forme. Vous arriverez devant la grande roue qui tourne très vite, traversez-la et enregistrez.

Descendez ensuite le trou à droite en vous pendant à la corniche et sortez. Vous n'allez plus tarder à ressortir au milieu d'une pièce bien connue où vous avez planté l'épée en guise de clé. Une fois sur le sol le dahaka viendra vous embêter un court moment. Dirigez-vous ensuite vers la porte avec la fontaine à côté. Au bout de ce couloir déjà parcouru, vous retrouverez Kaileena et la porte ouverte. Enregistrez et partez en avant.

Vous allez arriver face à l'impératrice qui n'était autre que kaileena. Il ne vous reste plus qu'une chose à faire, triompher. Suite à votre victoire, vous voici en train de savourer la paix, mais voilà que le dahaka surgit par derrière. Echappez-lui et après une belle cinématique, vous reprendrez la poursuite. A la fin de cette poursuite, vous serez sur une hauteur, allez sur le bloc de droite et tirez le bloc gris pour descendre. Dirigez-vous ensuite vers le trou que le dahaka a fait dans les escaliers. La poursuite va alors reprendre. Vous allez arriver à un prochain bloc, faites-les tous descendre, il y en a trois au total. Montez ensuite sur le tombeau et prenez la porte d'eau en face. Sauvegardez en sortant. Vous allez être dans un long couloir, tuez tous les pirates et traversez ces couloirs très faciles jusqu'à être en haut d'une échelle à sauvegarder.

Vous allez affronter des pirates et même des femmes pirates. Sortez ensuite de cette pièce par la droite et grâce aux poutres, arrivez sur un bloc avec une femme sur un autre en face. Courez sur le mur et tuez-la en course. Partez ensuite sur le bloc de gauche et descendez le rideau qui est juste au pied du bloc (pas contre le mur). Vous allez à présent devoir essayer de prendre l'arme mais le dahaka vous en empêchera. Suite à sa poursuite vous vous retrouverez dans une salle du temps.

La combinaison pour ouvrir ces sables est : gauche, puis gauche fond et droite fond, droite. Entrez ensuite dans les sables et vous obtiendrez le souffle du destin. Sortez de la salle du temps et traversez les pièges dans ce couloir. Au bout, vous récupérez l'épée du scorpion qui a la faculté de démolir les murs fragiles. Plusieurs pirates vont arriver, tuez-les tous et prenez la deuxième porte qui s'est ouverte. Traversez les quelques pièges de ce corridor et au bout, défoncez le mur à l'aide de votre nouvelle épée. Dans cette salle, vous allez pour commencer, rencontrer de nouveaux ennemis très robustes. Allez tourner la torche en haut des escaliers et prenez la cage pour l'amener sur l'interrupteur rouge. Une porte restera constamment ouverte. Descendez l'échelle et en bas, tuez vos attaquants. Placez-vous ensuite devant le piège avec les deux grandes lames qui vous arrivent dessus et ralentissez le temps pour les franchir. Traversez ensuite ce couloir et détruisez la prochaine porte. Dans la prochaine salle, vous devez tourner la torche au centre de la pièce pour ouvrir les portes et tuer vos ennemis. Dans la porte de gauche se trouve un interrupteur rouge qui ouvre la porte. Ralentissez le temps pour arriver à passer et dans la prochaine salle, un rude combat vous attend. Le ralentissement dans des combats pareils est très efficace. Allez ensuite tourner la torche et sauvegardez dans la fontaine qui est apparue.

Pour poursuivre, courez sur le mur de gauche et sautez de mur en mur jusqu'en haut. Vous allez affronter un démon

géant très robuste. Je vous conseille, vu sa robustesse, de ralentir le temps lorsque vous vous trouvez sur son dos. Dirigez-vous ensuite dans le trou où le monstre était caché et prenez l'échelle sur le mur de droite. En haut, ouvrez la porte et battez-vous contre les pirates. Vous pouvez détruire deux murs dans cette pièce, dont un avec un interrupteur rouge. L'interrupteur rouge vous permet d'ouvrir la porte dans l'autre cratère fait pour obtenir un upgrade de vie. Ressortez ensuite et montez à l'aide des poutres et des murs.
En haut vous pourrez sauvegarder.

Continuez ensuite de monter, toujours à l'aide des murs et poutres. En haut, vous serez dans des grands escaliers éclairés par le soleil et deux femmes vous attaqueront. Vous êtes à présent dans une bibliothèque, avancez et combattez tous les ennemis présents. Dirigez-vous ensuite vers la torche du fond et tournez-la. Vous bougerez des bibliothèques et vous pourrez faire descendre une corniche qui ouvrira la porte. Je vous conseille de prendre un ralenti puisque vous devez revenir à la torche, la tourner et entrer dans la porte. Une fois dedans, prenez l'échelle et en haut, tuez les deux femmes. Prenez le coffre à gauche et continuez par la porte à droite qui mène à une sorte de pont dans la bibliothèque. Vous tuerez plusieurs ennemis tout le long puis au bout, sortez les deux armoires et servez-vous en pour grimper. Utilisez les poutres pour atteindre le haut puis à droite, les barres avec des torches pour atteindre la prochaine pièce. Prenez le coffre dans celle-ci puis prenez les corniches en dehors à droite. Vous monterez sur des poutres en boucle et vous atteindrez une pièce sombre avec un couloir rempli de poutres. Traversez-la et enregistrez en descendant.

Avancez et vous vous apercevrez que vous êtes revenu dans l'horloge. En entrant dans l'horloge, montez sur la plate-forme et prenez directement à droite. Sortez de l'horloge. Vous rencontrerez de nouveau un gros démon qui lui n'est pas aussi robuste que le précèdent. Tuez-le et remontez à l'aide des corniches au fond à gauche. En haut sauvegardez et vous reviendrez de nouveau dans la salle dans laquelle vous avez placé l'épée pour clé. Retournez dans la salle du trône et sauvegardez. La porte du trône est fermée mais à côté du sablier à gauche se trouve une porte. Tournez la torche et traversez ce couloir pour atteindre la salle. Une fois à l'intérieur, vous devez briser le mur (si ça n'est pas déjà fait, récupérez les coffres dans la pièce). Derrière le trône se trouve une salle du temps, sauvegardez et activez les sables.

Sortez de cette pièce et affrontez vos nouveaux ennemis. Montez ensuite sur le rocher de gauche et à l'aide des murs, parvenez en face. Vous n'allez pas tarder à arriver dans une sorte d'arène où vous vous battrez contre de nombreux ennemis. (Une dizaine de nouveaux démons et quatre spectres). Sautez ensuite sur le bord et sauvegardez. Passez par la petite porte à droite et vous vous retrouverez dans des catacombes. Traversez les pièges et appuyez sur le bouton rouge. Sautez sur la trappe et courez sur le mur pour atteindre la poutre à gauche. Une fois sur la poutre, montez et à l'aide du mur, parvenez au sommet du muret. Allez activer le bouton rouge et revenez vite sur le muret pour prendre la passerelle qui est sortie et atteindre l'autre bouton. Utilisez cette technique jusqu'à être sur un rideau rouge pour sauter sur la terre. Tuez les démons et détruisez le mur en face de vous. Sortez de ces catacombes et à l'aide de la voûte, atteignez la partie de gauche. Vous atteindrez le masque. Vous reprendrez la partie sous le nom de Sand Wraith. Votre vie descend vite, dépêchez-vous de traverser tous les pièges à l'aide du temps. Prenez la porte et servez-vous du mur pour atteindre le poteau puis ensuite la terre à l'aide du mur de gauche. Traversez tous ces pièges simples pour arriver dans une salle du temps. Sauvegardez et reprenez des forces.

Vous gagnerez un nouveau pouvoir, cyclone du destin. Ressortez ensuite de cette pièce et dépêchez-vous !! Traversez le couloir de pièges identiques aux précédents et atteignez la prochaine fontaine. Je vous conseille de rester près de la fontaine et d'attendre que tous vos temps soient rétablis avant de partir. Vous allez affronter un griffon dans l'arène. Il n'est pas facile, utilisez les ralentissements lorsqu'il se trouve au sol pour lui couper les pattes et lorsqu'il est en l'air pour vous empaler, faites des roulades. Après votre victoire, partez vers la porte et à l'aide du bloc de droite, montez tout en haut et atteignez une porte à gauche. Vous retournerez dans les catacombes, et vous descendrez à l'aide des rideaux rouges. Traversez ensuite tous les pièges. Vous reviendrez dans les jardins, revenez au plus vite à droite lorsque vous vous retrouvez sur le balcon avec deux barres d'un coup, prenez le passage du milieu avec le spectre en bout. A la fin de ce couloir vous entrerez dans une chambre du temps. (Petit conseil pour garder votre vie, quand vous courez, ralentissez le temps). Entrez dans le temps pour revenir au présent et sauvegardez.

Ressortez et vous reviendrez dans une des premières pièces que vous avez parcourues. C'est une grande pièce sombre avec des colonnes défoncées. Ce passage est, je trouve très difficile à trouver. Commencez par sauter de mur en mur à côté de la porte effondrée. En haut, faites le parcours habituel et arrêtez-vous après être sur un morceau de

terre avec un gros carré à droite du bloc. Montez sur le carré et courez sur le mur verticalement pour en sortir. Sortez ensuite de cette pièce puis la prochaine grâce au mur de droite et aux corniches. En haut, vous arriverez dans une salle du temps. Revenez dans le passé et sortez.

Traversez tous les pièges jusqu'à être dans une pièce immense avec une fontaine au bout de quelques ponts. Appuyez sur le bouton rouge et allez vers le pont. Vous verrez une des scènes du début. Dans votre prochain couloir, traversez tous les pièges à nouveau et à la fin, buvez un bon coup.

Sortez enfin à l'extérieur, tuez tous les démons et débrouillez-vous pour qu'un démon explose le mur pour prendre le rideau. Sautez sur les mâts qui ne tiennent pas longtemps en place et atteignez la terre à droite. Tuez tout le monde et accrochez-vous à l'arbre pour atteindre le muret puis le rideau. Montez ensuite de mur en mur et en haut, prenez le rideau qui se trouve vers la gauche. En descendant, sautez sur le mât puis enchaînez de suite sur le mur pour revenir sur un autre mât. C'est une petite course qui se démarre, tout s'effondre et attention sur le dernier bloc de bois qui tombe, une femme vient sur le mur vous attaquer. Une fois sur la terre en hauteur, ralentissez le temps car tout s'effondre. Récupérez le coffre et détruisez le mur. Vous serez dans un sombre couloir avec des scies sur le côté gauche. Attendez que les scies soient le plus éloignées possible et courez sur le mur pour atteindre l'extrémité. Vous vous verrez vous sauver la vie, courez sur les colonnes. Vous atteindrez ensuite une fontaine.

Traversez les pièges et vous arriverez dans une fonderie. Dirigez-vous au fond et prenez l'échelle pour monter et tourner le levier. Dirigez-vous ensuite vers la plate-forme à gauche et tournez le levier également. Il ne vous reste plus qu'un tuyau à bouger et la fonderie se mettra en marche. La plate-forme s'effondrera, allez dans la porte qui s'est libérée. Buvez un bon coup et repartez.

Traversez tous les pièges et faites tourner le levier pour poursuivre. Montez sur les poutres et ralentissez le temps. Pour descendre le mur rempli de scies, ralentissez le temps et passez entre la scie le plus vite possible. En bas, vous vous retrouverez dans une ancienne pièce, partez à droite et montez les poutres pour atteindre le haut de la salle. Sauvegardez une fois en haut. Retournez dans la bibliothèque et remplissez le même parcours que la première fois. Une fois que vous avez traversé les deux barres et que vous êtes sur un mur proche d'une porte, descendez et le dahaka surgira dans la porte. Contournez-le par la gauche et montez sur les corniches pour être derrière lui. Au bout du couloir, vous commencerez la poursuite, elle est courte et au bout sauvegardez.

Entrez dans la grotte en forme de long couloir sombre sous un fort brouillard et tuez vos ennemis. Traversez ce couloir et au fond, montez de mur en mur. Une fois en haut, sautez sur la corniche en face et atteignez le bord de droite. Vous allez être face à 4 démons, je vous conseille de courir en ralentissant le temps, traversez tous les pièges et vous sortirez de la grotte pour avoir une fontaine.

Vous reviendrez dans le gouffre mécanique. Vous vous verrez et les tours s'activeront malgré votre envie. Une fois que vous vous réveillerez, dirigez-vous vers la porte de gauche. Traversez la roue d'eau et atteignez le balcon en face de cette dernière. Vous verrez alors votre parcours. Descendez par le rideau et traversez le demi-cercle à gauche pour atteindre la porte en bas. Montez ensuite les escaliers pour sauvegarder et continuez votre route. Vous reviendrez dans une salle d'engrenage, descendez la roue et sur les plates-formes, sautez sur le grillage pour atteindre le bas puis la fontaine. Vous allez vous revoir de nouveau et vous perdrez votre masque. Rejoignez la salle du trône et avant sauvegardez. Une fois dans la salle du trône vous verrez une cinématique puis vous vous retrouverez dans la salle du temps.

Passez sous la cascade et allez jusqu'à la salle suivante. Allez vous agripper à la plate-forme au bout à gauche. Montez puis courez sur le mur pour rejoindre la plate-forme suivante. De là, courez sur le mur et sautez en fin de course pour atteindre le piton rocheux en face.
Courez sur le mur pour prendre de la hauteur et vous accrocher à la corniche au dessus. Décalez-vous vers la gauche puis sautez sur la plate-forme en face. Avancez dans le couloir et tombez dans le fossé d'eau. Accrochez-vous à la faille dans le mur de gauche. Longez-la pour rejoindre la suite du couloir. Tout au bout, sautez sur la grande plate-forme pour commencer le combat final.

Vous affrontez une nouvelle fois l'impératrice. Elle a tout comme vous lors de ce combat le pouvoir de ralentir vos mouvements. Lorsqu'elle l'utilise, restez le plus possible loin d'elle, ou suspendez-vous au rebord de la plate-forme. A la

différence de votre premier affrontement, ce ne sont plus des gardes qu'elle fait apparaître en cours de combat mais des tornades. Evitez-les jusqu'à ce qu'elles se dissipent laissant derrière elles des doses de sable. Pour vous débarrasser de l'impératrice, effectuez des roulades pour la contourner et la frapper. Economisez votre sable et réservez-le pour les attaques frontales.

Après ce combat Prince of Persia : L'Ame du Guerrier sera terminé.

Prince of Persia : Les Deux Royaumes

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2005

ARMES CACHÉES

Tout d'abord, débarrassez-vous de votre arme secondaire puis sortez votre dague, mettez la pause et faites les manipulations suivantes assez rapidement :

Jouet mortel
Gauche, Gauche, Droite, Droite, , , , , Haut, Bas

Téléphone
Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut, , , , , , ,

Tronçonneuse
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , , ,

Espadon
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , , ,

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Les quais faisant plus office de tutorial que de véritable niveau, la solution débutera juste après, à partir du niveau « Les Remparts ».

LES REMPARTS

Après avoir sauvegardé grâce à la fontaine, utilisez l'échelle et poursuivez pour que notre héros puisse entrer en possession de son arme favorite. Par la suite, retenez qu'il vous est possible d'utiliser deux dagues simultanément en ramassant les armes sur les cadavres de vos ennemis. Lorsque l'ennemi aura été repéré, suivez les indications à l'écran pour apprendre l'art de l'élimination éclair. L'élimination éclair est une méthode de combat expéditive divisée en deux phases. Dans la première vous devez trouver une position d'attaque apte à surprendre votre opposant (signalée dans le jeu par un écran flou). Dès lors, la phase d'attaque débute et vous devez, aux moments adéquats, appuyer sur les touches de frappes pour terrasser votre adversaire. Votre première leçon effectuée, basculez derrière le balconnet et positionnez-vous face à la colonne. D'un saut, suspendez-vous sur celle-ci, puis mettez pied à terre pour vous occuper du mercenaire patrouillant plus bas (essayez de rester furtif pour pouvoir à nouveau vous exercer à l'élimination éclaire). Pour atteindre la plate-forme en face, il va vous falloir courir sur le mur. Prenez alors de l'élan et appuyez sur la touche indiquée à l'écran en orientant le stick de direction vers le mur. Gagnez ensuite d'un simple saut la plate-forme. Poursuivez par la droite et aidez-vous de l'accroche de la gouttière pour continuer. Lorsque le chemin s'arrêtera, laissez_vous tomber plus bas et trouvez l'échelle. Utilisez celle-ci puis partez éliminer le garde. Arrivé au point d'eau, il vous faudra réaliser un saut en équerre. Suivez les instructions tutoriales pour cela. Hissez-vous ensuite grâce au rebord de la cascade et gagnez le grenier non loin. Grâce au rideau rouge sur le mur, laissez-vous glisser vers le bas niveau où trois ennemis vous attendent. Luttez avec eux en enchaînant les combos. Continuez ensuite sur la droite et

empruntez l'échelle dans la sombre pièce. Grimpez jusqu'au prochain point de sauvegarde. Redescendez pour poursuivre par l'est. Montez sur la plate-forme et allez éliminer l'archer. Une nouvelle échelle vous permet de descendre. Tuez l'archer et le garde plus bas puis poursuivez à gauche. Le dernier point de sauvegarde n'est plus très loin, courage !

LE QUARTIER DU PORT

Un saut en équerre plus loin, et une corniche outrepassée, vous atteignez un décor de planches en suspension au-dessus du vide. Laissez-vous tomber de planche en planche pour pouvoir gagner le sol sans bobo puis éliminez vos adversaires. Avancez dans les décombres et repérez l'endroit où une nouvelle poutrelle vous attend. Aidez-vous du mur pour l'atteindre, puis hissez-vous sur sa grande soeur juste au-dessus. Poursuivez jusqu'aux deux ennemis suivants et faites leur comprendre que leur compagnie vous déplaît (juste avant, laissez-vous glisser entres les deux murs pour atteindre le sol). Au-dessus du vide, plus loin, sautez de poutre en poutre jusqu'à regagner la terre ferme. Poursuivez en éliminant tout opposant puis empruntez l'échelle menant au poste de guet. Une poutre, deux cabrioles et un archer plus loin, vous trouverez enfin un nouveau point de sauvegarde. De quoi vous désaltérer complètement avant d'entamer le prochain niveau...

LES RUES DE BABYLONE

Foncez jusqu'au balcon, et utilisez le mur sur votre droite pour poursuivre grâce à une petite course à l'horizontale. D'un saut de côté, agrippez-vous à la poutrelle au milieu de la pièce, puis allez zigouiller vos ennemis plus bas, si le coeur vous en dit. Continuez ensuite vers l'inexploré et sautez jusqu'à la prochaine poutre pour poursuivre jusqu'au mur visible non loin. Accrochez-vous à cette prise puis marchez jusqu'au fond de la pièce. Suivez les indications à l'écran pour monter de mur en mur puis gagnez la corniche. De planche en planche, vous voilà rapidement au-dessus de la cité. Grimpez sur celles-ci (quatre) à tour de rôle afin d'atteindre un niveau supérieur. Marchez vers l'est et allez à nouveau jouer les acrobates téméraires en flirtant avec le vide. L'ennemi repéré, lâchez-vous sur celui-ci pour effectuer une petite élimination éclair. Ceci étant, hissez-vous sur la poutre dans le cul-de-sac puis grimpez grâce aux poutres de gauche. Dès que votre ascension ne pourra se poursuivre, gagnez d'un saut le balconnet juste en face de vous. Peu de temps après, il vous faudra à nouveau courir sur les murs pour atteindre une autre planche. Lorsque vous vous serez perché là-dessus, effectuez un double saut pour atteindre sa voisine du dessus. Il ne vous reste plus qu'à vous hisser sur la plate-bande supérieure pour aller sauvegarder.

LE BALCON DU PALAIS

Laissez-vous tomber sur les toits plus bas en sautant par-dessus la rampe, puis utilisez les murs pour atteindre le balcon qui vous fait face. Partez vers la gauche et montez sur le meuble placé contre le mur après avoir éliminé les gardes de la zone. Sprintez sur le mur puis allez planter le tranchant de votre arme dans l'accroche prévue à cet effet. Hissez-vous sur le second point, puis gagnez le balcon. Repérez le volet pour effectuer un saut dévié et ainsi atteindre la plate-forme suivante. Marchez sur l'interrupteur pour déclencher l'ouverture de la porte et hâtez-vous pour quitter la pièce. Poursuivez vers l'est et éliminez le garde posté non loin. Sautez ensuite sur la colonne puis effectuez un saut sur la poutrelle légèrement plus loin au-dessus. Enjambez le balcon puis prenez à droite. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à l'ennemi suivant, puis sprintez sur le mur de gauche pour vous envoler vers les grilles où vous planterez votre dague. Deux grilles plus tard, vous vous retrouvez à nouveau vers votre foufou en courant sur les murs (ha ces jeunes je vous jure...). Utilisez le volet sur le mur pour effectuer une élimination éclair puis poursuivez grâce aux poutrelles. Après une courte progression à pas furtifs, deux nouveaux ennemis s'offrent au tranchant de votre dague. Faites-leur comprendre que peu de points communs vous rattachent puis poursuivez sur la gauche pour trouver un nouveau point d'ancrage. En courant sur le mur de droite, vous atteignez un nouveau balcon qui vous mène jusqu'à un prochain passage. Allez sur la gauche et appuyez sur l'interrupteur. Montez ensuite sur la poutre grâce au muret, puis marchez jusqu'au prochain point de sauvegarde.

LE PALAIS

La zone dans laquelle vous débutez est truffée de pièges. Courez sur le mur de gauche pour éviter le moindre problème. Une scie circulaire et quelques pics plus loin, gagnez le balcon pour vous sortir vivant de ces nouvelles espiègleries. Le passage qui suit peut poser quelques soucis. Calculez bien votre timing et courez sur le mur de droite

pour pouvoir bénéficier de la face « plate-forme du piège » pour ainsi grimper sur le mur du haut. Le piège suivant se déjoue en utilisant le volet sur le mur. Avancez ensuite jusqu'aux pics sortant du sol puis progressez en évitant ces derniers et en calculant avec précision vos courses. Allez ensuite jusqu'au brasero à levier, et abaissez celui-ci pour ainsi ouvrir la trappe au plafond. Une fissure dans un mur vous indique la dernière marche à suivre pour espérer ressortir en un seul morceau de ce niveau plutôt sadique. Allez-y, plantez votre dague puis courez sur le mur à proximité pour atteindre le dernier balcon avant la sauvegarde.

LA SALLE DU TRONE

A partir de la fontaine, marchez en direction de la statue de droite, puis allez grimper sur le mur pour vous accrocher à la grille. Sautez sur la plate-forme qui suit puis utilisez le volet sur le mur à côté pour fondre sur votre ennemi. Continuez sur la droite et cavalez à nouveau sur le mur pour atteindre la haute plate-forme. Grâce au volet, grimpez sur la corniche de la grande colonne puis sautez plus loin pour vous accrocher avec la dague. Sautez sur la poutre visible au loin et laissez-vous chuter sur le garde suivant. En atteignant la corniche de droite, hissez-vous sur la plate-forme et allez planter votre dague dans le nouveau point d'ancrage qui s'offre à vous. Habilement, poursuivez par le mur de droite puis laissez-vous tomber dès que possible sur vos ennemis inattentifs. Faites le ménage et poursuivez vers l'est. Une cinématique s'enclenchera alors. La dague des sables vous sera acquise et il vous sera alors possible d'utiliser le pouvoir de revenir dans le passé. N'hésitez pas à présent à briser les nombreux objets des niveaux pour récupérer des points de sable. Rentrez dans le bâtiment et trouvez l'espace dallé pour courir à la verticale et ainsi ouvrir un nouveau passage. Une plate-forme plus tard, le sol s'effondre sous vos pieds. Courez verticalement sur le mur de droite pour vous accrocher au point d'ancrage grâce à votre arme, puis trouvez le rideau rouge pour pouvoir redescendre. Gagnez rapidement l'intérieur du prochain bâtiment pour aller sauvegarder.

LE COULOIR PIEGE

Marchez dans le couloir et évitez les rondins de pics. Un peu plus loin, esquivez les colonnes dentelées qui suivent (frôlez les murs pour cela). Les pièges suivants sont tous aussi faciles à franchir. Courez le long des murs et sprintez jusqu'à la porte pour ne pas finir en bouillie lorsque les murs se refermeront sur notre héros. Après les escaliers de la salle suivante, enclenchez l'interrupteur sur votre droite puis passez par l'issue alors ouverte en contrebas. Le sol de la pièce dans laquelle vous débouchez est quelque peu fragilisé. Gagnez la porte suivante en passant par les dalles de gauche. Lorsque vous serez parvenu au pied d'une des colonnes, sautez sur celle accessible puis cramponnez-vous sur sa voisine à l'aide d'un simple saut. Réalisez la même manipulation pour vous hisser sur la troisième puis grimpez sereinement sur la corniche. Filez ensuite sur la droite et hissez-vous sur la corniche suivante. Poursuivez jusqu'aux rideaux rouges et laissez-vous glisser grâce à ceux-ci vers le bas. Trouvez le couloir vous permettant de descendre puis marchez jusqu'à la fontaine pour sauvegarder.

LE PALAIS EN RUINE

Au commencement, avancez dans le couloir pour aller en direction de la série de pièges qui vous attend. Dans la salle qui suit, sautez par-dessus le trou, puis faites le ménage après le second trou. Grimpez sur la plate-forme aux colonnes puis sautez sur la corniche en face. Eliminez vos adversaires sur la gauche, puis fouillez le renforcement sur la droite pour y trouver un joli petit coffre rempli d'items de sable. Poursuivez votre chemin et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le mur au volet. Propulsez-vous alors astucieusement pour atteindre la corniche suivante. Enfin, filez vers la gauche pour y trouver une fontaine.

LES EGOUTS

Voilà un niveau qui est bien loin d'être court ! Face aux barres fixes, utilisez celles-ci pour vous hisser jusque sur la plate-forme en hauteur. En partant vers la gauche, courez sur le mur pour pouvoir vous accrocher à la barre suivante. Sautez ensuite sur la plate-forme de gauche puis laissez-vous tomber sur la terre ferme. Montez les escaliers et grimpez sur la barre pour sauter sur la prochaine corniche. Poursuivez par la gauche et utilisez les deux murs parallèles pour descendre. Rapidement, vous tombez sur quelques nouveaux ennemis (n'oubliez pas que ceux-ci sont vulnérables dans les zones de lumière). Plus loin, effectuez une course à l'horizontale sur le mur et utilisez votre dague comme d'un levier pour ouvrir le passage dans le sol. Laissez-vous glisser, et sautez sur la barre fixe dès que possible. De barre en barre, vous regagnez le sol. A l'aide de votre fidèle dague, accrochez-vous sur l'encoche du mur de gauche pour

pouvoir sauter sur les dalles puis sur la corniche suivante. Continuez votre ascension et déclenchez le mécanisme déverrouillant une porte plus bas. Redescendez afin d'emprunter ce nouveau passage. Après la poutre, calez-vous entre les deux murs pour pouvoir vous laisser glisser vers le sol. Approchez-vous du bord de la plate-forme et sautez sur la corniche plus à gauche. D'un bond, agrippez-vous à celle juste au-dessus puis cramponnez-vous dans la faille murale pour pouvoir attraper le poteau dans votre dos. Sautez ensuite sur la barre suivante. Votre tâche suivante est de calculer un parfait timing pour atteindre le bloc alternatif. Courez sur le mur pour l'atteindre. Après la transformation du Prince, hâtez-vous d'en finir avec les ennemis venus en nombre, en usant sans retenue de vos nouveaux pouvoirs. Veillez à ne pas perdre de temps et à dégoter un nombre suffisant de sables pour ne pas mettre en danger la santé du Prince. Près de la sculpture murale, utilisez la chaîne pour déverrouiller une nouvelle issue. Commencez par descendre dans la fosse afin d'y trouver un coffre. Remontez ensuite, et accrochez la barre avec votre chaîne pour franchir le précipice. Rejoignez les deux murs de cette même façon puis laissez-vous choir sur le comité d'accueil. Usez ensuite de votre chaîne sur le mécanisme et passez dans le passage d'en face. Hâtez-vous de vous glisser par l'ouverture et approchez du mur de bois pour courir verticalement sur celui-ci et ainsi pouvoir vous accrocher à la corniche de gauche. Sautez pour gagner la plate-forme plus haut puis courez sur le mur de droite pour atteindre l'échelle. Grimpez ensuite sur la caisse et usez de votre dague pour enclencher le mécanisme. Lorsque le mur sera en mouvement, sautez sur la barre de gauche et retournez-vous pour atteindre la suivante. La prochaine phase vous oblige à rebondir sur le coin de mur pour poursuivre votre ascension. N'oubliez pas le pouvoir du temps en cas de chute malencontreuse. Poursuivez vers l'inconnu et allez vous agripper à la corniche suivante pour sauter sur la dalle ascenseur en y plantant votre dague. Poursuivez en courant sur les murs et hissez-vous sur la nouvelle plate-forme. Quelques adversaires et péripéties plus loin, marchez jusqu'aux murets pour glisser sur le sol. Le Prince se métamorphose alors à nouveau. Poursuivez en vous hissant sur la plate-forme suivante et trouvez la plaque sur le mur pour pouvoir y planter votre dague. Avancez et allez affronter les 4 nouveaux ennemis que vous rencontrerez. La prochaine encoche repérée, courez verticalement sur le mur pour planter le tranchant de votre arme dans celle-ci. Poursuivez par le passage aux rideaux et sauvegardez après les nombreux pièges (fléchettes, scies circulaires...).

LES TUNNELS

Avancez jusqu'au mur de gauche et courez sur celui-ci pour sauter en direction de la plate-forme. En courant à présent sur le mur de droite, vous atteignez aisément une échelle. Montez sur celle-ci. D'un bond, rejoignez la corniche et, tout en esquivant les flèches, grimpez sur la corniche suivante pour vous hisser sur l'autre plate-forme. Avancez ensuite en direction de vos adversaires et vengez-vous copieusement. En sautant de corniche en corniche, trouvez la fissure pour y dégoter un point d'ancrage. Allez sur la droite et laissez-vous tomber pour sauter instantanément vers la seconde fissure dans votre dos. Poursuivez votre ascension et évitez les flèches jusqu'à la corniche suivante. Glissez alors vers la droite et accrochez-vous sur la suivante. Deux corniches temporaires vous permettent ensuite d'atteindre le sommet. Sauvegardez après la cinématique.

LA FORTERESSE

Descendez entre les deux murs et usez de l'attaque éclair pour vous débarrasser des ennemis présents sur les lieux. Dirigez-vous vers le tronc couvert de pics et courez sur le mur pour sauter vers la barre. Continuez et éliminez vos adversaires postés sur les toits. Sautez vers la chaîne et éliminez vos nouveaux ennemis. Trouvez la rambarde derrière le bâtiment et accrochez-vous sur celle-ci pour vous laisser tomber vers le sol. En farfouillant quelque peu dans la zone, vous trouverez aisément un coffre au contenu intéressant. Remontez et marchez en direction de la plate-forme faisant l'angle. A l'aide de votre dague, accrochez-vous deux fois aux encoches puis courez sur le mur et utilisez les deux volets pour atteindre la corniche d'après. Gagnez la corniche juste en face et éliminez vos ennemis. En utilisant le levier sur le brasero, vous débloquez une nouvelle issue derrière la grille. La série de pièges passée, le Prince de l'ombre reprend alors du service. Courez sur le mur et balancez-vous dans le vide tel un Indiana Jones grâce à votre chaîne. En descendant, utilisez à nouveau l'attaque éclair pour maîtriser vos adversaires. A proximité des colonnes dans la cour, sautez de barre en barre pour atteindre le bâtiment et utilisez votre dague comme d'un vulgaire levier. Poursuivez par la gauche et assistez à la cinématique avant de vous lancer dans la fameuse session de chars. Rien de bien compliqué durant cette course. Poussez vos adversaires et évitez du mieux que vous le pouvez les obstacles. Serrez les virages et faites preuve de sang froid. La course terminée, marchez en direction des corniches et glissez sur la gauche afin de pouvoir atteindre celle donnant sur la plate-forme suivante. Empruntez ensuite l'échelle et poursuivez jusqu'à la suivante en vous accrochant à la corniche. Continuez par l'issue de droite puis bifurquez vers la gauche pour trouver l'échelle suivante. Plus qu'une série de barreaux à monter et vous serez enfin arrivé au bout de vos peines pour ce niveau !

LA VILLE BASSE

Avancez sur la planche et laissez-vous tomber sur les corniches en contrebas. Galopez sur le mur jusqu'au volet et utilisez-le pour rebondir jusqu'à une plate-forme. Eliminez rapidement le gardien puis passez votre chemin pour aller trouver le second. Réglez-lui son compte à son tour puis suspendez-vous au balcon près des rideaux pour vous laisser tomber et vous rattraper sur l'encoche grâce à votre dague. Plus bas, deux nouveaux ennemis n'attendent que vous. Lorsqu'ils ne seront plus de ce monde, dirigez-vous vers les poutres et barres et sautez sur la dernière d'entre elles afin de pouvoir atteindre les deux murs et vous laisser glisser. Tuez vos ennemis et poursuivez vers l'inconnu. Montez sur la caisse et courez verticalement sur le mur pour atteindre l'encoche légèrement plus haute. En courant sur le mur de droite, vous atteignez une ouverture. Laissez-vous tomber sur la caisse et tuez les deux chiens. Courez sur le mur suivant pour atteindre la prochaine plate-forme puis sautez en direction de celle de gauche. D'une course verticale, accrochez-vous au balcon puis montez jusqu'à la rambarde brisée pour atteindre la plate-forme suivante d'un simple saut. La métamorphose terminée, sautez dans le vide sans vous soucier des chiens, et utilisez la chaîne pour vous balancer de l'autre côté. Courez sur le mur suivant pour atteindre la barre fébrile et montez rapidement sur la plate-forme au-dessus. Récupérez les points de sables puis cavalez sur le mur. Sur la plate-forme défaillante, aidez-vous de votre chaîne pour vous accrocher quelque part. Attrapez la barre pour atterrir sur l'échelle puis poursuivez calmement, les péripéties sont terminées pour ce niveau...

LES TOITS DE LA VILLE BASSE

Sautez dans le vide et allez éliminer l'archer avant de redescendre pour poursuivre le massacre. Courez sur le mur de droite pour rebondir plus loin grâce aux deux volets puis posez-vous en spectateur pour la cinématique qui s'en suivra. Poursuivez par la droite et sautez sur le toit suivant. Ramassez la hache et sprintez sur le mur. Occupez-vous du garde à l'arc avant de récupérer le point de sable. Les deux nouveaux archers repérés, avancez à pas feutrés pour ne pas qu'ils se rendent compte de votre présence puis réglez-leur leur compte avant de grimper sur le toit suivant. Descendez ensuite en suivant le chemin montré par la cinématique. A partir de la sauvegarde temporaire, courez verticalement sur le mur où l'on aperçoit une encoche et plantez votre dague dans celle-ci. Sautez d'ici sur la corniche et hissez-vous sur la plate-forme. En courant sur le mur de droite, vous pouvez vous accrocher à une nouvelle encoche et ainsi atteindre le sol. Sur le mur en face, aidez-vous des deux encoches pour monter puis allez enclencher le mécanisme sur la droite pour ouvrir la porte et terminer ainsi ce niveau.

L'ARENE

Filez vers la droite pour faire connaissance avec le tout premier Boss du jeu : Klompa. Dans l'arène, trois points d'ancrage vous permettent de vous hisser sur votre adversaire via l'accession à un tremplin. Lorsque vous serez positionné sur son épaule, frappez ses yeux à l'aide d'attaques éclairs (un seul coup à la fois). Le monstre aveuglé, passez sous ses jambes et enchaînez combos et coups spéciaux pour le faire fléchir. Montez sur la bête pour procéder à la mise à mort. Le Prince obscur fera ensuite son apparition et il vous faudra sauvegarder avant de poursuivre.

LE TUNNEL DE L'ARENE

Courez sur le mur de droite pour passer outre le gouffre puis hissez-vous sur la corniche en face. Allez vers la gauche afin de vous saisir de la plate-forme en mouvement. De celle-ci, sautez dans le vide pour attraper la poutre à l'aide de votre chaîne. Grimpez ensuite sur la plate-forme et patientez jusqu'à ce que les deux blocs suivants se positionnent de manière favorable pour vous laisser passer. Descendez par l'échelle et allez vous suspendre au bord de la plate-forme. Le mécanisme à chaîne déclenché, foncez jusqu'à la porte temporairement ouverte. Courez ensuite sur le mur de droite et aidez-vous de votre chaîne pour vous hisser sur la corniche qui suit. Basculez sur la gauche et sautez en direction de la barre. Utilisez alors à nouveau la chaîne pour atteindre la porte suivante. Un passage dans la flotte vous fera redevenir comme avant. Marchez vers la droite pour enclencher une nouvelle cinématique.

LES BALCONS

En courant sur le mur de droite, propulsez-vous en face grâce au volet. Fracassez vos ennemis et grimpez de suite sur la caisse vers la gauche. A nouveau, courez sur le mur pour utiliser le volet. Une élimination éclair plus tard, allez planter votre dague dans les dalles adaptées et laissez-vous tomber en contrebas grâce au râtelier. Plus loin, éliminez

les nombreux ennemis que vous rencontrerez puis dirigez-vous vers la source de lumière. Vous gagnez le pouvoir de l'oeil du cyclone vous permettant alors de ralentir le temps. Remontez par les escaliers et occupez-vous des deux gardes. Actionnez l'interrupteur situé sur l'un des murs de droite. Et usez de votre nouveau pouvoir pour freiner le temps et atteindre ainsi la porte dans les temps. Roulez sur les planches pour franchir le dernier obstacle.

L'ALLEE OBSCURE

Brisez les râteliers vers la fontaine et utilisez les deux murs pour monter jusqu'à l'encoche où vous planterez votre dague. Courez sur le mur de droite afin d'atteindre la prochaine plate-forme. Poursuivez par l'échelle. Vous vous retrouvez rapidement sur les toits. Traversez le ponton et allez éliminer le garde patrouillant dans la zone. Hissez-vous sur le toit suivant (attention un deuxième ennemi n'est pas loin). Une cinématique plus tard, descendez par la gauche et tuez votre ennemi. Repérez l'encoche pour votre dague et plantez-y cette dernière. Hissez-vous de cette façon sur la prochaine plate-forme et éliminez les gardes sur les toits suivants. Après la seconde cinématique, pénétrez dans la pièce suivante et sautez entre les deux murs après la poutre pour vous accrocher sur la plate-forme suivante. Courez ensuite sur le mur pour vous accrocher aux rideaux. Laissez-vous descendre et sortez à l'extérieur. En poursuivant, vous trouverez un second rideau pour vous livrer à vos cabrioles. Gagnez la plate-forme et pénétrez dans le passage pour poursuivre entre les deux murs et ainsi pouvoir atteindre le balcon. Utilisez ensuite la poutre pour sauter vers le suivant puis gambadez sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme. Empruntez pour finir les deux échelles.

LES TOITS DU TEMPLE

Après la cinématique, allez vous suspendre au balcon de manière à vous laisser tomber d'un niveau. Eliminez les ennemis qui vous traquent puis partez vers l'escalier pour repérer le prochain pilier. Derrière se trouve une encoche pour votre dague. Accrochez-vous à celle-ci puis agrippez-vous d'un saut dans l'encornure légèrement plus haut. Sautez ensuite vers la colonne à proximité puis gagnez la dalle suivante d'un petit bond. Le volet suivant vous aidera à atteindre la prochaine colonne. Dirigez-vous ensuite vers la cloche et poussez celle-ci vers l'icône du soleil. Passez par l'ouverture et utilisez votre dague comme d'un levier pour que Farah puisse poursuivre. Passez par l'ouverture avant qu'elle ne se referme. Galopez ensuite sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme suivante, puis passez par la gauche pour vous suspendre à une corniche et vous glisser vers la droite de manière à atteindre une encoche à dague. Partez vers la gauche pour trouver à nouveau une corniche. Poursuivez et lorsque vous aurez usé à nouveau de votre arme comme d'un levier, utilisez les plates-formes pour continuer. Aidez-vous ensuite de la fissure pour progresser vers droite, puis sautez vers la dalle. Gagnez la plate-forme sur la gauche puis utilisez la prochaine corniche pour atteindre la suivante. Eliminez les chiens puis faites une course sur le mur de gauche. Sautez dès que la barre sera accessible. Suspendez-vous ensuite au renforcement et utilisez pour la troisième fois votre dague comme d'un levier. Un bloc de pierre fait alors son apparition. Foncez puis courez sur le mur de gauche pour atteindre le ponton de bois. En courant sur le prochain mur, propulsez-vous sur la barre puis sautez vers le mur en ruine. Enjambez celui-ci puis sautez vers la plate-forme d'où il vous sera possible d'atteindre l'encoche à dague. Courez sur la gauche et sautez de poutre en poutre pour atteindre la plate-forme qui suit. Eliminez vos adversaires de la manière qui vous convient le mieux puis acharnez-vous sur la réserve de sable pour gagner un réservoir de sable en plus. Poussez ensuite la cloche dans l'espace entre les deux plates-formes et montez. Une cinématique plus tard. Suspendez-vous au-dessus du vide pour atteindre la plate-forme derrière vous puis tournez le levier avant de redescendre. Montez ensuite sur le bloc de pierre et faites en sorte de tourner le bon levier pour que Farah puisse poursuivre jusqu'à la tour (attention l'un des deux leviers a pour effet de faire débouler plusieurs chiens). Revenez plus haut vers l'autre levier et actionnez-le. En revenant vers la cloche, déplacez celle-ci de manière à pouvoir vous suspendre vers l'encoche. Après la nouvelle cinématique, actionnez à nouveau le levier et poursuivez. Le chemin restant s'en déduit facilement, déplacez-vous agilement de plate-forme en plate-forme pour rejoindre la présence rassurante de la fontaine.

LE TEMPLE

En usant de votre dague comme d'un vulgaire levier, il vous est possible d'ouvrir la porte qui vous bloque le passage. Après la cinématique, vous contrôlez le Prince de l'ombre. Suspendez-vous au balcon et sautez jusqu'à la corniche de manière à pouvoir atteindre les deux poutres successivement. Eliminez le chien puis sautez sur la dalle de gauche pour courir sur le mur et vous élancer ainsi dans le vide pour vous accrocher à l'aide de votre chaîne à la barre. De ce point, accrochez la suivante puis gagnez la plate-forme juste derrière. Progressez jusqu'à la sculpture et déplacez celle-ci

grâce à la chaîne. Sautez sur le bloc puis courez verticalement sur le mur pour atteindre la plate-forme au-dessus de votre tête. Après la prochaine porte, laissez-vous pendre à la corniche et faites venir vers vous la statue. Sautez sur le bloc et courez sur le mur. Deux fois de suite, accrochez votre chaîne aux poutres puis utilisez les volets pour bondir jusqu'à la prochaine plate-forme. Eliminez vos ennemis puis marchez vers le balcon esquinté. Courez sur le mur et suivez les indices aptes à vous diriger. Après la statue suivante, courez verticalement sur le mur pour atteindre la plate-forme en hauteur. Abattez vos ennemis puis poursuivez grâce à la combinaison de la chaîne avec les barres. De nouveaux ennemis vous attendent en contrebas. Récupérez le contenu du coffre derrière les piliers puis actionnez l'interrupteur en marchant dessus. Franchissez le nouveau passage puis marchez sur le deuxième interrupteur. Enclenchez alors l'oeil du cyclone et foncez pour franchir l'issue suivante. Lorsque le Prince aura retrouvé son état normal, éliminez les ennemis puis courez verticalement sur le mur pour vous accrocher à la colonne brisée. Escaladez son montant puis gagnez d'un saut la seconde à proximité. Sautez ensuite sur la plate-forme. Plusieurs poutres très peu visibles sont présentes au-dessus de vos têtes. Sautez sur celles-ci pour atteindre l'étage suivant. Ceci étant, actionnez le nouveau mécanisme et pénétrez dans la nouvelle salle. Courez sur le mur de droite à proximité du rideau et sautez en face. Plantez votre dague dans le mécanisme et passez l'issue suivante. Courez sur le mur pour atteindre le balconnet et prenez l'échelle pour vous diriger vers la sauvegarde (à noter qu'un upgrade de vie est également disponible si vous le désirez).

LA PLACE DU MARCHE

Assistez à la cinématique puis prenez le sabre. Sautez sur la plate-forme de gauche puis descendez entre le pilier et le mur. Sautez sur la poutre puis éliminez les deux gardes. Repérez l'interrupteur sur le sol et déplacez la malle sur celui-ci de manière à maintenir l'ouverture de la porte. Montez ensuite sur la plate-forme et tuez ses 3 gardiens. Vous ne tardez pas à trouver une nouvelle malle. Poussez-la jusqu'aux alcôves et sautez vers celle-ci. En sautant sur la poutre, vous distinguez une encoche pour le pointu de votre arme. Utilisez votre dague dans le mécanisme et observez la nouvelle séquence narrative. Après cela, positionnez la malle sur l'un des interrupteurs puis foncez vers l'ouverture. Prenez l'échelle et utilisez les encoches pour progresser. Suspendez-vous plus haut à la corniche et glissez vers la gauche. Après le volet, usez à nouveau d'une encoche puis courez vers la droite pour vous laisser choir sur une des corniches en dessous. Sautez ensuite sur les poutres pour atteindre une nouvelle encoche. Lorsque vous y serez suspendu, utilisez les deux volets pour vous propulser jusqu'à la plate-forme du fond. Poursuivez à gauche pour sauter sur la poutre puis sur la dalle. Courez à gauche et hissez-vous jusqu'au balcon pour sauvegarder grâce à la fontaine.

LE QUARTIER DU MARCHE

Laissez-vous tomber puis courez sur le mur de droite pour atteindre la corniche en face de vous. Suspendez-vous et laissez-vous tomber en contrebas. Utilisez les deux encoches pour descendre puis gagnez la plate-forme suivante. Remontez sur la corniche afin qu'une nouvelle cinématique vienne à s'enclencher. Contournez la zone pour apercevoir une poutrelle. Sautez entre les deux murs et descendez. Eliminez les gardes au-dessous de vous et récupérez la masse d'armes ainsi que les points de sable. Glissez votre arme dans le mécanisme de levier puis ralentissez le temps pour passer par l'ouverture nouvellement ouverte. Marchez vers le puits et utilisez la poutre pour atteindre et éliminer les quatre gardes patrouillant dans la zone. Prenez le nouveau réservoir de sable puis tirez la nouvelle malle sous le mécanisme à dague pour pouvoir l'actionner. Courez jusqu'à la porte et empruntez l'échelle. Au bout du couloir, courez sur le mur et propulsez-vous grâce aux volets vers la nouvelle plate-forme. Admirez la cinématique puis sauvegardez...

LA FABRIQUE D'ARCS

Commencez votre gymnastique quotidienne en effectuant une course mesurée sur le mur de gauche. Accrochez-vous légèrement plus loin pour grimper sur la corniche. Une fois la plate-forme atteinte, éliminez votre opposant puis passez le balcon de gauche pour pouvoir sauter sur la poutre. Poursuivez en sautant sur la corniche voisine et laissez-vous tomber sur la plate-forme. Les problèmes schizophrènes du Prince réapparaissant, vous poursuivez avec le personnage ténébreux. Sautez vers la barre et accrochez votre chaîne à celle-ci. Laissez-vous tomber sur la corniche et éliminez les ombres. Récupérez le contenu du coffre puis montez vers les corniches au-dessus. Usez de votre chaîne pour poursuivre et actionnez l'interrupteur pour franchir la porte suivante. Sautez du balcon et glissez le long du rideau. Plusieurs ennemis viennent s'en prendre à vous, luttez avec bravoure puis montez sur le grand pilier pour rejoindre l'archer perché plus haut sur sa plate-forme. Courez sur le mur de droite et tuez les deux sorcières. Quelques sauts plus

tard vous trouvez de nouveau un interrupteur, actionnez-le et courez sur le mur pour atteindre le chandelier venant de descendre, puis balancez-vous jusqu'à la plate-forme grâce à celui-ci. Lorsque vous redeviendrez le Prince d'origine, une nouvelle série de pièges viendra ralentir votre traversée. Effectuez plusieurs roulades pour éviter les scies circulaires. Traversez le couloir, et grimpez le long du mur en vous servant des accroches. Tuez vos ennemis, assistez à la cinématique, puis dirigez-vous dans la salle suivante pour sauvegarder.

LE LUNAPAR

Récupérez les points de sables et foncez vers ce nouveau Boss. Vous bénéficiez d'un nouvel allié pour cette bataille : votre pouvoir de ralentir le temps. Enclenchez celui-ci et multipliez les combos dans le dos de l'enchanteresse. Lorsque vous aurez entamé un tiers de la barre de vie du boss, le Prince basculera à nouveau du côté obscur de la force et la chaîne viendra alors vous prêter main forte. L'arme se révèle diablement efficace sur votre adversaire, usez-en donc sans retenue.

LA PLACE

Passez par la porte et plantez votre arme dans les rideaux pour descendre d'un niveau (plutôt coûteuse comme méthode). Arrivé en bas, gagnez d'un saut la corniche puis déplacez vous sur la droite de manière à pouvoir atteindre une estrade. Poursuivez par la corniche et glissez sur le côté droit pour sauter jusqu'à la prochaine plate-forme. Dès que vous apercevrez une poutre, usez de la chaîne pour l'atteindre et vous balancer jusqu'à la plate-forme suivante. Courez sur le mur de droite et servez-vous des volets pour vous propulser vers la corniche. Laissez-vous tomber sur celle du bas et hissez-vous jusqu'à la suivante. Courez ensuite sur le mur de gauche et d'un coup de chaîne, accrochez-vous à l'espèce de lampion pour vous balancer jusqu'aux dalles. Terrassez vos ennemis qui vous attendent puis prenez ensuite à gauche. Effectuez une course verticale sur le mur près de la barre drapée de rouge de manière à l'atteindre avec l'aide de votre chaîne. Sur la plate-forme suivante, sprintez sur le mur de droite usez à nouveau de votre chaîne. Deux volets vous propulsent plus loin sur le montant d'une colonne. Déplacez-vous sur la droite pour atteindre le balcon puis passez par la fenêtre afin de poursuivre. Plus loin, courez sur le mur à votre droite pour pouvoir d'un bond atteindre la corniche suivante. Glissez alors sur le côté droit et bondissez sur la barre derrière vous en utilisant votre chaîne. Un garde patrouille plus bas et une attaque éclaire s'avérera efficace pour vous en débarrasser facilement. Pour ne pas faire de jaloux, faites connaître le même sort à son collègue qui devrait normalement se trouver dans les parages. Enclenchez l'interrupteur et faites face aux ennemis. Une nouvelle fois, appuyez dessus puis utilisez le pouvoir de l'oeil du cyclone pour gagner rapidement la porte du couloir. Poursuivez en tuant vos ennemis. Un petit passage rafraîchissant dans les eaux aidera le Prince à mettre ses idées au clair. Enfin sauvegardez à la fontaine.

LA VILLE HAUTE

Grimpez sur le bloc au T de bois au-dessus. Courez sur le mur pour sauter vers la plate-forme plus loin. Actionnez le mécanisme puis déplacez le bloc sous les volets. Servez-vous des volets pour atteindre la poutre. Poursuivez en escaladant grâce aux deux murs parallèles puis allez vous occuper des deux gardes avant d'enclencher l'interrupteur près des flammes. Passez la porte et éliminez l'ennemi que vous rencontrerez. Longez le couloir suivant puis courez sur le mur arrivé devant le précipice. Trois volets vous aideront à rebondir jusqu'à la prochaine plate-forme. Après la cinématique, sautez sur la poutre de manière à vous saisir de la chaîne. Descendez ensuite sur la terre ferme et luttez contre les ennemis s'y trouvant. Poursuivez en courant sur le mur et en actionnant l'interrupteur sur celui-ci. Grimpez ensuite à l'échelle puis aidez-vous des murs pour monter plus haut. Sur la plate-forme, utilisez le mur de gauche pour prendre une course d'élan et vous réceptionner ainsi à la poutre. Attrapez ensuite les corniches sur votre gauche afin de pouvoir redescendre de plusieurs niveaux. Plus bas, courez sur le mur de droite et usez des volets pour rebondir vers la corniche. Gagnez la terre ferme et zigouillez les ennemis patrouillant dans le coin (frappez également le réservoir de sable pour gagner un nouveau pouvoir). Trouvez le prochain mécanisme pour l'enclencher et poursuivre. Arrivé vers la malle, tirez sous l'encoche pour pouvoir escalader à renfort de courses murales. La plate-forme supérieure atteinte, allez sauvegarder à la fontaine.

LES JARDINS DE LA VILLE

A partir du balcon, sautez en direction de la poutre, puis repérez l'encoche à dague pour y planter votre arme. Gagnez

la seconde dalle, puis laissez-vous tomber sur la corniche pour vous hisser sur la droite. Attrapez la corniche au-dessus de vous puis à nouveau, allez vers la droite. Sautez ensuite sur la poutre puis hissez-vous grâce à votre arme et aux encoches. Légèrement plus loin, abattez les gardes puis déplacez-vous jusqu'au balcon pour vous y suspendre et ainsi gagner la poutre. De là, faites un bond en direction du balcon puis accrochez vous à nouveau à l'arrière de celui-ci pour vous laisser choir sur la corniche plus en contrebas. Quatre gardes anéantis et quelques mouvements de gymnastique sur poutre plus loin, vous tombez sur un nouveau réservoir de sable. Usez ensuite de votre dague dans le mécanisme puis grimpez sur le palmier pour sautez vers la poutre, et enfin sur la corniche. Hissez-vous alors sur la gauche et laissez-vous tomber sur la poutre en dessous. Accrochez-vous sur la corniche à proximité et faites le tour de la structure pour atteindre la corniche suivante. Eliminez les gardes puis gagnez le sol après avoir récupérer le coffre et son contenu. Vous affrontez alors un nouveau Boss de fin de niveau. Frappez-le aux jambes pour qu'il se courbe puis grimpez sur la bête pour lui porter des coups destructeurs. Le monstre se mettra alors à cavaler à travers la zone avec vous sur son dos. Vous devez alors éviter au mieux les obstacles (vous contrôler la marche du Boss). A la fin du parcours, montez à l'échelle pour finir.

LE CANAL

Effectuez une roulade pour passez sous le passage en pierre puis dirigez-vous sur la droite. Courez sur le mur pour vous suspendre plus loin à la corniche et laissez-vous tomber sur celle du dessous. Gagnez l'échelle puis marchez vers la fontaine lumineuse. Repérez ensuite la barre et sautez sur celle-ci pour atteindre la plate-forme suivante. Enfin, allez sauvegarder à la prochaine fontaine.

LA PROMENADE

Saisissez le sabre et les deux points de sable, puis allez éliminer le garde. Poussez la caisse contre le mur, et courez vers la droite pour sauter de paroi en paroi et atteindre ainsi les hauteurs. Un ennemi de plus vous attend là-haut. Tuez-le. Fermez la vanne en appuyant sur l'interrupteur, puis gagnez le balcon d'en face. Grâce à la chaîne, descendez éliminer les gardes et leurs chiens puis courez sur le mur de droite pour accrocher le rideau à l'aide de votre chaîne une fois les 3 points de sable récupérés. Toujours grâce à votre chaîne, servez-vous des volets nouvellement fermés pour atterrir sur la prochaine plate-forme. Avancez jusqu'au prochain mécanisme, et enclenchez celui-ci pour faire apparaître deux volets. Progressez vers le haut, et dès lors que vous vous serez retransformé en Prince, fondez sur les gardes en contrebas. Poursuivez ensuite par l'issue de gauche et glissez-vous derrière les caisses pour progresser jusqu'au point de sauvegarde suivant.

L'ATELIER ROYAL

Utilisez votre arme dans le mécanisme apte à l'accueillir puis admirez la cinématique. Rendez-vous sur l'échafaudage et sautez sur la poutre en prenant appui sur le mur de gauche. De planche en planche, vous accédez à un nouvel interrupteur. Celui-ci vous permet de déplacer la statue d'avant en arrière et vice versa. L'autre permet d'entreprendre des changements dans l'axe opposé. Enclenchez donc le premier puis ruez-vous sur le second pour l'actionner à son tour. Montez ensuite à l'échelle et vous trouverez dans la salle suivante un nouvel interrupteur. Celui-ci sert à faire pivoter la statue. En coordonnant ces différents mouvements, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Arrangez-vous donc pour que la statue finisse dans le mur pour vous dégager un passage.

LA ROUTE DU ROI

Les courses de chars vous ont manqué ? Qu'à cela ne tienne voici une séance de rattrapage. Procédez lors de ce niveau comme pour la première session rencontrée précédemment. Restez donc vigilant et méfiez-vous des obstacles et des pièges encore plus nombreux qu'auparavant. La course folle vous amène à l'affrontement d'un nouveau Boss ou devrais-je plutôt dire de deux nouveaux Boss. L'un d'eux manie le sabre alors que l'autre possède une hache non moins dangereuse. Concentrez-vous dans un premier temps sur le possesseur du sabre et attaquez-le directement. Le porteur de hache tentera alors de rentrer dans la partie et vous attaquera à son tour. Esquivez sa hache pour que celle-ci aille se planter dans le sol. Frappez-le alors autant que vous le pourrez. Répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran se brouille. Effectuez alors une attaque éclair pour en finir avec ses deux ennemis. Une cinématique plus tard, de

nombreux ennemis viendront vous chercher des noises. Sortez victorieux de se nouveau combat pour pouvoir poursuivre. Passez alors par l'ouverture de la porte et accrochez-vous sur le balcon pour vous hisser vers la droite. Passez derrière le rideau pour finir.

L'ENTREE DU PALAIS

Avancez vers les marches pour enclencher la cinématique. Récupérez les points de sables à l'intérieur du coffre puis avancez entre les deux murs donnant sur le vide. Courez sur l'un d'eux et rebondissez grâce au volet pour atteindre la corniche. Sautez entre les deux murs et allez plus haut, allez plus haut (ha ha ha...). Retournez-vous et sautez vers le mécanisme à levier pour l'actionner. Avancez vers l'ouverture de la porte et traversez le couloir jusqu'au rideau rouge. Sautez vers la corniche pour vous y suspendre et longez le côté gauche jusqu'à la plate-forme. En effectuant une course verticale sur le mur de gauche, attrapez la corniche suivante pour vous hisser sur le mur plus haut. Sur le prochain balcon, faites le ménage puis courez sur le mur d'où vous pourrez atteindre une barre. De celle-ci, sautez vers la suivante puis gagnez la sécurité de la dalle. Plantez votre dague dans l'encoche prévue à cet effet, puis allez gambader gaiement sur le mur de droite de manière à atteindre le balcon. Poursuivez, et utilisez la nouvelle encoche pour pouvoir continuer. Une plate-forme intermittente vous permettra d'avancer à grands renforts de cabrioles. Vous ne tarderez pas également à croiser un nouveau groupe d'ennemis. Réglez-leur leur compte et actionnez le levier près du mécanisme.

LES JARDINS SUSPENDUS

Au commencement, laissez-vous tomber sur la corniche au-dessous. Agrippé au montant, glissez vers la droite pour pouvoir atteindre la corniche au-dessus. Après la cinématique, effectuez une course sur le mur de gauche et bondissez vers la barre à partir de celui-ci. Rendez-vous entre les deux murs, et occupez-vous des deux gardes. Poursuivez par le mur de droite et accrochez votre dague dans l'encoche prévue à cet effet. D'un bond de côté, gagnez la plate-forme alternée puis filez sur la droite de manière à atteindre la barre d'un simple saut. Déplacez-vous ensuite de barre en barre et allez éliminer les gardiens du puit de sable (obtention du pouvoir tempête de sable) en contrebas. Une cinématique plus tard, poursuivez par la corniche puis laissez-vous tomber sur vos ennemis. Une nouvelle séquence narrative ne tardera pas à pointer le bout de son nez. Accrochez votre dague à l'encoche prévue à cet effet. Gagnez la dernière puis effectuez des sauts de mur en mur jusqu'à ce que vous puissiez atteindre la fissure. Traînez-vous alors vers la gauche et relevez-vous dès que possible. Sautez sur la corniche du dessus et déplacez-vous sur la gauche jusqu'à son extrémité. Laissez-vous tomber puis utilisez les deux murs rapprochés pour vous laisser choir sur le garde plus bas. Progressez par le mur de droite en courant sur son montant pour atteindre la prochaine corniche. En vous déplaçant vers la droite vous gagnez une plate-forme. Sautez vers le balcon et dirigez-vous vers la sauvegarde pour finir.

LE CERVEAU DE LA STRUCTURE

Sautez entre les deux murs et passez les scies circulaires. Descendez et préparez-vous à affronter toute une série de pièges. Il vous faudra alors faire preuve d'un bon timing et éviter au mieux les flèches. La première scie passée, pas moins de trois vous attendent au tournant. Utilisez alors un mur pour courir et ainsi passer outre ces obstacles gênants. La dernière épreuve se décline en une sorte d'énigme. Pour triompher, il vous faut faire monter les plates-formes dans l'ordre suivant : celle au centre, celle de droite, celle de gauche, celle de droite, celle du milieu, et enfin celle de gauche. Poursuivez par le pont pour finir

LE PUITS DES ANCETRES

La vie du Prince de l'ombre s'épuise à vue d'oeil. Ne traînez donc pas dans ce niveau et évitez de vous castagner avec tout ce qui bouge si possible... Au commencement, prenez à gauche et courez sur le mur de droite en utilisant votre chaîne sur l'accroche pour atteindre la plate-forme suivante. A nouveau, usez de vos talents de sprinter sur le muret pour pouvoir utiliser la chaîne un peu plus loin. Au bout, sautez en utilisant à nouveau votre chaîne pour vous accrocher à la barre. Poursuivez vers le bas et hâtez-vous de gagner la plate-forme de gauche sans trop traîner sur les poutrelles

(l'une d'elles ne demande qu'à céder). En courant sur le mur de droite, utilisez la chaîne pour vous guider jusqu'à une courte salle où vous trouvez quelques items de sable. Ressortez ensuite de la pièce et, à l'aide des poutres, laissez-vous tomber en contrebas. Sprintez sur le mur de gauche et faites claquer deux fois consécutives votre chaîne pour atteindre la plate-forme suivante. Pour atteindre les deux corniches qui suivent, usez à nouveau des murs et de votre talent de sprinter. Poursuivez ensuite jusqu'à la plate-forme dans l´angle. Marchez vers le vide et laissez-vous glisser jusqu'au sol. Une nouvelle pièce dissimulant des items de sables vous y attend. Ne vous arrêtez pas si vous n'en trouvez pas d'utilité. Ensuite en direction de la barre au centre du puits, et utilisez votre chaîne pour vous accrocher à deux reprises et ainsi sauter vers la plate-forme juste en face. De celle-ci, laissez-vous tomber sur la suivante puis gagnez la plate-forme. Sprintez sur le mur de droite et usez 4 fois de votre chaîne pour poursuivre jusqu'à la plate-forme suivante. Le prochain gouffre est à franchir en utilisant votre chaîne sur la barre. En bas des marches vous attendent quelques adversaires. Dirigez-vous sur la droite et gagnez la corniche pour pouvoir courir sur le mur de droite afin d'atteindre la prochaine plate-forme. Quelques ennemis plus loin, utilisez la poutre pour vous hisser entre les 2 murs de droite. Poursuivez, puis allez gambader gaiement sur le mur de gauche tout en évitant les scies circulaires qui ne demandent qu'à vous démembrer. Vous devez ensuite progresser sur une série de corniches prêtent à rompre. Filez sur la gauche pour sauter en direction de la corniche à l'arrière puis laissez-vous tomber d'un niveau un peu plus loin tout en évitant de ne pas vous réceptionner sur le piège de la scie. Les deux lames circulaires passées, repérez la barre qui permettra à votre chaîne de trouver un prochain point d'encrage. Sur la plate-forme suivante, courez à la verticale sur le mur de droite pour vous accrocher à la fissure. Glissez ensuite sur la droite pour pouvoir vous agripper à la deuxième fissure, dans votre dos. Laissez-vous tomber deux fois vers le bas puis dirigez-vous vers la droite. Prenez les escaliers, et avancez vers la série de pièges qui vous attend. Lorsque vous parviendrez au niveau de la seconde scie, courez sur les murs et utilisez la lame pour vous suspendre au point d'encrage. Accrochez ensuite la statuette blanche pour faire parvenir le bloc jusqu'à vous. Grimpez dessus et à l'aide de la fissure sur le mur juste en face, laissez-vous tomber sur la plate-forme. Les dernières lames maîtrisées, marchez sur l´interrupteur. Une cinématique plus tard, vous êtes en possession de l'épée du papa. Cette nouvelle arme est particulièrement utile pour vaincre les créatures redoutant la lumière. Poursuivez en direction de la porte fissurée et brisez-la de votre nouvelle arme. Sauvegardez à la fontaine puis allez sur la gauche. En courant sur le mur, poursuivez jusqu'à la nouvelle plate-forme vers le pilier. Gagnez celle d'en face et éliminez les adversaires de l'invisible. Courez sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme suivante et sautez sur la prochaine. Dirigez-vous vers la droite et usez des deux murs pour atteindre la plate-forme en hauteur. D'autres adversaires vous attendent là-haut. La suite n'est que saut et plates-formes. Créez vous un passage jusqu'à la prochaine fontaine à sauvegarde et courez sur le mur pour l'atteindre.

LE LABYRINTHE

Marchez sur l'interrupteur afin d'enclencher l'ouverture de la porte. Avancez prudemment jusqu'au gouffre puis bondissez pour vous suspendre à la corniche. Poursuivez votre chemin et vous ne tarderez pas à apercevoir une seconde corniche accessible sur l'autre rive. Rejoignez-la d'un saut bien calculé. Avancez vers la barre et poursuivez de corniche en corniche en vous laissant tomber et glisser aux bons moments. Dans la zone suivante, utilisez le mur de gauche pour courir à la verticale et ainsi atteindre la corniche. En bondissant de corniche en corniche, saisissez la barre derrière vous puis glissez sur la droite pour trouver deux belles encoches pour votre dague. Accrochez-vous à la première en effectuant un simple saut puis gagnez la suivante en courant sur le montant des murs. Plus loin, brisez les murs pour poursuivre. Enfin, tuez vos ennemis puis récupérez les items de sables avant de vous en allez sauvegarder.

LA GROTTE SOUTERRAINE

Brisez le mur de droite pour avancer, puis effectuez un double saut pour gagner la pièce suivante. Tout en prenant garde d'éviter les pièges, montez sur le rempart donnant accès vers le haut. Un point de sable plus loin, allez lutter contre vos ennemis puis gagnez la plate-forme de droite pour vous suspendre à l'encoche prévue à cet effet et ainsi attraper la barre. Poursuivez entre les deux murs et approchez-vous de l'interrupteur pour l'actionner. Cela aura pour effet de mettre en mouvement deux pièces avoisinantes. En vous aidant du mur pour courir, sautez sur la colonne pour descendre de bloc en bloc. Trouvez ensuite la nouvelle encoche, puis plantez votre dague dans celle-ci pour atteindre celles du dessus. Après avoir mis à mal vos ennemis, brisez le mur fébrile pour pouvoir poursuivre. La suite n'est qu'affrontements et cabrioles de bas étage. Arrivé près des derniers pièges, pensez juste à contourner les obstacles par la gauche, mais aussi de vous aider des murs (courir dessus) pour passer la zone sans encombres.

LES CUISINES ROYALES

L'interrupteur à dague enclenché, passez la porte et apprêtez-vous à livrer bataille à toute une horde d'ennemis. Les points de sables récupérés, suspendez-vous à l'encoche sur le mur et effectuez un saut sur le côté pour atteindre la poutre. La plate-forme suivante s'atteint grâce à la barre et à l'autre encoche. Courez ensuite pour vous suspendre à la barre et sautez sur le balcon. Accrochez-vous à l'autre poutre et marchez jusqu'à son extrémité pour pouvoir atteindre la dalle d'en face. Courez ensuite sur le mur de droite de manière à activer l'interrupteur placé sur celui-ci puis passez rapidement la porte. Montez les escaliers pour finir.

LE PASSAGE SECRET

Avancez jusqu'au précipice et sautez en direction de la barre. Avec un bon timing, calculez votre saut jusqu'à la corniche suivante. En courant sur le mur de gauche, il vous est possible d'atteindre un balcon. Marchez vers l'inconnu pour finir. Un niveau bien pépère ! Mais ne dit on pas que le calme précède la tempête ?

LA TOUR BASSE

Grimpez sur l'échafaud puis courez sur le mur pour atteindre d'un saut la poutrelle. Montez sur la plate-forme et terrassez vos adversaires présents sur place. En effectuant une course verticale sur le mur, accrochez le montant de la corniche pour atteindre le plat en bois. Continuez grâce aux deux murs parallèles et laissez-vous glisser. Sautez sur la poutre, puis sur la plate-forme et éliminez les ennemis qui s'y trouvent. Marchez ensuite jusqu'au levier et actionnez-le. Vous allez devoir mettre en marche tout un tas de mécanismes pour déplacer un bloc de pierre. Montez ensuite sur les structures de l'échafaud pour trouver le second pilier puis poursuivez sur la seconde partie. Au bout de la session d'escalade, vous trouvez une nouvelle entrée qui vous mène tout droit vers un piège. Ralentissez le temps pour courir sur le mur et atteindre le volet qui vous propulsera vers un second qui à son tour vous mènera sur une plate-forme. Poursuivez dans le couloir piégé puis au bout, plantez votre arme dans l'encoche pour vous hissez vers le haut et finir votre course murale à gauche du mur afin d'atteindre la dernière plate-forme sécurisante.

LA TOUR CENTRALE

Commencez par ouvrir la porte en insérant votre dague dans le mécanisme. Tuez les gardes et utilisez les deux encoches pour monter sur la plate-forme. Trois encoches suivent ce parcours du combattant. Usez ensuite du volet pour vous propulser jusqu'à la corde. Gagnez la plate-forme et sautez de barre en barre pour atteindre la suivante. Tuez les ennemis sur place puis tirez le bloc en direction de l'ascenseur. Courez verticalement sur le mur de droite et suspendez-vous à la corniche plus haut. Glissez vers la droite de manière à atteindre la plate-forme en bois, puis sautez sur l'ascenseur. A partir de celui-ci, il vous est possible d'atteindre une nouvelle plate-forme. Sautez ensuite de mur en mur jusqu'à la prochaine corniche, puis déplacez-vous vers la droite pour sauter vers la poutre derrière l'angle. Bondissez ensuite sur le ponton puis repérez l'encoche à dagues pour y planter le pointu de votre arme. Galopez ensuite sur le mur en vous dirigeant vers la gauche pour atteindre la prochaine barre. Gagnez sa petite soeur puis le ponton. Courez sur le mur de gauche (vous pouvez ralentir le temps pour vous faciliter la tâche) puis servez-vous des encoches et des volets pour poursuivre acrobatiquement. Lorsque vous aurez gagné le tourniquet, placez-vous sur la dalle tournante afin de pouvoir au moment opportun atteindre les encoches. Plus loin, courez sur le mur de droite puis passez par les deux barres et la corniche pour atteindre la plate-forme suivante. Tirez le bloc de pierre vers l'ascenseur puis suspendez-vous à l'échafaud pour atteindre la plate-forme aux pigeons. Gagnez la suivante puis sautez vers la barre au bout du chemin pour vous hisser jusqu'au mécanisme à levier. Bien évidemment, abaissez celui-ci et sautez sur la plate-forme située juste en face pour effectuer une course verticale sur le mur afin d'atteindre le balcon supérieur. Déplacez-vous vers l'ouverture et sautez sur la poutre au-dessus. De celle-ci, gagnez l'échafaudage au centre où d'autres ennemis vous attendent. Déplacez à présent le bloc en direction du deuxième ascenseur. La cinématique passée, grimpez dans cet ascenseur et suspendez-vous à la rambarde face au balcon de manière à pouvoir l'atteindre d'un saut. Luttez contre les opposants qui vous attendent de pied ferme puis sautez vers la poutre et attrapez la fissure pour vous déplacer vers la gauche et ainsi poursuivre grâce à un pilier. Montez et observez les lieux. Une nouvelle encoche est décelable. Allez-y planter votre dague puis effectuez une course sur le mur en partant vers la gauche. Usez du volet pour vous propulser jusqu'à la plate-forme suivante, puis laissez-vous tomber jusqu'à la suivante pour atteindre facilement la corniche. Pénétrez dans la salle suivante et dégommer les gêneurs. Poursuivez par l'ouverture, effectuez une course verticale sur le mur près de l'accroche dédiée à la dague puis accrochez-vous à la dalle juste au-dessus en sautant. Gagnez la poutre et sautez sur celle à proximité pour pouvoir atteindre la plate-forme suivante. Une poutre plus loin, gagnez celle du dessous. Sautez ensuite en face et laissez-vous tomber d'un niveau pour pouvoir repérer les

encoches pour votre arme. Hissez-vous sur celles-ci puis courez sur le côté gauche du mur pour vous propulser vers le pilier grâce au volet. Montez plus haut puis sautez en direction de la corniche. Déplacez-vous alors vers la droite pour accéder à la dernière plate-forme avant de pénétrer à l'intérieur du bâtiment.

LA TOUR HAUTE

Effectuez une course sur le mur de droite et prenez appui grâce à l'encoche en y plantant votre dague. Courez à nouveau en direction de la corniche. Déplacez alors le Prince sur la gauche et effectuez une succession de sauts entre les deux murs pour monter d'un niveau. Sur la corniche du dessus, déplacez-vous à nouveau vers la gauche puis sautez pour atteindre la plate-forme derrière vous dès que celle-ci deviendra accessible. Poursuivez votre ascension et usez des barres et des corniches comme à l'habitude. Les choses se compliqueront légèrement par la suite car vous rencontrerez alors plusieurs corniches alternatives. Calculez donc vos sauts en fonction d'un timing bien défini. Au pire des cas n'oubliez pas vos pouvoirs...

LA TERRASSE

Commencez par monter les escaliers. A droite au fond du couloir se trouve un coffre. Allez dérober son contenu avant de poursuivre par la gauche au premier carrefour. Actionnez l'interrupteur et pénétrez dans le nouveau passage qui s'ouvre alors (sautez par-dessus le balcon pour ne pas perdre de temps). Traversez le couloir suivant et sautez sur le balcon de face. A l'aide de votre arme brisez le mur frêle et poursuivez vers l'inconnu. Après la cinématique, vous voilà face au vizir... Vengeance !! Lors de la première phase du combat, effectuez des roulades pour évitez les coups ou les blocs que vous envoie votre adversaire puis attaquez uniquement lorsque celui-ci déplie ces ailes pour s'envoler. Lorsque vous serez parvenu à bien entamer la jauge de vie du vizir une cinématique débutera alors. Non ne rêvez pas, le combat est encore loin d'être terminé. Evitez alors les blocs de pierre qu'il projette sur vous de plus en plus violemment et repérez les mouvements de vol de l'ennemi. Parfois (et une fois sur deux même), il s'arrête sur un pilier un court instant. Profitez de celui-ci pour effectuer une course verticale sur le pilier pour frapper. Frappez dès que l'écran se colore de la façon habituelle. Lorsque que vous aurez déchiqueté les ailes du vizir frappez-les à nouveau pour mettre fin à cette seconde phase de combat. L'ennemi se réfugie dans les hauteurs et lance à présent des boules de feu. Rejoignez-le en escaladant du mieux que vous le pouvez. Le parcours est relativement simple mais le danger provient des attaques du vizir. Restez donc vigilant et progresser avec patience jusqu'au sommet de la tour. Lorsque vous aurez enfin atteint votre adversaire, il vous faudra lancer une attaque éclair. Réussissez celle-ci pour en finir avec ce Boss de fin. Vous devez ensuite vous enfuir avec la belle Farah. Collez-lui aux basques et n'hésitez pas à lui accorder toute votre confiance.

LES SOURCES DE VIE

Comme dans le second volet, il existe un certain nombre de sources cachées qui permettent de rallonger la vie du prince. Il en existe 6 en tout dans cet épisode, et les trouver toutes ne débloque pas de bonus particulier.

1. Les égouts

Juste après être passé du Dark Prince au prince, vous arrivez à un embranchement. A droite se trouve un couloir avec une série de pièges, à gauche un autre couloir derrière un rideau. Choisissez le passage de droite et abreuvez-vous à la source pour être transporté ailleurs. Traversez le parcours piégé pour recevoir votre premier bonus de vie.

2. Les toits de la cité-basse

Juste avant d'affronter le boss de l'arène, vous devez planter votre dague dans un mécanisme mural pour ouvrir la porte qui mène vers l'arène. Ne passez surtout pas cette porte, autrement il faudrait recharger votre partie. En activant le mécanisme mural, il y a une seconde porte qui s'ouvre de l'autre côté de la salle. Allez-y pour atteindre un passage secret qui mène au bonus de vie.

3. Le temple

Juste après être passé du Dark Prince au prince, grimpez vers le haut de la tour jusqu'à ce que vous atteigniez le troisième barre. Au lieu d'aller plus haut, retournez-vous et inspectez le mur pour localiser une ouverture par laquelle vous pouvez sauter. Aidez-vous du rideau pour atteindre la fontaine qui mène au parcours piégé.

4. Le canal

Rejoignez la fontaine après avoir battu le gardien de pierre, tournez à droite et glissez dans le trou. Prenez à gauche et longez la corniche sur le mur de droite. Plus loin, laissez-vous tomber sur la corniche suivante avant de vous lâcher sur la plate-forme. Prenez ensuite à gauche et suivez la corniche le long du mur de droite jusqu'à ce que vous trouviez une échelle sur laquelle sauter. En bas, vous atteindrez la source qui mène au parcours piégé.

5. L'entrée du palais

Dans la grande salle de l'ascenseur, escaladez la pièce pour atteindre la seconde fissure. Tournez à droite, accrochez-vous en face de l'ascenseur, puis sautez sur les trois plates-formes. Activez l'Oeil du Cyclone et regagnez la plate-forme centrale. Sautez vers la droite et courez pour passer la porte qui vient de s'ouvrir. Le passage mène directement à la fontaine et aux pièges qui l'accompagnent.

6. La tour centrale

Escaladez l'extérieur de la tour jusqu'à ce que vous arriviez sur une plate-forme en-dessous de laquelle se trouve une ouverture. Lâchez-vous en contrebas à l'aide de la poutre pour atteindre l'entrée du passage. Au bout, grimpez le long du mur jusqu'à ce que vous trouviez la plate-forme où se trouve la source.

Prince of Persia : Les Sables du Temps

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2003

DE L'EAU ET DES COMBATS

A chaque fois que vous devez vous battre, un point d'eau se trouve à proximité du lieu du combat. Il est possible qu'il soit bien caché dans un coin ou même derrière un mur. Pour faire le plein d'energie tranquilement, attirez les ennemis plus loin et revenez rapidemment pour boire.

SE DÉBARRASSER DES OISEAUX.

Les oiseaux peuvent être des adversaires enervants dans Prince Of Persia. Profitez de l'arc de Farah pour les tuer. Attirez-les vers elle et mettez-vous en garde pendant qu'elle leur règle leur compte.

EVITEZ LES OISEAUX

Au lieu d'affronter les oiseaux sur les corniches, lorsque Farah n'est pas avec vous, tâcher simplement de ne pas éveiller leur attention en vous déplaçant discrètement.

CODE DES NIVEAUX DE PRINCE OF PERSIA 1

```
2. KIEJSC
3. VNNNPC
4. IYVPTC
5. RWSWWC
6. GONWUC
7. DEFNUC
8. SVZMSC
9. DBJRPC
10. MZFYSC
11. BRAYQC
12. UUGTPC
Jafar. LRARUC
```

PREMIER NIVEAU DE PRINCE OF PERSIA ORIGINAL

Lancez une nouvelle partie et restez sur le balcon. Là maintenez L3 et faites rapidemment ⊗ , ▢ , △ , ○ , △ , ⊗ , ▢ , ◎ pour débloquer le premier niveau du Prince Of Persia original remis au goût du jour. Le niveau n'a pas de fin, mais vous pourrez y trouver une salle dans laquelle se trouve une photo de l'équipe de développemnt.

TUEZ LES OISEAUX (BIS)

Les oiseaux attaquent toujours de face. Tournez leur le dos le temps qu'ils vous approchent et frappez les rapidement.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant propos

"Connais-toi toi-même."

La clé pour ne pas resté empêtré dans Prince Of Persia, c'est de bien connaître le Prince et ce qu'il est capable de faire. Une vaste panoplie de mouvements vous permet d'atteindre des lieux qui semblent hors de portée. Outre la possibilité de courir le long des murs à l'horizontale ou à la verticale (wall run) le Prince peut aussi sauter une fois au bout de sa course par exemple. Tous ces mouvements vous sont enseignés durant les premiers moments du jeu, c'est pourquoi je ne reviendrai pas dessus. L'un d'entre eux pourtant vous est caché malgré son importance. Il n'est pas rare qu'à la suite d'un bond un peu trop haut, le Prince perde un peu de vie à l'atterrissage. Pour évitez cela, au moment ou vous touchez le sol, appuyez rapidement sur la touche de saut pour faire une roulade et atténuer le choc.
N'oubliez pas non plus que lorsque vous êtes suspendue à un rebord, vous pouvez vous mettre debout ou au contraire restez accroché par les mains pour passer sous un obstacle. De même, il est tout à fait possible de passer un angle dans cette position. Il n'est pas question ici de lister l'ensemble des cas, mais simplement d'attirer votre attention sur ce point : votre héros est capable de nombreuses choses et beaucoup de personnes sont bloquées parce qu'elles oublient cela.

Gardez les yeux ouverts

Bien sûr, l'autre raison majeure, c'est que l'on ne comprend pas ce que l'on attend de nous. Malgré la linéarité du jeu, il est possible que par un manque d'observation, on n'ait pas vu la plate-forme ou la hampe de drapeau qui nous permettent de progresser. Gardez les yeux ouverts ! Trouver le "truc" sur lequel vous êtes censé monter.

Les combats

Point important du jeu à ne pas prendre à la légère : les combats. Avant tout, ne sous-estimez l'importance de la garde ou vous finirez vite en charpie. Ne restez pas statique non plus, sinon vous serez submergé par la masse d'ennemi. Sautez, roulez, esquivez et parez. A ce titre, sachez qu'il est possible de réaliser des contre-attaques. Lorsque vous venez de parer un coup, attaquez immédiatement après pour profiter du fait que votre ennemi est vulnérable. Sans être indispensable, cette possibilité s'avère pratique pour casser la garde d'adversaires trop bien protégés. Apprenez également à connaître les adversaires. Il est par exemple déconseillé d'utiliser les attaques sautées contre certains car il la contreront et vous enverront au tapis. D'autres en revanche y sont particulièrement vulnérables (les mastodontes au marteau). Et enfin observez. N'essayez pas d'achever un adversaire au sol avec la Dague si d'autres préparent une attaque à proximité.

Dernier point : s'il est possible de boire pour remonter son niveau de santé au cours d 'un combat, je le déconseille. Le Prince met longtemps à remonter son énergie et vous êtes vulnérables lorsque vous buvez (mais également après puisque le Prince range son épée). Il n'est pas rare de perdre plus de vie qu'on en regagne en voulant refaire le plein. Si toutefois cela s'avère nécessaire, commencez par éloigner les ennemis du point d'eau, rangez votre arme et courez ensuite vers la fontaine. Pensez à utiliser la dague non seulement pour achever un ennemi mais pour remonter le temps après avoir subie une attaque, votre santé remontera, ce qui vous évitera d'aller boire.

La Dague

Usez et abusez de la Dague ! Vous serez rarement à court de sable et ses possibilités sont vastes. Ralentir le temps vous sauvera parfois la mise pour traverser des pièges complexes, le remonter vous évitera de perdre de l'énergie en combat ou de mourir d'une mauvaise chute, la super immobilisation vous débarrassera d'un grand nombre d'ennemis en un minimum d'efforts. Lorsque vous en serez séparé, vous verrez qu'elle vous manquera.

NB : La partition de cette solution est basée sur les checkpoints du jeu, indiqués en guise de titre de chaque section.

Prologue

Au commencement

Vous voilà dans le palais. Les débuts seront simples et ne devraient pas poser de problème puisqu'il s'agit d'un tutorial. Commencez par grimper sur les débris sur votre droite. Sautez pour rejoindre l'autre côté et faites un wall run pour monter sur les remparts. Une explosion va se produire et détruire une partie du rempart, avancez et sautez au-dessus du trou béant. Partez sur la droite et entrez dans la petite pièce. Dégagez la voie comme on vous l'indique et affrontez le garde avant d'emprunter l'échelle. Tuez deux gardes supplémentaires et poursuivez vers le point d'eau avant de descendre vers la cour pour combattre les 3 gardes. Suivez ensuite le seul chemin possible vers l'intérieur du palais. Empruntez le chemin de ronde détruit et montez sur l'échelle. Avancez jusqu'au groupe de soldats. Une fois ces derniers éliminés, allez vers le mur, suivez les instructions pour vous accrocher au rebord et allez vers la gauche, passez l'angle et faites votre chemin jusqu'au trou dans le mur que la cut scene vous a montré. Entrez. Après votre combat, vous pouvez reprendre un peu de santé au point d'eau situé entre les deux bancs. Montez ensuite sur la colonne non détruite et qui n'a pas de base carrée. De là sautez sur celle qui se trouve derrière vous, face au trou par lequel vous êtes entré. Enchaînez avec celle qui monte jusqu'au plafond et enfin, bondissez vers le balcon.
Vous voilà dans un couloir humide.

La salle au trésor du Maharadjah

2%

Franchissez le premier fossé en effectuant un wall run sur la gauche afin d'éviter la statue qui vous ferait chuter. Faites de même ensuite mais enchaînez cette marche avec un saut dès que vous serez face au second couloir. Poursuivez de la même manière. Vous voilà entre deux murs, marchez sur le mur avant de sauter d'un mur à l'autre pour atteindre le sommet. Marchez jusqu'à la salle où se trouve la **Dague Du Temps**. De l'entrée de cette salle, courez sur le mur vers la droite, arrêtez-vous sur la plate-forme, recommencez. La dague est là, mais vous ne pouvez l'atteindre. Grimpez sur le mur à gauche et filez en courant sur le mur vers la gauche pour rejoindre une sortie.
Il est temps de faire connaissance avec vos premiers pièges. Eviter les pieux ne devrait pas vous poser de problèmes, si c'est le cas, mieux vaut arrêter de suite. Courez maintenant sur le mur gauche pour atteindre le rebord. Longez-le avant de sauter sur celui d'en face et ainsi de suite jusqu'à la terre ferme. Attention toutefois aux pieux qui viennent de se mettre en marche. Quittez le rebord au bon moment. Faites un wall run sur le mur gauche et en bout de course, sautez sur le rebord droit.
La phase suivante ne présente pas de difficulté, il vous suffit de vous agripper sur le rebord en évitant d'aller trop vite. Ils ont tendance à casser alors regardez-les bien. Descendez et accrochez-vous. A votre gauche, une plaque tombe, de même qu'en dessous. N'ayez pas peur, lâchez prise pour vous accrocher deux étages plus bas. Remettez-vous sur pieds et poursuivez, un autre morceau tombe à gauche, montez à l'étage supérieur en vous mettant debout, montez une fois de plus mais en vous accrochant avec les mains. Poursuivez selon la même méthode jusqu'à rejoindre le mur au

dernier étage. Marchez prudemment sur le rebord (un morceau tombera). Repérez la colonne et sautez dessus. Sautez de colonne en colonne pour descendre.
Vous devez maintenant escalader la statue. Montez sur l'escalier, puis sur le mur. Un pan de mur lisse vous permet de grimper sur la main de la statue. Faites ensuite un wall run sur le mur droit pour sauter sur la seconde main. Avancez pour atteindre la tête. Ici vous devez sauter d'un mur à l'autre pour monter. Vous voici face à la **Dague Du Temps**.
Il faut partir, en l'occurrence par la gauche (ou la droite de l'écran si vous préférez), en rejoignant la porte ouverte. Dans le couloir qui suit, le sol a la fâcheuse manie de s'effondrer. Courez sur les murs pour passer et sautez pour atteindre les plates-formes. Attention, la première va partiellement s'écrouler alors prenez garde. Faites cela deux fois pour vous rendre dans le couloir. Eviter la première série de pieux sera simple. Pour la seconde, attendez que la rangée soit loin et foncez vers la gauche ou la droite pour vous abriter dans un recoin. Descendez. Franchissez les pieux cloutés et montez sur le mur. Et voilà, l'échauffement est terminé.

Le Palais

Vous avez libéré les Sables Du Temps

5%

Admirez la cinématique. Et voilà, vous avez cédé au Côté Obscur et libéré les Sables Du Temps. Les choses sérieuses commencent maintenant que le Palais est envahi par les Sables. Pour vous mettre en jambe, que direz-vous d'un combat avec des adversaires un peu plus robustes que de simples gardes humains ? Vous allez apprendre à manier la Dague Du Temps au cours d'un combat. Rien de plus simple, il vous suffit de frapper les ennemis une fois qu'ils sont à terre afin de les achever et de remplir votre Dague. Dans le cas contraire, les créatures se relèveront sans cesse. Vous pouvez également les frapper directement avec la Dague en prenant appui sur un mur. En cas de besoin, vous pouvez retrouver un peu de force en allant boire dans le bassin qui se trouve au fond de la salle. Une fois le combat terminé, allez sauvegarder. La sortie de la salle se situe sur votre gauche, en faisant face au bassin. Sur le côté de la porte en ruines se trouve une ouverture, passez par là et empruntez l'escalier pour tenter de retrouver Farah. La voie est bloquée par un éboulement, prenez la porte voilée.
Courez sur le mur pour descendre, notez qu'il y a du **Sable** sous l'escalier. De là, en ayant le lit sur votre droite, avancez jusqu'aux colonnes et repérez la barre sur laquelle vous pouvez vous suspendre, prenez votre élan et sautez de barre en barre jusqu'au mur en face et élancez-vous sur le rebord. Longez-le pour atteindre la plate-forme, courez sur le mur vers la suivante et encore une fois, mais cette fois sautez du mur pour vous accrocher à la barre et finir sur le balcon. Dans le couloir, escaladez les débris pour trouver du **Sable** avant de suivre votre route. Avancez et sautez ensuite de barre en barre, attention, la dernière est plus courte, ne vous laissez pas surprendre. Faites le plein de vie au point d'eau.
Faites un wall run pour parvenir aux barres, avancez en sautant jusqu'à la plate-forme d'où vous partirez en courant sur le mur pour vous retrouver encore une fois sur une barre. Lâchez prise pour descendre jusqu'au sol. Combattez et apprenez un nouveau pouvoir de votre **Dague du Temps**. Traversez la salle pour aller du côté gauche, dans le coin, là où est suspendue une lanterne, faites un wall run et sautez pour vous suspendre. Tournez-vous pour faire face à la paroi, prenez votre élan et sautez, reprenez ensuite appui sur le mur pour atteindre la seconde barre. Une fois de plus, faites face au mur et sautez vers le rebord, grimpez jusqu'à l'ouverture. Voici un nouveau **save point**.

L'ai-je vraiment vue ?

7%

On poursuit notre quête. Avancez et libérez le passage à coup d'épée. Sur la droite, allez chercher le **sable**, puis revenez à gauche pour courir sur le mur et sautez vers la barre qui vous donnera accès à l'ouverture en haut. Dans la zone suivante, descendez le long des gravats (prudemment) et entrez dans le trou sur la droite. Suivez votre chemin pour arriver à la première **Fontaine**. Votre jauge de vie va augmenter. Vous voilà revenu dans les gravats, poursuivez la descente. Dans le couloir, sautez simplement au-dessus du précipice et prenez le **sable** avant de descendre sur les gravats sous le trou. Avancez. Vous rencontrez enfin Farah, même si l'entente n'est pas cordiale. Débarrassez-vous des scarabées et filez par où vous êtes venus. Au bout du couloir, prenez la porte à droite. La prochaine salle est un peu plus complexe. On commence doucement à vous faire cogiter. Votre objectif est d'atteindre le rez-de-chaussée, mais

bien entendu, pas en sautant directement, à moins de vouloir y arriver comme un vieux flanc.
A l'entrée, sautez puis partez sur la droite pour vous rendre à l'extérieur. Voyez les créatures qui emmènent le Sablier. Prenez garde, une grande partie du balcon va s'effondrer lorsque vous tenterez de vous y aventurer. La solution : courir sur le mur pour atteindre l'autre côté. Rentrez de nouveau dans la salle et montez sur la colonne. De là, sautez sur celle qui se trouve à votre droite, puis sur la suivante derrière vous, une fois arrivé sur la dernière (la plus courte) sautez vers la petite plate-forme. Maintenant courez sur le mur et sautez sur la colonne en bout de course. Servez-vous de son ombre pour ne pas vous louper. Descendez et pensez à prendre le **sable**. Repartez sur le mur à droite et une fois de plus, sautez sur la colonne, puis sur l'autre dans votre dos jusqu'à atterrir sur le balcon. Ici, escaladez les débris et appuyez-vous sur le mur de droite pour atteindre l'étage supérieur d'un bon. Récoltez le **sable**. Vous devez voir des colonnes brisées. Grimpez dessus et progressez par bonds de l'une à l'autre. Une fois sur la dernière, sautez vers le mur, là où se trouve un rebord susceptible de vous recevoir.
Vous voyez maintenant une grosse fissure dans le mur, suspendez-vous au bord de la plate-forme et dirigez-vous vers cette fissure. En-dessous de vous, d'autres fissures horizontales vous permettent de descendre. Une fois en bas, vous trouverez un mur sur avec une rangée de barres horizontales, utilisez-les pour passer de l'autre côté. Ici, derrière la balustrade. Repérez des colonnes. Passez par dessus la rembarde et sautez vers le pilier. Une fois, en bas, vous aurez droit à un petit combat. Ensuite, direction le point de sauvegarde, après avoir récupéré le **sable** sur la gauche de la salle.

Un passage secret

10%

Faites face au lit en ayant le point de sauvegarde dans le dos, partez sur la gauche pour déplacer l'armoire et libérer un passage secret que vous allez emprunter. Descendez l'escalier, attention, il y a un gros trou. Pour le franchir, faites un wall run et sautez vers l'autre bord en bout de course. Un peu de **sable** pour la route ? Appuyez sur l'interrupteur en marchant dessus pour ouvrir la porte suivante. Et poursuivez. Ah ! Dommage, le chemin vient d'être bouché. Courez sur le mur de droite et sautez une fois que vous serez au niveau du débit de l'autre morceau de pont de l'autre côté. Déplacez la caisse pour qu'elle active l'interrupteur au sol. Une fois de l'autre côté, il va falloir faire vite. Tirez sur le mécanisme sur la droite et foncez vers la passerelle avant qu'elle soit trop rétractée. Sautez pour ne pas finir en crêpe. Bien maintenant résolvons cette énigme, pas si compliquée que ça en vérité.

- Commencez par prendre l'axe de la **pleine lune** qui vous tend les bras.
- Tournez ensuite une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, à droite donc.
- Montez maintenant d'un niveau, puis tournez 3 fois à gauche.
- Descendez une fois et prenez la **nouvelle lune**.
- Remontez d'un cran et tournez deux fois à droite.
- Montez encore 2 fois pour prendre la **demi-lune**.
- Allez vers la droite (1 cran) puis vers le bas et prenez le **croissant de lune**.
- Voilà, maintenant vous devez remonter. Allez une fois vers le haut, alignez les axes avec les engrenages et montez une dernière fois pour activer le mécanisme.

Empruntez maintenant la passerelle pour allez tirer le levier. Après la passerelle, prenez l'échelle à gauche et suspendez-vous au levier. D'un point de vue scénaristique, c'est bien l'un des trucs les plus pervers qu'on ait vu. Vous venez d'activer vous-même le système de défense du palais. En gros vous avez posé les pièges qui vont entraver votre route alors que les créatures des sables peuvent se téléporter et n'ont que faire de quelques pics pointus. Enfin, redescendez et filez par l couloir, le **point de sauvegarde** est au bout.

Le système de défense du palais

12 %

En avant ! Maintenant que le système de défense est réactivé, les choses vont être un peu plus délicates. Prenez garde aux poteaux hérissés de pics et surtout notez les dalles au sol qui sont marquées de petits trous. Passez dessus très lentement, sinon des pieux en sortiront. Franchissez cet obstacle lentement pour arriver à un levier que vous devez tirer. C'est l'exemple type de l'interaction avec le système de défense. La porte ne s'ouvre que si les pièges sont actifs et

seulement pour un temps limité. Foncez à travers les 4 poteaux mobiles, prenez à gauche puis courez sur le mur droit. Sautez d'un bord à l'autre pour éviter les scies et ne vous mettez pas debout. Vous aurez ensuite un autre passage similaire. Courez sur le mur gauche pour vous accrocher au rebord. Attendez que la scie s'éloigne pour avancer un peu et bondir de l'autre côté, avancez et revenez à gauche pour rejoindre le sol. Sortez.
Livrez un combat. Une fois fini, trouvez un interrupteur sur un mur, faites y face et partez sur la gauche, dans le coin, vous trouverez un réservoir de **sable**. Vous pouvez aller **sauvegarder**.

La cour piégée

14 %

Allez activer l'interrupteur en effectuant un wall run. Un pilier va sortir du sol au milieu de la place, grimpez dessus, au sommet, accrochez-vous à la barre et sautez pour monter sur l'arche en ruines. De là, gagnez le chemin de ronde. Un nouveau piège fait son apparition. Vous pouvez soit l'éviter en passant au bon moment et en effectuant une roulade, soit en vous suspendant sur la rambarde. A vous de voir. Continuez en passant par le mur et sautez pour aller de l'autre côté. Franchissez le nouvel obstacle et actionnez le levier en sautant depuis le mur. Après la porte, vous trouverez une échelle dont l'accès est bloqué par des pieux. Faites un wall run pour passer au-dessus et sautez sur l'échelle. Changez de côté et montez. Avancez tout droit, passez le fossé et suspendez-vous au rebord pour passer.
Ramassez le **sable**. Il y a ici un autre accès à la **Fontaine de Vie**. Près de l'endroit où vous avez trouvé le **sable**, grimpez sur le bloc et courez sur le mur pour vous agripper au rebord au-dessus des pics, entrez dans l'ouverture au-dessus.
Une fois de retour, dirigez-vous de l'autre côté pour voir des hampes sur lesquelles sont pendues des lanternes. Vous connaissez la suite : wall run et zou, on s'accroche. Sautez sur la suivante et enfin sur le mur. Vous arrivez sur un petit bourrelet de la paroi, allez sur la gauche pour changer de mur et sautez sur la zone suivante. Partez en courant sur le mur et en prenant garde à la scie, c'est une question de timing. Pour l'instant, elle est lente et il n'y en a qu'une seule, plus tard, les choses se corseront. En bout de course, sautez sur la plate-forme. Suspendez-vous au bord au-dessus de vous et visualisez la barre que vous devez atteindre. Une fois accroché, tournez-vous (la scie dans le dos donc) et sautez vers l'étage supérieur. La suite est du même tonneau, un premier wall run, puis un second qui se conclura par un saut sur le côté. Sur le chemin de ronde, vous pourrez trouver un point d'eau. Faites un dernier passage sur le mur pour atteindre une porte et un interrupteur. Je suppose que vous avez vu la porte s'ouvrir ? Je vous laisse donc vous y rendre.
Mais que voilà ? Un levier à tirer. Allez-y, faites vous plaisir. Foncez et courrez sur le mur droit ou gauche. Evitez la lame tournoyante, faites un wall run vertical sur le mur gauche pour activer l'interrupteur et sautez directement sur la plate-forme qui sort du mur. Montez sur le rebord au-dessus, sautez de l'autre côté, longez-le pour être face à la suite du couloir et poursuivez. La suite est simple : un fossé avec des pieux, des scies et de l'autre côté une porte. Une fois passé, allez vite franchir la porte en faisant une roulade.
Il est maintenant temps d'aller affronter vos démons. Profitez de cette tragédie pré-parricide et lancez-vous dans le combat. Souvenez-vous qu'il y a de l'eau au fond de la salle et un save point que vous pouvez déjà utiliser. N'attaquez pas votre père tout de suite, cela ne servirait à rien, vous devez d'abord éliminer les autres créatures et veiller sur Farah dont la vie apparaît en rouge sur votre écran. Quand il ne restera que le père du Prince à vaincre, soyez vifs, virevoltez en tout sens et surtout, ne tentez pas de le paralyser en le frappant avec la **Dague**, cela ne lui fera aucun effet mais vous perdrez tout de même un réservoir d'énergie. Si le combat vous paraît interminable, c'est normal. On se retrouve tout à l'heure.

Mort d'un Roi Des Sables

17 %

Ca y est ? Pas trop éprouvé ? Alors on y retourne. Buvez un peu à la fontaine et suivez simplement Farah en faisant des wall runs et combattez autour du bassin. Voilà, vous pouvez sauvegarder et passer à la suite.

Je dois trouver un moyen d'entrer

19%

Bien, montez l'escalier et prenez le **sable** à droite. A côté de la porte, le sol se dérobe. Passez en courant le long du mur. Surprise, le passage va s'effondrer une fois de plus. Pas de chance, vous tombez sur une tourelle. Ca fait peur hein ? Bien maintenant, courez sur le mur pour rejoindre l'autre petite tourelle au toit vert, et encore une fois pour aller vous suspendre à la hampe de drapeau. Avancez pour finir sur une autre tourelle. Sous les drapeaux se trouve un promontoire que vous rejoindrez en effectuant un wall run pour descendre en douceur (ne sautez pas). De là, faites de même pour aller dans la petite cour et actionnez le levier. Descendez en vous suspendant et tenez-vous prêt pour un nouveau combat avant de pouvoir sauvegarder.

L'escalade de la tour

21%

Du point de sauvegarde, trouvez un tas de blocs de pierre. Grimpez dessus et une fois au sommet, faites un wall run vertical pour attraper le rebord et monter dessus. Partez sur la droite et sautez vers la barre. Poursuivez de barre en barre, une fois au bout, sautez vers le mur et rebondissez pour rattraper celle au-dessus de vous. La suite est toute tracée, de barre en barre jusqu'au sommet et à l'échelle que vous y trouverez. Avant de monter, à droite de l'échelle, derrière les tonneaux vous dégagerez un point d'eau bienvenu. Sur la gauche, après le précipice, la porte mène à une autre **Fontaine de vie**. Bien montez maintenant l'échelle. Le sol s'effondre un peu partout. La porte est bloquée ici, traversez en courant sur le mur en évitant les scies une première fois, la seconde, vous allez passer sur un interrupteur, la porte est ouverte, vous n'avez plus qu'à rebrousser chemin. Avancer tout droit en franchissant la fosse de pieux et rejoignez Farah en bas de l'escalier. Damned, cette potiche est de l'autre côté de la porte ! Placez-vous sur l'interrupteur pour qu'elle puisse vous rejoindre et remontez l'escalier.
Farah vous prouve alors que finalement elle peut servir à quelque chose.
Vous arrivez dans une nouvelle zone faites de passerelles et de leviers. Allez tout droit en courant sur le mur mais attention, sur la plate-forme que vous devez atteindre, il y a un piège. Élancez -vous au moment où le piège s'active pour arriver sans vous faire découper. Immédiatement, faites un wall run et sautez pour vous suspendre au levier en forme de trapèze. En évitant le piège, descendez et suivez la passerelle qui vient d'arriver. Dans le couloir, actionnez le levier et passez l'obstacle. Vous voilà revenu dans un lieu familier, retournez à l'entrée de la salle des passerelles et cette fois, partez à droite, vers Farah. Continuez vers le piège ciseau, mais ce coup-ci, vous devez quitter immédiatement la zone pour rejoindre le pont de l'autre côté et monter vers un nouveau trapèze. Continuez simplement en suivant les mouvements de ponts. Descendez ensuite en vous suspendant. Vous avez deux points d'eau ici, en cas de besoin pendant le combat, ou après. En faisant face à la porte, allez vers la droite et grimpez sur le tas de caisses, faites tomber celle qui se trouve seule au sommet et amenez-là sur le premier interrupteur au sol. La seconde caisse se trouve à gauche, derrière un tas de caisse. Grâce au pilier qui vient de sortir du sol, allez retrouver Farah et sauvegardez.

L'entrepôt

24%

D'où vous êtes, vous devez voir un tas de caisses au sommet duquel se situe du **sable**, allez le prendre et revenez. Activez l'interrupteur derrière vous et franchissez la porte. Franchissez la première fosse par la droite, une fissure dans le mur vous ferez tombé de l'autre côté. Poursuivez jusqu'à l'extérieur. Vous voilà dans la ménagerie du Sultan. Défaites quelques ennemis et allez sauvegarder. Notez qu'il y a du **sable**, à droite de l'escalier par lequel vous êtes arrivés.

Le zoo du Sultan

28%

Grimpez sur la paroi rocheuse puis sur le palmier. Sautez vers le sol, descendez de l'autre côté. Repérez la branche du palmier face à vous et sautez vers elle. De là, prenez votre élan pour bondir vers le mur d'enceinte et descendez de l'autre côté. Activez l'interrupteur pour ouvrir la porte à Farah. Débarrassez-vous des oiseaux et entrez dans la caverne sur la droite. Tirez la caisse pour que Farah passe dans la fissure et allez attendre qu'elle vous ouvre la porte de la ménagerie.
Sautez sur le perchoir à l'entrée. Tournez-vous côté mur et sautez pour y prendre appui et atteindre le perchoir

au-dessus de vous. Bondissez vers le suivant pour finir sur la passerelle de bois. Partez à gauche et trouvez le grand perchoir entre deux piliers. Sautez dessus, de là, envolez-vous vers la passerelle et hop, sur le perchoir au-dessus de votre tête. Sautez encore vers un autre perchoir, puis un autre et enfin, atterrissez sur la passerelle. Vous y trouverez une échelle sur la droite. Une fois sur la plate-forme, courez sur la cage vers la gauche. Atteignez la plate-forme et refaites un wall run pour joindre le perchoir. Décalez-vous sur la gauche et sautez vers l'ouverture, puis à l'extérieur de la ménagerie. Faites un wall run sur la paroi et sautez pour vous agripper à la branche qui vous permettra de rejoindre le sommet de la ménagerie. Actionnez le mécanisme. Un save point vient d'apparaître sous la branche à laquelle vous venez de vous suspendre. Allez sauvegarder.

Sur la cage aux oiseaux

28%

Bien descendez sur le petit bloc et encore une fois. Il vous faut attraper la barre qui soutient une lanterne juste en dessous. Mettez-vous au bord du gouffre et suspendez-vous, lâchez prise. Voilà, sautez maintenant vers l'autre barre pour retrouver la terre ferme. Une fois de plus, Farah est à la traîne. Suivez le chemin pour aller tirer le levier et la faire monter. Vous pouvez maintenant franchir la porte ouverte. Descendez et prenez à gauche, liquidez les scarabées et montez sur le promontoire. Cassez les tonneaux et faites un wall run jusqu'au symbole jaune qui vous servira de repère pour sauter vers le levier. Descendez et entrez dans la cage pour y tirer la caisse qui libérera une fissure pour Farah. N'oubliez pas le **sable** aussi. Bien, repartez et descendez jusqu'à la prochaine porte ouverte. Explosez les tonneaux pour dégager le levier et tirez -le. Encore une fois, le temps va jouer contre vous. Ici, tout est question de dextérité, je ne puis rien pour vous. On se retrouve à la sortie.

Chutes et falaises

33%

Bien, maintenant, partez sur le mur à droite puis grimpez sur le premier arbre et enchaînez avec le second. De là, sautez sur le chemin et allez vous agripper rapidement sur le rebord et attendez le départ des oiseaux.
C'est la méthode du couard pour éviter un combat. Remontez et courez le long du mur pour aller vers un rebord, déplacez-vous et sautez, descendez le long de l'arbre. Prenez le **sable**. De cocotier en cocotier, rejoignez la cascade. Cette fois, vous ne couperez pas aux oiseaux. Longez le mur par le petit rebord et gagnez le pont suspendu cassé. Faites attention et allez actionner le mécanisme. Vous voyez les arbres à gauche ? Rejoignez le premier en faisant un wall run (sautez au niveau du lierre pour atteindre l'arbre). Enchaînez avec le second. Repérez une petite plate-forme et sautez dessus depuis le tronc. Avancez dans la roche et faites un dernier wall run pour rejoindre la porte au bout du pont. Attention, soyez précis, ne partez pas trop tôt, ou vous n'atteindrez pas le sol. Allez rejoindre Farah à l'intérieur et éliminez les scarabées. Continuez jusqu'au mur éventré. Entrez dans les bains et combattez. Montez l'escalier et allez faire votre sauvegarde.

Les bains

33%

Et, oui toujours à 33% ! Montez l'escalier jusqu'à la porte fermée. Vous devez apercevoir une fissure dans le mur. Dégagez-la en déplaçant la jarre et son socle que vous posez sur l'interrupteur au sol. Farah va encore se fourrer dans le pétrin. Passez la porte, mais prenez garde au piège à bascule. Attendez qu'il soit passé pour aller vous suspendre au bord de la paroi (sans sauter de l'autre côté). Lâchez prise pour vous rattraper au rebord d'en-dessous et regagner le sol. Attrapez la barre et sautez sur l'autre. Vous devez maintenant monter en enchaînant les sauts sur les parois. Attention : il y a un autre balancier en haut, s'il vous percute, vous finirez au sol. Entrez et battez-vous une nouvelle fois. Comme le dit Farah "quelque chose brille là-bas". Oui ben t'es gentille, on verra quand j'aurai **sauvegardé**, en haut de l'escalier.

Quelque chose brille là bas.

33%

Encore une fois, le pourcentage n'a pas changé. Ca énerve hein ? Pour vous consoler, que diriez-vous d'une nouvelle épée toute neuve ? Parfait, allons la chercher. Commencez par déplacer la statue située sur la gauche pour bloquer un interrupteur qui ouvrira une première porte. Allez ensuite actionner celui de droite. Farah se charge du troisième qui se trouve dans le bassin, filez sur la droite pour passer avant que cela ne se referme. Actionnez le mécanisme qui va drainer l'eau des bassins. Vous pourrez faire vos galipettes sans avoir les pieds qui glissent. Retournez vers l'entrée de la salle, passez les débris de piliers et allez faire un wall run vertical sur le mur pour atteindre un rebord. Mettez-vous debout et sautez vers l'arrière pour vous suspendre aux tuyaux. D'ici, bondissez vers la colonne brisée, tournez-vous ensuite pour passer sur la seconde et rejoindre les autres tuyaux. Déplacez-vous de manière à aller sauter sur le trapèze un peu plus loin. Ho ho ! Une trappe s'est à moitié ouverte ! Parfait, passons à l'autre côté alors.
Accédez à la tuyauterie de la même manière mais cette fois, déplacez-vous pour passer du tuyau parallèle au mur à celui qui lui est perpendiculaire. Voilà c'est bien. Et maintenant on enchaîne vers la suivante. Attention, stoppez sur la seconde barre. Repassez sur le tuyau parallèle et allez sur la colonne, de là, allez sur la seconde et enfin revenez sur les tuyaux. On repasse ensuite sur l'axe perpendiculaire et mur et on se dirige tranquillement vers le levier. En descendant, notez la présence du mur endommagé. Bien la trappe est désormais ouverte. Mais à quoi que c'est donc qu'elle sert ? Allez vers elle et poussez-y le gros bloc de pierre qui se trouve à proximité.
OK, et bien, vous n'avez plus qu'à faire demi-tour. Repassez les deux bascules et rendez-vous à la porte où vous avez déplacé la jarre tout à l'heure pour récupérer votre bloc de pierre, un peu plus bas dans l'eau. Amenez-le au déversoir et balancez-le en dessous. Cherchez une échelle dans un coin de la pièce et placez le bloc à sa base pour pouvoir l'atteindre. Grimpez. Descendez en utilisant les rebords pour vous rendre sur la plate-forme. Franchissez l'ouverture dans le grillage. Longez le mur et sautez sur la colonne derrière vous. De là, sautez vers la gauche, sur un autre rebord. Mettez-vous debout et suspendez-vous au-dessus pour passer dans l'autre ouverture. Lorsque le muret s'écroule, passez sur celui d'en-dessous, ensuite remontez (sans vous mettre debout), longez et passez les 2 angles pour aller accrocher la hampe d'un saut. Enchaînez vers la plate-forme puis gagnez la porte de l'autre côté en courant sur les murs. Après la porte, faites un wall run pour atteindre la poutre et sautez jusqu'au mur de l'autre côté. Bon de là, vous n'avez pas tellement le choix.
Au bout du couloir qui va suivre, détruisez les tonneaux et passez prudemment le piège. Petite astuce : passez au-dessus de ces lames en faisant un wall run. Voilà, plus qu'à tuer quelques bestioles et vous pourrez sauvegarder.

Au-dessus des bains

33%

Après le checkpoint, prenez l'escalier et filez vers la gauche. Déplacez le meuble de manière à rendre accessible la barre horizontale et sautez vers les colonnes (visez juste). Faites le tour en passant par les piliers vers la droite pour atteindre l'autre balcon. Récoltez le **sable** au passage. De là, suivez le couloir, vous voilà bloqué mais vous noterez qu'il n'y a pas de rambarde. Courez le long du mur pour aller sur la petite plate-forme où se trouve la fameuse **épée**. Vous voilà maintenant équipé d'une arme plus puissante qui vous permettra surtout de défoncer un mur un peu branlant. Revenez ensuite sur le balcon et étrennez votre jouet sur cette porte en piteux état. Après le premier virage dans l'escalier, arrêtez-vous pour voir un mur un peu faible et frappez-le. Cela dégage une voie vers une **Fontaine de Vie**. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'au mur dont nous parlions tout à l'heure, près du premier levier.
Une fois en bas, allez tirer le bloc à gauche pour que Farah puisse s'introduire dans la fissure. Placez ce même bloc au milieu de la zone, dans l'emplacement de couleur plus claire. Montez dessus, courez sur le mur et sautez afin d'aller vous suspendre à la barre. Sautez vers la suivante et ne craignez pas ensuite de bondir sur le pilier central. Vous devez maintenant vous diriger ver le mur et sautez sur le rebord que vous suivrez sur la droite. Une fois bloqué, descendez de deux niveaux et poursuivez à droite, sautez ensuite de paroi en paroi jusqu'au rebord de l'autre côté et continuez. Sautez vers la plate-forme où se trouve le **sable**. Voici un passage qui fait peur. Placez-vous au bout de la plate-forme, face à Farah et descendez en vous suspendant. N'ayez pas peur, ayez confiance en moi (héhéhé). Partez ensuite à droite pour aller sauter vers la plate-forme. Faites votre chemin sur les rebords jusqu'à rejoindre Farah.
Pour ceux qui le cherchent encore, sur PS2 et GameCube, c'est ici que se débloque **Prince Of Persia** premier du nom. Face à l'entrée, vous remarquerez que le mur a une teinte légèrement différente. Frappez-le pour débloquer le jeu culte. Ouvrez la grille en tournant le levier au maximum (il doit en fait faire face à la porte.). Pour la version Xbox, terminez le jeu et Prince Of Persia se trouvera dans la section Extra.
Reprenons le fil. Tournez le levier et poursuivez. Tuez les scarabées et au fond du couloir, déplacez le bloc pour libérer un chemin à Farah. Lorsque les plates-formes sortent des murs, passez de l'une à l'autre à l'aide de wall run et rejoignez l'échelle que vous emprunterez. Vous voici dans une nouvelle salle, prêt à vous battre. Pensez à sauvegarder

ensuite.

Au point du jour

43%

Au fond de la salle, vous trouverez un mur ébréché, frappez-le et passez. Avancez tout droit (comme si vous aviez le choix). Pour ouvrir la porte, allez dégommer les tonneaux et activez l'interrupteur. Entrez et préparez-vous à un autre combat assez long.

La Salle Commune des Soldats

46%

Bien, descendez l'escalier et cherchez la fontaine qui se trouve à proximité, vous en avez sans doute besoin. Vous devez voir les piliers qui se sont écroulés. Grimpez dessus et une fois en haut, faites un wall run vers la droite pour atteindre une barre qui vous amènera au pilier. Une fois suspendu, allez encore à droite en direction d'une seconde barre puis d'un autre pilier. Montez ensuite jusqu'au **sable**. Revenez maintenant sur le rebord et lancez-vous sur une nouvelle barre, puis vers le chemin de ronde (il y a une ouverture dans le grillage). Allez tout droit, franchissez le précipice et activez l'interrupteur. Sortez. Vous voici à l'extérieur. Face à vous, un pont-levis levé. Vous devez filer à gauche et utiliser les hampes de drapeaux. Sautez vers la première puis vers la seconde. De ce point, élancez-vous contre le mur ou vous prendrez appui pour repartir vers la barre au-dessus. Sautez dès lors sur le petit toit et courez sur le mur à la verticale pour monter sur le chemin de ronde. Prenez garde aux pieux cloutés, si vous êtes sur le bord du passage, ils vous expédieront au niveau de l'herbe. OK, vous devriez passer sans encombres. Une fois au bout, courez sur le mur et sautez au niveau du symbole jaune pour attraper le trapèze. Retournez à l'intérieur.
A votre droite, une porte bloquée, avec un jour qui devrait suffire à Farah. Partez à gauche pour descendre l'escalier et activer l'interrupteur trapèze qui fera apparaître une échelle pour Farah.
Retournez vers la porte et attendez que la donzelle vous l'ouvre. Prenez le **sable** et actionnez le mécanisme. Sortez et partez à droite, vous apercevez un échafaudage en dessous, descendez par là et poursuivez vers le pont-levis. Traversez-le et ... oh, mais on dirait que vous allez avoir à faire ici. On se retrouve une fois que aurez terminé et sauvegardé. Petit conseil toutefois pour ce combat : évitez de vous battre sur le pont, c'est des coups à faire une mauvaise chute (oui, c'est du vécu).

Le pont-levis

46%

Foncez vers l'intérieur du palais. Prenez l'escalier à droite et après la première série de marches, repérez les lanternes suspendues aux barres. Faites un wall run pour les atteindre. Tournez-vous pour aller accrocher la seconde, encore une fois pour aller à la suivante et poursuivez jusqu'à la plate-forme où vous activerez le levier. La passerelle se met à tourner. Faites votre manège avec Farah puis montez sur le bloc de pierre et atteigniez le rebord. Prenez garde à la scie avant de continuer à monter. Sautez vers la passerelle. Il reste un levier mais il est inaccessible. Il va falloir faire le tour par l'extérieur. Sautez vers le trou dans le mur. Quand vous serez sur le balcon, partez à droite et faites un wall run pour aller prendre la barre. Sautez et entrez de nouveau dans la salle pour activer le levier. Une fois de l'autre côté, passez par les rebords pour rejoindre l'échelle. Vous voilà en haut, à gauche, se trouve le dernier levier. Courez le long du mur et suspendez-vous y. Rejoignez Farah et sortez. Liquidez les zoziaux et faites votre sauvegarde.

Le pont détruit

50%

Tenez-vous prêt et tenez-vous bien, on va faire de la grimpette. Commencez par aller prendre le **sable** à gauche après le point de sauvegarde. Ensuite revenez sur vos pas, suspendez-vous au bord de ce qui reste du pont et lâchez prise pour descendre d'un niveau. Sur la droite, il y a une colonne que vous pouvez atteindre. Lancez-vous sur la seconde et de là, sur le rebord. Longez-le sans vous mettre debout afin de passer l'angle. Vous voici entre deux parois. Vous allez

devoir sauter de l'une à l'autre non pas pour monter, mais pour descendre cette fois. Mais attention, pour la suite il va falloir faire très vite. Dès que vous aurez touché le sol, ce dernier va se dérober. Filez à gauche en courant sur le mur, les dalles vont continuer à tomber, courez et sautez sur le mur en face pour vous rattraper à la barre. Vous voici sain et sauf. Quittez votre perchoir. Vous vous retrouvez sur une tourelle en bois. A gauche, vous pouvez descendre sur une plate-forme d'où vous gagnerez le rebord du contrefort brisé. Avancez jusqu'à vous aligner avec une colonne derrière vous. Sautez, prenez le **sable** et montez au sommet de la seconde colonne. Rejoignez le bord que vous devez voir. Longez-le et descendez vers l'endroit où un pilier effondré dépasse du mur, lui-même en piteux état. Suspendez-vous au rebord de façon à passer sous le pilier. Remontez et suivez la poutre puis le rebord. Voilà un sol ferme. Buvez donc un coup. Et entrez. Courez sur le mur et utilisez les hampes pour atteindre le point de sauvegarde.

Je vous retrouve aux bains

52%

Du point de sauvegarde, descendez au niveau inférieur. Dans la pièce se trouve un interrupteur mais il est inaccessible. Partez sur le mur à droite et marchez dessus en jouant les équilibristes. Sautez une première fois pour passer au suivant, puis une seconde. Vous devez rejoindre le mur au centre. Après le portail, suivez le mur qui descend et placez-vous sur une surface métallique d'où vous sauterez. Les oiseaux vont vous attaquer à partir de maintenant. Défendez-vous. Bondissez sur l'autre mur (celui où l'on peut voir un reste de grille) et continuez d'avancer. Passez l'angle pour finir sur une poutre. Vous devez apercevoir d'autres poutres face à vous. C'est là que vous devez aller. Montez pour activer l'interrupteur qui ouvrira la porte en-dessous et vous permettra de descendre par une échelle. Passez la nouvelle porte et activez ce second interrupteur. Au passage, vous pouvez aller prendre le **sable** qui se trouve au niveau du portail en métal de tout à l'heure. L'interrupteur a libéré des scarabées, faites leur savoir qu'ils ne sont pas les bienvenus. Ensuite, en partant du dernier interrupteur, suivez le mur gauche pour rejoindre la pièce suivante et tirez le levier. Le temps vous est compté ici. Vous devez retourner à l'échelle et refaire tout le chemin parcouru en sens inverse, de manière à revenir au point de sauvegarde. Le mécanisme à élever la grille, cette dernière va vous permettre de faire un wall run vers le **sable** sur la gauche et d'atteindre un nouveau levier.
Tirez-le. Sortez, vous devez vous rendre de l'autre côté, mais la grille est probablement déjà trop basse. Courez le long du mur en ruines. Activez l'interrupteur, descendez l'échelle et sortez de là. Entrez dans la caverne et dégagez la voie à coups de sabre.
Vous êtes maintenant dans un dédale de cavernes pour le moins humides. Avancez tout droit, vous n'avez rien d'autre à faire. Après la première poutre, brisez les tonneaux et descendez sur le rebord que vous longerez. Lorsqu'il s'effondre, descendez encore. Faites de même ensuite et finissez par arriver dans l'eau. Prenez le **sable** et éliminez les bestioles avant de traverser la rivière et de poursuivre l'espèce de pont. Traversez et descendez de la même manière que précédemment. Après le premier éboulement, repartez en dessous vers la gauche. Vous voici sur une plate-forme. Vous devez aller vers la cascade et rejoindre la prochaine branche faisant office de pont. Attention, souvenez-vous que l'eau vous fait glisser, alors pas de wall run. Sautez et traversez. Vous faites la connaissance des chauves-souris. Énervantes mais pas dangereuses. Attendez qu'elles soient regroupées autour de vous pour frapper. Une fois revenu sur une surface plane, courez le long du mur vers la gauche puis descendez sur le rebord avant de sauter vers la plate-forme suivante où coule la cascade. Enchaînez avec la suivante et faites un wall run pour rejoindre le checkpoint.

La chute d'eau

55%

Passez sur la branche et vous n'avez plus qu'à briser le mur qui obstrue le passage. Vous arrivez sur une passerelle de bois. Courez sur le mur du fond, attention, les passerelles vont s'écrouler à votre passage alors ne traînez pas. Avancez tout droit jusqu'à la prochaine salle dans laquelle se trouvent de nouvelles plates-formes en bois. Une fois de plus, elles s'écroulent lorsque vous passez alors filez jusqu'au mur sans chercher à comprendre ce qui se passe. Vous allez atterrir sur un rebord que vous n'avez plus qu'à suivre. En bout de chemin, sautez sur la stalactite et filez de l'autre côté. Attention, elles tombent au bout d'un moment. Courez pour partir avant que le chemin ne s'écroule et faites un wall run puis un saut pour gagner une autre stalactite. Sautez de roche en roche jusqu'à la paroi que vous longerez avant de retourner jouer les chauves-souris sur les stalactites. Progressez simplement par bonds jusqu'au point de sauvegarde.

La caverne aux échelles

57%

Sautez sur le bourrelet rocheux et dirigez-vous vers la prochaine série de stalactites. Pas de difficulté majeure ici, sautez toujours sur la stalactite la plus proche de vous jusqu'à parvenir sur une plate-forme où vous pourrez récolter un peu de **sable**. Franchissez le pont suspendu, courez sur le mur, stoppez sur la plate-forme et repartez vers l'échelle. Votre objectif est de descendre tout en bas. Peu importe par où vous passez. Alors je vous laisse vous débrouiller comme des grands. Vous n'avez plus qu'à entrer dans le couloir et à dégommer le mur gênant. Vous arrivez dans une grande salle inondée. Partez sur la gauche vers un bloc rocheux qui vous permettra de sortir les pieds de l'eau et donc de grimper sur le mur. Jetez-vous sur la corde et allez sauvegarder.

Le réservoir souterrain

60%

Bien, restez où vous êtes. Grimpez sur les rebords dur mur à droite et partez dans cette même direction. Descendez d'un niveau pour aller sur la poutre brisée. Sautez de l'autre côté et partez sur la gauche en suivant le "chemin". Après le premier angle, vous verrez que le prochain pilier est abîmé. Rendez-vous y et grimpez dessus, suivez la poutre. Une fois au centre, élancez-vous vers la corde. De ce point, sautez vers la grille. Remontez pour vous tenir debout. Vous avez atteint le second niveau. Continuez sur la gauche jusqu'à la poutre et sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez sur la corde à droite et de là, sautez encore à droite, vers la caverne d'où émane une lueur orangée.
Le couloir est plutôt bien garni. Courez le long du mur gauche pour franchir le trou et prenez le **sable** dans le renfoncement. Vous devez ensuite monter à l'étage. Faites un wall run vertical sur le mur de droite en évitant le ciseau et la scie. Mettez-vous debout et filez avant le retour de la trancheuse. Attrapez le trapèze et tuez les chauves-souris. Accrochez au rebord intérieur du puits que vous venez d'ouvrir. Gare à vous, ça coupe. Entrez par la face qui se trouve alignée avec l'interrupteur. Descendez d'un premier niveau. Attention, la seconde fois, vous allez lâcher prise et vous retrouver debout sur le rebord d'en-dessous, vous devrez donc descendre encore une fois pour ne pas rester dans le chemin de la lame. Tenez en compte dans votre timing.
En bas, allez pousser la caisse et retournez dans le réservoir. Amenez la caisse à droite pour prendre le **sable**. Grimpez ensuite sur le mur de droite et longez le rebord. Passez au-dessus de la cage d'où vous avez fait chuter la caisse et continuez pour arriver sur une poutre. Sautez sur la corde. Tournez-vous vers le fond opposé de la salle et sautez vers la corde suivante puis vers la seconde. A l'angle, tournez-vous vers la gauche pour attraper la prochaine corde. Bien, vous devez être suspendu à une corde, dans un halo de lumière. Lancez-vous vers l'alcôve sur la droite et entrez dans un nouveau couloir. Vous pouvez aller prendre le **sable** d'un simple wall run à gauche, mais vous ne parviendrez pas à l'étage qui est votre destination. Revenez en arrière. Courez verticalement sur le mur piégé en évitant le ciseau. Sur le tuyau, avancez vers l'autre côté, passez l'angle et sautez vers la barre suivante, encore une fois et vous voilà face à un mur branlant. Quelques coups d'épée et on n'en parlera plus. Surprise, vous avez trouvé une nouvelle **Fontaine de Vie**. Vous pouvez ressortir et reprendre la corde qui vous a conduit ici. Grimpez jusqu'à la sortie.
Vous refaites surface par un puits, l'accueil n'est pas très chaleureux. Débarrassez-vous de tout ce monde et sauvez la partie. En cas de besoin, vous avez un petit **bassin d'eau** juste à l'entrée dans le coin gauche.

Hors du puits

62%

Entrez dans le palais et suivez le couloir. Arrivé dans une salle circulaire au sol couvert de pieux sautez sur la corde. Vous voyez deux interrupteurs, un blanc et un jaune. En premier lieux, vous devez sauter sur le **blanc** et rebondir immédiatement pour reprendre la corde, une paroi s'abaisse sur la droite. Tournez-vous vers le bouton **jaune** et sautez dessus, reprenez la corde, faites demi-tour rapidement et sautez sans attendre vers la porte maintenant ouverte.
Vous êtes maintenant dans une cour. A droite, vous trouverez du **sable**. Avancez. Tirez le levier et passez sur l'interrupteur au sol. Courez le long du mur gauche en gardant le balancier derrière vous. De la plate-forme, repartez toujours sur le mur gauche. Suivez ensuite le chemin en prenant garde aux lames et au temps qui file. Pour la suite, il vous suffit de vous battre et de sauvegarder ensuite.

Le Harem du Sultan

65%

Du point de sauvegarde, partez sur la droite et traversez le voile. Au fond, détruisez un premier mur puis un second. Partez à gauche sous un autre voile et prenez le **sable** avant d'aller activer l'interrupteur trapèze au fond. Retournez au point de sauvegarde. Derrière, il y a des voiles, celui à gauche dissimule un couloir que vous venez d'ouvrir. Entrez. Vous atteignez un couloir au sol absent. Prenez l'embranchement gauche en faisant un wall run et sautez en bout de course. Détruisez 2 murs et rejoignez Farah qui a bien des soucis.

Comment m'avez-vous appelé ?

65%

En partant du save point, allez sur la gauche et déplacez la statue pour que Farah aille vous ouvrir la porte. Sortez et allez actionner le levier. Entrez dans la salle et combattez.

Le hall de la connaissance

69%

Vous voilà au niveau de l'un des puzzles vraiment prise de tête du jeu. Non pas qu'il soit spécialement difficile, mais il faudra être précis avec les miroirs. N'oubliez pas : un miroir qui ne reflète pas le rayon qui le frappe est mal positionné. Procédons par ordre. Avant tout, repartez à l'entrée de la salle.
-Dans le couloir, tournez le premier miroir d'un demi-tour, de façon à renvoyer son rayon vers la salle. Ensuite suivez le rayon vers le second miroir.
-Tirez-le de manière à ce qu'il coïncide avec la trace sur le sol.
-Allez à droite pour déplacer le troisième réflecteur.
-Suivez ce nouveau rayon qui vous guide à proximité de l'entrée et déplacez le miroir sur la trace.
-Vous constaterez que le flux de lumière frappe un mur. Brisez-le et repositionnez le cinquième miroir.

La lumière a maintenant frappé le symbole du pilier central et activé un mécanisme. Ne vous réjouissez pas, ce n'est pas terminé. Grimpez sur le pilier de façon à atteindre l'arche qui se trouve entre les deux fosses de pieux. De là, sautez sur la plate-forme contre le mur. Courez sur le mur vers la gauche pour rejoindre l'autre petite plate-forme. Suivez le petit rebord et sautez sur la hampe, poursuivez jusqu'à la bibliothèque. Notez que Farah vient de faire une découverte. Un nouveau symbole et un miroir que ne touche aucune lumière. Damned !
Commencez par activer l'interrupteur sur le pilier. Un rayon de la bibliothèque va sortir. Vous pouvez sauter de ce rayon au mur pour monter, puis courir sur le mur vers la droite et ainsi jusqu'à l'échelle.
Une fois sur la plate-forme, récoltez le **sable** puis faites un wall run vertical pour rattraper les poutres. Suivez jusqu'à la plate-forme suivante. Descendez et traversez en courant sur le mur et en évitant les 4 scies. Brisez le mur et entrez pour vous rendre à la **Fontaine de Vie**. Revenez à travers les 4 scies et traversez la poutre centrale vers le déflecteur. Tournez-le d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Votre prochaine destination : le bout du rayon. Mais la poutre qui y conduit s'effondre si vous tentez de passer. Montez plutôt sur celle de droite qui forme une croix. Tournez à gauche et sautez vers le balcon. Ici, prenez appui sur le mur pour atteindre la première barre, tournez-vous et faites la même chose pour atteindre la seconde. Voilà, plus qu'à sauter sur la poutre que vous voyez à droite. De là, sautez vers la prochaine série de poutres, tuez les bestioles volantes et faites votre chemin vers les miroirs. Bougez d'abord celui qui se trouve à gauche, ensuite positionnez celui de droite de manière à ce qu'il renvoie la lumière sur le prisme de l'autre côté de la salle.
Courez le long du mur gauche pour vous retrouver sur un rebord. Descendez jusqu'au niveau d'un plate-forme et faites un wall run pour rejoindre la bibliothèque et son miroir maintenant éclairé. Tournez ce dernier d'un quart de tour pour que le rayon frappe le symbole de l'autre côté. Enjambez la rambarde et utilisez les plates-formes pour rejoindre Farah. Partez à gauche en longeant le mur, descendez sur le sommet d'une étagère où se trouve du **sable**. Rejoignez le sol. Remontez vers Farah. Une fois sur la troisième plate-forme que vous avez libérée tout à l'heure, allez sur la gauche pour apercevoir... une corde. Sautez dessus et jouez à Tarzan pour sauter sur la seconde et enfin vous lancer sur le mur. Suivez les rebords vers la droite pour trouver l'échelle. Sur la plate-forme, brisez un mur, puis un second, tirez le levier et cassez encore un mur. Tiens, tiens, un autre prisme ? Mais comment l'éclairer ? Sortez le miroir du trou et placez-le face à l'ouverture du mur. Ensuite, passez sur la passerelle toute fraîche. Virez simplement le premier miroir et

allez chercher celui du fond pour qu'il frappe le déflecteur que vous venez de dénicher. Voilà, le prisme est éclairé, la porte est ouverte. Vous pouvez descendre et aller prendre votre nouvelle épée. Pour ce faire, rejoignez la bibliothèque comme tout à l'heure et de là, à droite, enjambez la rambarde pour retrouver les hampes qui vous ont permis d'y accéder la première fois. Vous reconnaissez le chemin ? Parfait.
Une fois l'épée acquise, tirez le levier au fond la pièce. Et sortez par la porte opposée. Vous arrivez dans une nouvelle zone, éliminez les créatures et sauvegardez.

L'Observatoire

71%

Montez sur l'escalier. Farah va activer un mécanisme et vous élever dans les airs. Sautez ensuite sur la plate-forme et prenez le **sable** à gauche. Partez ensuite à droite et sautez sur la hampe. Montez avec les barres jusqu'au niveau supérieur. Il y a ici un levier qui permet de faire bouger les planètes de ce planétarium. Tournez-le d'un quart dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Sautez sur la barre, et ainsi de suite jusqu'à la colonne au centre. Passez de l'autre côté de cette dernière et repartez sur les barres jusqu'à la plate-forme. Un autre levier vous y attend, orange cette fois. Tournez le de la même manière que le premier et repartez sur la colonne centrale.
Ce coup-ci, sautez sur la gauche pour aller vous suspendre et rejoignez la plate-forme où se trouve un trapèze. Après avoir tiré ce dernier, sautez pour percuter l'interrupteur blanc sur le mur. Un passage apparaît le long des murs. Empruntez-le mais ne traînez pas, il va se rétracter, ce qui signerait votre arrêt de mort. Passez dessus, faites un wall run puis empruntez la seconde section et une fois encore terminez votre route en wall run. Vous voici revenu au levier bleu. Ne touchez à rien et rendez-vous une nouvelle fois sur la colonne centrale d'où vous sauterez vers la droite pour arriver au final sur un nouveau trapèze. La porte en bas est ouverte. Pour descendre, accrochez-vous aux cordes dans ce qui évoque une cage d'ascenseur.
Suivez le chemin jusqu'au couloir rempli de petites choses désagréables. Si besoin est, vous avez un peu d'eau juste dans votre dos. Commencez par passer les lames qui sortent du mur à intervalle régulier. Utiliser le pouvoir de ralentissement du temps de la Dague me semble approprié. Pour la fosse, sautez une fois que le balancier sera de votre côté, derrière vous.
Etape suivante. Farah demande conseil au Prince sur ses capacités athlétiques. Après cela, vous devez actionner un interrupteur bien gardé.
Passez de l'autre côté des dalles piégées en courant sur le mur de gauche puis, attendez que les lames soient passées pour foncer sur le bouton au sol et courir verticalement sur le mur et sauter hors de danger. Filez vers la porte. Actionnez le levier et franchissez les lames.
Un petit combat et vous aurez mérité votre **sauvegarde**.

La cour du Temple de la Connaissance

75%

En faisant face à votre point d'entrée, à gauche de la cour vous trouverez une échelle. En haut, sautez vers le mur en ruine. Sautez et tuez les oiseaux avant de poursuivre. Vous arrivez au centre de la cour, au-dessus du point de sauvegarde. Sautez, avancez un peu et lancez-vous sur la corde. Tournez à gauche et sautez sur la poutre, puis sur la barre et enfin vers le chemin de ronde. Vous voyez un drapeau vert et un peu plus loin une poutre. Courez sur le mur pour l'atteindre et gagnez ensuite par ce biais la hampe du drapeau. Bondissez vers le toit du chemin de ronde. Faites un wall run sur le mur gauche vers la poutre. Repérez la corde et sautez-dessus, puis vers la seconde avant d'arriver sur la tourelle. De là, courez le long du mur vers la droite, descendez sur le chemin et allez actionner le levier. Sortez, la porte en face est maintenant ouverte. Pour vous y rendre, enjambez la rambarde et longez-là. Une fois à l'intérieur, filez tout droit en courant sur le mur et au bout de votre course, sautez pour ne pas finir sur la lame tournoyante. Suivez l'escalier, tuez les scarabées et prenez le **sable** avant de rejoindre Farah. Suivez le seul chemin jusqu'aux remparts.

Sur les remparts

75%
Après le save point, descendez dans les ruines puis sur la gauche, au niveau des arbres. A chaque extrémité de ce chemin, vous trouverez du **sable**. Revenez au point de sauvegarde et passez de l'autre côté, vers la porte fermée.

Allez attraper la barre et sautez ensuite sur la poutre. Passez l'angle et rejoignez les remparts. Courez et... Aïeu ! Vous êtes mort. Ah non tiens, juste assommé. Bon ben maintenant que vous êtes en bas, va falloir remonter. Commencez par descendre (hum) l'échelle. Courez ensuite sur le mur en passant sur l'interrupteur pour faire apparaître une grille sur laquelle vous allez atterrir. Poursuivez ainsi, vous allez finir par tomber sur un ascenseur. On prend les mêmes et on recommence. Après le second ascenseur, vous devrez sauter au bout du wall run car l'angle est droit et interrompt votre course. A la fin de cette séquence, c'est sur une barre que vous terminez votre saut, jetez-vous sur l'échelle et descendez. Poursuivez selon la même technique. Tel un petit Jedi, ne pensez pas, agissez et tout devrait bien se passer jusqu'au sol où vous allez devoir jouer de l'épée.

Le prisonnier cherche à s'évader

79%

Rendez-vous à l'autre bout du chemin pour prendre le **sable**, boire et éclater les tonneaux. Revenez sur vos pas, vous voyez la cage ? Tirez-la vers l'interrupteur que vous venez de dégager. Quittez cette pièce. Dans le couloir, vous devez activer l'interrupteur sans vous faire découper. Soyez précis. Attendez le passage des lames et foncez pour faire un wall run sur le symbole, sautez ensuite pour rester en l'air au cas où les lames seraient de retour. Sortez. Prenez le **sable** à gauche puis tirez les deux leviers. Les deux parois vont se rapprocher puis lentement s'écarter. Vous devez faire vite pour monter en sautant de l'une à l'autre. Au sommet, prenez appui sur le mur pour atteindre la poutre. Virez les chauves-souris, avancez et sautez tout droit vers l'autre poutre. Oui je sais, elle est loin, ça fait peur. A gauche et à droite, des interrupteurs. Sautez sur l'un puis sur l'autre pour rapprocher les deux parois et montez en sautant. Ensuite, vous devrez passer de barre en barre pour atteindre une poutre. Ouhlà, mais c'est qu'on commence à être haut là. Fudrait pas glisser hein ?!
Sautez dans le vide pour vous suspendre à une barre qui traverse la salle et repartir de l'autre côté. Prenez le **sable** et faites un wall run sur le mur pour activer l'interrupteur. Une plate-forme va sortir de l'autre côté, sautez dessus et poursuivez de la même façon. Attention, elles se rétractent assez vite. Vous voilà de nouveau sur une poutre, sautez sur l'échelle et montez.
Une fois en haut de l'échelle, jetez-vous sur la barre puis sur l'échelle. Et ainsi de suite vers la sortie.

Nous y sommes enfin

81%

Après avoir sauvegardé, montez l'escalier, après le second escalier, vous trouverez un nuage de **sable**. Redescendez au premier niveau, appuyez sur l'interrupteur. Un pilier sort du sol à droite, contre le mur. Partez vite dans cette direction avant qu'il disparaisse et grimpez dessus, enchaînez en courant sur le mur vers la plate-forme au fond.
Activez l'interrupteur, sautez au sol vers le second bloc qui vient d'apparaître de l'autre côté de la cour, montez dessus et encore une fois, courez le long du mur vers la plate-forme. Faites tomber la caisse et amenez-là entre les deux escaliers pour atteindre l'interrupteur de la porte. Rejoignez Farah.
Prenez le **sable** après la porte, tuez les oiseaux. Dans le couloir, pensez au nuage de **sable** à droite, suivez ensuite le chemin jusqu'à un mur plus faible, cassez-le pour accéder à une **Fontaine de Vie**. Poursuivez jusqu'à la prochaine salle. Dirigez-vous vers le fond et attendez que ce qui n'est "pas un piège" en devienne un. Une fois le combat terminé et la plate-forme stabilisée, faites un wall run pour rebondir sur le symbole blanc au fond de la cage. Sortez et sauvegardez après la cut scene.

Le Sablier

83%

Le voilà, l'objet de tous vos efforts est sous vos yeux, le Sablier. Après le save point, continuez à suivre le chemin vers le haut. Montez l'espèce de marche. Faites des wall runs pour aller de pilier en pilier jusqu'au dernier. De là, courez sur le mur et sautez au niveau du vitrail pour atteindre la barre et lancez-vous vers le sommet du Sablier. Et voilà, tout va bien dans le meilleur des mondes, le Prince va annuler la malédiction des Sables Du Temps et... non. Ben oui, faut pas rêver. Résultat, vous vous retrouvez une fois de plus dans les bas-fonds. Après la cinématique, suivez le couloir à travers les voiles et préparez-vous à l'énigme la plus tordue du jeu, même si une série d'essai-erreur permet de s'en

sortir.
Bien, ici, chaque porte vous ramène systématiquement à la porte d'entrée. Pour pouvoir sortir, il faut suivre une série bien précise de portes. Je vais vous indiquer l'ordre des portes par lesquelles vous allez entrer et sortir. La numérotation suit le sens des aiguilles d'une montre. La porte 0 est celle de l'entrée, la 1, celle immédiatement à droite etc. Le mode panoramique pourra vous être utile.

-Entrez dans la porte 4
-Vous ressortez par la porte 2, entrez ensuite dans la porte 7
-Sortie porte 5 et entrée porte 3
-Vous arrivez porte 6, allez à la porte 1

Une partie de faite, vous voilà normalement arrivez l'étage.

-Prenez la porte 4
-vous sortez à la porte 7 et entrez de nouveau porte 9
-Vous voici porte 1, allez à la numéro 5 et voilà, le tour est joué.

Suit une cinématique que je vous laisse apprécier et votre éveil subit dans la tombe. Ah la sale petite... ! Vous n'avez plus d'armes, pire : vous n'avez plus la **Dague**. Oui c'est ce qu'on appelle un réveil difficile. Autant dire que pour le moment, si vous croisez du monde, n'allez pas vous y frotter. Allez, filez, du vent, sortez par la porte et courez dans le couloir jusqu'à l'extérieur, personne ne viendra vous y contrarier. Ici se trouve une épée puissante mais enfermée dans un halo d'énergie. Il va falloir le désactiver grâce aux miroirs.
Une fois de plus, servez-vous du mode panoramique.
-Commencez par déplacer le **miroir de droite** vers la gauche, pour couper le rayon et le dévier vers le **pilier** en bas à gauche. Le rayon doit le frapper et être renvoyé vers le second **pilier**
-Prenez le **miroir en bas à gauche** et placez-le dans le **rayon renvoyé vers le haut par le second pilier**. La lumière doit repartir vers la gauche. Vous verrez une trace sur le sol vous indiquant sa position originelle.
-Il ne vous reste plus qu'à placer le dernier miroir, celui qui se trouvait en bas à droite, sur la trace visible au centre, face au symbole que vous devez éclairer. Et voilà.
Grossièrement, voilà à quoi devrait ressembler le rayon :

```
                        |
                        |
                        |
                        |
                        |
        /_______________|/
       /|                /
        |
        |           ___________
        |          |   Symbole  |
        |          |____________|
        |                |
        |               |______________
        |                              |
        |                               |
    Pilier_____________________________Pilier
```

Bien vous pouvez maintenant prendre l'épée et aller l'essayer dans le couloir. Surprise, cette épée est capable de tuer les créatures des sables, vous allez donc pouvoir vous passez de la dague. Enfin pour les combats parce que pour le reste, finies les gamelles gratuites. N'oubliez pas de sauver.

Le Tombeau

90%

Repartez vers les miroirs et brisez la porte en bois. Maintenant, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour atteindre la prochaine étape. Essayez une nouvelle fois votre super épée. Ca dépote hein ? Sauvegardez et relancez-vous à la poursuite de Farah avant qu'il ne lui arrive malheur.

Revenez Farah !

90%

N'oubliez pas : vous n'avez plus la maîtrise du temps ! Alors faites attention à ce que vous faites. Commencez par descendre sur la droite, par le rebord. Descendez encore en fois vers l'autre bord et partez à gauche. Descendez pour passer la fenêtre. Remontez, descendez, stop. De toutes façons vous n'avez pas le choix. Laissez-vous tomber sur la poutre et repartez vers la barre au centre des poutres en croix. Sautez vers l'intérieur. Brisez la porte sur le côté pour trouver une **Fontaine de Vie**. Utilisez le trapèze pour ouvrir la trappe au-dessus et sautez vers la barre pour remonter. Grimpez ensuite sur le mur et montez de rebord en rebord. Restez suspendue pour passer sous les aplombs. Une fois au sommet, buvez à la fontaine si besoin est et grimpez sur la colonne. Sautez sur la suivante qui est brisée, restez au bas de la colonne et sautez vers les poutres à droite. De là, lancez-vous sur la barre. Placez-vous à l'extrême gauche de la barre pour sauter sur une poutre que vous ne devez qu'à peine distinguer. Sautez ensuite sur l'une ou l'autre des colonnes. Ah oui, pensez à tuer les chauves-souris aussi.
Après l'entrée, courez sur l'un ou l'autre des murs sur une **courte distance** et sautez vers l'autre paroi, vous devez monter en sautant d'un mur à l'autre. Vous arrivez sur un premier point plat, faites un wall run et recommencez pour finalement atteindre le sommet. Battez-vous et sauvegardez.

L'escalade de la Tour de l'Aube

93%

A droite, atteignez la hampe , tournez-vous et allez rebondir sur le mur pour joindre la poutre. Montez sur le bord et filez à gauche. Allez sur le morceau de poutre qui s'éloigne du mur et sautez vers la gauche. Longez le mur et sautez sur la colonne, puis sur la seconde. La caméra change d'angle. Sautez contre le mur pour rebondir et terminer au niveau supérieur. Partez à gauche en longeant le mur. Vous verrez ensuite un renfoncement avec deux parois rapprochées qui vont vous permettre de monter en sautant. Continuez sur le bord jusqu'au drapeau. La suite semble évidente et elle l'est.
Arrivé à l'architecture en bois, descendez sur la barre en-dessous de vous. Utilisez-la pour traverser, une fois au bout, sautez sur le mur pour remonter et reprendre votre progression le long du mur. Voilà, vous devez normalement parvenir à deux nouvelles parois étriquées avec lesquelles vous pouvez monter. Suivez ensuite le rebord et après avoir passé l'angle, constatez que vous êtes bloqué. Je suis navré c'est ma faute je me suis trompé.
Quoique... Mettez-vous debout et attrapez le rebord supérieur. Ouf ! Suivez votre instinct qui devrait vous ramener vers le renfoncement qui s'est un peu évasé. Monter de rebord en rebord jusqu'à être bloqué. A ce moment, sautez de l'autre côté pour reprendre la progression.
Partez vers la gauche. Des éboulements vous forcent à gagner le rebord d'en haut. Mais finalement vous voilà bloqué. Lâchez prise pour vous rattraper au dernier niveau. Vous arrivez au final en bout de course, sautez sur la hampe et traversez par bond jusqu'à une tour en ruines sur laquelle vous tenez à peine en équilibre. Rendez-vous à gauche et descendez en sautant de paroi en paroi. Continuez, passez l'interrupteur. Pas de chance le sol s'effondre, c'est pas grave, un petit wall run fera l'affaire. Accédez au sommet par les échelles. Un petit combat avant la sauvegarde qui se trouve sur la gauche, derrière le mur éboulé. A droite de l'entrée, vous trouverez également de l'eau.

Le soleil couchant

95%

Remontez sur le mur avant le save point et grimpez sur la colonne. De là, sautez vers les poutres avancez au maximum. Derrière vous, tout s'écroule. Déplacez-vous sur la barre, passez l'angle. Tournez-vous face à la brèche dans le mur et sautez pour vous y suspendre. Montez et accrochez-vous sur le rebord supérieur de la brèche. Sautez pour atteindre euh... le seul truc sur lequel vous pouvez vous accrocher en fait. Partez à gauche puis à droite sur une plate-forme que vous quitterez en courant sur le mur vers une autre plate-forme. Répétez l'opération et suivez la poutre

vers une nouvelle structure tubulaire en ruines. Mettez-vous debout sur le côté droit et sautez vers la gauche pour rebondir et monter en enchaînant les sauts. Au sommet, allez tout droit et courez sur le mur. Prenez à gauche vers une sorte de petit poste d'observation. Il y a là un moyen d'accéder à l'autre côté. Suivez ensuite la passerelle et faites un wall run pour rejoindre la plate-forme. La suite va vous demander un bon timing. Courez sur le mur et sautez au dernier moment pour attraper la colonne. Je vous rappelle que vous ne contrôlez plus le temps. Montez, vous allez voir le toit vert d'un minaret, sautez dessus et escaladez la colonne. Vous voyez la barre qui n'attend que vous ? Hop, on y va. La suite demande une fois de plus un minimum d'attention. Courez sur le mur pour sauter ensuite vers l'échelle. Montez. Si lorsque la caméra change d'angle vous êtes bloqué, pensez à vous changer de côté sur l'échelle :). Sautez vers l'intérieur pour assister à un triste spectacle.
Bien remonté que vous êtes, balayez les Créatures des Sables et assistez à la cinématique. La Dague a fermé le Sablier, le maléfice est levé, l'histoire est terminée. Pas tout à fait.

Honneur et Gloire

98%

La boucle est bouclée, le temps n'est pas un fleuve. Nous voilà de retour aux premières images du jeu. Votre dernière tâche sera d'éliminer le vizir dans la chambre de Farah. Ce fourbe ne se battra même pas lui-même mais enverra son 3 fois son corps astral le faire pour lui. Frappez-le en évitant de vous faire trouer la peau. Petit conseil : évitez les attaques sautées et il est inutile pour le moment de tenter d'attaquer le vizir directement. Quand vous en aurez terminé, le vizir sera à votre merci. Tuez-le.
Je vous laisse savourer la fin.

"Appelez-moi, Kakulupia"

ENIGME DU PASSAGE DES TÉLÉPORTEURS

Après que vous ayez perdu de vue Farah, vous vous retrouverez dans une pièce circulaire où trône une fontaine en son centre. Vous allez ici devoir emprunter plusieurs passages à la suite pour avancer, sachant que certains passages vous ramènent à votre point de départ. Si le tout peut paraître quelque peu fastidieux, le tout est en fait très simple à comprendre puisque si vous écoutez bien, vous pourrez entendre un clapotis d'eau quand vous serez devant le passage qu'il faut emprunter. Dès lors, il ne vous restera plus qu'à être à l'écoute du bruitage pour savoir quelle route prendre.

Prisoner of War

© Codemasters / Wide Games 2002

ALCOOL ET CIGARETTES

Pensez à collecter des bouteilles d'alcool et des cigarettes qui vous seront utiles pour acheter des services à vos compagnons de stalag ou aux gardes.

L'UNIFORME ALLEMAND

Quand vous portez l'uniforme allemand, restez éloigné des officiers qui découvrivraient la supercherie.

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe.

GER1ENG5	Tous les niveaux débloqués
DEFAULTM	Aucun niveau débloqué
ALLTIMES	Tous les évènements de la journée
CORETIMES	?
FARLEYMYDOG	?
BOSTON	Vue à la première personne
FOXY	Vue libre
DINO	Argent ou Rock illilmité
MUFFIN	Changer la taille des gardes
QUINCY	Changer le niveau d'attention des gardes
DEFIANCE	On ne peut pas vous tirer dessus

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Capturé !

Vous commencez le jeu après la scène d'intro mettant en évidence le héros du jeu, le capitaine Lewis Stone.
Vous êtes toujours avec votre baluchon : amenez-le dans le bâtiment 1 qui se trouve sur votre gauche : rentrez dedans, allez tout au fond du bâtiment et laissez-le dans le coffre. N'oubliez jamais d'aller à l'appel du Matin et du Soir, de peur que vous soyez recherché par les troupes de la prison. Le lit vous servira comme point de sauvegarde.
Dialoguez avec le Sergent Obrien : il vous apportera des informations précieuses sur le déroulement des missions que vous devrez effectuer. Vous aurez le temps d'entrer dans les Zones illégales entre le repas du midi ou du soir. Après avoir fait un tour rapide du camp derrière le Réfectoire, il vous suffira de grimper sur le mur puis d'aller dans le bâtiment

qui est de l'autre côté : l'infirmerie. A l'intérieur de celle-ci, vous trouverez de l'alcool et des cigarettes : il se transforme en argent. Allez dans la réserve de l'infirmerie : vous trouverez de nouveau de l'alcool et des cigarettes. Une fois la marchandise récupérée, revenez sur vos pas et allez voir le Sergent Obrien : en échange de 25 monnaies, il vous fournira du cirage qui vous sera très utile lors de vos escapades de nuit.
Après avoir acheté le cirage, vous aurez droit à une cinématique : un autre prisonnier fait son apparition, le Capitaine James Daly qui vous aidera à prendre la barre de levier au Nord Est du camp.

- Votre première mission commence : Au moment des exercices du matin, demandez au Lieutenant de détourner l'attention des gardes, ce qui vous fera la voie libre pour aller chercher la clé en laiton qui se trouve dans l'entrepôt. Après que le Lieutenant ait détourné l'attention des gardes, escaladez le grillage et réfugiez-vous sous le bâtiment : vous trouverez alors des cigarettes qui vous serviront à acheter le télescope pour 20 monnaies. Dès cet instant, rentrez dans le bâtiment qui est sur votre droite. Faites très attention : un garde est devant la porte en retrait et surveille. Marchez très lentement. Une fois dans le bâtiment, prenez la clé qui se trouve au fond à droite (elle vous servira pour les étapes suivantes). Revenez sur vos pas après avoir pris la clé et refaites le même chemin en faisant attention de pas vous faire prendre par le garde. Rejoignez les prisonniers comme si de rien n'était. Allez voir le Sergent et payez-le pour qu'il vous donne le Mini télescope. Après avoir obtenu la clé, allez voir le Capitaine il vous expliquera par quel moyen entrer dans l'entrepôt.

- Après ces brèves explications, vous devrez effectuer ce travail de nuit ce qui rendra la tâche plus facile. Munissez-vous du cirage et de la clé. Après l'extinction des feux, allez à l'arrière du bâtiment et couchez-vous. Attendez que le garde qui patrouille ait le dos tourné pour enjamber le grillage et aller dans le trou qui vous mènera à l'entrepôt en face de vous. Après vous êtres engouffré dans le trou, faites attention aux tours de contrôle qui balayent le sol avec leurs projecteurs, et au garde qui patrouille. Planquez-vous dans les herbes et attendez que les lumières des tours ne sont pas braquées sur vous. Une fois dans les herbes en ligne de mire vous aurez une tour et un embranchement qui va gauche : allez y le plus rapidement possible dès que la tour a changé d'horizon avec sa lampe. Récupérez l'alcool et les cigarettes qui se trouvent sur des caisses. A droite se trouve le bâtiment où se trouve la barre de levier : vous avez de la chance le garde dort : vous pourrez agir tranquillement ! Prenez la clé en laiton et crochetez la porte. A ce moment là, vous serez dans le bâtiment vous trouvez à l'intérieur de l'alcool et la barre de levier. Après avoir pris le levier, revenez sur vos pas en faisant très attention. Retournez dans votre baraque et déposez tout ceci. Pour être en sécurité, sauvegardez à chaque fois que c'est possible.

- Retournez voir le Lieutenant James Daly dès que vous avez la barre de levier. Vous devrez à nouveau agir de nuit pour vous échapper du camp définitivement. Après l'extinction des feux, munissez-vous du cirage et de la Barre de levier pour aller dans l'entrepôt des véhicules : en sortant du Bâtiment 1, allez sur votre droite et attendez que le garde d'en face soit hors de portée ainsi que celui qui rôde autour du bâtiment. Planquez-vous dans les douches et faites de nouveau attention au garde qui patrouille puis sautez le grillage et le suivant. Allez ensuite au bout du bâtiment : faites attention, à votre gauche il y a un garde qui patrouille une fois de plus.
Dès que le garde a le dos tourné, sautez le grillage qui est à votre gauche puis allez sur la porte et utilisez la barre de levier pour ouvrir la porte. A l'intérieur du bâtiment se trouve un garde qui dort : avancez doucement pour ne pas vous faire repérer, récupérez au passage l'alcool, allez tout au fond à droite et sortez du bâtiment. Après votre sortie, il y a une tour de contrôle qui surveille donc cachez-vous derrière des tonneaux pour ne pas vous faire repérer. Sur votre gauche se trouvent des voitures, réfugiez-vous dessous pour ne pas vous faire prendre par le garde qui patrouille. Dès que le garde reprend sa patrouille, allez sur votre gauche : il s'y trouvent des camions : allez-vous cacher dessous ceux-ci. Pour passer incognito, traversez successivement sous les 3 voitures. Arrivé à la dernière, vous verrez le camion qui vous aidera à vous évader. Dès que le garde sera hors de votre champ de vision, foncez vers le camion, qui se trouve sur votre droite. Vous avez réussi la mission !
Vous aurez droit à une courte cinématique, James Daly se fera tuer... Vous serez transféré au Stalag Luft.

Chapitre 2 : Prisoner of War

Vous arrivez dans votre nouveau camp, vous êtes accueilli par le Lieutenant Colonel James Temple Smithson qui vous indique dans quel bâtiment vous devrez aller : le Bâtiment 2. Après votre arrivée dans le camp, faites une reconnaissance des lieux et discutez avec les prisonniers pour savoir quels services ils pourront vous vendre.

- Votre première mission sera donnée par le commandant Nicoli Radtke. Pour plus de renseignements contre 25

monnaies, 50 ou 75 il vous aidera pour mieux réussir votre mission. Cela consiste à aller au nord, derrière le Réfectoire pour aller mettre une bande annonce pour remonter le moral des troupes. Vous pourrez agir entre les repas ou de nuit, il sera souhaitable de le faire entre les repas. Ceci dit il y a un garde qui patrouille devant ce bâtiment d'administration donc attendez qu'il rentre à l'intérieur pour enjamber le grillage. Planquez-vous sous le tas de bois et attendez qu'il revienne pour jeter une pierre sur les poubelles qui se trouvent à droite : le garde, méfiant, ira voir ce qui se passe : profitez-en pour rentrer à l'intérieur du bâtiment pour pouvoir aller y passer la bande. Le magnétophone se trouve au fond à gauche en rentrant. Une fois la bande passée, vous aurez droit à une cinématique montrant que Harding se fait arrêter en essayant d'avoir pris les plans du Kommandant. Une fois la cinématique terminée, revenez devant la porte. Attendez que le garde ait le dos tourné et passez très doucement derrière lui puis enjambez le grillage pour rejoindre le comité d'évasion.

- Votre seconde mission consistera à aller récupérer des documents dans le bâtiment à droite du réfectoire, dans le KG du Kommandant. Allez voir le Commandant Nicoli Radtke pour de plus amples renseignements, le Sergent Haug Fox vous vendra tout type d'accessoires. Tout d'abord pour passer incognito, il vous faudra un uniforme allemand, pour cela il vous faudra une clé en laiton. L'uniforme allemand se trouve derrière le bâtiment 3 où un garde patrouille : attendez qu'il soit éloigné et précipitez-vous derrière le bâtiment pour lui tendre un piège. Jetez un caillou sur les caisses : le garde cherchera partout. A ce moment là, profitez-en pour aller sur la porte et la crocheter. Une fois à l'intérieur, récupérez l'uniforme. Sortez du bâtiment en faisant très attention au garde qui a repris sa ronde. Retournez dans le camp et déposez l'uniforme puis sauvegardez. Maintenant pour aller chercher les documents, il serait préférable d'agir de nuit. Munissez-vous de l'uniforme que vous avez pris, attendez l'extinction des feux pour aller dans le KG du Kommandant. Allez derrière le bâtiment 1 puis sautez le grillage qui est sur votre gauche, les gardes ne vous remarqueront pas car ceux-ci sont trop éloignés. Maintenant, allez à droite : vous y trouverez une intersection. Allez y doucement pour ne pas être remarqué par les gardes et sautez sur le grillage qui se trouve en face de vous. Une fois arrivé dans la zone du réfectoire, allez à droite puis sautez le grillage sur votre droite vous trouverez une sentinelle vide. Montez le petit muret et allez à gauche. Planquez-vous dans les herbes. Montez sur la gouttière qui est éclairée puis vous arriverez en quelque sorte sur un balcon. Rentrez à l'intérieur de la maison. Vous arriverez dans la chambre : prenez la Clé en fer qui se trouve sur le bureau. Passez la porte sur votre gauche : vous arriverez dans la salle des études. Prenez le mini télescope qui est en face de vous puis descendez les escaliers afin d'arriver dans la cuisine. Sur votre gauche en descendant, vous arriverez dans la salle où se trouvent les plans. Ici, faites très attention : il s'y trouve un Kommandant et un soldat qui ne patrouillent pas. Dès que le Kommandant est à son bureau, foncez derrière la petite bibliothèque. Attendez que le Kommandant aille voir le soldat : profitez-en pour aller à son bureau et lui voler ces plans et refaites le chemin inverse dès que vous avez les plans pour ramener tout ça au Comite d'évasion. Une petite cinématique aura lieu, vous aurez droit à un sermonage du Kommandant par le général Sthal.

- Votre mission suivante sera de trouver un soufflet pour ventiler le tunnel. Pour 25 monnaies vous saurez où se trouve le soufflet : il se trouve dans le réfectoire à côté du plan de travail. Vous agirez au repas de midi. Munissez-vous de la clé en fer puis ouvrez la porte qui se trouve du côté de la tour. Une fois ouverte, allez vous planquer sous un tas de bois et attendez les exercices du matin pour agir. Rentrez doucement dans la cuisine pour pas vous faire prendre par le garde qui est assis.
Une fois le soufflet récupéré, sortez de la cuisine et mettez-vous sur le côté pour ne pas attirer les soupçons. Une fois le repas terminé, foncez avec les prisonniers dans le camp où se trouve votre bâtiment puis apportez le soufflet au Comité d'évasion.

- Votre dernière mission : vous évader : le tunnel désaffecté est votre seule et unique chance pour fuir. Il se trouve dans l'entrepôt à véhicules, au nord. Pour y accéder, vous irez au repas de midi puis vous irez derrière le réfectoire et vous enjamberez le grillage en attendant que le garde rentre à l'intérieur du bâtiment. Vous irez tout droit puis à gauche et vous escaladerez le mur qui se trouve en face. Une fois de l'autre côté, vous aurez un trou dans le mur sur votre droite : vous y accéderez et récupérez l'alcool qui se trouve sur les caissons. A votre gauche, vous aurez à nouveau un trou et 2 voitures en face de vous : cachez-vous dessous en faisant attention de pas vous faire prendre. Vous continuerez sur votre gauche et vous verrez un gros bâtiment : faites très attention à ne pas vous faire attraper, si proche du but, par le lieutenant qui fait sa ronde. Une fois qu'il a le dos tourné, foncez sous le camion puis allez dans les herbes : vous trouverez une barre de levier au fond à droite dans un tas de herbes qui vous servira à ouvrir la porte. C'est la première porte du bâtiment, à gauche. Crochetez-la : le tunnel se trouve sur votre gauche en rentrant. Une fois dans le tunnel, ne faites qu'avancer. La mission et terminée vous aurez droit à une cinématique vous mettant en oeuvre, vous vous ferez arrêter 3 jours plus tard par les soldats, vous serez transféré à Colditz.

Chapitre 3 : Château de Colditz

Vous aurez droit à une nouvelle cinématique mettant en oeuvre votre arrivée à Colditz. Vous vous trouverez dans le bâtiment A qui est sur votre droite quand on regarde l'appel du matin ou du soir, peu importe. Vous serez accueilli par le Capitaine de Groupe et le Commandant. Le jeu commence dès le matin, vous devriez aller prendre votre petit déjeûner :). D'abord, faites connaissance avec les prisonniers pour savoir quelles fonctions ils ont au sein du Comité d'évasion. Inspectez les lieux avant de commencer réellement vos missions.

- Première mission : Récupérez le crochet, pour avoir le maximum de réussite pour le récupérer, vous le ferez à l'extinction des feux, sachant que le garde qui habituellement patrouille fera une petite sieste : vous pourrez prendre le crochet tranquillement. Il se trouve sur le bureau à côté du garde. Après avoir obtenu le crochet, déverrouillez toutes les portes que vous pouvez ! Au moins, vous n'aurez plus à le refaire. Vous irez dans la cuisine : vous y trouverez une clé en laiton et quelques produits comme alcool et cigarettes. Après avoir pris tout ceci, vous irez à l'infirmerie qui se trouve dans la 2e cour et à gauche, il y aura une porte simple : vous serez à ce moment là dans le clocher. Vous monterez à l'échelle. Sur votre droite, vous aurez une porte : passez-la et récupérez la bouteille d'alcool. Une fois la visite faite, revenez dans la cour avec les autres prisonniers.

- Votre seconde mission consiste à aller dans la bibliothèque pour accéder au toit, afin d'essayer d'aller parler à Harding. Vous agirez le soir de préférence, quand le garde dormira. Soyez prudent, une fois la porte crochetée qui se trouve à droite du garde, sur votre gauche vous trouverez des casiers et en face un escalier qui monte. Prenez-le et faites attention au garde qui patrouille : il se reposera sur une chaise et dormira. Prenez sur votre gauche : vous aurez une porte, attention
il y a un garde qui patrouille. Prenez à droite la porte qui est en face de vous. Faites de nouveau attention à l'autre garde qui patrouille. Planquez-vous derrière le bureau puis attendez qu'il soit à votre extrémité, à droite c'est-à-dire. Ruez-vous sur l'escalier qui se trouve à gauche. Arrivé en face de la fenêtre, un garde surveille mais il dort donc profitez de l'occasion. Vous vous retrouverez sur le balcon. En descendant sur votre droite, vous trouverez une échelle. Montez en haut de celle-ci : vous vous retrouverez sur un petit toit. Vous devrez monter un petit muret. A ce moment là, vous n'aurez qu'à suivre tout au long du balcon pour arriver à la fenêtre qui vous permettra de rentrer à l'intérieur du bâtiment. Vous serez alors dans le couloir supérieur, vous irez à gauche puis à droite, vous trouverez une échelle : descendez-la. Une petite cinématique aura lieu, un officier mettre en évidence que la sécurité du château est doublée. Après avoir descendu l'échelle, vous irez à droite : il y a une porte. Après l'avoir franchie, allez récupérer sur votre gauche l'alcool. Ensuite, revenez où vous étiez et descendez très doucement les escaliers : le garde sera alors assis sur une chaise. Profitez-en pour vous cacher derrière l'armoire. Attendez qu'il parte faire sa ronde et foncez sur la porte qui se trouve à droite. A ce moment, après l'avoir franchie, vous êtes arrivé en bas du théâtre où se trouve la scène ! attention sur votre droite un garde patrouille. Attendez qu'il soit tourné pour passer à gauche, tout en vous planquant derrière les caisses vertes. Une fois que le garde ferra le chemin inverse, courez vers la scène puis allez à gauche : vous trouverez une trappe. Descendez. Vous arriverez dans le bâtiment B des prisonniers puis dirigez-vous vers la porte qui se trouve à gauche. Ouvrez la porte sur votre gauche : il y a un garde qui dort, allez y doucement et dirigez-vous vers la droite puis continuez tout droit. A gauche, vous avez une porte, c'est l'avant dernière avant celle de Harding. Si vous regardez par la serrure, vous remarquerez qu'il y a un garde qui fait les 100 pas. Ouvrez la porte puis faites semblant de vous faire repérer et revenez en arrière. Attendez que la porte se referme et à ce moment là le soldat aura le dos tourné : profitez-en pour foncer sur la porte qui est sur votre droite. Vous aurez une nouvelle fois une cinématique qui vous demande de lui apporter un uniforme. Le soldat allemand fera irruption dans la pièce et vous demandera de partir. Vous vous retrouvez dans votre bâtiment : sauvegardez.

- Votre mission sera de trouver un uniforme allemand : La blanchisserie se trouve dans la 2e cour, au Nord Ouest. Après avoir ouvert la porte, attendez que le garde ait le dos tourné et montez. Vous irez à droite : vous trouverez une porte avec son garde. L'uniforme se trouve en face. Dès que le garde se trouve à gauche, allez chercher l'uniforme puis revenez vous cacher derrière les caisses. une fois de plus, attendez qu'il ait le dos tourné et foncez sur la porte. Tournez à gauche et sortez sur la cour puis rapportez tout ça dans votre cachette et sauvegardez. Pour amener l'uniforme à Harding vous agirez de nuit. Dans la 2e cour au Nord Est se trouve une porte : vous la crochèterez pendant les quartiers libres. Le soir, il y aura un garde qui dormira sur une chaise : profitez-en et montez sur l'escalier qui se trouve à gauche et faites attention car à droite il se trouve un garde qui bouge. Planquez-vous derrière l'armoire, une fois le dos tourné, foncez sur votre droite dès qu'il sera tourné, prenez sur votre gauche et allez vers la scène puis à gauche vous aurez une trappe descendez-la, vous vous trouverez dans le Bâtiment B alors vous irez à gauche, en

sortant sur votre droite vous aurez un garde qui dort, allez à droite puis à gauche vous avez une porte avec un garde qui surveille Harding et passe comme si de rien était et allez voir Harding, vous aurez droit à une cinématique. Mettant en oeuvre Harding et Stone, vous échangerez alors l'uniforme, Harding vous indique que vous vous évaderez prochainement, Harding camouflé par l'uniforme passera inaperçu face à Shlieman qui vous surprendra une 2e fois, il partira alerter le Kommadant vous vous retrouverez avec le Comité d'évasion, où vous indiquerez votre désir de repartir à Stalag Luft. A l'appel du Matin le Kommandant sera fou furieux que Harding se soit évadé.

- Une nouvelle mission sera de ramener des documents de transfert qui se trouvent dans la salle d'administration. Pour y accéder c'est tout simple au repas du matin, allez tout au fond à gauche du réfectoire, montez les escaliers puis, il y a une porte sur votre gauche, ouvrez- la, vous vous trouverez dans le réfectoire des Allemands, deux gardes s'y trouvent, une fois le dos tourné, foncez sous la table qui se trouve à gauche, la porte se trouve au fond à droite qui mène au bureau d'administration, une fois à l'intérieur du bureau, allez à gauche, descendez les escaliers puis sur le 2e bureau de gauche se trouvent les documents de transfert, une fois récupérés, revenez sur vos pas jusqu'au réfectoire des prisonniers. Vous irez voir le Commandant et le Capitaine vous dit que vous devriez passer par les égouts et à ce moment là dans la cour le Kommandant verra une plaque d'égout ouverte et criera sur les gardes qui n'ont pas bien fait leur travail.

- Votre dernière mission : Trouver une barre pour ouvrir la plaque des égouts et s'évader. Pour trouver le levier il se trouve dans la cour des Allemands sur un tas de caisses pour y accéder, vous passerez par la cuisine où se trouve un couloir avec une porte simple qui vous mènera dans la cour des Allemands, le levier se trouve à l'endroit des sentinelles vides sur les caisses une fois pris, vous reviendrez dans la cuisine et pour éviter les lieutenants dans les égouts vous passerez par celle qui se trouve dans la Bibliothèque. Une fois dans les égouts vous prendrez le chemin qui est sur votre gauche puis vous suivrez normalement jusqu'à ce vous ayez rejoint le Colonel Harding. Vous aurez une cinématique avec Harding qui vous expliquera que vous devriez rejoindre Stalag Luft séparément. Vous avez fini la mission.

Chapitre 4 : Sabotage !

Une cinématique mettant en oeuvre Stone qui regarde le travail fait en son absence, vous arriverez en camion. Une petite discussion se produira entre le Kommandant et le General qui parlent de la fusée. Vous vous ferez arrêter par les gardes. Vous serez transféré avec d'autres prisonniers. Vous serez accueilli par le Lieutenant Colonel qui vous expliquera votre mission qui sera de récupérer un paquet. Vous êtes désormais dans le Bâtiment 1 car l'ancien camp sert au dépôt pour les Allemands. Pour vous rendre à la salle de Poste qui se trouve au Sud du KG du Kommandant dans le mur s'y trouve un petit trou et un garde à l'extérieur patrouille pour s'y rendre en sortant du Bâtiment 1, vous irez en face des douches, vous sauterez le grillage en faisant attention de ne pas vous faire repérer par les gardes qui patrouillent, vous irez sous la voiture récupérer les cigarettes. Puis vous sauterez le grillage suivant, puis à droite après l'avoir sauté à ce moment là, vous êtes dans l'entrepôt des Allemands, fouillez un peu partout prenez l'alcool et tout puis revenez sur vos pas. Vous verrez un garde qui patrouille devant un bâtiment ouvrez-le avec la clé en laiton, une fois à l'intérieur récupérez l'uniforme Allemand et ramenez tout ceci dans votre cachette. Qui vous servira probablement pour vos prochaines missions.

- Votre première mission : Accéder à la salle de Poste, vous irez le midi, en arrivant devant le réfectoire, allez derrière le réfectoire du côté droit, faites attention un garde patrouille un autre reste mobile une fois le garde éloigné, sautez le grillage allez sur le mur puis longez le du côté droit et vous trouverez un trou dans le mur, allez y cachez-vous dans les herbes marrons, un lieutenant patrouille attendez qu'il soit complètement sur votre gauche et foncez tout droit sur le mur puis vous irez à gauche, un sentinelle reste devant mais ne patrouille pas, passez derrière celui-ci où se trouvent des caisses puis en face de vous se trouve un camion, allez y sur votre droite, vous aurez un trou dans le mur passez le doucement, un garde se trouve à droite en face de vous il y a une tour de contrôle et un autre trou dans le mur, foncez sans vous faire repérer, une fois rejoint allez sous le camion et récupérez les cigarettes, détournez l'attention du garde en lançant une pierre sur les caisses ce qui vous laissera la voie libre pour y rejoindre le bureau de poste et y récupérer le colis et partir. Ramenez tout ceci au Comité d'évasion. Vous aurez droit à une nouvelle cinématique ce paquet mystérieux contient un appareil photo qui vous permettra de prendre des photos de la fusée et il vous faudra voler des documents à l'intérieur du bâtiment à côté de la fusée, ce qui explique les faiblesses de celle-ci.

- Votre mission : aller prendre en photo la fusée et voler les documents : Pour s'y rendre aller derrière le bâtiment 3

attendez que le garde ait le dos tourné, sautez le grillage puis le suivant après avoir traversé la réserve des Allemands vous irez à droite de la réserve quand vous serez au bout, sautez le grillage, continuez tout droit et sautez le mur, attention un garde patrouille, vous sauterez le 2e grillage qui est sur votre droite c'est le seul sans barbelé ensuite vous irez à droite, attention un autre garde patrouille vous irez tout droit en regardant sur votre gauche, vous trouverez une échelle, montez ensuite allez à droite vous aurez une autre échelle, montez celle-ci, allez à gauche puis à droite, la fusée se trouve sur votre gauche, une fois les cliches pris rentrez à l'intérieur du bâtiment, planquez- vous derrière les casiers, un garde patrouille descendez les escaliers et faites attention au lieutenant qui patrouille attendez qu'il soit plus dans votre champ de vision et allez tout au fond à droite puis une fois arrivé dans le couloir allez à gauche, le coffre est de couleur verte crochetez-le ça vous prendra un peu de temps une fois les documents récupérés, revenez sur le toit, puis refaites la même marche à suivre pour ramener tout ça au Comité d'Evasion. Une nouvelle cinématique sera là et vous examinerez les papiers avec le Comité, vous apprendrez que la cible est Londres, là où la fusée doit exploser.

- Votre prochaine mission : émettre un signal radio de la salle radio des Allemands pour prévenir Londres. Pour obtenir une clé en fer, pour aller chercher l'uniforme de Lieutenant, vous pourrez donner 100 monnaies au garde qui surveille les exercices du matin, il vous la mettra dans les douches des prisonniers.
Vous agirez de nuit, derrière le bâtiment 3 vous sauterez le grillage en faisant attention de pas vous faire prendre, cachez-vous sous la voiture, vous sauterez à nouveau le grillage et vous retrouverez dans le dépôt allemand, 2 Lieutenant s'y trouvent faites attention et allez tout au fond à droite vous sauterez le grillage puis vous irez à gauche où il y a un trou dans le mur, vous passerez sous un camion avec votre lance-pierres, cassez le projecteur vous pourrez alors passer à droite tranquillement, un garde s'y trouve allez y doucement, faites vous repérer et montez sur le muret, cachez-vous sur le côté, attendez qu'il se réessaye et ouvrez la porte avec la clé en acier une fois à l'intérieur prenez l'uniforme, mettez-le et retournez au Comité d'Evasion comme ça. Maintenant tous les ingrédients sont réunis pour réussir votre mission pour aller émettre à la radio. Pour y accéder au tunnel qui vous y amènera dans la zone Allemande, il faudra vous rendre dans le bâtiment 2 où se trouve le tunnel. Une fois dans le tunnel allez toujours tout droit, puis à gauche, tout droit, puis à droite, une fois arrivé au bout vous reviendrez à la surface. Vous serez alors dans la réserve sortez et sur votre droite vous avez une porte, allez-y, tout au fond à gauche se trouve l'émetteur, annoncez le message. Une cinématique mettant en oeuvre le Capitaine Stone disant le message au résistant de Londres. Reprenez le tunnel pour revenir au bâtiment 2, Vous retournerez voir le Comité d'Evasion. Une cinématique montrera que le SOE va attaquer la fusée alors que les Allemands veulent faire décoller la fusée plus vite que prévu, il faudra les désactiver avec des clés de contrôle, une se trouve au rez-de-chaussée l'autre à l'étage.

- Votre mission : Foncer jusqu'au bâtiment où se trouve la fusée, vous avez 5 min. Vous foncerez sur le toit du bâtiment en question et vous descendrez à l'étage puis au rez-de-chaussée, pour désactiver la fusée. Après l'avoir désactivée, une cinématique fera son apparition, le Général étant énervé que la fusée soit détruite. Il rejoindra le Château de Colditz. La mission est terminée.

Chapitre 5 : Affaire non réglée

Le général arrivera en voiture parlant au Kommadant, Harding fera son apparition car il fut arrêter par un garde, le général le menace avec son pistolet de le tuer et à ce moment là Stone sera arrêté aussi, le général ricanera, tandis que Harding ira au trou, vous rejoindrez les autres prisonniers. Le Comité d'évasion en prime vous expliquant qu'il serez bien d'aller faire un tour dans le grenier. La sécurité de Colditz est devenue impressionnante, vous serez dans le bâtiment B contrairement à la première fois que vous étiez dans le A. Refaites connaissance avec les prisonniers pour vous indiquer comment accéder à la chapelle, pendant le repas de midi allez faire un petit tour à la cuisine vous y trouverez des produits de contrebande.

- Votre mission : Vous rendre dans le grenier, il faudra y accéder par la bibliothèque qui vous emmènera à la chapelle puis au grenier. Il faudra une clé en laiton pour cela vous irez la chercher pendant les quartiers libres. Vous passerez par le réfectoire des prisonniers puis une fois arrivé dans le réfectoire des Allemands, deux gardes s'y trouvent, attendez qu'ils aient le dos tourné et allez sous la table de droite et foncez sur la porte qui se trouve au fond à droite. Vous serez alors dans le bâtiment d'administration récupérez la clé en laiton qui est sur le bureau et revenez sur vos pas jusque dans le réfectoire des prisonniers. Pour accéder à la bibliothèque il faudra vous rendre dans le bâtiment A de nuit, crocheter la porte puis soyez sur vos gardes, un garde patrouille contrairement à la première fois qu'il restait immobile bref passons, Une fois à l'intérieur de la bibliothèque sur votre droite un garde patrouille et sur votre gauche un autre dort soyez vigilant pour passer inaperçu, allez sur les escaliers qui se trouvent à droite, attention un garde surveille

attendez qu'il surveille plus et allez à gauche, vous aurez une porte sur votre droite allez-y, Vous êtes désormais dans un couloir désaffecté, allez tout droit. Au fond une nouvelle porte, allez-y, vous arriverez dans une salle désaffectée et fouillez-la un peu, allez sur la fenêtre, vous vous trouverez sur la Cour Ouest des prisonniers mais sur le balcon. Allez à droite jusqu'à ce que vous ayez une corde, montez-la, allez à la dernière fenêtre et entrez, vous aurez droit à une cinématique montrant le planeur crée par Harding, vous irez raconter tout ça au Comité D'évasion. Visitez un peu le grenier sur votre droite dans une pièce vous trouverez des cigarettes et une barre de levier. Dans la pièce de droite servez-vous de la barre de levier pour ouvrir la porte, vous arriverez alors dans le clochet. Rien de spécial s'y trouve, retournez voir le Comité d'Evasion pour leur dire ce que vous avez vu, une cinématique avec le Comité d'Evasion vous disant que vous devriez finir le planeur.

- Votre mission : Trouver l'espion qui s'est glissé parmi les Prisonniers et qui nous trahit. Pour cette mission vous passerez par la cuisine ou le réfectoire au choix et le bâtiment, vous descendrez les escaliers en faisant attention au lieutenant, vous irez à gauche et sauterez le grillage puis vous irez à gauche où se trouve un anneau. Vous viserez la première personne pour attraper l'anneau puis vous monterez sur votre gauche en hauteur, vous aurez un autre anneau, faites pareil que ce que vous avez fait avant la première fois, puis prenez le traître en photo. Une cinématique fera son apparition mettant le Kommandant et le prisonnier Brown en train de parler et tout rapporter, ce qu'allaient faire les prisonniers. Le général Stahl fera irruption et demandera des explications de tout ceci. Il ne veut pas que le laboratoire qui se trouve en dessous de Colditz soit découvert, tout ceci sera informé au Comité d'Evasion qui ne veut pas qu'on change les habitudes avec le traître, mais de surveiller son langage.

- Votre mission : Finir le planeur avant d'aller faire un tour au labo. Pour trouver des morceaux de
Planches vous irez à la chapelle qui se trouve dans la 2e cour Nord Est puis faites attention, un garde surveille, rentrez doucement prenez les planches qui se trouvent sur le côté droit et sortez, amenez tout ça au grenier, pour y accéder en sortant de la chapelle allez tout droit, puis à droite montez l'échelle, prenez le grappin mettez-le dans l'anneau et suivez le chemin et finissez de construire le planeur. Il vous faudra aussi du câble électrique pour cela vous irez à gauche quand on se trouve dans le grenier ouvrez la porte avec une clé en acier, ensuite vous serez dans le stockage du grenier, l'objet se trouve en bas, une fois récupéré, amenez tout ça sur le planeur.
Il vous manque plus que le Drap et le planeur sera prêt à décoller. Pour avoir le drap, vous devrez aller le chercher dans le bâtiment Allemand qui se trouve après la salle d'administration rien de plus simple, passez par le réfectoire Allemand puis la salle d'administration, montez à l'étage et courez sur la porte qui se trouve à gauche, crochetez la porte, récupérez les produits de contrebande et prenez le drap, revenez au réfectoire des prisonniers, vous le lâcherez dans la cour dans un coin de préférence, détournez l'attention des gardes puis prenez le drap et allez finir le planeur. Vous aurez droit à une cinématique, qui vous dit que ça devrait faire l'affaire.

- Maintenant pour rendre hors d'usage le laboratoire, il faudra que vous retourniez après la salle d'administration puis vous irez sur la porte qui se trouve en dessous les escaliers, vous suivrez les escaliers jusqu'à ce que vous ayez une porte. Attention un lieutenant patrouille donc attendez qu'il ait le dos tourné et foncez sur votre droite, il y a des petits coins pour se cacher, vous vous cacherez dans le suivant aussi, vous irez à droite et ensuite tout droit et à gauche, vous regarderez par la serrure que le garde soit retourné dans le couloir et vous ouvrirez la porte à la 2e intersection vous irez à droite puis à gauche, tout droit et à droite. Vous franchirez la porte sur votre droite se trouve une trappe et descendez celle-ci, vous trouverez sur un petit balcon allez à gauche descendez l'échelle, faites attention 2 Lieutenant patrouillent, foncez sur le côté droit où se trouve la commande et cassez tout. Une fois activé, une cinématique fera son apparition disant que tout va exploser. Le traître aura donner votre photo et le général décidera de lancer des recherches sur vous et de vous abattre, Harding se sera échappé de sa cellule.

- Votre mission : Retourner au planeur en 5 min chrono. Prenez les chemins que vous avez l'habitude de prendre mais tout en étant prudent, foncez. Vous aurez une cinématique, Stone et Harding sont réunis autour du planeur, le général fera son apparition et vous menace de vous tuer, Stone actionnera un levier qui fera tomber un sac sur la tête du général et assommera celui-ci, Harding fut toucher à la jambe, il vous dira de filer. Vous prendrez le planeur et vous ferez tomber le général du balcon qui ira s'écraser en bas, vous vous êtes enfin évadé de ces fichus camps. Bravo Capitaine Stone !

Pro Evolution Soccer

© Konami 2001

NOUVELLES ÉQUIPES

European Classic

Gagnez le championnat d'Europe avec l'Angleterre.

Holland Classic

Gagnez le championnat d'Europe avec les Pays Bas.

Germany Classic

Gagnez le championnat d'Europe avec l'Allemagne.

Brazil Classic

Gagnez la coupe d'Amérique avec le Brésil.

Argentina Classic

Gagnez la coupe d'Amérique avec l'Argentine.

World All-Star

Gagnez la Coupe du Monde avec n'importe quelle équipe.

European All-Star

Gagnez la Coupe du Monde avec la France.

DEUX JOUEURS EN MASTER LEAGUE

Assurez-vous d'avoir 2 pads branchés. Lancez une partie en Master League et débutez par un match en extérieur. Dés le premier écran option,pendant le match, allez dans "configurer les manettes". avec la deuxième manette faites ⊗ et gauche jusqu'a ce que vous soyez ejectés du menu. Revenez à cet écran. Vous pouvez maintenant jouer à deux, l'un contre l'autre ou dans la même équipe.

Pro Evolution Soccer 2

© Konami 2002

EQUIPES CACHÉES

Remportez une coupe d'Europe avec l'Italie, la France, la Hollande et l'Allemagne pour débloquer les classiques de ces pays.
Remportez une coupe américaine avec l'Argentine et le Brésil pour débloquer les classiques de ces pays.
Remportez la ligue pour débloquer l'équipe Euro All Stars
Remportez la coupe Konami Umbro pour débloquer l'équipe World All Stars
Remportez la coupe d'Europe avec l'Angleterre pour débloquer Eternal England

NOUVEAUX JOUEURS

Remportez 3 fois la D1 en League Master pour débloquer 33 nouveaux joueurs.

VRAIS NOMS D'ÉQUIPES

Gagnez la coupe Konami avec une équipe de club pour obtenir le véritable des équipes (PSG à la place de Paris...).

JOUEURS CACHÉS

7 joueurs spéciaux sont à débloquer dans le jeu dont Didier Deschamps. Pour les obtenir, vous devez littéralement exploser les records de l'entraînement Umbro PTC. Si vous battez simplement les records, le message Champion apparaît, pour avoir les joueurs vous devrez faire mieux et obtenir le message "Fantastique".
Il y a un joueur à gagner par entrainement, le septième apparaîtra ensuite avec le dernier entraînement.

AVOIR LES 33 JOUEURS CACHÉS PLUS VITE

Lorsque vous jouer en Master League, en D1, avant de jouer le dernier match, sauvegardez votre partie sur deux autres fichiers. Jouez le match et obtenez les 11 joueurs. Faites de même avec les autres sauvegarde pour obtenir 11 nouveaux joueurs.

FEINTE

Pour faire une feinte, appuyez sur R2 puis sur une direction (droite ou gauche).

Pro Evolution Soccer 2009

© Konami 2008

EQUIPES NATIONALES (CLASSIQUES)

Equipe nationale d'Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

Equipe nationale du Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

Equipe nationale d'Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

Equipe nationale de France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

Equipe nationale d'Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

Equipe nationale d'Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

Equipe nationale des Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

JOUEURS CACHÉS

Vous pouvez modifier la difficulté et la durée des matches mais vous devez respecter les équipes autorisées dans les ligues ou les coupes concernées.

Joueurs africains

Remporter la Coupe des Nations africaine.

Joueurs américains

Remporter la Coupe des Nations américaine.

Joueurs asiatiques

Remporter la Coupe des Nations Asie-Océanie.

Joueurs européens

Remporter la Coupe des Nations européenne.

Pro Evolution Soccer 2010

© Konami 2009

EQUIPES CLASSIQUES

Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

Pro Evolution Soccer 3

© Konami 2003

ASTUCES DIVERSES

La pichenette

Pour exécuter la pichenette, appuyez rapidement sur le stick analogique droit (R3) vers le bas puis vers le haut.

La roulette de Zidane

Faites un cercle complet avec le stick analogique droit pour effectuer la roulette de Zidane.

UN GARDIEN EN FORME OLYMPIQUE

Si vous voulez tirer plus loin avec votre gardien, voici la marche à suivre. Quand il a la balle en main, juste avant de tirer, maintenez la touche R1. Le ballon ira plus loin que d'habitude. Attention, cette astuce provient de la version japonaise du titre.

AUGMENTER LES CAPACITÉS DE VOS JOUEURS DE 5 POINTS

Dans le menu "Modifier joueur", il y a un sous menu "Entrer le numéro". Entrez le code 1999 pour augmenter de 5 points les caractéristiques des joueurs de toutes les équipes, si vous ne voulez augmenter les stats que d'une seule équipe entrez l'un des codes suivants :

1036	Afrique du Sud
1009	Allemagne
1006	Angleterre
1054	Arabie Saoudite
1042	Argentine
1055	Australie
1000	Autriche
1001	Belgique
1043	Brésil
1002	Bulgarie
1031	Cameroun
1024	Chili
1050	Chine
1056	Classic Argentine
1057	Classic Brésil
1058	Classic Angleterre
1059	Classic France

1060	Classic Allemagne
1061	Classic Italie
1062	Classic Pays-Bas
1045	Colombie
1053	Corée du Sud
1038	Costa Rica
1003	Croatie
1005	Danemark
1021	Ecosse
1046	Equateur
1032	Egypte
1025	Espagne
1041	Etats-Unis
1007	Finlande
1008	France
1010	Grèce
1011	Hongrie
1051	Iran
1012	Irlande
1015	Irlande du Nord
1013	Italie
1039	Jamaïque
1052	Japon
1040	Mexique
1033	Maroc
1034	Nigeria
1016	Norvège
1047	Paraguay
1014	Pays-Bas
1030	Pays de Gales
1048	Pérou
1017	Pologne
1018	Portugal
1004	République Tchèque
1019	Roumanie
1020	Russie
1035	Sénégal
1022	Serbie & Montenegro
1023	Slovaquie
1024	Slovenie
1026	Suède
1027	Suisse
1037	Tunisie
1028	Turquie
1029	Ukraine
1049	Uruguay

LES VRAIS NOMS DES CLUBS

Voici la correspondance des noms des clubs du jeu avec ceux de la réalité

AC Milan	AC Milan
AS roma	AS Roma
Abruzzi	Udinese
Aquitaine	Bordeaux
Athenkos	Panathinaikos
Azur	AS Monaco
Bourgogne	Auxerre
Bruxelles	RSC Anderlecht
Byzantinobul	Galatasaray
Cataluna	Barcelona
Chamartin	Real Madrid
Constantinache	Fenerbache
Donosti	Real Sociedad
East london	West ham united
Emilia Sud	Bologna
Esportiva	Sporting
Feyenoord	Feyenoord
Galicia Norte	Deportiva la Coruna
Galicia Sur	Celta Vigo
Guardalquivir	Real Betis
Hanseaten	Hamburger SV
Hauptstadt	Hertha Berlin
Ile de France	Paris St Germain
Juventus	Juventus
Lancashire	Blackburn Rovers
Languedoc	Olympique de Marseille
Lazio	Lazio
Lisbonera	Benfica
Lloyd	Manchester City
Lomabardia	Internazionale (Inter de Milan)
Longobardi	Brescia
Manzanares	Atlético Madrid
Marmara	Dinamo Kiev
Merseyside Red	Liverpool
Meryseyside Blue	Everton
Museumplein	Ajax
Naraja	Valencia
Nord	Racing Club de Lens
North East London	Tottenham Hotspur
North London	Arsenal
Old Firm Blue	Rangers
Old Firm Green	Celtic
Parma	Parma
Peloponnisos	Olympiakos
Prague	Sparta Prague
Puerto	Porto
Rekordmeister	Bayern de Munich
Rhein	Bayer Leverkusen
Rhone	Olympique Lyonnais
Ruhr	FC Schalke 04
Stadhuisplein	PSV Eindhoven
Trad Bricks	Manchester United

Tyneside	Newcastle United
Umbria	Perugia
Valdai	Spartak Moscow
Veneto	Cheivo Verona
Wesr	SV Werder Bremen
West London Blue	Chelsea
West London White	Fulham
West Midlands Village	Aston Villa
Westfalen	Borussia Dortmund
Yorkshire	Leeds United

QUELQUES CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER

Tout d'abord, pour commencer la ligue, prenez bien votre temps pour regarder tous les joueurs. Par exemple, pour Vorlander (le défenseur remlaçant), trouvez un plus "nul" que lui et remplacez-le. Pour Burchet, vous pouvez remarquer qu'il est très rapide, mettez-le en milieu offensif. De même il est judicieux de mettre le couple Castollo - Barota en attaque. Laissez Ivanov aux buts. Et voilà, vous avez maintenant une assez bonne équipe pour finir premier en Division 2.

A l'inter saison, prenez les joueurs suivants : Giuly, Chilavert, Herzog et Lucio. Si vous avez assez d'argent, achetez Agahowa et Govou. Et s'il vous reste environ 5000 Pts, sélectionez les nationalitées Sud Coréenne puis Japonaise, et enfin Chinoise. Vous trouverez dans les listes des joueurs peu chers et très bon (pour leur prix). Ainsi, vous débuterez une 2ème saison avec de bons joueurs.

Quelques noms à recruter ensuite:
Le gardien remplaçant des Pays Bas
Okocha
Berckamps
Goya (joueur prometteur)
Piliniak (joueur prometteur)
Dunant (joueur prometteur)
Petipa (joueur prometteur)
Owen

FEINTE DE FRAPPE

Pour faire cette manipulation vous devez vous trouver dans le camp adverse. Une fois que vous y êtes faites : bas, haut, ◎ , ⊗ le plus vite possible et votre joueur effectura une feinte de frappe.

STARS PES EN LIGUE DES MASTERS

Pour acheter des stars PES chères en Ligue des Masters, allez dans le mode Modifier et choisissez un joueur à modifier. Mettez toutes ses capacités au minimum (soit à 1), sortez du mode et sauvgardez vos modifications. Ensuite, recommencez une ligue des Masters, et pendant la période des négociations, proposez une offre à la star que vous avez modifiée. Vous constaterez que le joueur a baissé. Une fois le joueur acquis, sauvegardez la partie et quittez-la. Revenez dans le mode Modifier et sélectionnez le joueur que vous venez d'acheter. Mettez ses capacités au niveaux normal. Si vous retournez en Ligue des Masters, votre joueur sera de nouveau fort. Recommencez cette opération si vous le souhaiter pour vous constituer une équipe de cette manière.

ECONOMISER SUR LES TRANSFERTS

Pour avoir les meilleurs joueurs du jeu à petit prix et facilement, attendez que les contrats de ceux-ci expirent pour que ces joueurs passent en transfert libre. Il n'y aura pas de points de transferts à payer et le joueur viendra plus facilement.

CODES ACTION REPLAY

Toutes les options du Magasin-PES
Entrez d'abord la première série de codes et enregistrez-la sous l'intitulé (M) :
0E3C7DF2 1853E59E
E1F50CAA BDB28DBA
Entrez ensuite la seconde série de codes et enregistrez-la sous l'intitulé (Magasin) :
D1B1F3FA BBA89A82
D1B1F386 BBA89A82
D1B1F382 BBA89A82

Avoir un maximum de points de transfert
Entrez d'abord la première série de codes et enregistrez-la sous l'intitulé (M) :
0E3C7DF2 1853E59E
E1F50CAA BDB28DBA
Entrez ensuite la seconde série de codes et enregistrez-la sous l'intitulé (Points de transfert) :
D14DA2B6 C19E7B82
Validez le tout et lancez-vous dans le mode Ligue des Masters. Vous pourrez alors constater que vous avez à présent un nombre énorme de points de transfert.

Consulter la liste de tous les trophées
Entrez d'abord la première série de codes et enregistrez-la sous l'intitulé (M) :
0E3C7DF2 1853E59E
E1F50CAA BDB28DBA
Entrez ensuite la seconde série de codes et enregistrez-la sous l'intitulé (tous les trophées) :
D1B1F38E BBA89A82
Vous pouvez à présent regarder la liste complète des trophées.

Pro Evolution Soccer 4

© Konami 2004

CORRESPONDANCE DES STADES PES 4 AVEC LES STADES RÉELS

Amerigo Atlantis	Ohio Stadium (Etats-Unis)
Bayern Stadium	Olympiastadion (Allemagne)
Blue Bridge Stadium	Stamford Bridge (Angleterre)
Borussia Stadion	Westfalen Stadion (Allemagne)
Catalonia Stadium	Nou Camp (Espagne)
Cesar Stadium	Stadio Olimpico (Italie)
Cuito Canavale	Vodacom Park (Afrique du sud)
Dietro Monte Stadium	Kashima (Japon)
Emilia Stadium	Ennio Tardini (Italie)
Estadio Gran Chaco	La Bombonera (Argentine)
Haze Hills	Okyo National Stadium (Japon)
Kanji Dome	Sapporo Dome (Japon)
Lombardi Colosseum	San Siro (Italie)
Lutecia Park	Parc des Princes (France)
Magpie Park	Saint James' Park (Angleterre)
Massilia Stadium	Stade Vélodrome (France)
Monaco Stadium	Stade Louis II (France)
Nakhon Ratchasima	Busan Asia Main Stadium (Corée du Sud)
North East Stadium	Highbury (Angleterre)
Occhio del Mar	Big Eye (Japon)
Old Lady Stadium	Stadio Delle Alpi (Italie)
Orange Arena	Amsterdam Arena (Hollande)
Portofolio	Yokohama International (Japon)
Queensland Park	Nagai (Japon)
Red Cauldron	Anfield (Angleterre)
Rotterdam Stadion	De Kuip (Hollande)
Stocholm Arena	Rasunda (Suède)
Trad Brick Stadium	Old Trafford (Angleterre)

LES VRAIS NOMS DES CLUBS

Dans PES 4, les noms des clubs des championnats espagnols, hollandais et italiens sont vrais, en revanche les noms des équipes des autres championnats sont ficitifs. Voici une liste qui fait la correspondance entre les clubs PES et les clubs de la réalité pour vous aider à repérer votre équipe favorite.

Championnat Allemand

Autostadt	VFL Wolfsburg
Breisgau	SC Fribourg
Fohlen	Borussia Monchencladbach
Hanseaten	Hambourg

Haupstadt	Herta Berlin
Meckenburg	Hansa Rostock
Mulenbalok	FC Nuremberg
Naunz	Mayence
Neckar	VFB Stuttgart
Niedersachsen	Hanovre 96
Pfalz	Kaiserslautern
Pott	VFL Bochum
Rekormeister	Bayern Munich
Rhein	Bayer Leverkusen
Ruhr	Schalke 04
Weser	Werder Breme
Westfalen	Borussia Dortmund
Wilzand	Armenia Bielefeld

Championnat Anglais

Crisisbless	Crystal Palace
Lancashire	Blackburn
Man City	Mancheter City
Man U	Manchester United
Merseyside Blue	Everton
Merseyside Red	Liverpool
Middlebrook	Bolton
Nextbaumedge	West Bromwich Albion
North East London	Tottenham Hotspur
North London	Arsenal
Northluck C	Norwich
Pompy	Portsmouth
Soton	Southampton
South East London	Charlton
Teesside	Middlesbrough
Tyneside	Newcastle United
West London Blue	Chelsea
West London White	Fulham
West Midlands City	Birmingham
West Midlands Village	Aston Villa

Championnat français

Aquitaine	Bordeaux
Alpes Maritimes	Nice
Alsace	RC Strasbourg
Azur	AS Monaco
Bouches-du-Rhône	Olympique de Marseille
Bourgogne	AJ Auxerre
Bretagne	Rennes
Corse Sud	Ajaccio
Equpris	Istres
Franche-Comté	Sochaux
Garonne	Toulouse FC
Haute Corse	Bastia
Ile de France	Paris Saint Germain
Kalm	Caen
Loire Océan	FC Nantes

Moselle	FC Metz
Nord	RC Lens
Pas-de-Calais	Lille
Rhône	Lyon
Somesterrine	Saint-Etienne

Autres championnats

AC Greek	AEK Athènes
Athenakos FC	Panathinaikos
Balvidan	Partizan Belgrade
Bejustassle	Besiktas
Bello Horizonte	Cruzeiro
Bruxelles	Anderlecht
Byzantinoboul	Galatasaray
Esportiva	Sporting Lisbonne
FC Belgium	Bruges
L.Mossubann	Lokomotiv Moscou
Lisbonera	Benfica Lisbonne
Marmara	Dynamo Kiev
Old Firm Blue	Glasgow Rangers
Old Firm Green	Glasgow Celtic
Pampas	River Plate
Patagonia	Boca Juniors
Peloponnisos	Olympiakos
Praha	Sparta Prague
Puerto	FC Porto
Valdai	Spartak Moscou

LES VRAIS NOMS DES JOUEURS

Les joueurs à acheter dans le magasin PES n'ont pas leurs vrais noms. Voici la correspondance de quelques-uns d'entre-eux :

Azpnira	Asprilla
Baquistata	Batistuta
Bilatoff	Bierhof
Blowe	Blanc
Bolsik	Boksic
Bopan	Boban
Camirra	Cammara
Chilvent	Chilavert
Delmato	Delgado
Desam	Deschamps
Dungo	Dunga
Euserio	Eusebio
Gulangiala	Guardiola
Hati	Hagi
Imzu	Ince
Legus	Leboeuf
Meiyar	Meiyer
Mjatavic	Mijatovic

Mtola	Mboma
Otera	Ortega
Pile Antenon	P.Andersson
Poolit	Petit
Prosimeski	Prosinecki
Puckac	Puchkas
Ragere	Radebe
Ramaelli	Ravanelli
Robbie Baggi	Roberto Baggio
Ronaio	Romario
Salicevic	Savicevic
Schneitel	Schmeichel
Stjkvic	Stojkovic
Stoichlov	Stoichkov
Suter	Suker
Tammaral	Taffarel

Joueurs allemands :

Kalm	Kahn
Fuldrishe	Friedrich
Woenalz	Worns
Hinuzel	Hinkel
Rome	Lahm
Frutes	Frings
Bammamu	Baumann
Smeider	Schneider
Bannoz	Ballack
Bozicz	Bobic
Knori	Kuranyi
Lhejane	Lehman
Relna	Rehmer
Ralnu	Ernst
Lan	Rahn
Kelem	Kehl
Jernisch	Jeremies
Ranedol	Ramelow
Hauran	Hamann
Frander	Freier
Knoda	Klose
Pomatski	Podolski
Lagutz	lauth

JEUNES JOUEURS DE TALENT

POSTE	NOM	AGE	SALAIRE	PEUT SE COMPARER A
GB	Lewis	16ans	262	Toldo
Libero	Heitinga	20ans	527	Blanc
SAC	Mertesacker	19ans	333	Stam
SAC	Chiellini	19ans	466	Maldini
MD	Loyano	20ans	527	Viera

MA	Barreto	20ans	304	Nedved
MG	Ben Arfa	17ans	388	Zidane
MD	Cardozo	17ans	364	Ronaldinho
AD	S.Pongolle	19ans	466	Owen
AG	Martins	19ans	588	Giggs
AC	Delura	19ans	313	Van Nistelroy

2 BUTS EN 1

Quand vous marquez un but, appuyez sur la touche Start dès que la balle a franchi la ligne de but (attention, il faut que le ballon ait completement franchi la ligne pour que ça marche). Allez sur l'option "ralenti" puis revenez au jeu : le but sera doublé.

Pro Evolution Soccer 5

© Konami 2005

LES VRAIS NOMS DES CLUBS

Dans PES 5, les noms des clubs des championnats espagnols, hollandais et italiens sont vrais, en revanche les noms des équipes des autres championnats sont fictifs (sauf de rares exceptions comme Arsenal par exemple). Voici une liste qui fait la correspondance entre les clubs PES et les clubs de la réalité pour vous aider à repérer votre équipe favorite.

Angleterre

Arsenal	Arsenal
West Midlands Village	Aston Villa
West Midlands City	Birmingham City
Lancashire	Blackburn Rovers
Middlebrook	Bolton Wanderers
South East London Reds	Charlton Athletic
Chelsea	Chelsea
Merseyside Red	Liverpool FC
Merseyside Blue	Everton
Man Blue	Manchester City
Man Red	Manchester United
Teeside	Middlesbrough
Tyneside	Newcastle United
Pompy	Portsmouth
Wearside	Sunderland
West London White	Fulham
North East London	Tottenham
West Midlands Stripes	West Bromwich Albion
East London	West Ham
Lancashire Athletic	Wigan

Allemagne

Domstadt	FC Cologne
Alm	Armania Bielefeld
Rhein	Bayer Leverkusen
Isar	Bayern Munich
Westfalen	Borussia Dortmund
Fohlen	Borussia M'Gladbach
Stahlstadt	MSV Duisburg
Rhein Main	Eintracht Francfort
Hanseaten	Hambourg SV
Niedersachsen	Hannovre 96
Hauptstadt	Heta Berlin BSC
Pfalz	FC Kaiserslautern
Karneval	FSV Mainz 05
Franken	FC Nuremberg
Ruhr	Schalke 04

Neckar	VfB Stuttgart
Autostadt	VfL Wolfsburg
Weser	Werder Brême

France

Corse Sud	AC Ajaccio
Azur	AS Monaco
Bourgogne	AJ Auxerre
Aquitaine	FC Girondins de Bordeaux
Sarthe	Le Mans
Pas de Calais	Lille OSC
Rhône	Olympique Lyonnais
Moselle	FC Metz
Meurthe et Moselle	AS Nançy
Loire Atlantique	FC Nantes
Alpes Maritimes	OGC Nice
Bouches du Rhône	Olympique de Marseille
Île de France	Paris Saint Germain
Nord	RC Lens
Bretagne	Stade Rennais FC
Somesterrine	AS Saint Etienne
Franche Comte	FC Sochaux Montbeliard
Alsace	RC Strasbourg
Garonne	FC Toulouse
Aube	ES Troyes

Autres

Lisbonera	Benfica Lisbonne
FC Bosphorus	Besiktas Istanbul
FC Belgium	FC Bruges
Constantini	Fenerbahçe
Russia Rail FC	Lokomotiv Moscou
Peloponnisos	Olympiakos Le Pyrée
Athenakos FC	Panathinaïkos
Bruxelles	RSC Anderlecht
Sheffcor Domake	Shaktar Donetsk
AC Czech	Sparta Prague
Esportiva	Sporting Lisbonne
Caopolo	Sao Paulo FC

LES VRAIS NOMS DES STADES

Europe

Catalona stadium	Camp Nou (Barcelone)
Finis Tarrae	Estadio Riazor (La Corogne)
Estadio palo	Estadio Mestalla (Valence)

Trad Brick Stadium	Old Trafford (Manchester)
Red Cauldron	Anfield Road (Liverpool)
Magpie Park	St Jame's Park (Newcastle)
Monaco Stadium	Stade Louis II (Monaco)
Lutecia Park	Parc des Princes (Paris)
Massilia Stadium	Stade Vélodrome (Marseille)
Isar Stadion	Olympiastadion (Munich)
Borussia Stadion	Westfalenstadion (Dortmund)
Hauptstadtstadion	Allianz Arena (Munich)
Orange Arena	Amsterdam Arena Ajax (Amsterdam)
Rotterdam Stadion	De Kuip (Rotterdam)
Stockholm Arena	Rasunda Stadion (Stockholm)

Afrique

Cuito Cuanavale	Vodacom Park (Bloemfontein)
Diamond Stadium	Newlands Stadium (Le Cap)

Amérique

Estadio GranChaco	Alberto J.Armando (BuenosAires)
Amerigo Atlantis	Ohio Stadium (Ohio)

Asie

Nakhon Ratchasima	Busan Asiad Main Stadium (Busan)
Kanji Dome	Sapporo Dome (Sapporo)
Dietro Monte Stadium	Kashima Soccer Stadium (Kashima)
Porto Folio	Yokohama International Stadium (Yokohama)
Queensland Park	Nagai Stadium (Osaka)
Haze Hills	Tokyo National Stadium (Tokyo)
Occhio Del Mar	Oita "Big Eye"Stadium (Oita)
Ayase Nakano Stadium	Saitama Stadium 2002 (Urawa)

LES VRAIS NOMS DES JOUEURS

Les joueurs à acheter dans le magasin PES n'ont pas leurs vrais noms. Voici la correspondance de quelques-uns d'entre-eux :

Page 1/13
Alfredo DI STEFANO
Zbigniew BONIEK
Emilio BUTRAGUEÑO
Matt LE TISSIER
Dragan STOJKOVIC
Ferenc PUSKAS
EUSEBIO
George WEAH
Hristo STOICHKOV

Davor SUKER

Page 2/13
Predrag MIJATOVIC
ROGER MILLA
Kenny DALGLISH
Denis LAW
Ian RUSH
Francesco MASSARO
Alen BOKSIC
Hugo SÁNCHEZ
Oliver BIERHOFF
Brian LAUDRUP

Page 3/13
Martin DAHLIN
Iván ZAMORANO
Rubén SOSA
Kennet ANDERSSON
GARRINCHA
LUIS SUÁREZ
Billy BREMNER
Gabriel BATISTUTA
Emmanuel PETIT
PAULO SOUSA

Page 4/13
Didier DESCHAMPS
José Luis CHILAVERT
Lev YASHIN
Peter SCHMEICHEL
Michel PREUD'HOMME
Thomas RAVELLI
José René HIGUITA
Jorge CAMPOS
David SEAMAN
Pat JENNINGS

Page 5/13
Thomas HÄSSLER
Andreas MÖLLER
Zvonimir BOBAN
Michael LAUDRUP
Gheorghe HAGI
LEONARDO Nascimento de Araújo
Enzo FRANCESCOLI
Thomas BROLIN
Enzo SCIFO
José María BAKERO

Page 6/13
Carlos VALDERRAMA
Giuseppe GIANNINI
Mauro TASSOTTI
LUIS ENRIQUE

Claudio CANIGGIA
Dejan SAVICEVIC
George BEST
Gianluigi LENTINI
Dragan DZAJIC
Txiki BEGUIRISTAIN

Page 7/13
Marc OVERMARS
Matías Jesús ALMEYDA
Fernando CAVENAGHI
Clemente RODRÍGUEZ
Yegor TITOV
DERLEI
BARRIENTOS
WASHINGTON
Zlatko ZAHOVIC
Diego Pablo SIMEONE

Page 8/13
Lucas RADEBE
Patrik ANDERSSON
Frank DE BOER
Marcel DESAILLY
Martin KEOWN
Josep GUARDIOLA
Stefan EFFENBERG
Paul INCE
Angelo DI LIVIO
SÉRGIO CONCEIÇÃO

Page 9/13
Ronald DE BOER
Ariel ORTEGA
DJALMINHA
ÁLEX AGUINAGA
Alexander MOSTOVOI
Patrick MBOMA
VÁGNER LOVE
ROMARIO
Freddy ADU
Giuseppe SIGNORI

Page 10/13
Chris WADDLE
EDMUNDO Alves de Souza Neto
JARDEL
Fabrizio RAVANELLI
Stanley MATTHEWS
Frank LEBOEUF
Leandro ROMAGNOLI
Francisco Javier DE PEDRO
Youri DJORKAEFF
Rolando ZÁRATE

Page 11/13
MAGRÃO
Daniele ADANI
CARLOS ALBERTO
JUNINHO Paulista
Joaquín BOTERO
CARLOS RUIZ
Haim REVIVO
Elvir BALJIC
DUDU
Gianfranco ZOLA

Page 12/13
Paul MERSON
Gianluca PAGLIUCA
Federico INSÚA
Dean ASHTON
Gáston FERNÁNDEZ
Nicolás BURDISSO
Germán LUX
Luigi DI BIAGIO
Marcelo GALLARDO
Martín PALERMO

Page 13/13
Jamie REDKNAPP
Ernesto Antonio FARÍAS
MAURO SILVA
Roberto Néstor SENSINI
FRAN
Valery KARPIN
Fernando HIERRO
Steve McMANAMAN

Pro Evolution Soccer 6

© Konami 2006

VRAIS NOMS DE JOUEURS

Europe A

- Bulgaria :

10 Bojinov
17 M. Petrov
9 Berbatov
30 Domovchiski
11 S. Todorov

8 Yankov
19 S. Petrov
23 Gargorov
18 G. Iliev
25 Dimitrov
15 Genkov
20 Y. Todorov
7 Yankovic

21 Topuzakov
5 V. Iliev
2 Kishishev
4 I. Petkov
24 Kirilov
22 Karaslavov
14 Wagner

27 Ivankov
1 G. Petkov
12 Kolev

- Croatia :

17 Klasnic
9 Prso
18 Olic
21 Balaban
22 Bosnjak

10 N. Kovac
2 Srna
8 Babic
19 Kranjcar
16 J. Leko

20 Seric
6 Vranjes
14 Modric
15 I. Leko

7 Simic
4 R. Kovac
3 Simunic
5 Tudor
11 Tokic
13 Tomas

1 Pletikosa
23 Butina
12 Didulica

- Germany :

11 Klose
20 Podolski
14 Asamoah
22 Odonkor
10 Neuville
9 Hanke

8 Frings
19 Schneider
7 Schweinsteiger
18 Borowski
5 Kehl
15 Hitzlsperger
13 Ballack

21 Metzelder
17 Mertesacker
3 Friedrich
16 Lahm
4 Huth
6 Nowotny
2 Jansen

1 Lehmann
12 Kahn
23 Hildebrand

- Latvia :

9 Verpakovskis
11 Rimkus
18 Kolesnicenko
23 Miholaps
21 Prohorenkovs
15 Kalnins

3 Astafjevs

5 Morozs
8 Solonicins
10 Rubins
20 Laizans
22 Bleidelis
14 Visnakovs
17 Blanks

4 Zakresevskis
2 Stepanovs
7 Isakovs
6 Zirnis
13 Smirnovs
19 Zavoronkovs
16 Korablovs

1 Kolinko
12 Piedels

- Northern Ireland :

11 Elliott
9 Healy
10 Quinn
14 Jones
15 Feeney
13 Smith

8 Johnson
6 Davis
7 Gillespie
21 Whitley
20 McCann
4 Brunt
24 Mulryne
25 Sproule

5 Craigan
18 Hughes
2 Baird
3 Capaldi
19 Murdock
17 Duff
22 McLean

1 Taylor
12 Ingham

Europe B

- Serbia and Montenegro :

8 Kezman
9 Milosevic
21 Ljuboja

19 Zigic

4 Duljaj
17 Nadj
10 Stankovic
11 P. Djordjevic
13 Basta
2 Ergic
7 Koroman
18 Vukic
22 Ilic

6 Gavrancic
20 Krstajic
14 N. Djordjevic
3 Dragutinovic
5 Vidic
15 Dudic
16 Petkovic

1 Jevric
12 Kovacevic
23 Stojkovic

- Slovakia :

10 Holosko
11 Vittek
18 Mintal
22 Reiter
17 Németh

6 Karhan
7 Hlinka
8 Hodúr
14 Hanek
19 Valachovic
16 Krajcík
21 Kisel
23 Michalík

3 Skrtel
4 Kratochvíl
9 Zabavník
5 Had
2 Petras
13 Durica
20 Cech
15 Gresko

1 Contofalsky
12 König

- Slovenia :

16 Rodic
9 Siljak
14 Cimerotic
21 Lavric
22 Dedic

3 Filekovic
23 Zlogar
15 Pokorn
11 Komac
8 Koren
18 Acimovic
19 Seslar
7 Sukalo
13 Pecnik
10 Ceh

5 Cesar
6 Knavs
4 Mavric
20 Ilic
17 Brecko
2 Gobec

1 Mavric
12 Handanovic

- Turkey :

24 Serhat Akin
25 Tuncay
21 Halil Altintop
18 Necati Ates
8 Nihat
20 Ibrahim Akin
9 Fatih Tekke

22 Hamit Altintop
16 Selcuk
5 Emre Belözoglu
15 Hüseyin Cimsir
7 Okan
17 Tümer
13 Nuri Sahin
10 Bastürk

2 Tolga Seyhan
19 Ibrahim Toraman
6 Ozat
4 Cetin
26 Fatih Akyel
14 Serkan Balci

23 Volkan
1 Rüstü

- Wales :

11 Giggs
9 Bellamy
15 Cotterill
18 Earnshaw

7 Fletcher
10 Davies
8 Robinson
23 Ledley
22 Vaughan
17 Koumas

5 Page
4 Gabbidon
2 Duffy
3 Ricketts
6 Partridge
20 D. Collins
12 J. Collins
16 Nyatanga
19 Delaney
14 Edwards
13 Crofts

21 Jones
1 Price

Afrique

- Angola :

10 Akwa
16 Flavio
13 Edson
9 Mantorras
18 Love
19 Titi Buengo

8 André
17 Zé Kalanga
14 Mendonça
11 Mateus
7 Figueiredo
6 Miloy

3 Jamba
5 Kali
20 Loco
21 Delgado
15 Rui Marques
4 Lebo Lebo
2 Marcos Airosa
23 Marco Abreu

1 Joao Ricardo
12 Lama
22 Mario

- Cote d'Ivoire :

18 Keita
2 Akalé
8 Kalou
11 Drogba
14 B. Koné
9 A. Koné
15 Dindane

5 Zokora
19 Y. Touré
7 Fae
10 Yapi Yapo
22 Romaric

4 K. Touré
12 Méïté
21 Eboué
3 Boka
6 Kouassi
20 Demel
17 Domoraud
13 Zoro

1 Tizié
16 Gnanhouan
23 Barry

- Ghana :

14 Amoah
3 Gyan
19 Pimpong
20 O. Addo
12 Tachie-Mensah

18 E. Addo
8 Essien
10 Appiah
11 Muntari
23 Draman
9 Boateng

5 Mensah
4 Kuffour
15 Pantsil
6 Pappoe
17 Quaye
21 Issah
7 Shilla

2 Sarpei
13 Mohamed

22 Kingston
1 Adjei
16 Owu

- Togo :

4 Adebayor
17 Mohamed Kader
14 Olufadé
11 Malm

15 Romao
10 Cherif Touré
18 Senaya
7 Salifou
21 Atsou
6 Aziawonou
8 Agboh
9 Dossevi
20 Erassa

3 Abalo
2 Nibombé
5 Tchangai
19 Assemoassa
12 Akoto
13 Forson
23 Touré

16 Agassa
1 Tchagnirou
22 Obilale

- Tunisie :

5 Jaziri
9 Chikhaoui
17 Ben Saada
2 Essediri
7 Gmamdia
11 Santos

12 Mnari
13 Bouazizi
14 Chedli
20 Namouchi
8 Nafti
10 Ghodhbane
23 Melliti

15 Jaïdi
3 Haggui

6 Trabelsi
18 Jemmali
21 Saidi
4 Yahia
19 Ayari

1 Boumnijel
16 Nefzi
22 Kasraoui

Les Amériques

- Costa Rica :

9 Wanchope
11 Gomez
21 Nunez
19 Saborío
13 Bernard

20 Sequeira
6 Fonesca
8 Solis
10 Centeno
14 Azofeifa
7 Bolanos
16 Hernández

4 Umaña
3 Marin
5 Martinez
12 Gonzalez
17 Badilla
22 Rodriguez
2 Drummond
15 Wallace

18 Porras
1 Mesén
23 Alfaro

- Trinidad and Tobago :

19 Yorke
12 Samuel
14 S. John
20 Scotland
15 Jones
13 Glenn

7 Birchall
18 Theobald
11 Edwards
9 Whitley
23 Wolfe

16 Wise
10 Latapy

5 Sancho
6 Lawrence
8 Gray
3 A. John
4 Andrews
2 Cox
17 Charles

1 Hislop
21 Jack
22 Ince

- United States :

17 Beasley
21 Donovan
20 McBride
9 Johnson
11 Ching
16 Wolff

7 Lewis
10 Reyna
15 Convey
14 Olsen
5 O'Brien
8 Dempsey

23 Pope
22 Onyewu
6 Cherundolo
4 Mastroeni
3 Bocanegra
12 Berhalter
13 Conrad
2 Albright

18 Keller
1 Howard
19 Hahnemann

- Colombia :

10 Moreno
11 Murillo
9 Rodallega
18 Yanes
19 Rentería

6 Vargas
8 Viafara
7 Soto

17 Aguilar
14 Castrillon
21 Patino
20 Domínguez

4 Perea
5 Zapata
2 Orozco
3 Passo
13 De la Cuesta
15 Najera
16 Pacheco
22 Casierra

1 Martínez
12 Cordoba
23 Arenas

Asie/Océanie

- Iran :

9 Hashemian
10 Daei
11 Khatibi
17 Kazemeian
15 Borhani
16 Enayati

6 Nekounam
14 Teymourian
2 Mahdavikia
8 Karimi
18 Navidkia
21 Madanchi
23 Shojaei
7 Zandi

4 Golmohammadi
5 Rezaei
13 Kaabi
20 Nosrati
3 Bakhtiarizadeh
19 Sadeqi

1 Mirzapour
12 Roudbarian
22 Talebloo

- Saudi Arabia :

20 Al Qahtani
23 Mouath
9 Al Jaber
11 Al Harthi

16 Khaled
6 Al Ghamdi
14 Khariri
18 Al Temyat
8 Noor
19 Massad
7 Ameen
10 Al Shlhoub

3 Tukar
4 Al Montashari
2 Dokhi
13 Sulaimani
5 Al Qadi
17 Al Anbar
12 Khathran
15 Al Bahri

21 Zaid
1 Al Deayea
22 Khojah

Autres ligues A

- RSC Anderlecht :

36 Legear
24 Serhat Akin
9 Mbo Mpenza
11 Boussoufa
29 Frutos
18 Allagui
42 Siani

3 Deschacht
4 Vanderhaeghe
5 Biglia
14 Goor
31 De Man
38 Lamah
10 Ahmed Hassan

37 Vanden Borre
23 Juhász
6 Van Damme
39 Ofoe
41 Tiote

13 Proto
1 Zitka
22 Schollen
25 Van Steenberghe

- Club Brugge KV :

10 Balaban
34 Yulu-Matondo
9 Ishiaku
25 Ibrahim
19 Chavez

6 Clement
3 Vermant
7 Daerden
18 I. Leko
14 Dufer
21 Vermeulen
31 Roelandts
11 Blondel
16 Van Heerden
8 Englebert
20 Diallo

26 Maertens
4 Valgaeren
24 Pedersen
17 Gvozdenovic
5 Klukowski
2 De Cock
33 Vandelannoite
15 Dreesen

1 Stijnen
13 Verbauwhede
23 Lenaerts

- AC Sparta Praha :

21 Jun
30 Lustrinelli
9 Dosek
11 Kolar
10 Slepicka

6 Sivok
17 Sylvestre
18 Kisel
28 Matusovic
4 Hasek
13 Hanek
12 Herzan
16 Simak

15 Lukas
2 Repka
8 Zabavnik
23 Kadlec
5 Drobny
22 Homola
20 Pospech

19 Jungr
7 Kona

29 Blazek
31 Grigar
1 Zlamal

- Panathinaikos FC :

11 Papadopoulos
26 Mantzios
20 Leontiou
7 Gekas

6 Bovio
25 Biscan
10 Gonzalez
9 Romero
15 Andric
19 Seric
23 Víctor
29 Nilsson
18 Theodoridis
22 Tziolis
30 De Lima Freitas
21 Charalambides
32 Sanmartean

8 Goumas
3 Antonsson
24 Vintra
31 Darlas
5 Morris
4 Kotsios

1 Galinovic
12 Ebede
41 Tzorvas

- Besiktas :

55 Ibrahim Akin
9 Gökhan Gülec
11 Marcio Nobre
80 Kenan Özer
13 Bobo

41 Mustafa Koray
53 Fahri Tatan
7 Yilmaz
10 Matias Delgado
22 Ali Tandogan
20 Karabulut
30 Günes
15 Kleberson

90 Ricardinho
77 Emre Ozkan

5 Gökhan Zan
58 Ibrahim Toraman
19 Uzülmez
4 Dogan
2 Kurtulus
8 Mercimek
3 Mehmet Sedef

1 Runje
21 Kursunlu
29 Murat Sahin

- Fenerbahce :

10 Tuncay
23 Semih
8 Zafer Biryol
16 Zengin

17 Can Arat
4 Appiah
15 Mehmet Aurelio
20 Alex
11 Tümer
21 Selcuk
27 Kemal
29 Adin
25 Boral
18 Gürsoy
7 Mehmet Yozgatli

19 Onder Turaci
30 Serkan Balci
5 Ozat
35 Lugano
2 Luciano
3 Cetin
24 Baris

1 Volkan
34 Rüstü
22 Kulbilge

Autres ligues B

- Boca Juniors :

14 Palacio
9 Palermo
7 Schelotto
16 Delgado

22 Silvestre
5 Gago
21 Battaglia
11 Vargas
19 Cardozo
27 Ledesma
18 Marino

6 Daniel Díaz
4 Ibarra
24 Krupoviesa
28 Maidana
3 Rodríguez
15 Calvo

90 Bobadilla
25 Migliore

- River Plate :

9 Farias
31 Falcao García
11 Figueroa
26 Almerares
33 Aban

95 Marcelo Sosa
8 Patiño
16 Zapata
10 Gallardo
35 Lima
29 Higuain
18 Sambueza
25 Ahumada
7 Pusineri
94 Ortega
93 Domingo
37 Toja
28 Fernandez

90 Tuzzio
14 Gerlo
34 Ferrari
24 Mareque
6 Talamonti
91 Lussenhoff
3 Dominguez
4 Alvarez
92 Nasuti

1 Lux
12 Carrizo

- Sao Paulo FC :

9 Aloisio
11 Rodrigo
24 Alex Dias
25 Leandro

7 Mineiro
8 Josué
6 Junior
10 Danilo
18 Denilson
20 Ramalho
19 Richarlyson
22 Souza
23 Lenílson

4 Edcarlos
5 André Dias
3 Fabao
2 Neicer Reasco
15 Alex
16 Alex Silva

1 Rogério Ceni
13 Bosco
14 Bruno

PES-Shop

- Page 1 :

Kerlon
Roy Keane
Phillips
Milla
Mostovoi
Aguinaga
Boksic
Redknapp
Sensini
Rush
Hierro
Zamorano
Sanchez
Eusébio

- Page 2 :

Giovane Elber
Edmundo
Effenberg
Scifo
Francescoli
Blokhin
Garrincha
Karpin

Carlos Alberto
Valderrama
Gustavo Nery
Caniggia
Claudio Lopez
Rodríguez

- Page 3 :

Hagi
Popescu
Dalglish
Kocsis
Dario Silva
Zahovic
Salas
Lizarazu
Giannini
Juninho Paulista
Weah
Best
Guardiola
Boban

- Page 4 :

Sforza
F. Salas
Sergi
Suker
Di Stéfano
Simeone
Law
Savicevic
Dzajic
Ravelli
Yeboah
Brolin
Stojkovic
Montero

- Page 5 :

Paulo Sousa
Vagner Love
P. Andersson
Mboma
Balakov
Delvecchio
Schmeichel
Lentini
Cavenaghi
Puskas
Butragueno
B. Laudrup

Fran
F. de Boer

- Page 6 :

Stoichkov
Adu
Mijatovic
Bremner
Hässler
K. Andersson
Cardozo
Bakero
Chilavert
Higuita
Romario
Campos
Hughes
Signori

- Page 7 :

Vonlanthen
Overmars
Desailly
Dahlin
M. Laudrup
Djorkaeff
Ostlund
Le Tissier
Luis Enrique
Yashin
Shearer
Bergkamp
Azizi
Asprilla

- Page 8 :

Ilie
Simonsen
Herzog
Belanov
Elkjær
Castroman
Dagoberto
Jennings
Giovanni
Djalminha
Sérgio Conceiçao
Beguiristain
Ziege
Irwin

- Page 9 :

Falcão
Revivo
Henao
Protti
Boniek
Veron
Magrão
Matthews
Foe
Preud'homme
Suarez
Radebe
Sosa
Dugarry

- Page 10 :

R. de Boer
Carboni
Mihajlovic
Zarate
Ravanelli
Jeremies
Prosinecki
Ferrara
Tassoti
Nilmar
Jardel
Jorge Costa
César Delgado
Shyschenko

- Page 11 :

Winterburn
Pessotto
Anderton
Pochettino
Dixon
Bosnich
Kühbauer
Quinn
McAteer
Manuel Fernandes
Onopko
Oliseh
West
Songo'o

- Page 12 :

Flo
Denílson
Baljic
Tiffert

Mauro Silva
Martyn

VRAIS NOMS DES CLUBS

Championnat d'Angleterre :

West Midlands Village	Aston Villa
Lancashire	Blackburn
Middlebrook	Bolton
South East London Reds	Charlton
London FC	Chelsea
Merseyside Blue	Everton
West London White	Fulham
Merseyside Red	Liverpool
Man Blue	Manchester City
Teeside	Middlesbrough
Tyneside	Newcastle United
Pompy	Portsmouth
Berkshire Blues	Reading
South Yorkshire	Sheffield United
North East London	Tottenham
Hertfordshire	Watford
East London	West Ham United
Lancashire Athletic	Wigan Athlétic

Autres ligues A :

Bruxelles	RSC Anderlecht
FC Belgium	Club Bruges
AC Czech	Sparta Prague
Athenakos FC	Panathinaikos
FC Bosphorus	Besiktas
Constanti	Fenerbahce

Autres ligues B :

Patagonia	Boca Junior
Pampas	River Plate
Caopolo	Sao Paulo FC

VRAIS NOMS DES STADES

Red Cauldron	Anfield Road
Magpie Park	St. James Park
Lutecia Park	Parc des Princes
Massilia Stadium	Stade Vélodrome
Borussia Stadion	Westfalenstadion
Hauptstadtstadion	Olympiastadion
Blautraum Stadion	Schüco Arena
Orange Arena	Amsterdam Arena
Rotterdam Stadion	De Kuip
Catalonia Stadium	Nou Camp
Estadio Palo	Mestalla
Stockholm Arena	Rasunda Stadion
Cuito Cuanavale	Vodacom Park
Diamond Stadium	Newlands Stadium
Estadio Gran Chaco	La Bombonera
Amerigo Atlantis	Ohio Stadium
Nakhon Ratchasima	Busan Stadium
Kanji Dome	Sapporo Dome
Dietro Monte Stadium	Kashima Stadium
Porto Folio Yokohama	International Stadium
Queensland Park	Nagai Stadium
Haze Hills	Tokyo National Stadium
Occhio Del Mar	Oita "Big Eye" Stadium
Ayase-Nakano Stadium	Saitama Stadium

Pro Rally 2002

© Ubisoft 2002

CHEAT MODE

Entrez ces codes en guise de noms de pilotes.

MACHOMAN	Avoir tous les véhicules
MORATA	Avoir tous les circuits
OOOHSI	Avoir tous les championnats pro
PACMAN	Avoir tous les modes de jeux
PEROPAVO	Tout débloquer

Project : Snowblind

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2005

CONTRÔLER LES ARAIGNÉES

Utilisez le pic à glace sur les araignées (ou spiderbots) pour pouvoir les contrôler.

Project Zero

© Wanadoo / Tecmo 2002

UNE PAUSE SANGLANTE

Mettez la pause pendant le jeu et attendez un moment. Vous verrez alors apparaitre des traces de mains ensanglantées sur l'écran.

SOLUTION COMPLÈTE

Himuro - Intro

Rez-de-chaussée, Entrée
Vous voilà entré dans cette étrange demeure. Pas le temps de vous habituer aux contrôles que déjà vous sentez la présence d'un fantôme.
Fantôme : Dirigez-vous vers la gauche. La manette commencera à vibrer vous indiquant la présence d'un fantôme dans le coin. Sortez votre appareil photo (le seul objet capable de vous révéler les spectres), pointez vers le coin gauche de la cage. Le centre de l'objectif deviendra bleu, ce qui signifie que vous pointez dans la bonne direction. Prenez votre première photo, celle de l'enfant caché.
Montez les quelques marches et ramassez la boîte de Films de type 14 posée par terre, un peu plus loin sur la droite. De l'autre côté de la pièce se trouve un vieil appareil photo. En l'utilisant, vous pourrez sauvegarder votre partie. Passez par la porte juste à côté.

Rez-de-chaussée, Hall des cordes
Vous arrivez dans un long couloir d'où pendent plusieurs cordes du plafond.
Fantôme : Sortez votre appareil photo car un fantôme va rapidement passer au bout du couloir. Prenez-le avant qu'il ne disparaisse. C'est le Romancier.
Le miroir au fond ne vous apprend rien ni même la porte condamnée à gauche. Vous n'avez d'autre choix que de passer à droite.

Rez-de-chaussée, Cheminée
C'est une grande pièce qui se découvre à vous. Avancez prudemment jusqu'au centre de la pièce.
Fantôme : Lorsque vous passerez la cheminée au centre de cette salle, un homme à l'étage apparaîtra au balcon sur votre gauche. Il n'apparaît qu'un court instant, soyez rapide.
Entrez dans la petite pièce juste en face des escaliers.
Fantôme : Le fantôme d'un homme fâché se trouve au dessus de la bibliothèque de gauche.
Montez maintenant les escaliers

1er étage, Cheminée
Ramassez le carnet de Takamine par terre. Juste après l'avoir lu, vous aurez à mener votre premier combat.
Boss - Homme Attaché : Ce combat est le premier du jeu, il n'est donc pas difficile. Viser simplement le fantôme et prenez des photos lorsque le cercle devient bleu.
Lorsque vous irez explorer le balcon à gauche un fantôme apparaîtra juste en dessous de vous.
Fantôme : Celui-ci est vraiment très difficile à avoir car il passe en dessous de vous et ne reste à l'écran que deux ou trois secondes.

Il n'y a rien de plus à faire ici. Redescendez et revenez jusqu'au Hall des cordes où l'aventure s'arrêtera pour Mafuyu.

Le rituel de Strangulation

Dans cette partie, vous pouvez être attaqué à peu près n'importe quand par l'Homme attaché. Ce fantôme apparaît aléatoirement pour vous ralentir.

Rez-de-chaussée, Entrée
C'est au tour de Miku de se retrouver dans le manoir. Prenez la plante médicinale qui brille dans le coin devant vous puis allez sauvegarder si vous le souhaitez grâce au vieil appareil photo qui est toujours là. Ouvrez la porte suivante, mais n'entrez pas dans le Hall des cordes.
Fantôme : Miku n'a pas encore d'appareil photo, elle ne peux donc pas capturer de fantôme. Suivez quand même la lumière bleu dans le renfoncement. Vous entendrez alors une voix parler de cordes...
Ramassez le petit morceau de papier par terre. C'est une note de recherche. Lisez-la avant de continuer par le Hall des cordes.

Rez-de-chaussée, Hall des cordes
approchez-vous du miroir. En ramassant l'appareil photo de son frère, Miku obtient découvre ce qui s'est passé dans une vision cauchemardesque. L'apparition furtive d'une jeune fille dans le miroir n'est pas très rassurante non plus.
Lisez le bloc notes de Mafuyu que vous trouverez en même temps que l'appareil photo.
Fantôme : Un homme sur la poutre est à prendre en photo derrière vous en hauteur. Dépêchez-vous pour ne pas le rater.
Continuer votre chemin vers la salle de la cheminée.

Rez-de-chaussée, Cheminée
Examinez le masque de lion pour trouver une plante médicinale. Avancez doucement...
Fantôme : L'ombre de votre frère montera les escaliers. Prenez-la en photo.
Ramassez le film de type 14 dans un tiroir (près du masque de lion) puis un autre dans la petite salle en face des escaliers. Dans les tiroirs près du masque, vous trouverez également un extrait du bloc-notes noir. Il raconte l'intrigue du prochain livre de Junsei Takamine. Le bloc-notes contient une coupure de journal qu'il faudra aussi lire. Montez à l'étage.

1er étage, Cheminée
Essayez d'ouvrir la porte. Elle est malheureusement fermée par un cadenas. Suivez le balcon jusqu'au bout.
Fantôme : Un fantôme apparaît en contrebas. Prenez-le vite en photo.
Ramassez la plante médicinale. Prenez-la et revenez sur vos pas jusqu'à l'escalier. Descendez les marches une à une sans courir.
Fantôme : Dès que votre indicateur commence à changer de couleur, emparez-vous de votre appareil pour l'immortaliser. Soyez extrêmement rapide !
Vous pouvez descendre.

Rez-de-chaussée, Cheminée
Examinez le paravent par lequel le dernier spectre est passé. Une petite fille, la même qui est apparue dans le miroir un peu plus tôt surgit de nulle part et indique le paravent à Miku. Vous apprenez désormais qu'en plus des fantômes, votre appareil peut révéler d'autres choses normalement invisibles à l'oeil nu. Testez cette fonction sur le fameux paravent pour découvrir une porte. Dégagez le chemin et ouvrez cette porte.

Rez-de-chaussée, Hall des lampes
Examinez la lumière bleue. Toujours la même voix qui se demande où est la clé... Observez les lampes tout en parcourant le couloir. La porte au fond du hall ne voudra pas s'ouvrir. Passez par l'ouverture juste à droite pour ramassez une plante par terre. Revenez sur vos pas vers le milieu du hall, il y a une porte sur votre droite. Ouvrez-le et entrez.

Rez-de-chaussée, Bibliothèque

Allez lire la coupure de presse posée sur le meuble en face de vous. Passez ensuite dans l'autre partie de la pièce.
Fantôme : Prenez de suite la photo du fantôme errant qui passe devant vous.
Ramassez la boîte de film de type 37 sur le lit puis examinez la porte du placard à droite. Une très courte cinématique se déclenchera.
Fantôme : Réagissez vite pour ne pas manquer le spectre de l'homme qui tombe devant vous.
Ramassez le magnétophone. Une nouvelle scène cinématique se déclenche vous montrant les événements liés à cet endroit. Une cassette blanche accompagne l'appareil audio. Ecoutez-le en passant par l'inventaire. Vous avez sûrement du remarquer la porte qui vient de s'ouvrir derrière vous. C'est par là qu'il faut continuer.

Rez-de-chaussée, Salle des kimonos
Ramassez la plante médicinale près de la porte puis avancez vers le centre de la pièce.
Fantôme : Un fantôme se montre à la fenêtre.
Approchez-vous des deux kimonos dans un coin.
Fantôme : Visez entre les kimonos pour repérer le spectre d'une femme.
Allez récupérer l'objet qui brille sous la fenêtre.
Boss - Editeur : Attaquez-le plusieurs fois avant qu'il ne s'approche trop. Lorsque vous sentez qu'il se tient trop près de vous, changez de place et recommencez à l'attaquer. Il n'est pas vraiment difficile à battre.
Après le combat, vous pouvez enfin récupérer la cassette sous la fenêtre. Ecoutez-la. Revenez vers les deux kimonos dans le coins de la salle. Le socle du miroir à côté commencera à émettre d'étrange vibrations. Prenez-le en photo. Il vous montrera le masque de lion dans le salle de la cheminée.

Rez-de-chaussée, Bibliothèque
Alors que vous pensez pouvoir passer sans problème, l'Editeur réapparaît juste quand vous ouvrez la porte pour quitter cette pièce.
Boss - Editeur : Utilisez la même technique que précédemment.
Lorsque vous l'aurez une nouvelle fois battu, revenez jusqu'à la salle de la cheminée.

Rez-de-chaussée, Cheminée
Comme prévu, le masque de lion renferme un objet supplémentaire. C'est un miroir à main rouge. Il faut l'apporter dans la salle des kimonos.

Rez-de-chaussée, Hall des lampes
Fantôme : Juste après le tournant dans le couloir, un fantôme apparaît dans le placard au fond du hall.
Ouvrez la porte de la bibliothèque.
Fantôme : Un spectre en gros plan vous fera sûrement sursauter. Immortalisez-le.
Continuez tranquillement jusqu'à la salle des kimonos.

Rez-de-chaussée, Salle des kimonos
Placez le miroir rouge sur son socle. Cela permet d'ouvrir un tiroir renfermant une photo de l'éditeur et une petite clé en cuivre. Lorsque vous aurez ces deux objets en votre possession, il faudra battre pour la troisième fois l'Editeur.
Boss - Editeur : Utilisez toujours la même méthode.
L'Editeur laissera derrière lui des pierres spirituelles permettant, à condition d'en posséder suffisamment, d'obtenir des fonctions spéciales pour l'appareil photo. Ramassez-les et revenez jusqu'à la salle de la cheminée et montez à l'étage.

1er étage, Cheminée
Utilisez la clé en cuivre sur le cadenas de la porte et entrez.

1er étage, Salle des tatamis
Récupérez les notes de recherches dans un coin et la plante médicinale dans un autre. Regardez aussi derrière la table (près du brasero) pour trouver une pierre en miroir. Passez par la porte juste à droite de celle par laquelle vous êtes arriver.

1er étage, Vestibule
Vous pouvez sauvegarder dans cette salle. Emparez-vous de la cassette rouge qui brille devant les poupées et écoutez-la. Il y a aussi un extrait du bloc-notes rouge à lire de l'autre côté du vestibule. Dans le tiroir juste à côté, c'est

un film de type 14 qui vous attend.

1er étage, Salle des tatamis
Empruntez cette fois la porte dans le petit renfoncement.

1er étage, Passage
Avancez un peu.
Fantôme : Une femme apparaît juste devant vous. Couchez-la sur pellicule puis approchez-vous de la lumière bleue pour qu'elle dise quelque chose à propose de marques de cordes. Ramassez le nouvel extrait de bloc-notes rouge par terre.
Récupérez la plante médicinale dans l'aile du couloir. La porte étant bloquée, vous n'avez d'autre solution que de descendre par les escaliers.

Rez-de-chaussée, Passage
Dans ce passage, vous apercevrez furtivement l'ombre de Mafuyu. Mais au détour d'un couloir, c'est un véritable fantôme qui vous attaque.
Boss - Homme aux bras longs : Attaquez ce fantôme tout en reculant.
Poursuivez l'exploration du couloir par le côté d'où a surgit le fantôme. Fouillez la cavité entre les murs pour dénicher un viel article de journal. Poursuivez par la porte au nord du couloir.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Ne vous occupez pas de votre détecteur qui se mettra en marche et allez prendre le film de type 37 par terre à votre droite. Revenez de l'autre côté pour lire le manuscrit du fameux rituel de strangulation. Faites le tour du mur et approchez-vous de la porte.
Fantôme : Prenez un photo de la femme errant.
Examinez les tables où se dressent des cierges. Vous trouverez un extrait du bloc-notes rouge et une pierre spéciale. Vous sentez que la porte renferme un secret. Sortez votre appareil et prenez-la en photo. L'image vous indique un nouvel endroit du manoir, mais vous ne savez pas où il se trouve pour l'instant. Continuez par la porte encore au nord.

Rez-de-chaussée, Salle détruite
Cette salle vous permet de sauvegarder. Vous pouvez aussi récupérer ici une plante médicinale, un manuscrit ainsi qu'un extrait du bloc-notes noir. Vous remarquez que l'un des mur de la pièce comporte un étrange symbole dont vous ne savez que faire pour le moment. Revenez jusqu'au passage puis tentez de pénétrer dans la salle au centre de ce couloir.

Rez-de-chaussée, Entrepôt
Pour entrer dans cette salle, vous devrez d'abord composer un code sur un cadran. La combinaison se trouve être inscrite sur le manuscrit que vous avez découvert dans la salle funéraire.
Le rituel de strangulation se déroule le 13ème jour du 12ème mois, la combinaison est donc 1312. Pour la numérotation, il faut savoir que le symbole tout en haut représente le 0 et que les autres chiffres suivent dans le sens INVERSE des aiguilles d'une montre. Entrez les bons chiffres pour ouvrir la porte.
Fantôme : A votre arrivée dans les lieux, le fantôme de la petite fille en kimono blanc apparaît. Elle vous indique les caisses sur la gauche. Prenez-la en photo.
Ne l'écoutez et allez fouiller la caisse à droite de l'armure pour prendre un film de type 37. approchez-vous ensuite des escaliers. Une drôle de sensation s'emparera de vous.
Fantôme : Tirez le portrait de la séductrice sous les escaliers. Cela permettra de déverrouiller la porte dans la salle funéraire.
Avant de montez, fouillez les bureaux dans le coin sombre. Vous trouverez une plante médicinale, un vieil article, un flacon d'eau sacrée et une pierre spirituelle. Montez à l'échelle.

1er étage, Entrepôt
Un film de type 74 est caché derrière une caisse. Lorsque vous vous approcherez du mur du fond, le spectre de l'homme attaché surgira dans votre dos.
Boss - Homme attaché : Ce combat est légèrement plus difficile que les autres dans la mesure où il n'y a pas beaucoup de place pour circuler. Faites du mieux que vous pouvez en pensant à utiliser les herbes médicinales que

vous avez en votre possession.
Ramassez les pierres spirituelles dans le coin puis les notes de recherches dans le tiroir. Descendez et revenez jusqu'au passage. Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer par la porte qui mène à la grande salle au sud du couloir (ce passage n'est pas obligatoire), sinon retournez jusqu'à la salle funéraire.

Rez-de-chaussée, Grande salle
Lisez l'extrait du bloc-notes rouge que vous trouvez par-terre puis ouvrez le panneau coulissant. La prochaine section ne comporte rien. Continuez donc par le second panneau coulissant. Prenez le film de type 14 avant d'ouvrir le troisième et dernier panneau. Cachée dans le fond de la pièce se trouve une fiole d'eau sacrée. La poignée de la porte à côté est bloquée par des cheveux. Lisez aussi les notes de recherches sous la fenêtre. Vous pouvez quittez la salle.
Boss - Femme flottante : Ce spectre est très facile à capturer. Visez en hauteur tout en reculant et bientôt, vous garderez un souvenir sur papier glacée de cette femme de l'au-delà.
Lorsque vous l'aurez battue, rendez-vous à la salle funéraire.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
(Il se peut que vous ayez à vous battre contre le spectre de Cou brisé ici. Si ce n'est la cas, vous le rencontrerez plus tard dans l'aventure.) Maintenant que le sceau qui condamnait la porte a disparu, vous pouvez passer. N'oubliez pas de sauvegarder dans la pièce...

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Des traces de sang au sol vous mène sous un porche.
Fantôme : Photographiez la femme qui passe rapidement devant vous. Elle vous dira alors quelques mots.
La porte semble détenir un mystère. Prenez-la en photo pour découvrir un nouveau lieu. Continuez en restant sur la terrasse et ramassez les notes devant les escaliers. La porte au bout du passage détient elle aussi un secret. Sa photo révélera également un indice. Descendez dans le jardin et prenez sur votre gauche (à droite de l'écran). Ramassez la pierre spirituelle dans le coin. Continuez dans cette direction et dirigez-vous sur la gauche de la maison.
Fantôme : Une femme souffrant demande à être libérée grâce à votre appareil photo.
Dans ce même coin, vous trouverez deux miroirs en pierres. Ecoutez la cassette audio posée sur les escaliers de la maison, puis avancez encore un peu.
Fantôme : Prenez rapidement la photo de la femme qui se dirige vers les abysses.
Suivez ce dernier fantôme dans les abysses.

Rez-de-chaussée, Abysse
En pénétrant de cet étrange lieu, Miku découvrira une cassette audio et en la ramassant, elle aura une vision sur la mort de l'assistante de Takamine. Ecoutez la cassette. Fouillez ce lieu pour découvrir un miroir en pierre et un film de type 37. En, vous approchant des lanterne, vous remarquez que l'une d'entre elle est éteinte. Si vous la prenez en photo, elle apparaîtra pourtant allumée. Il faudra revenir plus tard avec un briquet pour l'allumer. Avant de quitter l'abysse, intéressez-vous au moulin à eau.
Fantôme : A travers l'objectif, l'image d'une femme torturée apparaît sur la roue du moulin. Prenez-la en photo afin de briser le sceau de l'une des porte de l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Retournez vers la porte que vous venez de déverrouiller (c'est celle de droite). A votre approche, vous entendrez pleurer un bébé.
Entrez.

Rez-de-chaussée, Salle des poupées
Fantôme : Dès votre entrée dans la pièce, sortez votre appareil photo pour immortaliser la femme se tournant vers vous.
Récupérez les pierres spirituelles posées sur les étagères de part et d'autres de la pièce puis l'extrait du bloc-notes rouges au fond.
Fantôme : Prenez une photo des poupées, là où le signal est le plus fort. Vous verrez un enfant spectateur. Cela permettra d'ouvrir la seconde porte de l'atrium mais attirera aussi un spectre belliqueux.
Boss - Fille rampante : Ce fantôme n'est pas très difficile à battre, car il suffit de le viser plusieurs fois lorsqu'il rampe vers vous.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Faites le tour de la palissade...
Fantôme : Soyez très rapide pour capturer ce fantôme qui tombe dans le jardin !
Boss - Cou brisé : Juste après la chute du corps, ce fantôme arrive et commence à vous attaquez. Reculez tout en lui lançant de puissantes attaques. Pour cela, attendez le dernier moment avant de faire sortir le petit oiseau.
Rendez-vous à la porte tout à fait à gauche de la terrasse.

Rez-de-chaussée, Escalier
Fantôme : Ouvrez la porte et prenez une photo de l'homme se tournant vers vous puis allez écouter ce qu'il a à dire.
Vous trouvez un briquet ainsi qu'un extrait du bloc-notes noir posés sur le sol. Contournez les escaliers.
Fantôme : Une femme marche derrière les escaliers.
Montez les escaliers.
Boss - Tête de femme : ce fantôme n'apparaît pas à tous les coups. Cependant, s'il doit venir, il le fera lorsque vous tenterez de montez à l'étage. Mitraillez-le de photos, comme d'habitude.

1er étage, Escaliers
Tournez à droite pour récupérer un vieil article. Grimpez les quelques marches de l'autre côté pour découvrir des notes de recherches puis redescendez et rendez-vous dans l'Abysse.

Rez-de-chaussée, Abysse
Allumez la lanterne éteinte pour obtenir une gravure noire.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Fantôme : Prenez immédiatement la photo du corps pendu à l'arbre puis écoutez ce que le fantôme a à dire.
Revenez jusqu'à la salle détruite (après la salle funéraire).

Rez-de-chaussée, Salle détruite
Sauvegardez si vous le souhaitez puis approchez du sceau de la famille Himoru.
Fantôme : Le fantôme d'une femme aveugle apparaît très furtivement.
Revenez ensuite jusqu'à la salle de l'escalier où vous avez trouvé le briquet. Ramassez l'extrait du bloc-notes rouges derrière les escaliers et continuez jusqu'à la porte tout au bout du couloir. Entrez.

Rez-de-chaussée, Salle de l'aquarium
Traversez la première passerelle et prenez la plante médicinale.
Boss - Assistante : Au milieu de la seconde passerelle, vous rencontrerez le spectre de l'assistante de Takamine. Le combat n'est pas difficile car elle se déplace très lentement, mais le manque d'espace peut rapidement jouer en votre défaveur. Ne prenez pas de risques inutiles et gardez votre adversaire à bonne distance.
Après la combat, vous trouvez une cassette audio rouge. Ecoutez-la. Passez cette seconde passerelle.
Fantôme : Pointez votre objectif en l'air pour repérer un moine dans le noir.
Traversez la dernière passerelle et ramassez l'extrait du bloc-notes rouges devant la dernière porte. Intéressez-vous maintenant au cadran sur la porte. L'emplacement des chiffres est le même que celui du cadran précédent mais le code est cette fois 3669 (comme le nombre de jours de captivité de la vierge).

Rez-de-chaussée, Jardin
Suivez le chemin jusqu'à la petite cour.
Fantôme : Prenez la photo du fantôme de l'homme qui marche près du puits.
Ramassez la pierre spirituelle près du petit cabanon puis sauvegardez grâce au vieil appareil à l'intérieur.
Approchez-vous du puits. Vous ne pouvez pas l'ouvrir. Mais prenez et écoutez la cassette posée sur le rebord. Faites le tour du puits pour récupérer un miroir de pierre.
Fantôme : Photographiez la fille se tournant sur la palissade.
Avancez sur le sentier. Une cinématique se déclenche et vous devez à nouveau affronter l'assistante.
Boss - Assistante : Contrairement à la précédente rencontre, vous avez cette fois bien plus de place pour vous échapper. Postez-vous dans un coin et visez l'assistante en attendant qu'elle arrive vers vous. Lorsqu'elle se trouve suffisamment près, déclenchez l'attaque. Changez de position et recommencez jusqu'à ce qu'elle s'en aille.
La voie est libre maintenant. Prenez l'extrait du bloc-notes noir posé sur une pierre puis passez par la porte.

Rez-de-chaussée, Chemin du bois
Suivez le chemin et montez les marches.
Fantôme : Prenez une photo du spectre en haut des escaliers.
Dirigez-vous vers la lumière bleue et écoutez les paroles de Takamine. Il parle de statues de Bouddha... Devant la porte, vous trouvez un film de type 37 et un miroir en pierre. Approchez-vous de la porte et de son mécanisme d'ouverture. Pour entrer, il suffit de déplacer les gravures pour les faire correspondre avec les symboles à leur côté. Numérotez les cinq emplacements de 1 à 5 en commençant par celui qui est vide et en suivant le sens des aiguilles d'une montre. La solution consiste à déplacer successivement les gravures 4, 2, 3 et 5. Miku placera d'elle-même la gravure manquante (trouvée dans la lanterne de l'abysse) au bon endroit.

Rez-de-chaussée, Sanctuaire
Allez récupérer la cassette audio sur l'autel.
Fantôme : Levez la tête et photographiez Takamine crucifié derrière vous. Dès que vous l'aurez, Il vous attaquera.
Boss - Romancier : Ce combat est de loin le plus difficile que vous avez eu à mener jusque là. Takamine dispose d'une grande barre d'énergie et ses déplacements sont très rapides. Le plus sage est de sortir du sanctuaire et de l'attendre sur les marches. Le temps qu'il arrive sur vous, votre appareil sera déjà chargé et près à « tirer ». Ne restez jamais très longtemps au même endroit.
Le coup de grâce révélera une porte Shinto...
Prenez une photo de l'autel. L'image révèle qu'il manque bien une statue de Bouddha. Sortez.

Rez-de-chaussée, Chemin du bois
Ramassez l'extrait du bloc-notes noir. Examinez le pied droit de la porte Shinto. Vous découvrez une statue de Bouddha à laquelle il manque la tête. Une note explicative accompagne la statuette.

Rez-de-chaussée, Sanctuaire
Regagnez le sanctuaire et placez la statuette sur l'autel. Une grille apparaît. Prenez-la en photo pour connaître la disposition des statues. Si vous regardez la grille, vous remarquerez qu'un symbole est dessiné dessus. Il représente un corps. Placez les statuettes aux bons emplacements (la tête sur la tête, la jambe droite sur la jambe droite...) et un mécanisme se déclenchera. Kirie fera son entrée. Laissez-vous faire car après tout, vous n'avez aucune issue où aller...

La marque du démon

Dans cette partie, vous pouvez être attaqué n'importe quand par l'Homme attaché et Cou brisé. Ces fantômes apparaissent aléatoirement pour vous ralentir.

Rez-de-chaussée, Salle des poupées
Miku se réveille dans la salle des poupées, elle semble avoir des marques de cordes aux poignées et à la gorge. Le spectre d'un enfant apparaît aussi devant elle, mais elle ne peut le prendre en photo. Par contre d'étranges vibrations proviennent du mur de gauche. En regardant à travers l'objectif, vous découvrirez le manuscrit de Chat-démon. Fouillez la pièce pour découvrir une plante médicinale, une pierre spirituelle, un film de type 14, un extrait du journal de la dame et un extrait du bloc-notes de Mafuyu. Sortez par l'unique porte de la pièce.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Fantôme : dès que vous ouvrez la porte, un petit garçon court devant vous. Prenez-le vite en photo.
Vous remarquez que les traces de sang ont disparues sur la terrasse.
Boss - Aveuglée : Cette femme est assez difficile à battre car elle a la fâcheuse habitude se téléporter dans votre dos. De plus, elle peut vous foncer dessus à très grande vitesse. Le mieux est de descendre dans l'atrium pour se laisser plus de place pour manoeuvrer et de la canarder de flashs. Lorsqu'elle disparaît, changez de position afin d'éviter de la trouver dans votre dos. Le bon côté de l'histoire c'est qu'elle n'est pas très résistante.
Ramassez la boîte de film de type 37 au milieu de l'atrium. Il y a aussi une pierre spirituelle cachée à gauche des escaliers de la maison.
Fantôme : Une femme pendue à un arbre apparaît près de l'entrée de l'abysse.
Remontez sur la terrasse pour rejoindre la salle funéraire.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Lisez le vieux manuscrit posé sur l'établi. C'est le rituel du Démon aveugle. Accédez à la salle détruite.

Rez-de-chaussée, Salle détruite
Vous pouvez sauvegarder ici. Quelque chose émane de la porte du fond. Prenez une photo qui vous montrera le puits. Prenez la plante médicinale dans un coin de la pièce.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Boss - Cou brisé : Si ce n'est pas déjà fait dans la première partie du jeu, vous rencontrerez peut-être le fantôme Cou brisé. Ce spectre n'est pas difficile à battre.
Passez ensuite part l'atrium pour rejoindre les escaliers.

Rez-de-chaussée, Escaliers
Ramassez le miroir en pierre près de la porte puis passez devant les escaliers.
Fantôme : le fantôme du petit garçon passe très rapidement en courant. Il est difficile de le photographier.
Montez les escaliers et placez-vous devant la troisième série de marche. Regardez en l'air.
Fantôme : Au niveau de la grille, se trouve le fantôme d'un moine dans le noir.
Redescendez et suivez le passage derrière les escaliers.
Boss - Homme aux bras longs : au détour de ce couloir, l'Homme aux bras longs, refait son apparition. Il est toujours aussi lent et ne devrait donc vous poser aucun problème.
Lorsque la voie sera libre, courez jusqu'à la porte au fond du couloir. Prenez-la en photo pour découvrir un indice.
Ramassez le film de type 37 sur le plancher puis revenez vers les escaliers.
Fantôme : Visez le mur sous les escaliers pour faire apparaître une Vengeance murale qui déverrouillera la porte du couloir.

Rez-de-chaussée, Salle de l'aquarium
Avancez un petit peu.
Fantôme : L'enfant qui court est encore là. Cette fois, vous aurez un peu plus de temps pour le coucher sur pellicule (mais pas trop quand même alors dépêchez-vous).
Tout en traversant la salle, ramassez le film de type 37 puis la plante médicinale. Pour accéder au jardin, il faut à nouveau entrer un code sur le cadran de la porte. Cette fois le code concerne le rituel de Shinto qui se déroule 26 novembre. La bonne combinaison est donc 2611. N'oubliez pas qu'il faut entrer les chiffres dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Rez-de-chaussée, Jardin
Suivez le chemin jusqu'au cabanon où vous pourrez alors sauvegarder. Examinez le puits.
Boss - Fille dans le puits : Cette petite fille n'est pas vraiment difficile à battre. Faites cependant attention à ses téléportations. Si vous ne la voyez plus, c'est peut-être qu'elle se trouve dans votre dos !
Récupérez la gravure bleue apparue sur le rebord du puits puis prenez une photo du puits. Continuez jusqu'au bois.

Rez-de-chaussée, Chemin du bois
Vous n'êtes pas obligé de venir ici, mais il y a une pierre spirituelle et un film de type 37 à récupérer devant le temple. Il se peut que Cou brisé vienne vous ralentir aussi. Entrez dans le sanctuaire

Rez-de-chaussée, Sanctuaire
Fantôme : Prenez une photo du miroir pour découvrir les Tourmentés.
Revenez jusqu'aux escaliers en traversant le bois, le jardin et l'aquarium.

Rez-de-chaussée, Escaliers
Encore une fois, c'est en passant près des escaliers que les ennuis arrivent.
Boss - Aveuglée : vous avez déjà battu une fois cette femme. Répétez la même tactique en faisant attention lorsqu'elle vous fonce dessus.
Traversez l'atrium puis la salle funéraire pour revenir à la salle détruite.

Rez-de-chaussée, Salle détruite

Sauvegardez si vous le désirez puis intéressez-vous au cadran sur le mur. Vous voilà devant le même type de problème quand tout à l'heure. Voici les emblème à déplacer : 2, 5, 4, 3, 1. Miku placera la gravure bleue dans son emplacement approprié. Entrez dans le couloir qui s'ouvre à vous.

Rez-de-chaussée, Couloir
Fantôme : Au détour de ce couloir, vous verrez l'ombre de Mafuyu. Photographiez-la.
La porte au fond cache un secret. L'image que vous en ferez indique qu'il faut retourner dans l'abysse. Avant d'y aller, prenez et lisez les notes de Mafuyu. Traversez sans encombre la salle détruite, la salle funéraire puis l'atrium pour finalement arriver à l'abysse.

Rez-de-chaussée, Abysse
Fantôme : Contournez le bâtiment à votre gauche pour aller photographier la palissade de l'autre côté. L'impression révélera la présence d'un homme brûlé.
Boss - Homme attaché : Juste après avoir pris la photo de l'Homme brûlé, c'est l'Homme attaché qui vient vous embêter. La technique reste la même qu'à chaque rencontre. Reculer tout en prenant des photos.
Vous remarquez que le pont est réparé. Allez jusqu'au bout en n'oubliant pas de prendre le flacon d'eau sacrée à mi-parcours. Récupérez la gravure violette sur le rocher puis regardez derrière pour trouver un miroir en pierre. Regagnez l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Avancez doucement.
Fantôme : Un folkloriste se tiendra sur le toit devant vous. Tirez-lui le portrait.
Fantôme : A votre arrivée près des marches de la terrasse, une petite fille sortira de sous le plancher. Soyez prêt à la prendre ne photo.
Continuez jusqu'à la salle funéraire

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Boss - Cou brisé : Décidément, ce spectre ne veut pas vous laisser tranquille. Capturez-le une nouvelle fois.
Une fois battue, rendez-vous dans le couloir après la salle détruite

Rez-de-chaussée, Couloir
Examinez la porte puis déplacez les gravures comme suit : 4, 2, 3, 5, 4, 1, 2. La porte s'ouvre.

Rez-de-chaussée, Gueule du démon
Une cinématique se déclenche présentant Mafuyu marchant comme un fantôme. Faîtes le tour de la pièce et descendez les deux échelles.

Sous-sol, Gueule du démon
Lisez les notes de recherches près de la porte puis essayez justement de franchir cette imposante porte.
Fantôme : Un spectre travers la porte. Prenez une photo.
Prenez également une photo du mur juste à droite de la porte. L'image montre le masque aveuglant dont parlent les notes de recherches. Ne partez pas tout de suite, car une vieille connaissance vous attend.
Boss - Aveuglée : En marchant un peu partout dans la pièce, vous rencontrerez Aveuglée. Ce combat est plus difficile que vos précédentes rencontres avec elle car plusieurs obstacles jalonnent la pièce. Faites du mieux que vous pouvez en vous méfiant comme d'habitude de ses disparitions très agaçantes.
En la capturant, vous verrez l'image de six cierges et vous recevrez une boîte d'allumettes. Remontez par les échelles puis dirigez-vous vers la salle détruite.

Rez-de-chaussée, Salle détruite
Profitez du vieil appareil pour sauvegarder votre progression.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Fantôme : prenez de suite la photo de la fille du porche devant vous.
Approchez-vous des cierges dans le coin et prenez une photo. Vous constatez que seuls les cierges rouges doivent être allumés. Le problème vient que lorsque vous allumez un cierge, les deux qui l'entourent changent d'état. C'est-à-dire

que si le cierge à côté de celui que vous allumez est déjà allumé alors il s'éteindra et inversement. Pour être sûr de n'allumer que les cierges rouges voici dans quel ordre vous devez procéder.
Allumez les cierges 2, 4, 5, 4. Une porte s'ouvre et vous obtenez le manuscrit du Chat-démon.
Boss - Cou brisé : Puisque cette femme ne veut pas vous laisser tranquille, vous la retrouvez derrière vous après avoir allumé les cierges. Tournez-vous immédiatement pour prendre un cliché puis courez vous mettre à l'abri. Le reste du combat se déroule toujours de la façon.
Prenez la direction de l'atrium pour atteindre la salle de poupées.

Rez-de-chaussée, Salle des poupées
Entrez dans cette salle.
Boss - Fille rampant : ce fantôme sort de sous l'étagère en face de vous. Il reste constamment au sol et se déplace assez lentement. Il ne vous posera donc aucun problème.
Prenez une photo de l'étagère dans le coin pour découvrir une fille derrière une porte. Examinez le mur juste à gauche de cette étagère. Vous devrez y placer le manuscrit du Chat-démon ce qui ouvrira une porte secrète.

Rez-de-chaussée, Salle des kimonos
Avancez vers les kimonos.
Fantôme : un enfant court rapidement derrière les kimonos. Vous n'aurez pas beaucoup de temps pour le photographier.
Ramassez la pierre spirituelle qui brille par terre puis rejoignez la bibliothèque sans vous préoccuper de la malle.

Rez-de-chaussée, Bibliothèque
Récupérez le film de type 74 dans le placard puis la pierre spirituelle sur la commode.

Rez-de-chaussée, Hall des lampes
Ramassez le film de type 37 dans le recoin au nord puis continuez votre chemin pour arriver dans la salle de la cheminée.

Rez-de-chaussée, Cheminée
Boss - Garçon caché : Ce petit garçon est vraiment énervant. Il adore disparaître devant vous et se cacher plus loin. Heureusement, il se déplace lentement et n'est pas très résistant. Parfois, il aime à s'asseoir sur les poutres au-dessus de vous et vous regarder tenter de le trouver.
Lorsque vous l'aurez battu, vous remporterez un morceau de miroir. Récupérez le morceau de papier devant l'horloge. Prenez une photo de l'horloge, l'image révèle un garçon aspiré par l'horloge. Montez à l'étage.

1er étage, Cheminée
Prenez une photo de la porte de la salle des tatamis. Elle est de nouveau scellée. La clé de l'énigme semble se trouver dans le hall des cordes. Descendez et rendez-vous à l'endroit indiqué.

Rez-de-chaussée, Hall des cordes
Fantôme : Levez la tête vers le milieu du hall pour tirer le portrait de la vengeance. Cela permettra d'ouvrir la porte de la salle des tatamis.

Rez-de-chaussée, Entrée
Prenez une photo du mur, là où était accroché un masque dans la première partie du jeu. Ramassez ensuite une plante médicinale devant les cages. Revenez à la salle de la cheminée et montez.

1er étage, Cheminée
Ouvrez la porte pour arriver dans la salle des tatamis.

1er étage, Salle des tatamis
Fantôme : Prenez une photo de l'homme qui passe devant vous.
Lisez la note de Mafuyu posée sur le bureau et prenez le miroir en pierre sous l'urne et le flacon d'eau sacrée dans le brasero. Entrez dans le recoin au nord pour prendre une photo de la boîte. Prenez la pierre spirituelle. Avant de poursuivre, vous pouvez sauvegarder dans le vestibule juste à côté.

1er étage, Passage
Ouvrez le placard à votre gauche pour trouver un film de type 37 puis retournez-vous et avancez près du miroir.
Boss - Aveuglée : Je ne pense pas devoir vous donner d'explications pour battre ce fantôme. Vous le connaissez déjà par coeur et c'est toujours la même technique pour le battre. Attention quand même, car le couloir ne laisse pas beaucoup de place pour manoeuvrer.
Prenez une photo de la porte avant de descendre les escaliers.

Rez-de-chaussée, Passage
Faites le tour du couloir pour trouver la lézarde dans le mur. Prenez la miroir en pierre coincé à l'intérieur.
Fantôme : prenez une photo de la lézarde, une fille y est cachée.
Approchez-vous ensuite de la porte de la salle funéraire pour la déverrouiller mais n'y entrez pas. Cela sert juste à vous faire gagner du temps pour la suite. Examinez la porte de l'entrepôt et composez la combinaison 7925 (en rapporte avec l'âge de la vierge pour le rituel du démon) toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Rez-de-chaussée, Entrepôt
Prenez la pierre spirituelle devant l'armure puis le film de type 14 dans les cartons à côté. Ne vous laissez pas surprendre par la malle, elle est vide. Revenez dans le passage et remontez.

1er étage, Passage
Ouvrez la porte ou bout du couloir.

1er étage, Salle de koto
Examinez les photos sur la table basse puis lisez l'extrait du journal de la dame.
Prenez aussi la clé en bronze puis revenez à la salle des tatamis. Ouvrez le coffre avec la clé en bronze pour découvrir des documents de recherches.
Fantôme : Lorsque vous aurez lu les documents, le folkloriste passe furtivement dans la salle derrière vous. Prenez une photo.
Suivez l'homme...
Fantôme : Presque aussitôt après la première apparition, le même fantôme vous passe devant. Une photo s'impose encore.
Suivez le spectre sur la terrasse.

1er étage, Observatoire
Regardez les scènes cinématiques puis revenez dans la salle des tatamis.

1er étage, Salle des tatamis
Passez dans le vestibule.

1er étage, Vestibule
Profitez de l'appareil pour sauvegarder. Examinez la petite porte. Ouvrez-la. Elle conduit dans les escaliers.

1er étage, Escaliers
Descendez les marches et sortez dans l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Approchez-vous de l'album sous l'arbre et essayez de le prendre.
Boss - Femme pendue : La vitesse de déplacement de ce fantôme est son atout principal. Suivez-la constamment dans ses déplacements et tirez dès que vous le pourrez même l'appareil n'est pas entièrement rechargé. Faites attention car de temps en temps, ce spectre aime partir dans les airs pour ensuite sauter tout près de vous.
Ramassez la lettre de mort de Yae sous l'arbre. Les notes contiennent également trois photos. Entrez dans la salle des poupées.

Rez-de-chaussée, Salle des poupées
Prenez une photo des poupées sur l'étagère de droite. Vous constatez qu'il en manque une... Justement, cette poupée se trouve sur l'étagère de gauche. Regardez-les et choisissez celle en haut à droite. Déposez-la alors à sa bonne

position. Un tiroir s'ouvre et vous obtenez un masque qui ressemble étrangement à celui de l'entrée. Traversez l'atrium puis la salle funéraire et le passage pour atterrir dans la Grande salle (vous comprenez maintenant, pourquoi il valait mieux déverrouiller la porte de la salle funéraire tout à l'heure :).

Rez-de-chaussée, Grande salle
Boss - Homme errant : Attention à celui-ci car il vous attaque dès votre arrivée dans la salle. Le mieux et de courir pour l'éviter puis de se retourner afin de prendre quelques photos souvenirs.
Récupérez la plante médicinale et approchez-vous du mur qui lui fait face.
Fantôme : Prenez une photo du mur pour faire apparaître une femme malfaisante.
Tout près, c'est un film de type 14 qui vous attend. Passez enfin par la porte tout au fond de la salle.

Rez-de-chaussée, Hall des cordes
Traversez le hall sans encombre pour atteindre l'entrée.

Rez-de-chaussée, Entrée
Vous pouvez sauvegarder. Placez le masque sur son emplacement au mur. Cela ouvre un passage secret.

Rez-de-chaussée, Chemin secret
Prenez le masque fâché sur la porte que vous venez de franchir. Prenez le film de type 37 dans le coin du couloir puis continuez. Prenez une photo de l'aile gauche du couloir. L'image révèle l'existence d'un pilier où sont accrochés plusieurs masques.
Fantôme : Levez la tête et photographiez les fantômes parlants.
Avancez encore un peu.
Fantôme : Le spectre de la salle se tient au fond du couloir. Immortalisez-le vite sur pellicule.
Revenez sur vos paset tournez dans la partie gauche du couloir où vous trouverez deux nouvelles portes. Approchez de celle du fond et récupérez le masque rieur qui y est accroché. Vous ne pouvez rien faire avec la seconde porte.
Revenez au niveau de la bifurcation et allez cette fois au fond pour récupérer une fiole d'eau sacrée. Ouvrez la porte à côté.

Rez-de-chaussée, Salle des masques
Récupérez le masque triste sur la porte que vous venez de franchir. Récupérez le film de type 74 à votre gauche puis allez voir la lumière bleue. Montez sur l'estrade centrale et lisez les notes de recherche que vous trouverez par terre. Regardez le masque accroché au pilier. Une cinématique se déclenche.
Boss - Aveuglée : Vous l'attendiez, et bien elle est là. Aveuglée vient une nouvelle fois vous hanter, alors sortez votre appareil et mitraillez-la de flashs.
Emparez-vous du masque heureux sur le pilier et descendez de l'estrade. Accrochez le masque sur la porte au fond du couloir et entrez.

Rez-de-chaussée, Jardin carré
Lisez la note de Mafuyu à vos pieds. Faites le tour du porche et ramassez la plante médicinale. Vous arriverez devant une porte scellée. Prenez-la en photo. Descendez au milieu du jardin afin de sauvegarder. En fouillant dans les herbes, vous trouverez une pierre spirituelle. Prenez la gravure jaune sur le monument au centre. Remontez alors vers la porte et déplacez les emblèmes comme ceci pour l'ouvrir : 2, 4, 1, 3, 2, 4.

Rez-de-chaussée, Salle des Bouddhas
Prenez le film de type 14 dans un coin puis examinez le petit autel. Vous trouverez un masque spécial. En le ramassant vous êtes attaqué.
Boss - Folkloriste : Ce fantôme n'est pas vraiment difficile à battre. La bonne vieille méthode du « je recule tout en photographiant » marche plutôt bien ici.
Revenez à la Salle des masques.

Rez-de-chaussée, Salle des masques
Décrochez le masque heureux de la porte et allez le placer derrière le pilier. Disposez également le masque triste, le masque rieur et le masque fâché tout autour du pilier. Utilisez le masque spécial pour revenir dans le Chemin secret.

Rez-de-chaussée, Chemin secret
Reprenez le masque spécial puis avancez jusqu'à la bifurcation. Tournez dans le couloir et ouvrez la première porte à droite.

Rez-de-chaussée, Salle des aveugles
Récupérez le masque aveuglant sur l'autel puis la pierre spirituelle de l'autre côté de la salle.

Rez-de-chaussée, Chemin secret
Fantôme : Prenez une photo du spectre qui marche au fond du couloir.
A l'aide du masque spécial, ouvrez la porte qui mène au Hall des lampes.

Rez-de-chaussée, Hall des lampes
Traversez le Hall puis la bibliothèque pour arriver jusqu'à la salle des kimonos.

Rez-de-chaussée, Salle des kimonos
Boss - Homme errant : Utilisez la même tactique qu'à votre précédente rencontre avec ce spectre.
Continuez par la salle des poupées, l'atrium, la salle funéraire puis la salle détruite.

Rez-de-chaussée, Salle détruite
Sauvegardez et continuez votre chemin jusqu'à la gueule du démon sans vous préoccuper des secousses.

Rez-de-chaussée, Gueule du démon
Attention, car dès votre arrivée dans ce lieu, vous êtes attaqué par le folkloriste.
Boss - Folkloriste : Pour le battre, il « suffit de faire le tour de la pièce en reculant et en le visant avec l'appareil. Ne prenez pas de risques inutiles et dès que vous sentez qu'il s'approche trop, il vaut mieux s'enfuir.
Descendez les deux échelles.

Sous-sol, Gueule du démon
Approchez-vous de la grande porte. Au moment où vous vous apprêtez à placer le masque aveuglant à son emplacement, Aveuglée arrive. Haut les coeurs, ce sera le dernier combat contre ce spectre !
Boss - Aveuglée : Utilisez toujours la même technique contre elle.
Utilisez ensuite le masque pour ouvrir la porte.

Sous-sol, Chemin barré
Suivez le chemin jusqu'à ce que vous découvriez le cadavre du folkloriste. Il détient un autre morceau de miroir. Kirie arrive. Comme à la fin de la seconde partie, laissez-vous faire...

La Calamité

Dans cette partie, vous pouvez être attaqué n'importe quand par l'Homme attaché, Cou brisé ou Moine errant. Ces fantômes apparaissent aléatoirement pour vous ralentir.

Sous-sol, Gueule du démon
C'est avec de nouvelles traces de cordes que Miku se réveille. Montez les deux échelles pour récupérer un film de type 14 puis redescendez et passez par la grande porte.

Sous-sol, Chemin barré
Avancez un peu.
Fantôme : Sur la gauche, il y un spectre à figer sur papier glacé.
Un peu plus loin, vous rencontrez d'autres fantômes.
Boss - Personnes tuées : Ces ennemis attaquent par trois. Ils ne sont pas très résistants heureusement. Essayez de les avoir tous les trois en même temps dans votre ligne de mire.
Ramassez la plante médicinale, la pierre spirituelle puis le manuscrit de La Calamité. Rebroussez chemin. Une petite fille vous indiquera les notes de recherches du folkloriste. Lisez-les, elles concernent le sanctuaire de la lune. Remontez

en haut de la Gueule du démon et continuez par le couloir.

Rez-de-chaussée, Couloir
Boss - Visage flottant : Au cours de cette partie, vous allez rencontrer plusieurs fois ce type d'ennemis. Leurs attaques ne sont pas très puissantes, fort heureusement, mais les battre est assez délicat car il est difficile de les repérer. Visez le nuage blanchâtre pour les avoir.
Passez dans la salle détruite.

Rez-de-chaussée, Salle détruite
La porte qui mène à la salle funéraire est maintenant condamnée par un sort. Mais pas de panique car la photo à prendre pour l'ouvrir se trouve dans la pièce où vous êtes.
Fantôme : Il s'agit de prendre une photo du tas de bois en face de la porte.
Sauvegardez votre position.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Allez chercher la plante médicinale derrière le paravent.
Fantôme : Un spectre se dirige vers l'atrium. Prenez-le en photo.
Sortez à votre tour dans l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Prenez une photo de la porte du sanctuaire de la lune. Elle indique un autel... Comme toujours, examinez à gauche du sanctuaire pour découvrir une pierre spirituelle. Remontez sur le porche et dirigez-vous vers la porte des escaliers (celle de gauche).
Fantôme : Un homme portant un masque vous devance dans cette direction. Photographiez-le.

Rez-de-chaussée, Escaliers
Montez à l'étage

1er étage, Escaliers
Gagnez le vestibule par la petite porte au bout du couloir.

1er étage, Salle des tatamis
Prenez la pierre spirituelle sous le bureau.

1er étage, Observatoire
Il y a souvent un Moine errant ici. Ces fantômes sont de véritables plaies car ils peuvent traverser les murs pour vous suivre. Ceci dit, si vous êtes assez rapide, vous pourrez les semer. Prenez vite la plante médicinale sur la droite de Miku puis revenez dans la salle des tatamis et enfin dans le vestibule. En allant vite, le moine ne pourra vous suivre.
Retournez dans les escaliers pour descendre à la salle des Bouddhas.

Rez-de-chaussée, Salle des Bouddhas
Une fois dans cette salle, vous ne pourrez plus en sortir. Prenez les quatre cordes cérémonielles sur l'autel puis lisez le manuscrit. Pour effectuer correctement le rituel, il faut lier d'abord le bras droit, puis le gauche, le pied droit puis le gauche. Il faut que vous attachiez les cordes sur les statues dans l'ordre indiqué. Commencez par la statue à la main droite abîmée, puis celle à la main gauche abîmée. Continuez par celle au pied droit abîmé et terminez par celle au pied gauche abîmé. La porte de l'autel s'ouvre. Allez-y récupérer une gravure verte.
Boss - Chef de famille : Malgré les apparences, ce boss n'est pas très difficile à battre. Il se téléporte beaucoup, certes, mais sa vitesse de déplacement le rend assez facile à capturer. Lorsqu'il s'approche trop près de vous, mieux vaut le fuir car son attaque reste assez puissante.
Vous pouvez maintenant sortir.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Placez-vous devant la porte du sanctuaire de la lune et déplacez les gravures comme ceci : 5, 3, 2, 1, 4, 5, 3. Entrez dans le sanctuaire lunaire.

Rez-de-chaussée, Sanctuaire lunaire
Ouvrez l'armoire au centre de la pièce et lisez les notes du folkloriste. Photographiez les quatre coins de l'armoire pour découvrir l'emplacement de chaque symbole à trouver. Le premier est dans l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Approchez-vous du monument.
Boss - Prêtre sans tête : Rien de particulier à signaler pour celui-là. Il se déplace lentement et ne semble pas connaître le principe de la téléportation.
Il ne peut pas être touché lorsque sa tête disparaît. Profitez de ces instants pour vous éloigner de lui.
Ramassez les écrits du prêtre près du monument en pierre. Lisez-les et dirigez-vous vers le grand arbre.
Fantôme : Prenez une photo des branchages pour révéler le portrait de Yae.

Rez-de-chaussée, Abysse
Approchez de la roue.
Fantôme : Visez la roue pour trouver Hirasaka.
Suivez le pont pour arriver vers le tas de pierres d'où un autre prêtre sans tête apparaît
Boss - Prêtre sans tête : Celui-ci n'est pas plus difficile que son camarade. Comme avant, évitez de tirer lorsqu'il n'a pas sa tête (vous gaspilleriez des pellicules). Ne vous éloignez pas trop de lui afin qu'il ne vous lance pas des boules d'énergie. Faites simplement attention à sa vitesse de déplacement supérieure à celle du premier prêtre.
Allez ensuite chercher et lire les écrits près du tas de pierre. Traversez ensuite l'atrium, les escaliers puis la salle des Bouddhas pour arriver au jardin carré.

Rez-de-chaussée, Jardin carré
Avant de vous approcher du monument, sauvegardez votre partie, c'est plus prudent.
Boss - Prêtre sans tête : Ce troisième prêtre est assez embêtant car il aime s'enfouir sous terre pour échapper à votre appareil photo. Le mieux est de monter sur le porche et de faire le tour pour le photographier de loin. C'est long, mais ça marche assez bien comme ça. Si vous êtes sûr de vous, vous pouvez aussi tenter de l'avoir dès le début en tirant plusieurs fois sans attendre que l'appareil soit complètement chargé.
Lisez les écrits qui restent par terre. Puis retournez à la salle des Bouddhas. Traversez le couloir des escaliers et entrez dans la salle de l'aquarium.

Rez-de-chaussée, Salle de l'aquarium
Attention, ce n'est pas un mais deux fantômes qui vous attendent ici !
Boss - Femme aux cheveux longs et Moine errant : Aucun des deux ne serait difficile à battre séparément, mais devoir les négocier en même temps n'est pas si évident. Je n'ai pas de conseil particulier à prodiguer. Essayez autant que faire se peut de les photographier ensemble pour économiser de la pellicule.
Ramassez le film de type 37 vers l'entrée de la salle puis occupez-vous du cadran pour vous rendre dans le jardin. La combinaison est 1347 (nombres d'âmes perdues après la Calamité).

Rez-de-chaussée, Jardin
Sauvegardez votre partie et enfoncez-vous dans le sentier pour affronter le quatrième et dernier prêtre.
Boss - Prêtre sans tête : Ce dernier prêtre apprécie particulièrement vous sauter dessus. Reculer assez loin pour l'éviter. Mis à part cette attaque assez surprenante, il ne représente par de réel danger pour vous.
Allez lire les écrits du prêtre.

Rez-de-chaussée, Chemin du bois
Allez jusqu'au sanctuaire où vous trouverez un film de type 90 et un miroir en pierre. Vous pouvez si vous le souhaitez, entrer dans le sanctuaire pour photographier le spectre de Takamine au plafond. Revenez ensuite jusqu'au escaliers.

Rez-de-chaussée, Escaliers
A partir de là, vous avez le choix de continuer l'aventure où de fouiller le manoir à la recherche de plusieurs objets de soins et d'attaques au risque de tomber sur plusieurs fantômes dans le manoir.

Partie facultative
Retournez jusqu'à la salle des masques en traversant la salle des Bouddhas et le jardin carré. Ramassez la film de type

37 à la droite de Miku puis le flacon d'eau sacrée derrière le pilier des masques. Revenez dans le jardin et passez par le hall des lampes pour accéder à la salle des aveugles. Prenez une photo d'un fantôme au centre de la pièce. Ramassez le film de type 74 puis revenez dans le hall de lampes. Continuez par la cheminée. Fouillez les cendres de la cheminée pour découvrir une pierre spirituelle. Montez à l'étage. Vous trouverez un film de type 37 dans le meuble au fond du couloir (près des autres escaliers). Redescendez et dirigez-vous vers les hall des cordes. Ramassez les pierres spirituelles dans les débris au milieu du couloir. Vous arrivez dans l'entrée. Il y a une plante médicinale près du vieil appareil et un film de type 37 près de la porte d'entrée. Prenez-le rapidement et enfuyez-vous pour éviter le combat contre le fantôme rampant. Courez jusqu'à la salle de la cheminée. Passez par l'ouverture pour rejoindre le hall des lampes puis la bibliothèque. Prenez une photo du spectre immobile dans le placard. Continuez par la salle des kimonos où vous trouverez un miroir en pierre. Poussez le panneau pour atterrir dans la salle des poupées. Prenez la pierre spirituelle sur le grand présentoir puis sortez dans l'atrium et entrez dans le sanctuaire

Rez-de-chaussée, Sanctuaire lunaire
Approchez-vous de la colonne centrale.
Appuyez sur le 4ème bouton du côté gauche, sur le 3ème de derrière, sur le 2nd du côté droit puis sur le 1er de la face avant. Prenez alors une photo de cette face avant pour découvrir une traînée de sang. Revenez dans l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Remontez sur le porche. Les traces de sang du début sont réapparues. Suivez-les jusqu'à la grande salle (au passage, il est conseillé de sauvegarder lorsque vous serez près de la salle détruite).

Rez-de-chaussée, Grande salle
Une grosse flaque de sang gît devant vous. Approchez-vous-en.
Boss - Chef de famille : Ce combat ressemble fortement à celui que vous avez du mener lors de votre dernière rencontre. Chargez une pellicule de film assez puissante (37 ou 74) et placez-vous d'un côté de la salle. Si vous disposez du pouvoir de visibilité utilisez-le pour repérer l'ennemi. Tirez plusieurs fois pour le battre. Faites attention à son attaque qui comprend désormais trois coups de sabre.
Vous obtiendrez le sceau du maître. Fouillez la pièce pour trouver du film de type 14, de type 74 et de l'eau sacrée.
Fantôme : Photographiez le chef de famille qui se trouve quelque part dans cette salle. Il ne bouge pas, rassurez-vous.
Maintenant que vous possédez le sceau du maître, faites le chemin en sens inverse pour revenir dans le sanctuaire lunaire.

Rez-de-chaussée, Sanctuaire lunaire
Insérez le sceau dans le compartiment prévu à cet effet. Un chemin se révèle à vous. Descendez.

Sous-sol, Puits de la lune
Emparez-vous du morceau de miroir près de la momie devant vous. Kirie arrive mais vous parvenez à vous enfuir avec l'aide de la petite fille.

Kirie

1er étage, Salle de koto
A votre réveil, la fille vous indique le koto. Ramassez la partition sur la table basse puis jouez le morceau. Un panneau s'ouvre qui dissimulait des escaliers. Montez.

Mansarde, Mansarde
Suivez le couloir et regardez par le petit trou dans le plancher.
Boss - Tête de femme : Ce spectre n'est vraiment pas dur à capturer. Vous pouvez même l'avoir avec la pellicule la plus faible. Visez-la d'où vous êtes et tirez deux fois.
Continuez à avancer et regardez dans le second trou avant de sortir.

1er étage, Salle des Bouddhas
Vous voilà au dessus de la salle des Bouddhas. Vous ne pouvez pas courir ici. Marchez tranquillement vers l'appareil pour sauvegarder puis allez prendre le film de type 90 tout au bout. Prenez la seconde à droite.

Fantôme : Visez en bas à gauche pour capturer le visage d'un chercheur.
Continuez encore à avancer et tournez à droite pour prendre un miroir en pierre. Revenez sur vos pas et sortez par la porte.

1er étage, Donjon
La porte mène dans un donjon. Une grande cage prend pratiquement toute la pièce. Vous apercevez brièvement Kirie ligotée à l'intérieur. Entrez dans la cage et fouillez l'étagère avec les livres pour lire les deux journaux de Kirie. Ramassez le morceau de miroir sacré puis la barrette de Kirie. Après la vidéo, vous trouverez un troisième journal par terre puis un quatrième sur la table. Lisez-les. Sortez de la cage.
Fantôme : un fille en blanc passe sur votre droite. Prenez vite une photo.
Pour la suite, vous n'avez pas le choix et devez emprunter la porte vers laquelle se dirigeait le spectre. Attention : gros passage de stress en perspective ! Juste avant de sortir du donjon, Kirie arrive derrière vous et commence à vous poursuivre. Sans perdre une seconde, courez aussi vite que vous pouvez, descendez les escaliers et rejoignez l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Kirie n'est plus derrière vous, vous pouvez souffler un peu. Retournez dans les escaliers et entrez dans la salle des Bouddhas.

Rez-de-chaussée, Salle des Bouddhas
Lisez le manuel du prêtre sur la table devant l'autel, puis les deux autres posées sur les escaliers de part et d'autre. Revenez vers les escaliers et montez au vestibule.

1er étage, Vestibule
Lisez les journaux de Kirie posés devant les poupées. Redescendez à l'atrium et continuez vers l'abysse.

Rez-de-chaussée, Abysse
Marchez jusqu'au bout du ponton.
Fantôme : Prenez une photo de l'homme accablé vers la droite.
Revenez ensuite au niveau de la plate-forme intermédiaire sur le ponton et regardez sur la gauche.
Fantôme : Vous pouvez prendre une photo de l'amour de Kirie.
Revenez à l'atrium, entrez dans le sanctuaire lunaire et descendez dans le puits.

Sous-sol, Puits de la lune
Ramassez l'eau sacrée ainsi que la pierre spirituelle. Regardez la momie. Vous devez y insérer la barrette de Kirie. Cela déverrouille une porte derrière vous. Avant de l'ouvrir, sauvegardez la partie.

Sous-sol, Pont des enfers
Ramassez la plante médicinale sur le côté droit de Miku puis commencez votre traversée du pont. Une cinématique se déclenche. Juste après, vous êtes attaqué par deux fantômes.
Boss - Homme errant et Femme flottante : Tous deux arrivent de l'autre côté du pont, en face de vous. Dégainez votre appareil et commencez à tirez. Vous pouvez facilement avoir l'homme de la position où vous êtes. Pour la femme, il faudra sûrement reculer un peu.
Prenez le film de type 37 sur le pont.
Fantôme : Visez en contrebas sur le côté gauche du pont pour trouver le spectre d'un homme au fond.
Traversez le pont et lisez les notes de Mafuyu qui traînent par terre. Continuez par la porte.

Sous-sol, Autel des cordes
Approchez de l'autel et regardez la cinématique du rituel. Juste après, un fantôme vous attaquera.
Boss - Vierge : Vous avez peut-être déjà rencontrer ce fantôme dans la partie précédente du jeu. La technique pour la battre est très simple. Courez, jusqu'à ce que vous l'aperceviez par terre, puis prenez une photo. Elle disparaîtra alors pour réapparaître aussitôt à vos pieds. Déplacez-vous et prenez d'autres photos. Elle n'est vraiment pas puissante, utilisez donc des pellicules de faible capacité.
Ramassez le miroir en pierre dans le coin.
Fantôme : Visez au dessus de l'autel pour prendre un cliché des Six vengeances.
Poursuivez par la porte.

Sous-sol, Chemin du baptême
Ramassez la plante médicinale près de l'entrée, sur la gauche, puis une pierre spirituelle de l'autre côté. Traversez le chemin. A peu près à la moitié, vous entendrez le bruit d'un fantôme derrière vous.
Boss - Vierge : Ce combat est légèrement plus difficile que le précédent car la vierge se déplace plus rapidement. Cela dit, vous devriez la battre sans trop de difficulté en appliquant la même méthode (photographier, reculer).
Avant de quitter le chemin, prenez l'eau sacrée puis lisez les notes de Mafuyu.

Sous-sol, Porte des enfers
Marchez jusqu'à la porte. Regardez la cinématique puis inspectez l'arrière de l'autel.
Boss - Kirie : Evitez absolument le contact avec Kirie, elle vous ferez perdre tout votre énergie ! Tenez-vous donc à l'écart et visez-la de loin. Heureusement, elle ne se déplace pas très vite ce qui vous laisse le temps de charger correctement votre appareil. Tirez lorsque le viseur devient orange afin de lui infliger davantage de dégâts. De temps en temps, Kirie lance un tremblement de terre afin de vous destabiliser. Utilisez vos pellicules les plus puissantes pour accélérer le combat. Après la cinématique suivante, courez récupérer le morceau de miroir manquant (près de l'autel) et encastrer le miroir dans son emplacement sur l'autel. Cela permettra d'éliminer la malédiction de Kirie et de vous faire admirer la séquence de fin du jeu.

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez le jeu pour avoir de nouveaux costumes.

MODE COMBAT

Terminez le jeu pour accéder au mode combat qui vous propose plusieurs niveaux dans lesquels il faut battre des spectres dans des conditions bien particulières (pellicule limitée, petite salle…).

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer les modes Combat, Ghost List et le sound test.

FIN ALTERNATIVE.

Terminez le jeu en mode Cauchemard pour voir une nouvelle fin.

CHOIX DU CHAPITRE

Terminez le jeu en mode Cauchemard. L'option chapitre sera débloquée dans le mode Story.

MODE CAUCHEMARD

Terminez le jeu en mode Combat.

Project Zero 3 : The Tormented

© Take 2 Interactive / Tecmo 2006

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Les chapitres ayant été découpés pour en faciliter la lecture, sachez que chaque transition rêve/réalité correspond à un acte.

PROLOGUE

Muni de votre simple lampe de poche, avancez droit devant vous jusqu'aux doubles portes. Ouvrez-les, puis tournez directement en direction du bas de l'écran pour avoir une vision. Reprenez ensuite vers le haut de l'écran et suivez le prolongement du couloir jusqu'à ce que vous aperceviez l'homme errant dans les couloirs. Suivez-le. Cette poursuite spectrale vous mènera jusque devant une vieille porte marquée d'inscriptions. Ouvrez celle-ci et poursuivez par le chemin de droite après le miroir. Un spectre vous attaque alors lâchement par-derrière. Prenez vos jambes à votre cou et fuyez par les escaliers montants pour que ce gêneur vous lâche la grappe. Vous vous retrouvez alors à l'extérieur et une nouvelle fois, l'homme recherché apparaît non loin. Suivez-le à nouveau et ouvrez les doubles portes en face de votre position de départ sur l'écran. Dans la nouvelle pièce, descendez les quelques marches et passez sous l'autel. Ouvrez les portes où vous apparaît le fuyard pour la dernière fois. Une cinématique troublante s'en suit alors.

CHAPITRE 1 : LE SIGNE

PREMIER ACTE

Au commencement, vous débutez près d'une petite trappe verrouillée sur votre gauche. Vous ne possédez pas la clef nécessaire à son ouverture pour le moment. Avancez droit devant vous et traversez le long couloir. Arrivé devant la dernière commode, fouillez celle-ci pour trouver une herbe médicinale à l'intérieur. Prenez à droite au croisement et suivez le cheminement du couloir pour aboutir à son fond. Là-bas, le spectre d'un enfant demeure au bas d'une porte. Tirez-lui le portrait pour gagner 500 points (ces points servent à améliorer la puissance de vos appareils via le menu principal). Ouvrez la porte pour déboucher dans une nouvelle salle. Au centre de cette pièce, deux spectres semblent vouloir vous montrer quelque chose. Allez inspecter la zone de plus près. Une échelle se trouve sur le côté droit. Celle-ci mène devant une porte dont vous ne possédez pas encore la clef. Poursuivez plutôt par l'escalier accessible depuis la plate-forme centrale. Plus haut, vous ramassez la « Caméra Obscura » qui vous aidera à vous défendre face aux attaques spectrales. Passez la petite porte pour continuer. Une ouverture sur un mur vous permet d'observer une petite scène dans la pièce d'à côté. Jetez-y un coup d'oeil et soyez suffisamment rapide pour dégainer votre appareil photo et prendre un cliché du fantôme avant qu'il ne disparaisse (trop) rapidement. Faites le tour de la zone. Un chant plaintif parvient alors jusqu'à vous. Approchez des murs vitrés pour vous rendre compte qu'une femme pleure assise dans un coin. Sortez alors votre appareil photo pour immortaliser cette séquence, des plus émotives (1000 points pour vous au passage). En revenant sur vos pas, de par le mur aux meurtrières en bois, un nouveau spectre apparaît succinctement. En descendant les marches deux nouveaux spectres viennent vous visiter. Notez que les prendre en photo devient de plus en plus balèze… Repartez vers l'extérieur, et vous connaîtrez alors votre premier véritable combat. Une femme spectre et sa fille vous attaquent. Pour vaincre ces deux-là, sortez votre appareil photo et mitraillez tel le paparazzi déchaîné dès que vous apercevrez les fantômes dans l'objectif. Repassez en vue traditionnelle lorsque vos ennemis disparaissent, puis localisez-les avant de réenclencher la vue subjective de votre appareil. Enfin pour plus d'efficacité, attendez que les spectres s'approchent au maximum pour les prendre en gros plan et bénéficier ainsi de coups critiques dévastateurs. Lorsque vos ennemis ne seront plus, poursuivez par la porte que vous tentiez

précédemment d'ouvrir. Il ne vous reste plus qu'à admirer la cinématique effrayante qui met fin à ce chapitre.

DEUXIEME ACTE

Bienvenue dans le monde réel ! Vous vous réveillez dans le calme et la tranquillité de l'appartement de Rei (enfin si on oublie l'horrible cauchemar que la miss vient de faire). Passez par le menu du jeu pour lire tous les dossiers marqués de l'inscription « new », puis après avoir farfouillé un peu partout dans la piaule, sortez parler à Miku présente dans le hall. Vous prenez alors connaissance d'une lettre. Prenez ensuite connaissance des différentes pièces de la maison en explorant les lieux. Remontez à l'étage et ouvrez la porte de la chambre de Kei (porte au bout du couloir) pour y pénétrer. Sur la commode, près de l'entrée, observez la Caméra Obscura pour obtenir une seconde lettre de Kei et du même coup l'appareil garni de sa pellicule moisie. Inspectez le bureau pour y trouver un ouvrage sur les loégendes urbaines. A l'intérieur, un article de presse vous en apprend un peu plus sur les deux spectres combattus lors de votre dernier rêve. Fouillez ensuite la bibliothèque pour trouver le livre dédié à la Camera Obscura. Partez pour le labo photo situé au rez-de-chaussée au bout du couloir de l'annexe de la demeure. Approchez du bureau pour développer la pellicule trouvée dans l'appareil. Allez montrer votre tirage à Miku toujours fidèle au poste, dans le séjour. Vous vous retrouvez alors dans votre chambre à la tombée de la nuit. Appuyez sur la touche action près du lit pour vous endormir ou sauvegardez grâce à la Camera Obscura à présent disposée sur le bureau.

TROISIEME ACTE

Reprenez le cheminement du couloir et suivez l'apparition lorsque celle-ci passera sous vos yeux. Dans la zone qui suit, avancez droit devant, puis pivotez à droite pour poursuivre. Un objet brillant devrait attirer votre attention sur le sol. Il s'agit d'une note rédigée. Ramassez-la pour procéder à sa lecture.
Dans la partie suivante, fouillez l'armoire du fond pour trouver un film de type 14 (passez par le menu pour changer le type de film que vous désirez utiliser avec l'appareil photo). Gagnez le fond de la salle pour accéder à une nouvelle porte. Passée celle-ci, poursuivez par l'escalier, à la poursuite du « survivant malgré lui ». Grimpez le long du second escalier et fouillez vers le tas de sable dans le débarras. Vous trouvez alors le film de type 61. Observez ensuite le dispositif aux pierres sur la petite porte du mur de droite avant de repartir. En descendant, gagnez le fond du couloir et tournez à l'angle pour observer une porte scellée. Utilisez alors la Camera Obscura pour révéler une zone bleutée similaire de zone d'action (balayez la porte avec la Camera jusqu'à ce qu'un cercle bleuté apparaisse, enclenchez alors la gâchette pour obtenir un cliché). Le résultat photographique semble vous montrer un autre endroit… Reprenez le chemin du long corridor et descendez le long des escaliers du fond. Sur l'étagère, dès votre entrée, récupérez l'élément de la Camera Obscura vous permettant alors de bénéficier de la fonction Alarme, signalant le cadrage fatal lors des combats. Derrière les escaliers se trouve une petite porte verrouillée, affublée du motif de « losange ». Prenez un peu de recul et cadrez le coin gauche de la petite salle grâce à votre appareil. Un spectre apparaît alors. Prenez-le en photo et observez toutes les traces de sang autour de lui. Revenez à présent dans la pièce où vous aviez combattu pour la première fois et passez sous l'escalier afin de récupérer l'herbe médicinale sur les tonneaux. La fille de votre première victime vous attaque alors. Tirez-lui le portrait jusqu'à ce que vous en soyez totalement débarrassé. Pensez également à bien incliner votre objectif vers le bas et attendez que votre ennemie s'approche au maximum avant de prendre vos clichés. Revenez vers la porte que vous aviez prise en photo et un nouveau spectre s'en prendra à vos petites fesses. Effectuez alors une nouvelle séance photo pour le faire disparaître. Après cette courte bataille, la porte dans le coin est à présent déverrouillée. Poursuivez par celle-ci. Dans la pièce qui suit vous retrouvez la fille en pleurs de votre précèdent cauchemar. Prenez la en photo avant d'aller lui parler. Il est l'heure de se réveiller…

QUATRIEME ACTE

De retour à la réalité, descendez dans le séjour et lisez le mot laissé par votre amie sur le comptoir de la cuisine. Le téléphone se met à sonner, répondez. Après une visite improvisée à l'hôpital, vous vous retrouvez à nouveau en petite tenue dans votre chambre. Il est l'heure de retourner se coucher...

CINQUIEME ACTE

Reprenez le chemin de la pièce où vous aviez parlé à la survivante. Près de la porte qui jadis était verrouillée par une sorte de sort, deux spectres apparaissent furtivement. Prenez-les en photo pour gagner mille points puis poursuivez par la porte. Arrivé près de la femme en pleurs, une multitude de fantômes viennent vous attaquer. Restez à distance

respectable et prenez-les un à un en photo (il faut bien attendre que la cible ronde s'immobilise sur la cible avant d'enclencher l'appareil sans quoi l'opération n'aura pas d'effet). Dès que vous venez à bout de cette véritable troupe d'outre tombe, la pleurnicharde se met à vous attaquer. Armez votre appareil et laissez-la approcher jusqu'à ce que la cible prenne une teinte de couleur rouge. Appuyez sur la gâchette pour prendre alors un cliché critique et réenclenchez l'objectif lors de la reculée que prendra l'ennemie afin d'effectuer un combo. La fille ne s'amuse pas à disparaître et à se rematérialiser à d'autres endroits. Il vous suffit donc d'attendre qu'elle s'approche suffisamment de vous pour réitérer les conseils précédents.

SIXIEME ACTE

Descendez dans le séjour pour pouvoir vous entretenir avec Miku. Celle-ci vous remet le journal de Takigawa, votre dernière victime pelliculaire.

CHAPITRE 2 : LE MANOIR DU SOMMEIL

PREMIER ACTE

Commencez par ramasser la clef losange sur le sol. Ressortez par le couloir étroit et préparez-vous à lutter contre un nouveau revenant. Le combat terminé, rendez-vous près de la petite porte à la serrure marquée d'un losange, située à l'endroit où plusieurs tâches de sang étaient visibles sous l'oeil de votre objectif. Poursuivez par l'ouverture puis prenez le bras emmuré en photo. Poursuivez par la porte suivante (n'oubliez pas de vous référer aux cartes présentes dans l'inventaire si vous vous sentez quelque peu perdu au cours de l'aventure). Dans les nouveaux lieux qui s'ouvrent à vous, un puit demeure dans l'angle droit. Observez celui-ci et un spectre ne devrait pas tarder à sortir de son ouverture pour tenter de vous flanquer la frousse. Ramassez l'eau bénite un peu plus à gauche puis prenez un cliché des tombes à l'endroit où l'objectif de votre appareil photo vous révèle une lumière bleue. L'issue suivante est cadenassée. Sur la serrure, on peut voir deux mandarines. Prenez la porte par laquelle vous êtes venu et un fantôme vous barrera le chemin. Eliminez-le pour pouvoir continuer. Prenez la petite porte et ramassez l'herbe médicinale sur le sol avant de repartir. Marchez jusqu'au bout du couloir et observez le court passage inaccessible pour notre héroïne (à la diète moi je vous dis !). Remontez et prenez le chemin de la sortie pour enclencher la phase suivante. Deux spectres vous attaquent simultanément. Venez à bout des deux compères pour récupérer la pierre du sommeil sur le sol. De retour dans le couloir aux multiples escaliers, prenez celui menant à la pièce la plus haute et enclenchez l'appareil des pierres de sommeil grâce à l'objet obtenu après votre bataille contre les hommes en blancs. L'énigme est des plus simples à résoudre. A l'aide des commandes indiquées dans l'angle en bas gauche de votre écran, placez la pierre la plus basse sur la gauche. Un symbole losange devrait alors apparaître. Relâchez cette pierre pour vous préoccuper ensuite de celle juste au-dessus. Et faites-la descendre de deux crans. Enfin, bougez la troisième jusqu'aux deux autres pour résoudre le problème et déverrouiller la porte. Entrez-y. Vous vous retrouvez au-dessus des tombes. Marchez sur les tuiles en prenant une orientation sur la droite pour trouver le passage suivant. La clef aux deux mandarines se trouve sur le sol de cette nouvelle pièce. Glissez-la dans votre poche puis ramassez également la pièce de la Camera Obscura, vous faisant ainsi bénéficier de la fonction Evasion permettant d'échapper à la prise des spectres lors de combats. Tuez le fantôme qui vous attaque puis déplacez les volets du fond. Ressortez sur les toits et armez immédiatement votre appareil photo pour saisir un cliché d'un spectre se dirigeant vers les portes ornées du motif mandarine. Revenez dans la cour aux tombes afin de poursuivre par les doubles portes portant le symbole mandarine. Yuuu apparaît de dos. Il est temps pour notre héroïne de se lever.

DEUXIEME ACTE

Après avoir récupéré les pellicules moisies dans l'appareil photo, le téléphone du séjour se met à sonner. Descendez donc répondre puis filez au labo développer les deux clichés trouvés dans la Camera Obscura. Remontez à l'étage pour vous rendre dans la chambre de Miku. En chemin, un spectre apparaît furtivement dans le salon de l'annexe. Tentez de le prendre en photo si vous en avez le temps. Une fois dans la chambre de votre amie, ramassez les notes sur le bureau. La nuit venue, allez voir Miku dans sa chambre et demandez-lui de mener sa petite enquête sur les deux derniers clichés récupérés. Enfin, allez vous coucher.

CHAPITRE 3 : UN CHANT ENVOUTANT

PREMIER ACTE

Vous débutez cette épreuve à l'endroit où vous vous étiez arrêté précédemment, à savoir, juste derrière les portes aux deux mandarines. Faites demi-tour dans un premier temps, et passez derrière le plus gros amas de pierres tombales pour détecter un enfant fantôme en pleurs. Prenez-le en photo pour gagner 1000 points (n'oubliez pas qu'à partir de 10 000 points récoltés il vous est possible d'effectuer diverses améliorations sur votre appareil) puis reprenez le chemin inexploré. Avancez dans le couloir éclairé et préparez-vous à effectuer une esquive arrivé à l'intersection. Un spectre armé vous attaque, réglez-lui son compte rapidement. En prenant à droite à l'intersection, passez la porte puis récupérez le film de type 61 à terre, près des étagères de gauche. Quittez la pièce principale et poursuivez après les escaliers pour mettre la main sur le film de type 14. Montez ensuite à l'étage grâce à l'escalier et fouillez les commodes pour trouver un flacon d'eau bénite. Redescendez pour explorer l'arrière de la zone où se trouvent deux doubles portes. Déverrouillez la serrure pour ainsi accéder directement à la pièce où vous aviez combattu pour la première fois. Revenez sur vos pas jusqu'à ce que vous atteigniez l'intersection. En prenant cette fois-ci le couloir de gauche, commencez par photographier le projecteur au centre de la pièce puis enclenchez-le. Soyez assez vigilent pour avoir le temps de vous retourner lorsque l'enfant spectre apparaîtra, de manière à pouvoir en conserver un souvenir grâce à votre appareil. Passez ensuite derrière le rideau dans l'espèce de petite remise pour récupérer le film de type 14. Derrière le mur portant la toile de projection se trouve une bibliothèque. Fouillez ses rayons pour y trouver les notes du folkloriste (version 1). La fonction « clairvoyance » vous est alors accessible. Votre appareil s'orientera alors automatiquement en direction du fantôme le plus proche lors des combats. Revenez dans l'annexe au projecteur et passez la deuxième porte donnant vers le nord. Un fantôme apparaît derrière les grilles en bois. Prenez-le en photo et poursuivez par la droite. Dans le couloir suivant, une cavité sur la gauche vous amène à une herbe médicinale. Après l'avoir ramassée, ne quittez pas précipitamment les lieux mais orientez plutôt votre appareil derrière les grilles pour capturer le cliché d'un nouvel esprit. Reprenez votre route dans le couloir précédent. Une porte sur la droite vous permet alors de poursuivre. En poussant celle-ci, vous accédez à l'extérieur. Une petite trappe sur votre gauche ne vous permet pas de continuer par ce chemin. Avancez alors droit devant. Contournez le jardin par la gauche et armez votre appareil en direction de l'issue parallèle pour capturer l'esprit passant sur votre pellicule. Ne prenez pas la première issue que vous rencontrerez mais poursuivez jusqu'à la suivante. Photographiez la petite trappe de ce couloir. Observez ensuite cette même trappe pour créer un dossier. En ressortant vers le jardin principal, un puissant spectre vous assaille. Celui-ci se montre particulièrement rapide dans ses attaques. Restez vigilent et armez votre appareil dès qu'il daigne se montrer pour enclencher l'interrupteur lors des gros plans uniquement. Descendez les marches du jardin et récupérez la pierre miroir sur le sol. Prenez en photo le tronc d'arbre. Pénétrez ensuite dans l'alcôve à la lampe bleue et effectuez une sauvegarde. Poursuivez par la seule issue présente sur l'un des murs de la cour. Dans la nouvelle pièce que vous visiterez, fouillez les caisses près du masque pour trouver le film de type 61 ainsi que la lentille améliorée : ralentir, dans la commode. Une petite porte verrouillée porte le motif d'oeillet sur sa serrure. Déverrouillez la serrure de la porte de taille normale. En passant celle-ci, vous accédez alors au couloir éclairé. Montez les escaliers et retournez-vous avant d'atteindre complètement le deuxième étage pour pouvoir prendre en photo un esprit marchand sur la plate-forme dans votre dos. Le couloir à l'étage mène à une porte verrouillée pour le moment… Revenez dans la salle de projection (attention au spectre qui viendra vous embêter en chemin) et interagissez à nouveau avec le projecteur. Vous découvrez un nouveau film intitulé « Empalement » (je sais pas vous, mais moi je ne l'ai encore jamais vu celui-là). Visionnez-le en cliquant à nouveau sur la machine et en le choisissant dans la liste pour le moment bien vide. Revenez dans l'annexe à la bibliothèque et farfouillez la pile de livres sur le sol, en bas à gauche, pour trouvez le second recueil des notes du folkloriste. Revenez dans la pièce où vous aviez livré votre premier combat et montez les escaliers. Entre les commodes, derrière un vieux drap, se trouve le spectre d'un enfant en pleurs. Reculez-vous suffisamment et placez-vous vers la porte pour pouvoir prendre votre cible dans l'objectif. Vous obtenez un morceau de papier. La gamine vous attaque dans la foulée. Une nouvelle séance photo en perspective… Poursuivez par la porte. Vous retrouvez alors le couloir d'où une petite trappe vous permettait d'observer une pièce centrale. Regardez à nouveau par celle-ci et prenez en photo le fantôme « grattant » le mur en face de vous. Un sceau maléfique a été brisé. Retournez dans la cour où demeure l'arbre entouré de piquets aux tissus de couleur rouge. Dans la salle de l'horloge, le fantôme d'une femme vous attaque. Faites attention à sa rapidité. De retour dans la cour, vous pouvez pénétrer à l'intérieur de la pièce à la petite trappe, précédemment fermée par un sort. Photographiez la gamine au centre puis inspectez les lieux. La clef campanule est à trouver sur l'autel. Celle-ci ouvre la porte accessible via l'échelle dans la salle de votre premier affrontement. L'envie de vous y rendre dès à présent est forte mais en sortant de la pièce, la fillette vous attaque. Prenez garde à ses apparitions par le sol pouvant surprendre. En la faisant disparaître, vous récoltez un Journal gris.

DEUXIEME ACTE

Commencez par récupérer les pellicules dans l'appareil photo sur votre bureau, puis descendez dans le séjour pour discuter avec Miku (parlez avec elle à deux reprises). Partez ensuite pour le labo où vous développerez 3 jolis clichés. Après cela, dirigez-vous dans le hall d'entrée et récupérez l'enveloppe sur la petite commode près de la porte. Une bande sonore se trouve dans celle-ci. Ecoutez-la grâce à la chaîne dans la chambre de votre personnage. Partez ensuite parler à Miku dans sa propre chambre puis allez faire un tour dans celle du fond pour fouiller la bibliothèque et trouver ainsi un ouvrage sur les esprits. Enfin, retournez voir Miku pour lui confier vos clichés et obtenir les résultats de ses précédentes recherches, puis allez vous coucher.

CHAPITRE 4 : LE CAUCHEMAR

PREMIER ACTE

Pour ce nouveau chapitre, vous dirigez à présent la petite Miku. Montez les quelques marches et dirigez-vous sur la gauche pour emprunter la première issue. Dans le couloir aux cordes, ramassez la Camera Obscura au bout, par terre. Tournez ensuite à gauche et passez la porte suivante. Dans la nouvelle pièce, ramassez les films puis traversez les différents compartiments jusqu'à ce que vous parveniez devant le petit autel en hauteur. Pour poursuivre par la porte suivante, vous devez à nouveau résoudre une énigme similaire à celle du tableau de pierre rencontré précédemment. Ne disposant pas encore de toutes les pièces nécessaires à faire fonctionner le mécanisme faites demi-tour. Vous êtes alors attaqué par un puissant spectre. Le temps d'action pour les cadrages critiques est diminué et il peut donc être bon de ne pas attendre systématiquement l'ennemi pour ne pas subir de perte inutile. Cadrez alors à partir d'une certaine distance. Lorsque vous triomphez, vous récupérez le masque du simulacre sur le sol ainsi que l'amulette de la Pierre sacrée permettant de ralentir les fantômes en appuyant sur la touche associée. Revenez dans la pièce à la lanterne de sauvegarde et passez derrière les panneaux de bois afin de récupérer l'herbe médicinale dissimulée derrière. Avancez ensuite près de la porte scellée par un sortilège et laissez Miku emboîter le masque dans celle-ci pour que vous puissiez poursuivre. Dans cette nouvelle pièce, utilisez les panneaux pour passer au-dessus des eaux puis préparez-vous au combat. Un spectre dont le regard vous glacera le sang vous attaque. Utilisez le pouvoir de ralentissement pour en finir rapidement en multipliant les combats et cadrages fatals. Récupérez la pierre à l'endroit où s'éteint l'âme de votre opposant, puis allez l'ajouter au mécanisme présent sur la petite porte non loin, toujours dans la même pièce. Pour cette nouvelle énigme, vous devez parvenir à réunir chaque pierre avec son symbole présent au bout de sa branche, en un minimum de 6 déplacements. Déplacez les pierres dans cet ordre pour déverrouiller la porte : d'abord celle en haut à droite, puis celle en bas au milieu, puis celle située dans le coin bas gauche, puis celle en bas à droite, suivi de celle en haut à gauche et enfin, celle en bas au milieu. Ouvrez la porte et prenez en photo le fantôme derrière les grilles avant de le rejoindre grâce à la petite grille. Récupérez le journal pourpre sur la petite table près du coussin. Ressortez pour poursuivre par les doubles portes. Un nouveau combat s'engage alors. Prenez garde aux esquives latérales de ce spectre de femme écartelée puis usez de votre pouvoir de ralentissement pour appréhender au mieux ses frappes rapides. Observez les portes suivantes, vous ne pouvez poursuivre dans cette direction. Retournez dans le couloir aux cordes et suivez l'esprit du jeune enfant jusqu'à la porte aux nombreuses étiquettes maléfiques (j'ai toujours dit qu'une étiquette c'était fourbe…). Poursuivez toujours en vous fiant à votre guide « spirituel ». Dans la salle aux draps, récupérez l'herbe médicinale derrière les panneaux de bois puis descendez les escaliers pour continuer. Allez hop debout Miku !

DEUXIEME ACTE

Descendez dans le séjour et récupérez la lettre de Kei sur le comptoir de la cuisine. Partez ensuite pour la chambre de Yuu et récupérez la seconde lettre de Kei sur le bureau. Vous héritez alors de deux nouvelles cassettes qu'il vous faut aller écouter grâce au poste hifi de votre chambre. Il ne vous reste plus qu'à rendre une petite visite à votre colloc (parlez lui jusqu'à ce qu'elle vous remette la photo de Kei) dans sa chambre avant d'aller vous coucher.

CHAPITRE 5 : DISPARITION

PREMIER ACTE

Vous contrôlez cette fois-ci Kei. Celui-ci possède une capacité spéciale toutefois peu flatteuse : se planquer. Avancez puis photographiez le fantôme dans le couloir. Montez les grands escaliers (pas les petits qui mènent à une porte verrouillée), puis poursuivez par la porte de droite. Ramassez le journal violet sur le coussin. Observez l'autel puis trouvez la porte à la serrure au motif de houx. Un fantôme vous prend alors pour cible. Votre appareil photo n'étant pas en mesure de l'arrêter il vous faut prendre la fuite. Fouillez à nouveau le petit salon de coiffure puis allez déverrouiller la porte grâce à l'épingle. En poursuivant par la porte qui suit vous débouchez dans le couloir aux cloches arpenté lors des niveaux précédents. En approchant des doubles portes, votre poursuivant réapparaît. Reprenez le chemin du corridor et tournez à droite pour vous glisser par l'issue suivante. Là-bas, suivez le fantôme montant les escaliers (faites une ch'tite photo par la même occasion). Un nouveau spectre apparaît dans le coin de la pièce. Faufilez-vous derrière lui pour fouiller la commode et trouver la Camera Obscura puis redescendez (vous ne pouvez venir à bout de cet esprit). Traversez le couloir à l'arrière de la salle puis chargez un film à puissance modérée pour prendre en photo la porte scellée par un étrange pouvoir (une pellicule de faible capacité ne vous sert à rien dans ce cas-là). Le cliché que vous obtenez vous montre le miroir de la salle aux kimonos. Retournez-y pour y livrer un combat avec un esprit (celui-ci vous attaque lorsque vous le prenez en photo). L'environnement et les angles de caméra ne jouent guère en votre faveur lors de ce combat. L'ennemie que vous affrontez use abondamment des téléportations et saisir le moment critique lors de ses attaques n'est pas chose facile. Essayez de trouver l'angle de vision qui vous convient le mieux puis balayez la vue avec votre appareil dès que le spectre préparera sa charge. Le spectre n'étant plus, retrouvez la porte que vous aviez prise en photo pour passer derrière celle-ci. Récupérez l'herbe médicinale derrière les paravents puis montez à l'étage. Dans la bibliothèque, déplacez l'étagère du fond puis fouillez le petit autel sur votre droite pour trouver la clef papillon. Fouillez toutes les étagères et ramassez le film « Percement de l'âme » abandonné sur le sol. Les tomes du Tabou et de l'Empalement trouvés, poursuivez par l'échelle puis passez la petite porte. Tuez le fantôme et récupérez le film de type 90. Revenez ensuite dans le couloir aux cloches et arpentez l'embranchement de gauche pour vous retrouvez dans la salle de projection. Récupérez le film puis visionnez la bobine intitulée « Percement de l'âme » grâce à la machine. Rendez-vous à présent dans la pièce où vous aviez lutté contre le spectre de la femme volante (salle aux kimonos et au petit salon de coiffure) et sortez par la seconde issue (celle-ci n'étant pas facile à voir, servez-vous de la carte pour éviter de tourner deux heures en rond comme cela m'est arrivé…). Dans le couloir qui suit ouvrez les doubles portes et prenez l'herbe médicinale dans le placard. Vous retrouvez les lieux du départ. Revenez vers la serrure aux papillons (petits escaliers cette fois-ci) et déverrouillez la porte. Récupérez la lentille améliorée puis fouillez la petite cavité servant d'entrepôt pour dénicher une pierre miroir. Enfin regardez la jeune fille à travers les grilles pour en finir avec ce niveau.

DEUXIEME ACTE

Au réveil, partez pour la chambre de Yuuu et farfouillez à l'intérieur de son placard (hou la vilaine !). Une cinématique complètement pompée sur « The Grudge » s'enclenche alors. Encore un cauchemar… Qui sait ? Retournez dans la chambre de Yuuu et fouillez à nouveau le placard pour y trouver une photo, une radio et un manuel. La nuit venue, allez parler à Miku dans sa chambre puis revenez dans celle de Yuuu pour récolter quelques infos supplémentaires dans sa fabuleuse bibliothèque. Enfin, allez vous coucher.

CHAPITRE 6 : LE PILIER SACRIFICIEL

PREMIER ACTE

Vous contrôlez Rei lors de ce nouveau chapitre. Dans l'autel aux poupées, sortez pour retrouver la cour extérieure. Yuuu apparaît alors, suivez-le. Arrivé devant la double porte, la sensibilité psychique de l'appareil s'affole. Prenez une photo. Celle-ci vous révèle 4 individus. Il vous faut alors retrouver les fantômes de ces quatre personnes et vous en débarrasser. La porte vous sera ensuite accessible. Près de l'arbre, photographiez l'homme armé puis suivez celui-ci. Suivez les traces de sang et tentez de prendre un cliché du spectre caché derrière le meuble. Récupérez la bobine puis sortez. Vous retrouvez le couloir aux cloches. Dirigez-vous vers la salle de projection pour visionner la bobine qui vous indique où trouver les fantômes. Revenez dans la salle des kimonos et poursuivez par le grenier. Traversez la salle grâce aux poutres, tel un équilibriste puis immobilisez-vous sur la plate-forme juste en face. Vous êtes alors attaqué. Tuez votre ennemie pour obtenir la pierre du sommeil que vous utiliserez sur le dispositif non loin. Approchez-vous du mécanisme et déplacez les pierres de la manière suivante : déplacez la pierre aux 3 traits un coup en bas, puis un coup sur la gauche. Bougez ensuite la pierre à un trait un coup à droite. Intéressez-vous après cela à la pierre aux deux traits et faites la coulisser une fois en haut, puis une fois à droite. Enfin, revenez à la pierre à un trait et déplacez-la sur la

gauche. Il ne vous reste qu'une pierre à bouger. Faites-la coulisser une fois en bas puis un coup sur la droite. La porte déverrouillée, entrez dans la nouvelle pièce et ramassez le film pour appareil photo sur le sol. Le spectre d'une femme demeure allongé près d'une statue. Prenez-la en photo puis prenez la sortie. Suivez l'homme à la machette, et de retour dans l'allée aux cloches, deux spectres ninja vous assaillent. Chargez des films relativement puissants pour vous en débarrasser au plus vite. Filez vers la porte nouvellement ouverte pour rencontrer le premier des quatre spectres à abattre. Encore une fois, la difficulté monte en puissance. Votre ennemi rivalise de puissance et de rapidité mais ne dispose pas de téléportations. Positionnez-vous donc, objectif en main, et attendez que l'ennemi vous approche pour réaliser des cadrages fatals. Le fantôme vaincu, vous récupérez le livre Moriya ainsi qu'une nouvelle fonction pour votre appareil. Poursuivez par la double porte puis prenez en photo le spectre à proximité de l'échelle. Montez sur celle-ci puis passez la porte campanule. Prenez le trou en photo puis fouillez les meubles pour trouver le film mais surtout la pierre lithographique du chiffre 3 plus une fonction supplémentaire pour la Camera Obscura. Ressortez et prenez la direction du hall principal. Un fantôme de plus s'en prend à vous. Faites-lui déguster du flash Obscura puis prenez la porte de sortie. Votre radio se mettra alors à grésiller sous peu et de nouvelles traces de sang seront visibles au niveau du sol. Vous rencontrez le deuxième des quatre spectres. La méthode à adopter pour le vaincre est quasiment la même que celle utilisée pour son frangin. Cependant, l'environnement dans lequel vous évoluez ne joue pas en votre faveur. Prenez garde aux angles de vue douteux et aux téléportations que pourra effectuer votre opposant. Ce nouveau boss vaincu, vous obtenez une autre partie du livre. Prenez ensuite la direction de la pièce cloisonnée et longez le couloir pour prendre en photo le point bleu entre les cloisons. Récupérez les films dans la pièce puis passez la porte menant aux couloirs aux escaliers. Montez aux premiers puis descendez par les suivants pour vous retrouver face au troisième esprit. Usez des mêmes parades pour triompher puis revenez dans l'entrée du manoir après avoir récupéré une nouvelle partie du bouquin. Prenez une photo du spectre sous la grille si vous en avez le temps, sinon dirigez-vous immédiatement vers la salle de l'horloge et passez dans la pièce aux cordes. Traversez le hall et trouvez le mécanisme observé précédemment pour démarrer une nouvelle énigme grâce à la pierre du sommeil trouvée auparavant. Déplacez la pierre du milieu une fois à droite puis une fois vers le haut. Celle en bas au milieu, une fois vers le haut puis un coup à droite. Celle en haut à gauche une fois à droite, une fois en bas puis un coup à droite. Poursuivez avec celle du milieu à gauche et faites-la glisser un coup à droite, un coup en haut et un coup à gauche. Ensuite, la pierre en bas au milieu doit être déplacée deux fois consécutives vers le haut.
La pierre en bas à gauche, une fois à droite, un coup en haut puis une fois à gauche. Et enfin, celle en bas à droite, deux coups à gauche. La porte à présent ouverte, pénétrez dans la nouvelle pièce pour vous frotter au dernier des quatre spectres. Cet ennemi se fait accompagner par deux sbires. Deux méthodes sont possibles durant le combat : éliminer dans un premier temps les deux gêneurs ou concentrer ses attaques directement sur le Boss principal. Si vous optez pour la première dépêchez-vous d'agir car les deux spectres secondaires finissent toujours par revenir dans la bataille. Après le combat, ramassez la quatrième partie du bouquin puis fouillez les lieux pour trouver l'eau bénite. Revenez ensuite dans la cour extérieure et allez ouvrir la double porte.

DEUXIEME ACTE

Descendez dans le séjour et répondez au téléphone. Passez en coup de vent dans la salle de bains. Derrière le rideau de douche, des jambes sont visibles. Faites face au miroir et photographiez le spectre à son passage. Dirigez-vous ensuite vers le labo et développez les photos de la caméra Obscura. Le spectre d'une femme apparaît alors furtivement. Sortez votre appareil et réalisez une photo supplémentaire si vous en avez le temps. Prenez la direction de votre chambre. Dans le séjour, la menace plane… Prenez un cliché du fantôme à la fenêtre puis retournez vous coucher.

CHAPITRE 7 : LA PRISON SUSPENDUE

PREMIER ACTE

Vous débutez ce nouveau chapitre dans une étrange scène… Photographiez la peau tatouée de la femme puis observez l'autel. 4 socles réclament leurs pierres et il vous faudra les récupérer lors de ce chapitre. Quittez les lieux et prenez une photo du fantôme apparaissant derrière le voile. Poursuivez par l'issue de gauche pour vous retrouver dans la salle de l'horloge. Glissez-vous à l'intérieur de la trappe auparavant inaccessible et récupérez la nouvelle fonction de votre appareil. Avancez pour entamer un nouveau combat. Une fois encore, l'environnement n'est pas votre allié. Confiné dans un espace ne laissant guère de place à l'imagination. Essayez de prévoir les attaques de votre ennemie en la cadrant le plus tôt possible. Quelques cadrages fatals devraient venir à bout du gêneur. Poursuivez vers l'inexploré

et passez la trappe au bout du couloir. Récupérez la pierre de pureté sur l'autel, et prenez le journal vert avant de ressortir par l'échelle de droite. Eliminez le spectre qui vient troubler votre sortie puis poursuivez sous le sol jusqu'à ce que vous trouviez une seconde échelle qui vous permettra de remonter à la surface un peu plus loin. Dans la salle aux Bouddhas, prenez une photo des deux statues et sortez pour tomber sur un couloir. Dirigez-vous droit devant et traversez la salle des kimonos sans vous soucier de vos ennemis. De retour dans le jardin extérieur, prenez une photo de la porte à l'aura bleutée pour que le cliché vous révèle un nouvel endroit. Allez récupérer la seconde pierre puis revenez dans la salle aux kimonos où vous récupérerez le journal violet à proximité du petit salon de coiffure. Glissez-vous par la petite porte et poursuivez dans le grenier jusqu'à la pièce où vous pouvez prendre une photo en observant à travers l'espèce de judas. Le cliché révèle un nouvel endroit déverrouillé. Faites demi-tour et rendez-vous dans l'autel des poupées au nord. Récupérez le journal et la pierre puis jetez un coup d'oeil rapide sur la carte pour vous rendre vite fait bien fait dans la cour aux tombes (ceux qui ont un GPS dans la tête n'auront bien évidemment pas besoin de consulter la carte). Une fois sur place, dirigez-vous dans la pièce où vous aviez vaincu le spectre rampant en passant par le couloir souillé (il vous faut vous glisser dans le petit conduit). Le fantôme réapparaît alors et il vous faut une fois de plus le vaincre (quelle diversité de jeu !). Dans l'aile sud de l'autel des poupées, ramassez la dernière pierre ainsi que le traditionnel journal qui l'accompagne puis poursuivez par la seconde porte. Vous débouchez alors dans le couloir aux grands escaliers. Montez les premières marches pour vous faire attaquer. Les spectres des fillettes remettent ça, mais cette fois-ci elles sont venues en nombre ! Ce n'est pas une mais 3 gamines qui viennent vous mettre des bâtons dans les roues. Qui dit 3 adversaires dit 3 fois plus de risque ! Veillez à être constamment en mouvement et ne bougez plus lors des attaques au pieu par le sol. A ce moment-là, sortez votre appareil et prenez en photo le spectre désirant planter son arme dans vos petons pour engranger un maximum de dégâts. Dès le premier spectre éliminé, la tâche devient largement réalisable. Le combat terminé, redescendez par l'échelle et gagnez la salle du sanctuaire de manière à positionner les pierres précédemment récoltées. Les pierres de pureté doivent être placées de manière à reconstituer la fameuse chanson des servantes. Combinez les pierres suivant cet ordre :

1ère position : pierre azur
2ème position : pierre verte
3ème position : pierre rouge
4ème position : pierre bleue

Ramassez le journal bleu abandonné dans le coin droit de la pièce puis dirigez-vous vers une des sorties. Un fantôme décide alors de vous enquiquiner… Celui-ci vous est familier, car vous l'aviez esquivé à plusieurs reprises lors des chapitres précédents. Doté d'attaques puissantes mais d'un manque d'originalité au niveau des déplacements, la bataille devrait rapidement tourner en votre faveur. Utilisez vos cadrages fatals lorsque l'ennemi décidera d'envoyer ses bras sur vous. La victoire est synonyme de réveil. Vous retrouvez alors la charmante compagnie de Rei…

DEUXIEME ACTE

Au réveil, partez dans un premier temps développer vos photos puis montez voir Miku présente dans sa chambre. Le jour levé, descendez dans le séjour afin de retrouver Miku. Récupérez les documents qu'elle vous remet puis parlez-lui à nouveau pour lui donner vos derniers tirages.
Sur le comptoir de la cuisine, une nouvelle lettre vous attend. Allez écouter les bandes présentes à l'intérieur grâce au poste de votre chambre. La nuit est revenue, il est donc grand temps de retourner se coucher pour plonger dans nos horribles cauchemars habituels.

CHAPITRE 8 : LE REVE VIDE

PREMIER ACTE

C'est avec l'aide de Kei que vous finirez ce huitième chapitre. Essayez de passer la porte que vous n'aviez pu ouvrir lors de son contrôle précédent pour vous rendre compte que celle-ci demeure verrouillée par non pas une mais deux serrures (les serrures ombre et lumière). Prenez le petit spectre en photo puis quittez la pièce par la première porte à proximité. Vous débouchez ainsi dans le hall aux taches de sang (si si rappelez-vous lors des premiers chapitres…). Traversez le hall et passez par la porte en bout de couloir. Des papillons vous servent alors de guide. Suivez-les et ceux-ci vous amènent rapidement vers un point de retour. Lancez le plan et gagnez la salle aux kimonos. Récupérez

l'acte du carnet rouge puis arpentez la pièce jusqu'à son fond. Une boîte se ferme à votre approche et vous pouvez ainsi récupérer la clef gingembre sur le sol. Repartez et photographiez Reika si possible avant de monter d'un étage pour aller utiliser la clef gingembre. Dans la nouvelle pièce, photographiez les deux spectres puis subtilisez les clefs ombre et lumière non loin. Fouillez ensuite la commode pour obtenir une fiole d'eau bénite supplémentaire puis sortez. En poursuivant en direction de l'entrepôt, vous êtes attaqué. Ne tentez pas de lutter face à ce nouvel ennemi invincible pour le moment et courez plutôt à toutes jambes à travers la pièce tout en évitant de trop penser au manque évident de bravoure dont vous faites preuve. En esquivant suffisamment longtemps votre ennemi, les gentils papillons de l'au-delà ne devraient pas tarder à venir vous filer un coup de main. Fuyez grâce à leur aide. De retour à la cellule aux deux serrures, la petite n'est plus dans sa cage. Utilisez les clefs pour forcer l'entrée de la cellule puis fouillez le dessus de l'établi pour y trouver la clé pétale ainsi qu'une nouvelle fonction pour votre appareil (fonction zéro). Dans la bibliothèque, ramassez les livres sur les jumelles et sur le rituel avant de ressortir de la cellule. Les papillons, toujours fidèles au poste vous indiquent la marche à suivre. Traversez le couloir et descendez le long des escaliers. Approchez-vous alors du mécanisme disposé sur le mur pour tenter de résoudre cette nouvelle énigme. Vous devez faire tourner plusieurs roues. Tournez 2 fois celle du haut à gauche, une fois celle située en haut à droite puis une fois celle en bas à gauche. La porte est ouverte, glissez-vous par celle-ci pour poursuivre. Suivez le fantôme fuyant devant vous et tentez de le photographier. Face aux doubles portes, pénétrez dans la pièce de l'autel aux cordages. Allez essayer d'ouvrir la porte par laquelle le fuyard file. Un boss vient alors couper court à la poursuite. Plutôt rapide et puissant, il ne vous sera pas facile d'appréhender ses attaques sans le moindre mal. Essayez de bouger constamment entre deux angles de la pièce pour ne pas fermer votre angle de vision, puis dégainez votre arme dès que le spectre foncera sur vous. Quelques cadrages fatals devraient parvenir à avoir raison de votre ennemi. Sortez après le combat sans vous soucier du spectre venant vous défier puis passez les portes jusqu'à la réserve. Suivez les papillons jusqu'à la porte et pénétrez par celle-ci.

DEUXIEME ACTE

Au réveil, descendez dans le séjour pour répondre au téléphone. Après la cinématique, partez pour la chambre noire et développez vos nouveaux clichés. Montez ensuite dans la chambre de Miku et récupérez les documents qu'elle vous remet. Montrez-lui ensuite vos photos puis allez farfouiller dans la chambre de Yuuu pour y trouver quelques informations supplémentaires. Retournez dans votre chambre et recouchez-vous.

CHAPITRE 9 : LA LIBERATION

PREMIER ACTE

Vous contrôlez à nouveau Rei. Commencez par sortir de la cage dans laquelle vous vous trouvez puis poursuivez par les doubles portes. Dans la cour où trône l'arbre sacré, photographiez les servantes à proximité des rambardes puis poursuivez par l'issue près de la lanterne bleue servant à sauvegarder. Vous êtes alors attaqué par un homme armé d'une hachette. Positionnez-vous de manière à bénéficier d'un bon angle de vision et multipliez les cadrages mortels pour venir à bout de cet ennemi. Le dernier cliché vous montre l'intérieur du couloir souillé. Retournez dans le couloir aux cloches et poursuivez en direction de ce dernier. Suivez l'homme passant près de vous puis fouillez la trappe dans la pièce au cadavre pour trouver la carte et la fonction estimation pour votre appareil. Reprenez ensuite le chemin du départ du manoir. Vous êtes alors attaqué en chemin. Le spectre de la grand-mère est relativement coriace. N'hésitez donc pas à utiliser la fonction ralentir en votre possession pour bénéficier de plus de temps lors des combats. Le fantôme vaincu, vous obtenez la clé flèche à encoches. Utilisez-la sur la porte de gauche puis poursuivez vers l'inconnu. Continuez jusqu'à rencontrer le vilain spectre affronté précédemment. Vous connaissez alors la technique pour le vaincre. Prenez la photo et la nouvelle fonction que la victoire vous rapporte puis poursuivez. L'homme à la hachette revient vous chercher des noises. Éliminez-le comme précédemment puis poussez la double porte pour vous retrouver dans la cour du sanctuaire. Photographiez les spectres des deux servantes puis approchez-les pour que Rei puisse se réveiller.

DEUXIEME ACTE

Descendez dans la salle de séjour pour répondre au téléphone. Répondez à nouveau lorsque celui-ci sonne une seconde fois. Allez ensuite voir Miku pour obtenir son habituel compte-rendu. Enfin, passez par la chambre de Yuuu

pour jeter un coup d'oeil aux ouvrages contenus dans sa bibliothèque puis retournez vous coucher.

CHAPITRE 10 : LE PERCEMENT DE L'AME

PREMIER ACTE

Dans ce nouveau chapitre, Kei s'offre à nouveau à votre contrôle. Descendez le long des escaliers puis poursuivez en montant les suivants droit devant. Fouillez le placard pour y prendre l'herbe médicinale puis lancez-vous aux trousses du spectre apparaissant soudain. De retour dans la pièce aux kimonos, vous êtes attaqué par la femme assise près de la coiffeuse. Fort de votre expérience passée avec ce Boss, prenez le dessus et récupérez la clef oeillet qu'elle vous laisse. Sortez par l'autre porte puis marchez en direction de la porte à la serrure oe que vous déverrouillerez alors. Arrivé dans la salle au puits, photographiez ce dernier puis ramassez la pierre miroir non loin. Sortez de la pièce, et rendez-vous dans la cour extérieure où demeure l'arbre sacré. Un nouvel élément scénaristique entre en jeu. Durant certaines périodes appelées « Miasmes » vos chances de rencontrer le spectre Reika demeurent plus grandes. Vous devez alors trouver plusieurs lumières purificatrices pour sortir de cet épais brouillard. Trouvez-en quelques-unes puis retournez dans la bibliothèque, explorée auparavant. Poursuivez vers l'escalier détruit et prenez en photo le spectre présent qui vous laissera alors la clef pétales. Ramassez celle-ci et prenez la direction de la demeure Osaka. Poursuivez jusqu'au couloir aux grilles et photographiez les apparitions en chemin. Près du mur, examinez le dispositif et placez-y la clef. L'énigme des roues se résout de la manière suivante : tournez deux fois consécutives la roue en bas à droite. Une fois celle située en haut à droite puis deux fois celle en haut à gauche. Cette simple manipulation permet d'ouvrir la prochaine porte. Passez celle-ci puis montez les escaliers qui suivent. Photographiez le spectre rampant venant vous rendre visite et continuez de grimper jusqu'aux abords du paravent. Derrière se dissimule un fantôme qu'il vous est possible de photographier. Poursuivez par la porte venant de se déverrouiller et ramassez le film 90 dans l'étagère avant de poursuivre par les portes coulissantes. Vous débouchez alors sur les toits. Un fantôme se balade sur les hauteurs, prenez-le en photo si vous en avez le temps. D'un bond, sautez sur le toit en face de vous (en vous approchant du rebord, Kei vous le suggère). Poursuivez par l'entrée suivante. Fouillez cette nouvelle salle pour y trouver quelques items puis descendez par les escaliers. Passez au-dessus du sol grâce aux poutres et poursuivez jusqu'à l'échelle. Descendez grâce à celle-ci puis empruntez sa petite soeur juste en dessous. De retour dans le sanctuaire, faites quelques pas en direction de l'autel et ramassez le livre s'y trouvant. Deux Boss vous prennent d'assaut… La principale difficulté de cette bataille réside dans le fait que vos ennemis attaquent par paires et de ce fait vous ne pouvez vous concentrer longtemps sur l'un sans que l'autre profite de votre relâchement pour vous attaquer. Commencez donc par courir autour de la zone afin d'observer les différentes techniques utilisées par vos ennemis. Ceci étant, chargez des pellicules relativement puissantes et ne cadrez vos ennemis qu'une fois que vous repérez leur lancement d'attaque. Agissez rapidement et ne restez pas longtemps sur la vue de l'objectif. Une fois les deux ennemies vaincues, les portes du sanctuaire s'ouvrent à vous.

DEUXIEME ACTE

Descendez par le rez-de-chaussée et dirigez-vous en direction du labo. En chemin, faites une courte halte par la salle de bains pour photographier le spectre apparaissant dans le reflet du miroir (ce visage vous dit quelque chose ;). Les pellicules développées, partez voir Miku dans le séjour puis retournez faire dodo.

CHAPITRE 11 : LE DERNIER PASSAGE

PREMIER ACTE

Aux commandes de la jeune Miku, partez directement espionner derrière les draps puis approchez des escaliers. Suivez l'individu montant les marches puis prenez une photo de l'autel à l'arrière de la bibliothèque. Suivez l'endroit montré par la photo et redescendez les escaliers. Les draps relevés, passez à l'intérieur de la pièce pour récupérer l'herbe médicinale et le journal. Poursuivez par l'issue située sur votre droite pour vous retrouver dans la cour extérieure. Gagnez la remise puis partez pour la demeure des Osakas. Montez les marches et photographiez le petit spectre derrière le paravent. Récupérez le livre qu'elle laisse alors derrière elle puis revenez sur vos pas. Un nouveau démon vous attaque, combattez ou fuyez. Revenez à présent vers l'autel de la bibliothèque et utilisez le livre

précédemment trouvé. Poursuivez par l'échelle et passez la petite porte, progressez par les interstices de la nouvelle pièce pour aller récupérer le film pour votre appareil. En traînant devant la petite porte, le spectre d'une femme vous défie. Chassez-la pour pouvoir quitter les lieux. Aux abords de la cellule, contournez celle-ci pour pouvoir mettre les pieds à l'intérieur. Ramassez le miroir des regrets ainsi que le journal et photographiez le fantôme apparaissant lorsque vous ressortez. Vous devez ensuite gagner la pièce du sanctuaire des gravures (cf : voir chapitres précédents). Arrivé sur place photographiez le spectre à genoux pour qu'il vous attaque. Utilisez les méthodes habituelles puis déposez le miroir sur le socle de l'autel. Poursuivez par la nouvelle porte. Ramassez le film puis passez par les doubles portes. Dans les escaliers, prenez la femme au-dessous en photo puis suivez-la jusqu'aux portes suivantes. Passez celles-ci, avancez vers l'esprit pour entamer un nouvel affrontement. Les mêmes spectres étant à battre et à rebattre au cours de l'aventure, nous ne nous étendrons pas à répéter les mêmes conseils prodigués lors des chapitres précédents. Lorsque vous aurez triomphé, passez l'issue suivante et suivez le frangin de Miku, jusqu'à ce que Rei s'éveille enfin.

DEUXIEME ACTE

Allez voir Miku, résidant encore et toujours dans la même pièce. Après la séquence narrative, discutez à nouveau avec elle. Retournez alors vous coucher.

TROISIEME ACTE

A l'entrée du manoir, récupérez l'herbe médicinale derrière le paravent puis passez la porte au masque. Miku retrouve son frère non loin. Prenez-le en photo. Marchez ensuite jusqu'à l'autel aux cordes où un ancien Boss viendra chercher sa revanche auprès de vous. Utilisez à nouveau vos meilleurs films et capacités pour venir à bout de ce démon à grands renforts de cadrages mortels. Après cela, repartez sur les traces du frangin et admirez la cinématique qui s'enclenche alors…

QUATRIEME ACTE

Kei est enfin arrivé, allez lui parler puis faites un saut dans la chambre de Yuuu pour trouver de nouvelles informations contenues dans le livre et la cassette. Allez écouter la bande sonore puis partez parler avec Kei une nouvelle fois. Enfin retournez vous coucher pour lancer le prochain chapitre.

CHAPITRE 12 : LA CEREMONIE DU COMMANDEMENT

PREMIER ACTE

Kei se frottant courageusement à ce douzième épisode cauchemardesque, faites en sorte que le jeune homme descende les escaliers (il vous suffit d'appuyer sur les boutons de cette étrange machine que vous tenez entre vos mains). Gagnez la cour extérieure et dirigez-vous vers le sanctuaire des poupées côté est. Approchez de l'autel aux bougies et opérez de la manière suivante pour résoudre l'énigme : allumez la deuxième bougie en haut, puis celle située dans le coin inférieur droit. Allumez ensuite celle se trouvant juste au-dessus. L'ombre du pieu ayant complètement disparu, vous obtenez votre première récompense (vous devez obtenir 4 pieux au total lors de ce chapitre). En quittant la pièce, le spectre d'une servante vient vous défier. Ce fantôme flottant ne vous laisse guère de temps morts entre ses attaques. Cadrez l'esprit dès que vous repérerez ses phases d'attaques et multipliez les cadrages meurtriers. La bataille devrait alors rapidement tourner en votre faveur. Vous héritez de la lentille déflagration. Ramassez celle-ci puis partez pour l'autel des poupées nord pour vous frotter à la seconde énigme des bougies. Manipulez alors celles-ci dans cet ordre : celle en bas à gauche, celle en bas à droite, celle juste au-dessus de la précédente, celle encore plus au-dessus puis enfin celle située au centre. Le deuxième pieu obtenu, lancez le plan pour vous rendre le plus rapidement possible à la salle des Bouddhas. Vous devez pour cela passer par la pièce des kimonos. Terrassez votre adversaire qui s'obstine et vous attaque alors puis récupérez son journal avant de reprendre votre route. Arrivé sur place, prenez sur votre droite et poursuivez par la petite trappe. Vous débouchez dans la partie ouest de l'autel des poupées. Approchez-vous de l'autel aux bougies et éteignez dans un premier temps celle située à l'extrême gauche du plateau de gauche, puis allumez celle juste à droite de celle-ci. Allumez ensuite les bougies suivantes sur le plateau le plus à droite : celle au milieu de la rangée du haut, celle dans le coin bas droit, puis celle dans le coin bas gauche. Enfin, rebasculez sur l'autre plateau pour allumer celle de gauche. Le troisième pieu tatoué en poche, sortez de la pièce et traversez celle

aux bouddhas pour vous faire attaquer. Vous pouvez choisir entre l'affronter ou fuir, en ce qui me concerne le choix est vite vu… Partez à présent pour la dernière partie de l'autel des poupées, celle de l'aile sud. La quatrième et dernière énigme se résout de la manière suivante : allumez dans l'ordre celle située dans le coin bas droit, celle au centre, celle au milieu de la rangée verticale de droite, celle au milieu de la rangée horizontale en bas, celle du coin bas gauche puis celle de droite au milieu. Récupérez le dernier pieu puis partez pour le sanctuaire des gravures. Passez les doubles portes puis pensez à sauvegarder grâce à la lanterne bleue. Descendez les marches et passez les portes. Continuez de descendre. En bas le spectre Kuze vous attaque. Légèrement plus puissant qu'à l'accoutumée, celui-ci ne devrait tout de même pas vous poser trop de problème compte tenu de votre solide expérience acquise lors de vos précédents duels. Après la bataille (qui je l'espère aura tourné en votre faveur), passez les doubles portes et traversez la zone jusqu'à l'enclenchement de la cinématique.

DEUXIEME ACTE

Fouillez le sac de Kei et allez écouter la bande sonore dans le poste de votre chambre. Partez ensuite pour la chambre de Miku puis montez à l'échelle pour tenter de trouver la source du grésillement. Photographiez le fantôme se dressant devant vous puis ramassez le bouquin dans le meuble de droite. Enfin contournez la pièce pour fouiller l'autre meuble dans lequel vous trouverez une boucle d'oreille, un livre et une bobine. Après la cinématique, partez dans votre chambre, photographiez le spectre planqué sous votre bureau (quelle discrétion) puis rendormez-vous.

CHAPITRE 13 : L'APPEL DU TATOUAGE

Au commencement, passez les doubles portes pour vous retrouver dans le couloir aux cloches. En vous aidant de la radio que vous possédez, il vous faut retrouver les différents fragments de miroir, appelés « éclats de miroir » dans le jeu. Dans un premier temps, gagnez la salle de projection afin de trouver l'éclat n°5. Une bobine se trouve sur le rétro, prenez-la et visionnez cette dernière. Récupérez ensuite l'éclat n°1 au pied de l'arbre dans la cour extérieure. L'éclat de miroir n°2 se trouve dans la cellule alors que vous trouverez le n°4 dans une salle après celle des bouddhas. Enfin, à partir du dernier endroit, poursuivez par le grand couloir pour pénétrer dans la salle aveugle et récupérer ainsi le dernier fragment mais également le journal et l'herbe médicinale. Le miroir reconstitué, prenez la direction du sanctuaire des gravures. Le spectre traditionnellement présent en ces lieux refait surface. Eliminez-le grâce à la même méthode utilisée lors des affrontements précédents. Le chemin libéré, approchez du socle pour y placer le miroir. Poursuivez par l'issue suivante pour finir.

CHAPITRE 14 : L'ABIME DE L'HORIZON

Traversez le pont et photographiez Reika face à l'autel. Ramassez ensuite l'eau bénite et le film de type 14 avant de continuer. Dans la zone suivante, tentez de prendre en photo les intrus venus vous observer dans votre dos puis avancez vers la cage suspendue pour lancer la cinématique. Poursuivez en descendant les quelques marches et le spectre d'une des servantes vous affrontera. Prenez garde aux angles douteux et terrassez vos adversaires grâce à vos nombreuses capacités. Continuez de descendre dans l'abysse. Une nouvelle bataille s'engage alors. Deux ennemis s'en prennent à vous. Vous les avez déjà vaincus auparavant, vous pouvez donc aisément réitérer cet exploit. De plus, vous disposez d'un espace relativement vaste. Après ce dernier combat, rechargez votre santé à fond et ramassez le journal avant d'aller effectuer une sauvegarde. Passez les doubles portes et traversez le pont. Ramassez les films photo et l'eau bénite puis poursuivez jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. Vous devez alors affronter votre dernier ennemi et vous vous voyez alterner entre deux mondes : celui des songes du passé (symbolisé par le noir et blanc) et celui haut en couleurs. Lorsque vous défiez le spectre dans vos songes, ne faites que l'esquiver car vous ne pouvez rien face à son invincibilité. Avec ce Boss final vous n'avez pas le droit à l'erreur, faites-vous rattraper ne serait-ce qu'une seule fois et c'est la mort assurée. Dans le monde coloré, commencez par vous poster non loin et à attendre l'arrivée de l'ennemi. Chargez alors vos pellicules les plus puissantes et tentez un cadrage fatal. Si vous y parvenez, ne vous endormez pas sur vos lauriers et mettez-vous en mouvement sur le champ. Votre opposant faisant preuve d'une vitesse extrêmement rapide, vous ne pouvez vous permettre de prendre le moindre temps mort. Après quelques attaques de ce genre, l'ennemi passera dans un périmètre plus en hauteur pour vous attaquer par « frappes aériennes ». Ces charges-là peuvent être divisées en deux phases. La première sert d'intimidation, vous ne pouvez qu'esquiver. La deuxième vous permet par contre de tenter un cadrage fatal. Pour cela, prenez légèrement de l'avance et ne loupez pas la photo souvenir quand le spectre foncera sur vous. Enfin, suivez les conseils précédents lors des altérations entre les deux mondes jusqu'à ce que vous triomphiez. Restez en vie lors des passages en noir et blanc et tout devrait bien se

passer compte tenu du nombre impressionnant d'items de soin que vous avez dû récupérer lors de vos chasses aux fantômes. Bon courage !

Project Zero II : Crimson Butterfly

© Ubisoft / Tecmo 2004

BONUS DE FIN

Galerie, 1ère fin et Mode Mission

Terminez le jeu en mode Facile ou Normal pour débloquer la première fin, la galerie, le mode Mission et la liste de fantômes.

Mode Hard

Terminez le jeu en mode Normal pour débloquer le mode Hard, 2 nouvelles tenues et une paire de lunettes pour Mio.

Mode Cauchemard, 2ème fin

Terminez le jeu en mode Hard pour débloquer le mode Cauchermard, une nouvelle fin, la section album et 2 nouvelles tenues.

3ème fin

Terminez le jeu en mode Cauchemard pour débloquer une autre fin et 2 costumes supplémentaires.

Costume de servante et lunettes pour Mayu

Terminez toutes les missions du mode Mission pour débloquer le costume de servante et les lunettes pour Mayu. Vous aurez encore droit à deux costumes supplémentaires si vous terminez toutes les missions avec le rang S.

Infos sur le jeu

Complétez la liste des fantômes pour avoir des informations sur le jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction :

Respectant à la lettre l'horreur inhérente à la trilogie Ring, Project Zero 2 parviendra sans mal à vous faire frémir et trépigner d'impatience entre deux rencontres fantomatiques. Cependant, si vos doigts refusent de bouger les sticks analogiques du pad, si vos sens réfutent complètement ce que vous voyez et ne permettent plus de vous orienter, laissez-les se reposer un instant et jetez un oeil sur cette solution, réalisée dans le mode Normal et qui devrait adoucir vos visions tout en révélant ce qui se cache derrière le paravent du diable confectionné avec amour par Tecmo.

Chapitre I : Le village perdu

Passée la cinématique, prenez l'unique chemin accessible. Après la seconde cinématique, allez sauvegarder en utilisant la lanterne allumée. Poursuivez par la droite. Ramassez le **Sac noir** qui contient plusieurs coupures de presse et une photo. Continuez à avancer puis pénétrez dans la première maison sur votre gauche. Après la cinématique, allez ramasser le **Carnet 1** dans l'âtre sur votre gauche. Passez par la porte qui se trouve juste derrière vous. Ramassez le **Carnet 2** puis allez au fond de la pièce, à droite, pour trouver de l'**Eau bénite**. Sauvegardez puis sortez de la pièce. Passez dans l'autre pièce qui se trouve de l'autre côté de l'âtre. Ramassez l'**Herbe médicinale** qui se trouve sur votre gauche. Ramassez également le **Carnet 4** qui se trouve sous les couvertures. Revenez au niveau de l'entrée puis prenez le long couloir. A l'embranchement, prenez tout droit puis allez ouvrir la porte au bout du couloir. Ramassez le **Carnet 3**. Sortez, revenez au niveau de l'embranchement puis prenez le couloir de droite. Entrez dans la pièce de droite, ramassez la **Lampe de poche** et la **Notice de l'appareil Noir**. Passée la cinématique, vous obtiendrez automatiquement l'**Appareil noir**. Allez ramasser l'**Herbe médicinale**. Essayez maintenant de sortir de la pièce pour assister à une cinématique. Capturez le fantôme de la **Femme à la porte** avec votre appareil. Sortez. Revenez au niveau de la porte d'entrée de la maison. Essayez de sortir pour assister à une cinématique. Utilisez rapidement votre appareil pour photographier l'**Oubliée**. Photographiez ensuite la porte de la pièce où est parti le fantôme. Retournez alors dans la pièce où se trouve le brasero (la chambre donnant sur le patio). Photographiez le brasero puis très rapidement le fantôme du **Piégé** qui va apparaître. Revenez au niveau de l'âtre puis prenez la porte que vous avez photographié. Sortez de la pièce pour qu'un pan de mur tombe et révèle une cache. Allez alors ramasser la **Clé de gingembre**. Retournez-vous rapidement pour photographier **La masquée**. Sortez puis montez l'escalier qui est sur votre droite. Allez ouvrir la porte avec la clé de gingembre. Photographiez sur votre gauche le fantôme de l'**Hôtesse**. Dans la pièce de droite, vous trouverez un **Film de type 61** et une **Herbe médicinale** dans le tiroir. Passez dans la pièce qui fait face à la chambre des domestiques pour trouver le **Carnet 6**. Poursuivez par la droite pour trouver le **Carnet 7**. Continuez dans la pièce suivante et utilisez l'Appareil Noir pour photographier **La séquestrée**. Ramassez le **Carnet 8** et préparez-vous à affronter le premier boss du jeu.

- Boss :
Le premier fantôme n'est pas très difficile à battre. Référez-vous à l'indicateur de luminosité de votre appareil-photo qui vous indiquera où va apparaître le fantôme. Une bonne technique consiste également à faire en sorte que le fantôme s'attaque à votre soeur puis à vous en approcher pour réaliser un cadrage fatal.

La fin du combat marquera le début du chapitre II.

Chapitre II : Les jumelles sépulcrales

Ramassez l'**Aragonite** qui traîne par terre, un **Globe d'esprit** et la **Radio pierre Spirit**. (et sa notice) sur la table. Vous trouverez également la **Note du folkloriste 1** dans la bibliothèque. Vous pourrez aussi photographier dans cette pièce la **Fillette cachée** (référez-vous à l'indicateur de lumière de votre appareil pour la trouver) près d'un kimono suspendu. Sortez de la pièce. Vous dirigez maintenant Mayu. Suivez simplement les papillons rouges. La scène avec votre soeur terminée, descendez au rez-de-chaussée en passant par la droite. Ramassez la **Lentille Ralentir** et la **Fonction Jauge** . Allez dans la pièce où se trouve la sauvegarde pour ramasser l'**Herbe médicinale**. Débarrassez-vous du fantôme puis allez ramasser la **Pierre de lune** qu'il faudra utiliser avec la radio Spirit et le **Globe de l'esprit**. Sortez, pénétrez dans la pièce où se trouve le corps sur la couverture et photographiez-le pour découvrir l'esprit de **La gelée**. Sortez, capturez le fantôme qui vous attend puis revenez dans la pièce où se trouve le brasero pour trouver les **Rapports village 1, 2, 3 et 4**. Sortez maintenant de la maison et ramassez au passage l'**Amulette de Mayu**. Dehors, prenez au fond puis photographiez le bâtiment de droite pour découvrir **Le gelé**. Pour plus de facilité, je vous rappelle que l'objectif de visée vire au vert quand vous êtes devant le fantôme caché. Continuez par la droite, ramassez le **Rapport village 2** près du puits. Après avoir lu le fichier, prenez votre appareil pour prendre la photo **Observe puits**. Poursuivez en allant sauvegarder. Prenez le petit passage qui longe la palissade au fond. Discutez avec le jeune homme puis partez pour que le jeune homme vous parle à nouveau. Allez maintenant à l'endroit où Mayu s'est rendue. Descendez les marches pour assister à une cinématique puis photographiez la porte pour avoir un indice. Capturez les deux fantômes qui arrivent, remontez le grand escalier puis montez les petites marches sur votre droite afin de pénétrer dans la maison. Passez dans la première pièce de droite, regardez le film puis ramassez la **Bobine 1**. Sortez, capturez le fantôme qui vous agresse, ramassez l'**Herbe médicinale** puis montez les escaliers. Passez par la porte de droite. Ramassez le **Chrysobéryl**. Revenez dans la maison et allez ramasser la **Lentille Saccader** et la **Note du folkloriste 2** dans la bibliothèque. Attendez-vous ensuite à affronter un autre fantôme. Une fois battu, sortez de la maison et suivez les

papillons. Revenez maintenant à l'endroit où vous avez rencontré le jeune homme. Parlez-lui puis partez à nouveau à la chasse aux papillons rouges. Ces derniers se trouveront en effet auprès de chaque statue (photographiez celle qui se trouve derrière vous pour les voir apparaître) qu'il va falloir fouiller pour trouver une cale de bois. La première statue qu'il conviendra de fouiller pour trouver la **Clé de statue Jum. G** se trouve à l'endroit où a débuté l'aventure (prenez le chemin qui monte pour quitter le village pour découvrir ladite statue). Une fois que vous l'aurez eue, des fantômes viendront à votre rencontre. Débarrassez-vous en, ramassez le **Globe de l'esprit** à côté de la sauvegarde puis revenez à l'entrée du village (vous pouvez revenir en arrière mais vous n'y trouverez que deux fantômes à combattre) pour assister à une cinématique. Laissez tomber les villageois qui se trouvent à droite et prenez à gauche pour allez sauvegarder. Continuez ensuite tout droit pour trouver un peu plus loin les papillons rouges qui virevoltent au-dessus d'une statue. Fouillez au pied de cette dernière pour trouver la **Clé de statue Jum. D**. Faites attention aux fantômes qui vont apparaître puis prenez ensuite à gauche. Passée la cinématique, montez le grand escalier pour trouver un petit temple au bout du chemin. En route, vous pourrez ramasser une **Eau bénite**. Juste avant de rentrer dans le temple, photographiez à droite de la porte pour voir l'**Ombre tombale** puis ramassez le **Rapport village 3**. Ramassez, dans le temple, l'**Herbe médicinale** sur votre droite près des jarres, un **Globe d'esprit** et enfin une **Eau bénite** derrière l'autel. Sortez et revenez au niveau de la double porte pour y poser vos deux cales en bois et ainsi continuer le chemin. Ne manquez pas l'**Herbe médicinale** sur votre droite puis poursuivez. Vous pouvez si vous le souhaitez photographier un fantôme sur votre gauche (**La dérivante**) pour avoir droit à une cinématique et un petit combat à l'issue duquel vous aurez un **Cristal vert** gorgé des pensées de la défunte. Vous obtiendrez également un **Globe de l'esprit** et pourrez photographier **La noyée** en visant le trou dans le pont.
Poursuivez, ouvrez la porte et préparez-vous à utiliser votre appareil pour photographier **Le kimono sanglant**. Au fond, à droite du jardin, vous trouverez un **Globe de l'esprit**. Pensez à sauvegarder grâce à la lanterne puis ouvrez la porte suivante. Passée la cinématique, vous voici arrivé au troisième chapitre.

Chapitre III : Le Repentir

Avancez un peu puis retournez-vous rapidement pour photographier le **Prêtre impatient**. Continuez, ouvrez la porte de gauche et pénétrez dans la pièce suivante. Ramassez le matériel photo à savoir la **Fonction Fatale** puis prenez à droite pour trouver du **Film de type 14** dans la commode et une **Herbe médicinale** dans la seconde commode. Allez ensuite ouvrir la porte du fond pour avoir droit à un flashback en noir et blanc où il suffira de faire avancer Mayu dans un couloir au bout duquel elle trouvera une porte à ouvrir. Retour au temps présent. Ouvrez la porte, avancez dans le couloir et prenez à gauche pour affronter un fantôme qui se trouve près d'un mur où des traces de mains sont visibles. Rebroussez chemin, continuez et débarrassez-vous du fantôme suivant. Ramassez un **Globe de l'esprit** puis ouvrez la porte qu'à prise Mayu. Ramassez tout d'abord l'**Eau bénite** derrière le paravent gauche au premier plan puis ramassez ensuite **La Fluorine**. Passée la terrifiante cinématique, ne vous occupez pas du fantôme (Le Kasubi) qui est indestructible. Sortez de la pièce en ouvrant une porte qui se trouve à droite. Allez tout d'abord à gauche pour trouver une **Pierre miroir**. Ensuite, montez les marches à droite et sauvegardez. Revenez un peu en arrière et ouvrez la porte. Avancez, passez la porte au bout du couloir puis une fois dans la pièce, fouillez la commode de gauche pour trouver du **Film de type 61**. Ramassez ensuite la **Note du folkloriste 3** dans la bibliothèque. Sortez en prenant l'autre porte. Photographiez la porte de gauche, au fond de la pièce, pour apercevoir le mur couvert de traces de mains ensanglantées. Avant d'y retourner, fouillez la commode de la pièce pour trouver une **Herbe médicinale**. Vous trouverez une autre **Herbe médicinale** en fouillant les pots accrochés au mur près de la porte d'entrée. En revenant dans le couloir pour arriver devant le mur mentionné plus avant, vous aurez l'occasion de photographier **Le marcheur**. Passez ensuite par la porte sur votre gauche qui vient de s'ouvrir. Ramassez la **Lentille Souffler**, l'**Herbe médicinale** dans la commode puis photographiez la porte entrouverte.

- Boss :
Le gros problème de ce combat vient du fait que vous êtes dans un espace réduit et que vous avez affaire à deux fantômes. Utilisez donc le film de type 61 pour plus de dégâts et misez sur le cadrage fatal pour abréger le combat. A part ceci, il n'y a pas de technique particulière à adopter.

Après le combat, vous aurez droit à la **Clé diamants empilés**. Sortez, ramassez le **Cristal jaunâtre**, le **Globe de l'esprit** puis revenez au niveau de la dernière lanterne rencontrée faisant office de sauvegarde. Sauvegardez puis revenez dans la pièce où vous avez trouvé les deux herbes médicinales. Préparez à ce titre votre appareil-photo pour capturer **Le sursaut**. Allez au niveau du point lumineux (la **Note du folkloriste 4**) pour assister à une cinématique. Allez

ensuite dans la pièce suivante pour ouvrir la porte du fond que vous avez photographiée quelque temps auparavant. Vous allez ensuite avoir droit à une cinématique à l'issue de laquelle le quatrième chapitre débutera.

Chapitre IV : Le rituel défendu

Ramassez Le **Journal papillon 1** et la photo. Photographiez ensuite le Hina-Dan (le présentoir où trônent les poupées) sur votre gauche. Sortez de la pièce et débarrassez-vous du fantôme qui va vous agresser. Ramassez alors les **Têtes de poupées jum.** Revenez dans la pièce d'où vous venez de sortir. Grâce à la photo que vous avez prise auparavant, vous savez ce que vous avez à faire, à savoir placer les deux statues oranges au sommet du promontoire. L'énigme étant très simple, je vous laisse faire, quelques essais devant être suffisants pour réussir. Ramassez ensuite la **Clé papillon**. En rebroussant chemin, ramassez le **Plan Kurosawa** et la **Note du folkloriste 6**. Vous trouverez aussi le fantôme **Le parleur** à photographier, ce dernier traînant dans le couloir où une porte sur votre droite se ferme rapidement quand on essaie de l'ouvrir. Un autre fantôme, **L'appelant**, est à photographier, juste après la sauvegarde, une fois que vous aurez descendu les premières marches. Enfin, une fois toutes les marches descendues, un troisième fantôme, **La défenestrée**, pourra être photographié en visant les arbres au centre de la petite cour. Avant de passer la porte suivante (qui vous permettra d'assister à une cinématique), allez d'abord tout à gauche pour trouver au bout du couloir la **Fonction Esquiver** pour votre appareil-photo. Revenez maintenant au tout début de l'acte III, là où vous avez photographié le Prêtre impatient. En chemin, tuez le fantôme qui vous barrera la route pour obtenir un **Globe de l'esprit** . Essayez d'ouvrir maintenant la porte de droite et retournez-vous rapidement pour photographier **L'initié**. Poursuivez à présent. Fouillez dans la commode du rez-de-chaussée pour trouver une **Herbe médicinale** et jetez un oeil à l'horloge pour dénicher une **Eau bénite**. Montez à l'étage et ramassez **Le maître Cér. 3** qui est dans la commode juste devant l'escalier. Passez ensuite entre les cloisons de gauche pour trouver un **Film de type 14**. Un peu plus loin, vous vous rendrez compte qu'un objet est coincé dans une toile d'araignée en contrebas. Après quoi, photographiez rapidement **l'Enfant discret**. Continuez en passant dans la pièce suivante. Ramassez le **Tome du tabou**, le **Tome des jumelles**, le **Tome aile écarlate**, le **Tome du désastre** et le **Tome du rituel** qui sont cachés dans la machinerie au centre de la pièce (la bibliothèque hexagonale). Vous trouverez également le **Maître de cér. 2** qui est à gauche de la pièce sur le coussin. En enlevant la planche de bois qui bloquait la porte, vous pourrez ouvrir cette dernière et revenir à l'endroit où vous avez photographié Le Parleur. Revenez à présent au rez-de-chaussée où vous avez trouvé l'Eau bénite dans l'horloge. Ramassez la **Balle écarlate**. Remontez et utilisez la Balle écarlate sur le trou où se trouve l'objet piégé dans la toile d'araignée. Redescendez et ramassez la **Clé diamants liés**. Avancez un peu pour voir une porte s'ouvrir, ce qui vous permettra de photographier l'**Enfant à la porte**. Ramassez ensuite le **Film de type 14**. Passez maintenant en vue subjective (via l'appareil-photo) car il va vous falloir avancer dans ce mode de vision pour avoir une chance de capturer les deux esprits suivants. Le premier, l'**Enfant pâle**, va apparaître très brièvement quand vous aurez fait deux ou trois pas en direction de la première tenture, juste après avoir pris le film de type 14. Le deuxième passera entre deux murs, juste après avoir passé la double porte, sur votre gauche. Pour avoir une chance de l'avoir, mettez-vous face au mur de gauche, avancez lentement en crabe puis tirez-lui le portrait quand il sera juste devant vous. Après avoir capturé l' **Enfant au jeu**, utilisez la Clé Diamants liés sur la porte au bout du couloir. Une fois rentré dans la pièce suivante, un autre fantôme, l'**Ame de l'entrepôt**, pourra être capturé. Empruntez le même passage que l'Ame de l'entrepôt pour pouvoir photographier **Le captif**. Ramassez ensuite la **Note du folkloriste 8**. La cellule étant verrouillée, revenez en arrière et prenez le couloir de droite. Mayu va se faire attraper par l'**Ombre rampante** que vous vous ferez un plaisir de capturer. A ce propos, allez jeter un oeil au petit réduit d'où est sorti le fantôme pour trouver un **Film de type 61**. Poursuivez pour trouver une porte en bas d'un escalier. Pénétrez dans la pièce (un sous-sol) et continuez votre chemin. Débarrassez-vous du prêtre qui va vous attaquer puis ramassez le **Globe de l'esprit**. Allez sauvegarder. Rebroussez chemin jusqu'au couloir où vous avez capturé les deux enfants. Photographiez alors **Le ritualiste** puis passez la double porte désormais ouverte.
Capturez le prêtre puis allez ramasser le **Maître de cér. 1 et 4** (ce dernier se trouvant sur une étagère en contrebas à droite), le **Cristal brillant rouge**, le **Globe de l'esprit** et l'**Herbe médicinale**. Les escaliers de gauche et de droite menant au même endroit, descendez donc par celui de gauche pour trouver une **Eau bénite**. Prenez à droite et poursuivez en montant les escaliers. Un peu plus loin, Mayu va se proposer pour rester sur un petit mécanisme devant une porte. Rebroussez chemin puis allez sur l'autre mécanisme qui se trouve devant la porte de gauche. Ceci va déverrouiller les portes et vous pourrez pénétrer dans la pièce suivante où vous aurez à nouveau la possibilité de photographier le Prêtre impatient. Sauvegardez et ramassez la **Clé de l'ombre**. En ouvrant la double porte, vous arriverez dans une grande pièce circulaire où vous pourrez dénicher le **Maître de cér. 5**. Revenez ensuite dans la salle de l'autel familial (la pièce remplie de bougies) et montez à l'étage en prenant l'escalier de droite. Ramassez la **Lentille**

améliorée Voir et le **Journal papillon 3**. Faites en sorte que Mayu reste sur le mécanisme qui se trouve dans le sol (ceci se fait automatiquement) puis ouvrez la petite porte. Vous trouverez le **Journal papillon 2** dans le réduit. En avançant un peu, vous entendrez une voix et quelque chose tombera dans la pièce d'à côté. Sortez du réduit puis descendez l'escalier. Sortez de la salle de l'autel familial puis revenez à l'étage où vous avez vu un objet coincé dans une toile d'araignée, là où vous avez photographié l'Enfant Discret. Ensuite, rendez-vous dans la pièce où vous avez trouvé les 4 tomes (du rituel, du désastre, etc.). Affrontez le prêtre puis ramassez le **Globe d'esprit**. Une statue est maintenant visible au niveau de la bibliothèque hexagonale. Examinez-la puis insérez les cinq tomes précédemment obtenus dans les fentes, au-dessus de la statue. Ceci donne de gauche à droite :

- Tome aile écarlate,
- Tome du tabou,
- Tome des jumelles,
- Tome du désastre,
- Tome du rituel.

Ramassez la **Clé de lumière**. Sortez de la pièce pour revenir dans celle avec les cloisons. Capturez le fantôme puis revenez dans la pièce où la cellule fermée se trouve, non sans avoir capturé un autre fantôme. Ouvrez à présent la cellule. Ramassez le **Film de type 90**. Photographiez ensuite sur votre droite **L'intellectuel**. Vous trouverez également parmi les livres la **Note du folkloriste 9**, la **Clé Roue** et le **Plan Osaka**. Sortez pour assister à une cinématique.

Chapitre V : Le Sacrifice

Retournez dans la cave. Capturez le fantôme puis ramassez le **Globe d'esprit**. Sauvegardez, montez les marches de droite puis ouvrez la porte. Vous voici revenu à l'extérieur de la maison. Sortez puis revenez à l'entrée du village pour apercevoir des papillons rouges et photographiez la **Liée entrepôt**. Continuez tout droit pour photographier **La pleureuse** et ramassez le **Journal papillon 4** et la **Fluorine**. Allez parler à nouveau au jeune garçon puis revenez dans la première maison que vous avez visitée. Montez à l'étage pour photographier le **Gamin discret**, qui est suspendu à une poutre au plafond. Ramassez le **Globe d'esprit** qui traîne puis redescendez. Rendez-vous maintenant dans la salle de l'autel familial pour trouver un **Film de Type Zero**. Vous trouverez également un pan de mur coulissant qu'il va falloir bouger grâce à un mécanisme sur la gauche, incrusté dans le mur. Ce mécanisme est composé de cinq tablettes de couleur. Pour résoudre cette énigme voici ce qu'il faut faire :

- Bougez une fois la roue en haut à gauche,
- Bougez trois fois la roue en bas à gauche.

Faites alors coulisser le pan de mur de droite. Descendez les marches et préparez-vous à photographier **Le spéléologue** (attention, il faut ici être extrêmement rapide pour l'avoir avant qu'il ne disparaisse derrière le mur de droite). Ramassez ensuite la **Phrénite** qui se trouve à droite, dans la commode. Ramassez également la **Pierre miroir** qui se trouve là. Un **Film de type 14** se trouve aussi dans le coin droit de la grotte. Continuez vos recherches pour dénicher la **Bobine 7**. Fouillez ensuite le grand coffre au fond à gauche pour assister à une cinématique. Débarrassez-vous du fantôme puis ramassez la **Clé rouillée**. Sortez à présent de la grotte, capturez le fantôme qui attend à la porte et revenez dans la pièce avec le brasero pour trouver l'**Equipement Alarme**. En vous rendant dans la pièce où se trouve un corps sous une couverture, vous pourrez photographier **L'égarée** qui se montrera un bref instant à la fenêtre. Après quoi, deux fantômes vous agresseront. Revenez à présent dans la maison où vous avez trouvé le projecteur vidéo (n'oubliez pas en chemin de photographier **La petite pleureuse** qui se trouve dans une maison, sur votre droite, dans la rue principale du village) et utilisez la Bobine 7 sur l'appareil. Retournez à présent voir votre soeurette pour ouvrir sa cellule. Ceci ne se fera d'ailleurs pas sans un combat contre deux fantômes une fois arrivé dans la cave. Ouvrez la cellule et ramassez la **Note de Mayu** et la photo qui se trouvent un peu plus loin. Passée la cinématique, faites tout simplement avancer Mayu. Retournez à présent dans la salle remplie de bougies pour affronter plusieurs enfants.

- Boss :
Ce combat est des plus pénibles, les enfants étant rapides et attaquant tels des vélociraptors. Comprenez par là qu'il arrive souvent que vous fixiez un enfant et qu'un autre attaque par derrière. Ne restez donc pas immobile, utilisez du

film 61 et des cadrages fatals pour un maximum de dégâts.

Si vous le souhaitez, vous pourrez rencontrer un autre fantôme dans le hall d'entrée de la maison. Il est maintenant temps pour vous de sortir de la propriété et de vous rendre à l'endroit où se trouvait Mayu. Allez sauvegarder à la lanterne qui se trouve sur votre gauche et photographiez **L'entrant** qui rentre dans une maison sur votre droite. Rebroussez chemin et pénétrez dans la maison au vidéo-projecteur puis montez à l'étage et sortez par la porte de gauche. La porte empruntée par Mayu étant verrouillée, pénétrez à nouveau dans la maison après avoir capturé l'esprit qui vous attaque. Une fois dans la maison, allez ramasser la **Note du folkloriste 5** et le **Lapis lazuli** dans la pièce qui est sur votre gauche. Sortez à présent de la maison, allez sauvegarder, photographiez la bâtisse de droite pour voir l'image du puits puis rendez-vous y, ce dernier étant celui que vous avez photographié au tout début de l'aventure. Photographiez-le à nouveau puis repartez au niveau du bâtiment que vous avez précédemment photographié, près de la sauvegarde. Pénétrez à l'intérieur.

Chapitre VI : Ceux qui restent

A peine entré, regardez sur votre droite pour photographier **L'hébétée**. Allez dans la pièce où se trouvait l'Hébétée pour trouver une **Herbe médicinale**. Du **Film de type 14** se trouve dans la commode de gauche. En avançant un peu sur la gauche, vous pourrez photographier **La poupée Fuyant**. Empruntez la porte par laquelle est passée la Poupée Fuyant. Avancez un peu dans le couloir pour pouvoir photographier **Les jumelles au loin**. Ramassez le **Film de type 61** qui traîne dans la salle tatami. Pénétrez ensuite dans la deuxième pièce de gauche pour trouver une **Herbe médicinale** dans la commode qui se trouve dans le coin gauche et le **Journal violet 1**. A présent, sortez de la salle de l'autel familial et prenez à gauche. Allez ramasser l'**Herbe médicinale** qui traîne puis revenez un peu en arrière pour ouvrir une porte sur votre gauche. Allez sauvegarder. Montez à l'étage pour trouver un **Globe de l'esprit** et une **Eau bénite**, dans la pièce où une femme est assise. Vous pouvez d'ailleurs photographier cette dernière alias **La frissonnante**. Allez ensuite prendre une photo du couloir effondré pour voir **L'écrasée**. Passez maintenant par la seule porte accessible à l'étage. Regardez les barreaux et photographiez **La femme au coin**. Avancez jusqu'à l'embranchement. En prenant à droite, vous trouverez un coffre dans la pièce du fond que vous ne pouvez pas encore ouvrir. Vous trouverez également une porte à déverrouiller qui vous permet de rejoindre une autre partie de la maison Kiryu (celle que vous avez visité au tout début du jeu). Prenez donc à gauche pour trouver une autre sauvegarde. Descendez les marches pour avoir droit à une cinématique. Allez au rez-de-chaussée pour combattre la femme araignée puis ramassez la **Bobine 3** (visible via le projecteur vidéo) et la **Pyroxène** qui se trouve dans l'horloge. Déverrouillez la porte pour revenir à l'entrée de la maison. Continuez tout droit puis ouvrez la porte de gauche au bout du couloir. Fouillez la commode de gauche de la pièce suivante pour trouver une **Herbe médicinale**. Au moment où vous vous déciderez à sortir par la porte du fond, retournez-vous pour photographier **La poupée assise**. Allez ensuite ramasser le **Journal violet 2** et le **Cristal bleu**. Sortez de la pièce pour assister à une cinématique et affronter un nouveau fantôme. Après l'affrontement, allez ramasser la **Bobine 4** qui se trouve derrière un rideau au fond du couloir à gauche. Revenez sur vos pas et prenez la première porte à droite, la Salle des poupées. Photographiez le kimono pour avoir un indice puis ramassez le **Fab. poupées 3**. Ne pouvant, dans l'immédiat, ouvrir le grand coffre, sortez de la pièce. La porte qui se trouve sur votre gauche vous ramène à la pièce où se trouve le projecteur. Prenez donc à droite, suivez le couloir et prenez à droite au deuxième embranchement. La première porte sur votre droite contenant un coffre verrouillé, poursuivez et ouvrez la porte suivante pour vous retrouver au niveau de la première sauvegarde. Sauvegardez puis prenez la porte sur votre droite. Affrontez le fantôme (attention le double de la fillette n'est qu'un leurre) puis revenez dans la salle de l'autel familial (voir carte) pour photographier **L'homme caché** à gauche de l'autel. Attendez alors qu'il n'y ait plus personne dans la pièce d'à côté. Sortez de la pièce puis pénétrez dans la salle qui se trouve juste avant celle de l'autel pour trouver le **Fab. poupées 4** et la **Dolomite**. Retournez-vous alors pour photographier **La fille Maudite**. Ne manquez pas non plus le **Film de Type 14** qui se trouve dans le petit meuble sur votre gauche. Vous devez maintenant chercher les éléments d'une poupée. Montez à l'étage et rendez-vous dans le couloir où se trouvait un coffre fermé. Photographiez **Azami Kiryu** puis ramassez le **Bras droit poupée** et le **Fab. poupées 2**. Descendez à présent au rez-de-chaussée et rendez-vous maintenant dans la petite pièce évoquée un peu plus haut dans cette soluce pour photographier une nouvelle fois Azami Kiryu et obtenir la **Tête de poupée** ainsi que le **Fab. poupée 1**. A ce sujet, je signale que si vous avez un peu de mal à vous repérer et à trouver les coffres, l'appareil photo réagira (via la lumière bleue) quand vous serez dans une des zones où se trouve chaque coffre. Revenez à présent dans la pièce du vidéo-projecteur. Sortez par l'autre porte et pénétrez dans la petite pièce, juste en face, pour photographier une troisième fois Azami Kiryu et ainsi obtenir le **Bras gauche poupée** et le **Journal violet 3**. Retournez dans la salle du

vidéo-projecteur puis revenez dans la pièce scellée (celle qui ressemble à un atelier pour montage de poupées) pour prendre une photo du coin droit de la pièce et ainsi obtenir les **Plans** et les **Notes brûlées**.
En sortant, vous entendrez une voix. Prenez alors la porte de droite pour aller affronter le fabricant de poupées.

- Boss :
Le vieux fabricant de poupées n'est pas très véloce et vous pourrez facilement le toucher. Par contre, il a la particularité de faire léviter des poupées qui pourront vous faire quelques petits bobos. Le plus simple cependant est d'attendre qu'il utilise ses pouvoirs et de le viser rapidement en effectuant un cadrage fatal (ce qui est un peu difficile à réaliser quand il apparaît et disparaît, ces instants étant très brefs). Petit conseil : ne gâchez pas de la pellicule photo, ce combat étant très simple. Ne réalisez que des cadrages fatals (avec du film de type 14) pour en terminer rapidement.

Après l'affrontement, récupérez les **Yeux en verre** et le **Fab. poupées 5**. Vous pourrez de plus ramasser la **Fonction d'équipement Changer** et un **Globe d'esprit**. Retournez à présent dans la salle des poupées (référez-vous à la carte pour voir où se trouve la pièce) puis utilisez les parties de la poupée sur le buste qui est à droite du coffre. Regardez d'un peu plus près ledit coffre pour pouvoir activer deux boutons. Voici ce que vous devez faire maintenant :

- Actionnez le bouton droit deux fois,
- Actionnez le bouton gauche quatre fois.

Courez alors rapidement en arrière, avant qu'une des poupées ne vous touche. Restez au centre de la pièce pour éviter les attaques surprises. De plus il y a un moyen de différencier les deux poupées. Si vous regardez bien, vous verrez en effet que la véritable poupée laisse apparaître sa bouche alors que le visage du leurre est complètement caché par ses cheveux. De ce fait, il devient beaucoup plus simple de venir à bout de ce fantôme et ceci vous évitera de perdre inutilement de la pellicule. Ramassez ensuite le **Cristal violet clair** puis descendez maintenant l'échelle qui vous tend ses barreaux. Ramassez le **Cristal faible lumière** qui se trouve sur votre droite (utilisez la vue subjective pour l'apercevoir). Continuez votre route pour avoir droit à une cinématique à l'issue de laquelle vous perdrez votre appareil-photo !

Chapitre VII : Sae

Ramassez l'**Herbe médicinale** puis sortez de la pièce. Prenez rapidement à gauche avant que Sae ne vous attrape, ce qui serait dommage puisque ça serait synonyme de Game Over. Courez tout droit, prenez la deuxième porte à droite, continuez tout droit jusqu'au bout du couloir puis tournez à gauche. Ouvrez ensuite la porte qui se trouve sur votre droite. Ramassez l'**Herbe médicinale** qui se trouve juste devant vous. Sauvegardez puis avancez. Ouvrez la porte qui est sur votre droite. Vous trouverez une **Herbe médicinale** sur votre gauche et le **Journal Vert 3** dans la petite pièce sur votre gauche. Rebroussez chemin et prenez le couloir de droite. Pénétrez dans la première pièce de droite. Vous y trouverez du **Film de type 61** et le **Journal écarlate 4**. Sortez alors de la salle de tatami et prenez la porte de droite. Ramassez la **Bobine 5** puis pénétrez dans la pièce du fond pour avoir droit à une cinématique au terme de laquelle trois fantômes vont vous agresser. Ramassez rapidement l'**Herbe médicinale** qui se trouve dans la commode de gauche puis sortez de la pièce. Revenez maintenant au niveau de la dernière sauvegarde rencontrée et montez à l'étage pour assister à une cinématique. Après quoi, allez à gauche pour trouver Mio qui ouvrira automatiquement une porte pour pénétrer dans la Pièce tatami-E. Allez ouvrir la porte de droite, dans un coin, pour continuer. Continuez en ouvrant la porte suivante. Passée la cinématique, n'ouvrez pas la porte, les supplications de votre soeur étant un piège de Sae. Avancez plutôt vers le premier plan, ouvrez la porte de droite, ramassez la **Clé Paulownia** et revenez dans la pièce précédente. Ouvrez maintenant la porte de gauche. Passée la cinématique, sortez de la petite pièce, tournez-vous à droite et regardez le socle où se trouve une poupée, à droite de la porte. Sortez à présent de la salle puis revenez dans la pièce où vous avez trouvé la Clé Paulownia. Prenez alors la **Poupée cordon rouge** puis revenez dans la pièce tatami-O et utilisez la Poupée cordon rouge sur le socle prévu à cet effet, à côté de l'autre poupée. Voici ce qu'il faut faire ici :

- Bougez le bouton droit trois fois,
- Bougez le bouton gauche trois fois.

La porte de gauche étant maintenant ouverte, passez-la. Vous vous retrouvez maintenant à l'extérieur, en territoire

connu. Il vous reste alors à revenir dans la salle des poupées et à redescendre dans le passage souterrain pour récupérer votre précieux appareil-photo. Au passage, ramassez le **Globe d'esprit** dans la Chambre des jumelles. Une fois l'appareil-photo en poche, continuez tout droit puis photographiez **Les Hommes Brisés** au niveau de l'éboulement à gauche. Remontez alors à l'échelle. Ramassez le **Globe d'esprit** qui est caché à droite puis sauvegardez. Sortez de la pièce. Photographiez la porte de droite pour pouvoir l'ouvrir. Vous voici dans la pièce projecteur. Visionnez le film (et ceux qui vous restent à voir) puis sortez en prenant la porte sur votre droite. Juste devant vous (dans la petite pièce pleine de malles), vous trouverez la **Bobine 6**. Rebroussez chemin puis continuez tout droit dans le couloir. Arrivé à hauteur du premier rideau, sur votre droite, photographiez la porte pour pouvoir l'ouvrir. Pénétrez maintenant dans la pièce pour trouver une **Pierre Miroir** dans la commode qui se trouve à droite. Ramassez également le **Journal écarlate 3** puis photographiez le coin droit de la pièce pour trouver **Les Jumeaux**. Vous pouvez également photographier **L'écrivain Maudit** qui se trouve au niveau de la statue assise sur la commode.

Note : Vous pouvez, avant de rentrer dans cette pièce, continuer dans le couloir pour trouver une herbe médicinale dans le petit réduit rempli de malles sur votre gauche.

Sortez de la pièce par l'autre porte puis allez photographier la porte au bout du couloir pour la rendre accessible. Empruntez-la puis allez ramasser l'**Eau bénite**. Montez à l'étage. Au premier embranchement, allez tout au bout du couloir, pénétrez dans la pièce puis essayez de sortir... Effrayant non ?.. Mais rassurez-vous car au bout de quelques secondes, vous pourrez ouvrir de nouveau la porte. Prenez maintenant le passage de droite. Ouvrez la porte au bout du couloir de gauche. Pénétrez dans la pièce, ramassez la **Lentille améliorée Zéro**. Vous pourrez également ramasser le **Journal vert 4** dans la bibliothèque. Vous trouverez de plus une **Eau bénite** dans la penderie à gauche de la bibliothèque. En continuant un peu plus loin, vous trouverez du **Film de Type 14** dans une malle. Vous pouvez descendre l'escalier pour revenir à l'endroit où vous avez trouvé la Bobine 6. Revenez plutôt en arrière, dans le couloir où se trouve la pièce où vous vous êtes retrouvé coincé.
Pour l'heure, vous ne pouvez pénétrer dans la pièce où se trouve Mayu, la porte étant bloquée. Au moment où vous vous en rendrez compte, le fantôme du **Kimono écarlate** apparaîtra à droite. Ne le manquez pas. Suivez d'ailleurs le fantôme qui s'enfuit et déverrouillez la porte. Continuez puis ramassez dans la pièce suivante le **Journal** écarlate 2 et la photo. Vous trouverez également du **Film de type 14** dans le meuble juste à droite du paravent. Descendez les petites marches et allez vérifier ce qui se trouve sous le plancher. Après vous être défait de la petite fille, vous obtiendrez le **Journal écarlate 1**.

Note : Une bonne méthode pour venir à bout du fantôme de la petite fille consiste à lui tourner le dos quand elle apparaît. Ensuite, au moment où elle va venir vers vous, tournez-vous et réalisez un cadrage fatal.

Continuez maintenant tout droit puis passez dans la pièce de gauche. Ramassez le **Film de Type 90**. Passez ensuite par la porte de droite (la pièce tatami-N où vous trouverez dans le coin gauche, au premier plan, le **Journal vert 1** ainsi que le **Journal vert 2** sur la table basse), puis encore celle de droite pour arriver la Pièce tatami-S. Après avoir ramassé le **Globe de l'esprit** dans la petite pièce où vous avez trouvé la Poupée cordon rouge, pénétrez dans la pièce de gauche. Ouvrez la penderie où vous vous étiez caché pour affronter à nouveau la petite fille en kimono rouge. Maintenant que vous avez fait le tour du propriétaire vous pouvez aller combattre les fantômes qui vous attendent dans la maison Kiryu (auquel cas, passez par la porte de gauche pour rejoindre ladite maison) ou revenir au niveau du Hall-escalier 1E. Sauvegardez puis prenez à nouveau la porte de droite. A l'embranchement, prenez à gauche et préparez-vous à photographier **La petite fuyarde**. Passez la porte au fond du couloir puis continuez en ouvrant la porte suivante. Vous voici dans l'entrée de la maison Tachibana avec vos compagnons de jeu fidèles au rendez-vous. Débarrassez-vous en (en utilisant la lentille Zéro et le cadrage fatal pour abréger le tout) puis allez ramasser la **Pierre miroir** qui traîne dans une malle au fond de la salle. Ouvrez ensuite une trappe secrète (à gauche de la porte de sortie) pour dénicher le fantôme au kimono rouge. Revenez maintenant dans la Salle tatami de luxe. Ouvrez la penderie de droite pour trouver la fillette au kimono rouge. Affrontez-la pour obtenir la **Clé clochette** et le **Cristal tacheté rouge**. Revenez à présent au niveau de la cellule où est enfermée Mayu, au deuxième étage. Ouvrez la porte et ramassez le **Journal vert 5**, le **Journal noué 2** dans la bibliothèque puis le **Journal noué 1**, la **Tablette des armoiries Tachibana** et la **Fluorine** sur la table. Passée la cinématique, vous vous retrouverez dehors.

Chapitre VIII : Demi-Lune

Sauvegardez puis partez sur la droite. Passez le petit pont de bois puis continuez tout droit jusqu'à arriver devant un arbre. Photographiez-le pour voir un autel. Montez maintenant les marches que vous avez vu auparavant. Arrivé en haut de l'escalier, vous pourrez photographier **L'homme du tombeau**. Débarrassez-vous du fantôme qui va vous attaquer puis pénétrez dans le temple. Ramassez la **Note du folkloriste 7** sur votre droite puis capturez le fantôme qui vous attaque pour obtenir un **Globe de l'esprit** et le **Cristal brillant jaune**. Sortez maintenant du temple et revenez au niveau de l'arbre. A noter qu'en redescendant, vous pourrez, si vous le souhaitez, affronter une nouvelle fois le prêtre. Quand vous sonderez à nouveau le tronc, une cinématique se déclenchera. Fouillez à présent le petit autel pour trouver la **Clé octogone**. Photographiez ensuite le dispositif circulaire au dessus de l'autel. Vous pouvez également photographier **Mayu à terre** pour votre collection. Ramassez ensuite la **Note du Folkloriste 12** puis approchez-vous de l'ouverture de droite, dans la roche, pour que la caméra vous montre Mayu. Allez alors voir votre soeur pour assister à une cinématique. Photographiez à nouveau Mayu pour voir l'entrepôt dans lequel le jeune garçon est prisonnier. Sortez à présent de l'arbre. Direction l'entrepôt que vous venez de voir ! En chemin, vous vous ferez attaquer par trois fantômes qui sont bien évidemment à occire. Vous pourrez aussi photographier la Liée Entrepôt (que vous avez déjà pu photographier auparavant) et la **Poupée errante** qui passera furtivement sur votre droite dans la maison Osaka (voir la carte pour plus de détails). Ouvrez à présent la porte de l'entrepôt et rentrez dans la bâtisse pour assister à une cinématique. Passée cette dernière, photographiez le **Petit captif**. Ramassez le **Film de type Zéro** puis entrez dans la cellule. Ramassez le **Journal noué 4**, le **Minerai cristal**, le **Journal noué 3** et **5** (dans la bibliothèque), puis photographiez le plan au mur pour obtenir la **Carte village**. Sortez de la cellule. Comme vous ne pouvez monter à l'étage, sortez de la maison. Rendez-vous maintenant dans la maison Osaka. Allez ramasser le **Film de type 14** dans la salle aux kimonos. Ensuite, allez fouiller le coffre au fond de la pièce pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous allez affronter un fantôme. Après le combat, ramassez les **Armoiries Osaka**. Sauvegardez puis sortez. Equipez-vous d'un film type 61 ou 90 et avancez lentement. A un moment, la caméra va changer d'angle et trois fantômes (**Les petits coureurs**) vont apparaître. Essayez alors de les photographier en prenant tout d'abord la fillette au kimono rouge qui va passer de droite à gauche, puis tournez-vous légèrement vers la droite pour photographier le garçon devant vous puis son camarade qui court à sa droite. Allez ramasser l'**Herbe médicinale** dans la grande salle des tatamis puis montez au 1er étage. Ouvrez la porte puis courez très vite dans la chambre d'amis pour photographier **L'enfant caché** derrière le kimono blanc. Ramassez ensuite le **Grenat** et l'**Eau bénite** (dans le petit couloir, face à la porte d'entrée) puis descendez au rez-de-chaussée. Allez à la Salle tatami luxe pour photographier le deuxième **Enfant caché**. Maintenant, direction la Pièce du fond pour trouver le troisième **Enfant caché** et une **Aragonite (petite)**. Revenez alors dans l'entrée principale pour combattre les trois enfants.

- Boss :
Les enfants se téléportant rapidement, restez au centre de la pièce pour ne pas subir trop d'attaques. Utilisez du film de Type 61 pour plus de sûreté. Pour effectuer un cadrage fatal sur ces petites pestes, attendez de les entendre crier "Over Here !". Ce qu'il faut également savoir est que si vous voyez un enfant accroupi devant vous, faites bien attention car la plupart du temps un de ses camarades attaquera dans votre dos. N'étant pas trop résistant, vous ne devriez pas avoir trop de mal pour en venir à bout.

Après le combat, vous obtiendrez la **Fonction supplémentaire Energie**. Maintenant, direction la maison Kiryu en passant par la pièce où vous avez affronté le Fabricant de poupées. Rendez-vous dans la pièce scellée (voir plan) pour photographier la table de travail et ainsi voir apparaître **Yoshitatsu Kiryu**. Vous trouverez au même étage le fantôme de **L'affreux gardien**. Pour le photographier, allez dans le couloir des contrastes puis dans la Réserve avec fenêtre. Tournez-vous à droite puis prenez la photo. Dans la pièce des jumelles, vous trouverez du **Film de type 90** (caché dans la commode au premier plan). Allez ensuite au deuxième étage, empruntez le passage qui relie les deux parties de la maison puis photographiez, dans la pièce cloison mobile, la petite fille qui se trouve devant le mur.
Ramassez le **Film de type 14** sur votre droite puis sondez le mur près du kimono (dans la pièce juste avant celle où vous avez trouvé le Film de type 14) pour découvrir un passage secret. Ramassez alors les **Armoiries Kiryu**. En essayant de sortir, vous aurez droit à une cinématique puis un combat. Sortez tout d'abord de la pièce pour venir plus facilement à bout des fantômes. Une fois le combat terminé, rendez-vous devant la porte derrière laquelle se trouve le petit pont menant à une autre partie de la maison. Tournez-vous sur votre droite pour photographier **Les yeux sanglants**. Vous pouvez maintenant quitter la maison Kiryu. Une fois dehors, vous aurez l'occasion de trouver un autre fantôme à photographier, (**La Suicidée**), en descendant les grandes marches (juste avant la double porte que vous avez ouvert au tout début du jeu) puis en levant la tête pour regarder le pont qui relie les deux parties de la maison Kiryu. Prenez ensuite la double porte dont je viens juste de vous parler. Allez tout de suite à droite et photographiez le pont pour trouver **l'Ossobucco**. Revenez à présent en arrière pour prendre une nouvelle fois la direction de la maison

d'Osaka. Sortez alors du village par le chemin que vous avez emprunté au début du jeu. Ramassez un peu plus loin le **Film de Type 14** puis sauvegardez. Continuez votre route, passez le pont en bois, ramassez l'**Herbe médicinale** et pénétrez dans le cimetière en passant sur la gauche, juste avant l'arbre. Ramassez le **Cristal brillant bleu** et le **Globe de l'esprit** qui traînent un peu plus loin puis en vous laissant guider par la lueur de votre appareil, tirez le portrait de votre première pierre tombale pour en apercevoir une autre, celle de Tsuchihara. Photographiez un peu plus loin une autre pierre tombale pour affronter un fantôme. Après le combat, revenez à la tombe de Tsuchihara (pour la trouver facilement, référez-vous à l'angle de caméra qui change brusquement) et fouillez-la pour trouver les **Armoiries Tsuchihara**. Repartez maintenant voir Mayu, en passant par l'arbre. Examinez alors le mécanisme qui est à gauche de votre soeur. Voici ce que vous devez faire pour résoudre cette énigme :

- Tournez une fois la roue gauche/haut,
- Tournez deux fois la roue droite/haut,
- Tournez trois fois la roue droite/bas.

Une fois l'énigme résolue, une cinématique s'enclenchera. Allez alors parler à votre soeur pour déclencher une seconde cinématique, son terme marquant le début du chapitre final.

Chapitre Final : Papillon écarlate

Avancez tout droit pour assister à une nouvelle cinématique. Affrontez ensuite les trois villageois. Mayu ayant une fois de plus joué les filles de l'air, vous allez devoir prendre une décision cruciale ! En effet, à ce stade de l'aventure, vous avez deux choix. Vous pouvez ainsi pénétrer dans le temple au bout du chemin, passer la porte vue dans une des cinématiques précédentes et finir le jeu.

Il faut tout de même savoir que Mayu ne sera pas sauvée et que vous obtiendrez la mauvaise fin, celle-ci ne comptant d'ailleurs pas si vous décidez de refaire le jeu pour obtenir toutes les améliorations de l'appareil-photo ou tous les fantômes cachés. Ceci étant, comme il est toujours sympathique de voir toutes les fins (bonnes ou mauvaises) d'un jeu, rien ne vous empêche de sauvegarder, d'aller dans le temple pour voir la mauvaise fin puis de recharger une partie pour obtenir la bonne fin. Nous allons d'ailleurs traiter désormais de cette dernière.

Après le combat contre les trois villageois, descendez les escaliers pour passer dans la peau de Mayu. Faites-la simplement avancer comme d'habitude pour l'amener au bout du chemin. Retour à Mio. Allez sauvegarder (si vous voulez voir la mauvaise fin, c'est le moment !!) puis rendez-vous à l'endroit où vous avez aperçu Mayu, sur le pont au-dessus de l'étendue d'eau.

A ce stade, vous avez, si vous le désirez, la possibilité de photographier plusieurs fantômes, voici leur localisation :

- L'entrepôt où vous avez vu le garçon prisonnier. Montez les marches puis photographiez la petite poupée sans tête pour voir **La prisonnière**,
- Remontez le chemin par lequel vous êtes arrivé au village. Arrivé à l'endroit où une stèle est érigée, allez à gauche et visez la porte pour trouver **Yae Kurosawa**,
- Revenez au Cimetière Tous les Dieux puis photographiez les tombes qui se trouvent dans la partie droite du cimetière. Vous découvrirez ainsi **La nocturne**.

Une fois sur le pont, délectez-vous de la cinématique puis ramassez le **Journal papillon 5**. Continuez votre chemin et passez la porte de la maison Kurosawa. Sauvegardez puis allez ramasser l'**Herbe médicinale** qui traîne par terre. Pénétrez dans la maison par la porte principale. Ramassez l'**Eau bénite**. A ce niveau, vous pouvez directement vous rendre dans la Salle de l'autel familial ou chercher les fantômes cachés. Attention par contre car beaucoup de combats vous attendent et si vous êtes un peu juste en film ou items de soins, mieux vaudra laisser tomber et reprendre une seconde fois le jeu en normal pour compléter votre liste. Pour les autres, voici ce que vous pouvez photographier ou trouver :

- Dans le Grand Hall, photographiez l'âtre au centre de la pièce pour voir **Le repentir**. Vous trouverez également dans cette pièce n **Globe d'esprit**, dans la penderie au fond de la pièce à gauche,

- Au deuxième étage, allez dans la Salle Etagère poupées pour photographier **Sae Kurosawa**, là où était endormie Mayu,
- Allez ensuite dans la Chambre du maître pour ramasser le **Chrysocolle**,
- Redescendez au 1ère étage dans la Réserve pour trouver du **Film de type 14** sur une boîte,
- Dans la cellule, vous pourrez photographier **Le prisonnier** derrière les barreaux. Ramassez ensuite la **Note du Folkloriste 11** et le **Lapis lazuli**.

Une fois devant la Salle de l'autel familial, vous dirigerez Mayu. Suivez les papillons rouges comme d'habitude. Retour à Mio. Ramassez le **Journal papillon 6**. Descendez alors les marches en prenant l'escalier de gauche. Suivez l'unique chemin disponible pour arriver à l'endroit où vous avez vu Mayu. Continuez à avancer en prenant le passage de gauche puis photographiez **Le Kimono Blanc** qui va apparaître sur votre droite. Poursuivez jusqu'à la porte que vous ne manquerez pas d'ouvrir. Ramassez le **Film de type 61**, sauvegardez puis passez dans la pièce suivante où vous attendent une cinématique et le maître de cérémonie.

- Boss :
Armez-vous du film de type 61 ou de type 90 (voire Zero). Utilisez également la lentille Zero pour un maximum de dégâts. Le maître de cérémonie dispose de plusieurs attaques (trois pour être exact). Quand le prêtre invoque deux spectres, débarrassez-vous en car une fois le prêtre revenu, rien ne l'empêchera de les appeler à nouveau. Une autre de ses attaques consiste à tourner autour de vous et à attaquer soudainement. A ce niveau, suivez-le, à distance, puis placez-vous toujours dans sa ligne de mire. Ainsi, vous aurez le temps de le voir charger et de placer un cadrage fatal. Si vous utilisez du film de type 90 (ou Zero) et la lentille Zero Niv. 3, inutile de dire que les dégâts seront énormes.
Sa dernière attaque consiste à vous jeter plusieurs boules d'ectoplasmes qu'il faudra juste éviter.

Après le combat, vous obtiendrez la **Clé du Maître** et le **Chrysocolle**. Allez sauvegarder car ce sera la dernière fois que vous pourrez le faire avant la fin du jeu. Revenez ensuite dans le Temple aux cordes et passez la porte suivante. Suivez le seul chemin disponible, passez la porte et ramassez la **Fluorine**. Continuez votre route en vous débarrassant ou non des nombreux fantômes qui vont vous attaquer. Ramassez au passage une **Pierre Miroir** (si il ne vous en reste plus dans votre inventaire), à droite au premier embranchement puis continuez par la gauche. Un peu plus loin, vous aurez droit à un angle de caméra différent, l'objectif semblant être placé dans la roche. Faites alors face à la caméra, puis photographiez les **Kusabis ratés**. Continuez ensuite votre chemin, ramassez le **Film de Type 90** sur votre gauche puis poursuivez. Une fois arrivé à l'Autel du sacrifice, photographiez le **Rituel éternel**. Maintenant, armez-vous de films type 60, 90 ou Zero et montez les marches. Après une cinématique, vous allez affronter le Kusabi.

- Boss :
Tout d'abord, optez pour la lentille Zero. Ensuite, faites attention à ne pas vous faire toucher par le Kusabi, auquel cas vous êtes mort !! En gros, il va vous falloir battre le boss du premier coup si vous ne voulez pas refaire toute la dernière partie du jeu (merci Tecmo !). Le but est d'ici d'effectuer un cadrage fatal quand le Kusabi va attaquer. Utilisez donc le film de Type 90 ou Zero pour un maximum de dégâts et dès que vous en avez l'occasion, effectuez un cadrage Zero (touche Triangle).

Après le combat, descendez les marches puis ramassez **La dernière lettre**. Continuez alors votre chemin pour pouvoir prendre la photo **Abysse inf. Mayu**. Allez ensuite vers votre soeur pour assister à la superbe cinématique de fin, agrémentée d'une bien belle chanson en japonais.

Bravo, vous venez de terminer Project Zero 2. Maintenant il ne vous reste plus qu'à recommencer le jeu en mode Normal ou Hard pour obtenir tous les fantômes cachés et les équipements pour votre appareil ainsi que le Chapitre Zero, où vous affronterez Sae en personne !

Psi-Ops : The Mindgate Conspiracy

© Midway 2004

CHEAT CODES

Pour entrer un code, mettez en surbrillance l'option des extras et appuyez sur R1 (PS2) ou sur R (Xbox). Quand le clavier apparaît, entrez l'un des codes suivants, puis choisissez "Mission Select" dans les extras et commencez le jeu en mettant sur ON ou OFF le cheat voulu.

Triche

537893	Tous les pouvoirs
456456	Super Psi (la jauge psi baisse moins vite)
978945	Munitions illimitées
548975	Moins de dommages
987978	Pas de têtes

Modes cachés

05051979	Mode arcade (dans le menu des extras)
07041979	Mode coop
7734206	Mode survie
465486	Mode dark

Missions bonus

659785	"Aura Pool"
05120926	"Floor of Death"
154897	"Bottomless Pit"
568789	"Bouncy Bouncy"
9442662	"Gasoline"
154684	"Gear Gauntlet"
76635766	"Panic Room"
565485	"Psi Pool"
945678	"Stop Lights"
428584	"Tip The Idol"
090702	"TK Alley"
020615	"Up And Over"
456878	"Gnomotron"

Apparences différentes

454566	Soldat brûlé
431644	Général clown
364654	Docker
978789	Dragon Wei Lu
497878	Edgar Barrett
459797	Général
698798	Jack
468987	Jov Leonov

978798	Komiko
998789	Costume de laboratoire
489788	Marlena pyro
135454	Marlena Pyro Bikini
231644	Marlena Pyro en cuir
321646	MP1
698799	MP2
654659	MP3
468799	Psi Sara
135488	Sara
65496873	Saranae
546546	Scorpion
456498	Nick
678999	Sara suicide
136876	Tonya
196001	Edgar Barret, tenue d'entraînement 1
196002	Edgar Barret, tenue d'entraînement 2
196003	Edgar Barret, tenue d'entraînement 3
196004	Edgar Barret, tenue d'entraînement 4
196005	Edgar Barret, tenue d'entraînement 5
196006	Edgar Barret, tenue d'entraînement 6
564689	Nick, tenue d'entraînement
654654	Wei Lu tranquille
365498	Soldat américain
484646	Nick, tenue urbaine
975466	Nick, tenue "terre en friche"
231324	Wei Lu

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dans le futur, quand vous aurez un problème psychologique ou tout simplement un petit mal de tête, l'armée viendra sonner chez vous pour vous inviter à la suivre. Quelques heures plus tard, vous vous retrouverez en train de croupir au fond d'une cellule sans aucune porte de sortie... Enfin, c'est ce qu'ils croient. Ainsi, si vous avez décidé, vous aussi, de vous enfuir de l'enfer de Psi-Ops, ce petit guide pourra peut-être vous être utile. Et n'oubliez pas que votre plus précieux allié reste et restera à tout jamais votre cerveau.

Note : Cette solution a été réalisée en mode Facile. De plus, la recherche des Nains de jardin (pour obtenir des missions supplémentaires) n'a pas été un objectif majeur sachant que les codes pour obtenir lesdites missions vous sont proposés dans une des astuces rattachées au jeu.

Mission 1 : Bienvenue dans le réseau

Après les diverses cinématiques, sortez de votre cellule puis allez éliminer les deux gardes qui se trouvent un peu plus loin. Privilégiez une approche silencieuse (en vous accroupissant) pour en venir à bout sans vous faire toucher. Continuez ensuite jusqu'au bout du couloir puis pénétrez dans la pièce de gauche pour trouver **12 balles de pistolet** et une **Trousse médicale**. Actionnez à présent le bouton rouge sur la console de gauche pour désactiver les lasers bloquant la lourde porte blindée. Sortez de la pièce, revenez en arrière et pénétrez dans la cellule n° 6 pour trouver une **Trousse de secours**. Vous trouverez une autre **Trousse de secours** dans la cellule n° 9. Ouvrez ensuite la double

porte que vous venez de débloquer puis éliminez les gardes qui patrouillent en bas. Ramassez les munitions sur les corps des soldats et allez actionner le bouton rouge de la console qui se trouve au centre de la pièce pour désactiver les lasers qui bloquent une autre double porte. Ouvrez maintenant cette dernière. Une fois sur la passerelle métallique, descendez par la gauche puis allez patauger dans l'eau pour trouver un **Fusil à pompe**. Vous pourrez aussi ramasser **12 balles de pistolet** qui se trouvent sur la plate-forme en face de vous. Continuez votre chemin en tuant le garde qui se trouve dans le couloir. Avancez puis passez la porte sur votre gauche. Ouvrez la porte de droite et ramassez la **Trousse de secours**. Sortez de la pièce, prenez à droite puis prenez le passage de gauche au bout du couloir. Avancez, tuez le garde qui se trouve dans la pièce du fond et ramassez le **Passe de la réserve**. Sortez de la pièce et revenez dans la dernière salle où vous avez trouvé la trousse de secours. Ouvrez la porte pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous bénéficierez de votre premier entraînement via un flash-back.

A propos de ce premier entraînement, je précise que si vous avez du mal à venir à bout de la dernière épreuve (celle où vous devez éliminer un certain nombre d'ennemis), il vous faudra utiliser votre pouvoir télékinésique pour faire léviter les gardes puis les tuer avec votre arme.

De retour au temps présent, ramassez les **deux Recharges Psi** qui sont à gauche puis sortez de la pièce. Dans le couloir, prenez à gauche, passez la double porte puis descendez l'escalier. Tuez le garde qui patrouille et allez ouvrir la porte au fond du couloir grâce au passe que votre contact vous a remis. Avancez, ramassez la **Fiole Psi**, éliminez tous les gardes qui sont en contrebas puis ramassez les **12 balles de pistolet** qui traînent sur une caisse en bas de l'escalier. Vous trouverez également une **Recharge Psi** derrière le tas de caisses. Passez la passerelle métallique, ramassez la **Fiole Psi** devant vous puis allez prendre la **Trousse médicale** ainsi que la **Recharge Psi** qui sont un peu plus loin à gauche. Descendez l'échelle et allez actionner les deux leviers sur votre droite. Ceci fait, remontez à l'étage et préparez-vous à affronter quelques gardes. Passez la double porte en fer qui est sur votre droite, en haut de l'escalier, puis allez au niveau de la porte blindée tout au bout du couloir pour assister au deuxième entraînement télékinésique. Une fois de retour dans le présent, ouvrez la porte, tuez les gardes et continuez à avancer. Un peu plus loin, montez à l'échelle qui se trouve à droite (par laquelle descend un garde) pour atteindre une plate-forme où se trouve une **Recharge Psi**. Redescendez, ouvrez la porte blindée au bout du couloir, tuez les deux gardes qui patrouillent puis passez l'unique porte disponible. Continuez jusqu'à arriver dans une salle où vous devrez actionner un interrupteur. Ramassez la **Trousse médicale** ainsi que la **Recharge Psi** sur l'armoire (grâce à vos pouvoirs) puis éliminez le laborantin pour trouver un **Hypospray** ainsi que le **Passe de l'ascenseur**. Revenez à présent en arrière et ouvrez la double porte que vous venez de débloquer. Faites à présent très attention à la mitraillette automatique placée au dessus de la porte en face de vous. Ainsi, courez très vite sur la droite pour vous cacher derrière des containers. Montez sur ces derniers, sautez de l'autre côté, tuez le garde puis ramassez la **Trousse médicale** qui traîne. Ensuite, utilisez vos pouvoirs pour faire léviter une caisse puis jetez-la afin que la mitraillette lui tire dessus. Profitez-en pour passer sous la mitraillette et ouvrir le volet métallique qui vous donnera accès à la seconde mission du jeu.

Mission 2 : De l'eau dans le gaz

Après la cinématique, ouvrez le volet métallique qui est devant vous pour assister à un nouvel entraînement télékinésique. Une fois ce dernier terminé, ramassez la **Trousse de secours** qui est sur le mur de gauche puis éliminez les deux gardes qui vous attendent un peu plus loin. Actionnez la plate-forme pour vous rendre à l'endroit d'où tiraient les gardes. Tuez le troisième garde qui vous attend puis actionnez le bouton rouge sur la console. Ramassez la **Trousse de secours** et redescendez pour aller ouvrir la porte que vous venez de débloquer.

Note : Je précise que si vous ne voulez pas vous faire toucher par les gardes qui arriveront lors de votre retour, il sera bon de faire léviter une caisse sur la plate-forme en l'empruntant la première fois, afin de vous cacher derrière.

Si vous désirez pénétrer dans les deux pièces qui sont sur votre droite, sachez que la porte se refermera dès votre entrée, libérant ainsi des gaz toxiques. Pour vous en sortir, utilisez vos pouvoirs pour faire léviter les gardes ou les laborantins et projetez-les contre les vitres pour les briser et ainsi pouvoir sortir. Ceci dit, vous ne trouverez rien dans la première salle alors que la seconde renferme un **Hypospray**, une **Fiole Psi** et le **Passe pour salle d'implantation**. Dans la troisième, vous pourrez dénicher une **Trousse médicale**. Prenez à présent la porte de gauche, tuez le garde qui vous attend et continuez votre route jusqu'au prochain point de contrôle. Ramassez la **Trousse de secours** et la **Fiole Psi** à gauche de la porte d'entrée. Ouvrez la porte suivante et préparez-vous à affronter une cohorte de gardes.

Allez ensuite dans la salle de droite pour tuer un laborantin qui détient un **Hypospray**. Arrêtez l'alarme si ce n'est déjà fait (en actionnant un des interrupteurs sur le mur) puis sortez de la pièce. Vous trouverez deux pièces au fond du couloir. Pénétrez dans la pièce de droite, éliminez les deux laborantins (dont un détient un **Hypospray**) avant qu'ils ne déclenchent l'alarme. Ramassez la **Trousse de secours** et la **Trousse médicale** (sur l'armoire) ainsi que la **Recharge Psi** à côté de l'armoire sur la droite. Ramassez également l'**Implanteur** qui se trouve sur la petite table au fond de la pièce puis éliminez les deux gardes qui vont arriver. Sortez maintenant de la pièce, passez la porte qui est devant vous, tuez le garde et ouvrez la porte suivante grâce à l'Implanteur. Continuez tout droit pour assister à une nouvelle cinématique. Poursuivez jusqu'au fond du couloir pour trouver une **Fiole Psi**. Utilisez maintenant votre pouvoir VAD puis pénétrez dans le bureau de Leonov pour trouver le code de la porte du laboratoire. Ceci fait, revenez en arrière, tuez les gardes et déverrouillez ladite porte en tapant le code 3249. Tuez les gardes qui se trouvent dans cette pièce, ramassez la **Trousse médicale** qui est sur l'armoire de droite puis allez au fond de la pièce pour assister à une cinématique. Tirez sur la grille qui se trouve en hauteur sur votre gauche. Passez par l'ouverture puis utilisez la caisse de droite pour atteindre l'autre côté de la pièce. Tuez les gardes qui sont dans le couloir et allez arrêter le ventilateur du fond grâce au deuxième interrupteur sur votre droite. Remettez-le ensuite en marche pour venir à bout des deux gardes qui arrivent puis arrêtez-le à nouveau. Ramassez la **Fiole Psi** et continuez votre route. Tuez les gardes suivants, ramassez la **Trousse de Secours** sur le mur ainsi que la **Fiole Psi** cachée derrière des caisses au bout du couloir. Laissez-vous tomber en contrebas et ouvrez la porte qui vous ramènera au point de départ de cette mission. Ouvrez le volet métallique de droite pour assister à une cinématique. A la fin de celle-ci, ramassez les munitions pour votre pistolet, une **Recharge Psi** et une **Trousse médicale**. Sortez de la réserve puis tuez les gardes qui patrouillent. Allez au bout de la passerelle, ouvrez la porte, tuez le laborantin et ramassez la **Trousse médicale**. Continuez maintenant votre route jusqu'à arriver dans la Salle d'Implantation. Posez la première bombe au niveau du cercle rouge sur le sol. Arrêtez ensuite l'alarme (si tant est que le laborantin ait eu le temps de l'activer) et ramassez la **Trousse de secours**. Sortez de la pièce en empruntant la porte suivante. Tuez le garde qui se trouve dans la grande salle de droite, arrêtez l'alarme puis allez tuer les gardes et le laborantin qui se trouvent dans l'infirmerie sur votre droite. Ramassez la **Trousse médicale**, sortez de l'infirmerie et poursuivez votre chemin en empruntant la porte qui vous fait face. Pénétrez à nouveau dans la salle que vous avez ouverte grâce au digicode.
Tuez le laborantin avant qu'il ne déclenche l'alarme puis allez poser la deuxième bombe sur votre gauche. Ramassez la **Fiole Psi** et revenez sur vos pas pour poser la dernière bombe dans l'entrepôt cryogénique et assister à une cinématique.

- Boss :
Votre premier véritable ennemi contrôle une multitude de gardes qu'il va vous falloir éviter. En effet, ces derniers étant pareils à des soldats kamikazes, ils exploseront au bout d'un moment et vous feront de gros dégâts si ils vous touchent. Vous pouvez cependant leur tirer dessus ou leur lancer des objets pour les éliminer. Si vous manquez de Trousses médicales ou d'Elixirs Psi, vous en trouverez dans la salle où vous combattez. Ensuite, il vous faudra simplement renvoyer à l'aide de votre pouvoir télékinésique les gardes entourés d'un halo rouge (signe qu'ils sont contrôlés par Lenov et donc prêts à s'auto-détruire) dans les chambres cryogéniques afin de détruire chacune d'entre-elles. Une fois ceci fait, Leonov descendra pour vous combattre. Utilisez alors votre pouvoir Psi pour lui lancer des objets (caisse, bombonne de gaz ou même le garde qui l'accompagne), ce qui vous permettra d'en venir à bout rapidement. Cependant, faites bien attention aux attaques de votre adversaire qui inverseront les commandes de jeu ou vous enlèveront beaucoup de vie. Pour éviter tout ceci, n'arrêtez pas de courir ou cachez-vous derrière une des chambres cryogéniques.

Une fois le combat terminé, revenez vite au silo en passant par la porte de gauche (quand vous êtes face au mur). Une fois dans le silo, éliminez les gardes qui vous tirent dessus puis appuyez sur le bouton qui est à droite de la porte par laquelle vous venez de pénétrer dans le silo. Ceci aura pour effet de faire monter l'élévateur. Arrivé en haut, sautez dans la pièce d'où un garde vous tire dessus puis poursuivez par la droite. Continuez par l'unique chemin disponible en utilisant vos pouvoirs télékinésiques afin de déblayer le terrain et une fois arrivé dans la grande salle, allez vers la droite pour assister à une cinématique qui marquera la fin du chapitre.

Mission 3 : Affaire inachevée

Ici, vous pouvez soit jouer la carte de la furtivité, soit y aller franco en dégommant tout ce qui bouge. Dans tous les cas, votre premier objectif va être d'aller tout au fond de l'enceinte, à droite. Avant cela, partez en arrière pour trouver

derrière un container une **Trousse médicale** et un **Fusil de sniper**. Vous pourrez aussi trouver une **Recharge Psi** au fond de l'enceinte, à gauche. Ouvrez maintenant un des volets en fer tout au fond à droite pour arriver dans une salle où vous trouverez des munitions et des items de soin. Eliminez les deux gardes qui se trouvent de part et d'autre de la salle, sur les échafaudages, puis sortez par où vous êtes arrivé. Prenez à gauche et ouvrez la porte qui se trouve sous un porche. Vous voici dans une nouvelle salle où vous attendent un garde mais aussi **deux Recharges Psi**, un **Fusil à pompe** et une **Trousse médicale**. Vous pouvez également trouver une seconde **Trousse médicale** qui est cachée dans un réduit obstrué par une caisse sur laquelle est posé le fusil à pompe. Continuez votre route en montant l'escalier. Vous vous retrouverez un peu plus loin dans la salle où vous avez tué les deux gardes tout à l'heure. Faites le tour de la salle et ouvrez la porte pour rejoindre Sara. Ramassez la **Trousse médicale** à droite ainsi que le **Fusil de sniper**, tuez le garde qui patrouille au loin puis utilisez l'échelle pour descendre. Vous trouverez une autre **Trousse médicale** sur votre droite et deux gardes à éliminer, le premier étant sur la droite derrière la grille, le second sur le toit, toujours sur la droite. Avancez ensuite pour avoir droit à un autre entraînement Psi. Une fois l'entraînement terminé, ouvrez la porte du milieu pour trouver **deux Recharges Psi**, une **Trousse de secours** et des munitions. Sortez puis prenez le contrôle d'un des gardes derrière la grille, tout en vous cachant derrière les caisses qui sont dans les parages. Tuez alors les autres gardes qui patrouillent et appuyez ensuite sur le bouton à droite de la grille pour l'ouvrir. Revenez dans votre corps, tuez le garde que vous venez de contrôler et prenez le contrôle du sniper sur le toit. Allez appuyer sur le bouton qui est à gauche de votre position afin de faire descendre une échelle. Reprenez le contrôle de votre corps, tuez le sniper et allez monter l'échelle citée plus avant. Tuez le garde qui va arriver et jetez son corps sur la verrière afin de la casser. Passez par l'ouverture, faites le ménage alentour et ramassez la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi** qui traînent. Ouvrez la double porte, tuez les gardes qui sont là et montez l'escalier qui est sur votre droite. Prenez à droite au bout du couloir et allez activer l'ordinateur central pour assister à une cinématique. Maintenant, retournez-vous, tuez le garde pour obtenir le **Passe pour le bureau privé d'Edgar Barret** et aller ouvrir la porte qui est au bout du couloir. Après la cinématique, rebroussez chemin, descendez l'escalier, allez dehors en ouvrant la porte qui est face aux escaliers puis éliminez le garde qui vous attend pour récupérer le **Passe pour les docks**. Vous pouvez maintenant allez ouvrir la porte un peu plus loin grâce à votre passe. Poursuivez votre chemin en ouvrant une autre porte et éliminez les gardes qui vont vous accueillir. Avant tout, allez tout à gauche des docks pour trouver une **Trousse de secours** collée à un container. Prenez ensuite le contrôle d'un garde armé d'un fusil à pompe puis allez éliminer ses camarades. Une fois ceci fait, allez vous jeter dans l'eau. Une fois retrouvé votre corps, pensez à ramasser la **Trousse médicale** qui traîne à gauche dans un cul de sac ainsi que la **Fiole Psi** qui est sous l'escalier un peu plus loin. Vous trouverez une autre **Fiole Psi** près d'un grillage, face au bateau, ainsi qu'une autre **Trousse de secours** collée à un container à droite des docks, dans un cul de sac. A présent, montez l'escalier dont je parlais plus avant. Ramassez les munitions et la **Trousse médicale**. Activez la console de commandes pour faire bouger le container entraperçu dans la cinématique. Utilisez vos pouvoirs pour faire venir à vous une **Recharge Psi** qui se trouve sur des containers de gauche, descendez l'escalier et prenez le passage qui était obstrué par le container que vous venez de déplacer, non sans avoir ramassé une **Trousse médicale** qui se trouve près du container que vous avez dû escalader. Eliminez tous les gardes qui patrouillent en vous servant de votre pouvoir mental ou à la dure avec vos armes. Allez ensuite ramasser une **Trousse médicale** tout au fond, à droite derrière un grillage.
Continuez tout droit, ramassez les munitions et la **Trousse de secours** puis rebroussez chemin. Allez de l'autre côté des docks (en allant tout droit) pour trouver une autre **Trousse médicale**. Grimpez à présent sur le container bleu que vous avez aperçu dans la cinématique, prenez le contrôle du garde qui est dans la tour de vigie et activez la console de commandes pour faire bouger le container sur lequel se trouve votre corps.

Note : Si par malheur, vous avez tué tous les gardes avant de monter sur le container bleu, allez appuyer sur l'alarme pour en faire venir d'autres. Faites en sorte qu'ils vous suivent, montez sur le container, prenez le contrôle de l'un d'eux, éliminez ses camarades, montez dans la tour de vigie et activez la console.

Faites en sorte que le garde que vous contrôlez se suicide puis sautez sur la corniche derrière vous. Avancez en pénétrant par l'ouverture de gauche puis continuez par la droite après la cinématique. Ramassez le **Passe pour l'usine** puis rebroussez chemin. Revenez en bas en sautant sur les containers qui sont contre le mur, allez ramasser la **Trousse de secours** qui est dans la vigie et reprenez la porte par laquelle vous êtes arrivé aux docks, tout à droite. Tuez les deux gardes qui vous attendent et partez par la droite pour revenir au tout début du niveau. Une fois arrivé dans la zone où se trouve votre hélicoptère, allez tout au fond de l'enceinte pour ouvrir une porte grâce à votre Passe pour l'usine. Ceci marquera la fin du niveau.

Mission 4 : Le Grand Assemblage

Commencez par ramasser la **Recharge Psi** qui se trouve sur votre droite et venez à bout de tous les gardes qui sont dans les parages. Ramassez également la **Trousse médicale** qui est dans le véhicule blindé d'où un garde vous tirait dessus. Maintenant, allez actionner le feu de signalisation rouge (près de celui qui est vert) pour faire avancer un wagon qui va aller percuter une porte. Passez à présent par l'ouverture de fortune et faites le ménage. Faites attention à la mitraillette dans le coin gauche du hangar et allez ramasser la **Trousse médicale** collée à un container tout à gauche. Vous pourrez également trouver une **Fiole Psi** au milieu du hangar, près d'un container, une **Trousse de secours** sous la passerelle ainsi qu'une **Recharge Psi** près du sniper qui se trouve à l'étage sur la passerelle évoquée plus avant. Si vous désirez obtenir ces deux derniers objets, utilisez vos pouvoirs Psi pour les faire venir à vous, plutôt que d'aller les chercher, ce qui vous exposerait à la mitraillette dont je parlais plus avant. Maintenant, en faisant le tour par la gauche, allez ouvrir la porte qui se trouve sous la mitraillette automatique. Avancez pour vous retrouver dans la pièce suivante où vous allez pouvoir prendre le contrôle d'un ouvrier qui est à l'étage. Faites-lui actionner une console de commandes afin d'ouvrir une porte à votre niveau puis reprenez le contrôle de votre corps. Tuez l'ouvrier et ouvrez la porte qui est maintenant débloquée. Très rapidement, utilisez votre pouvoir télékinésique pour balancer le garde qui patrouille sous les presses à droite. Avancez et actionnez, si vous le désirez, l'ordinateur pour arrêter une des presses. Continuez à avancer, descendez par l'échelle et prenez l'escalier de droite. Tuez les deux gardes, actionnez les ordinateurs pour arrêter les autres presses, bien que ceci ne serve pas à grand-chose à moins que vous ne vouliez passer sur le tapis roulant. Continuez votre chemin en tuant les gardes et montez à l'échelle au bout du couloir. Eliminez les gardes qui vous attendent ainsi que l'ouvrier avant que ce dernier ne sonne l'alarme.

Note : Vous pouvez ici actionner un pupitre qui va électrifier un mur sur votre gauche. Il suffira ensuite de projeter vos ennemis contre le mur pour les éliminer.

Utilisez également votre pouvoir Psi pour faire tomber les deux gardes qui sont en hauteur sur des passerelles. Ouvrez la porte suivante et actionnez l'interrupteur de gauche. Ceci va activer deux énormes presses. N'essayez pas de les passer et utilisez plutôt le bloc qui est devant vous pour le mettre sous chacune des deux presses. Cela provoquera une explosion et arrêtera les presses. Continuez alors votre chemin, tuez le garde qui est dans les parages et passez les deux presses suivantes de la même façon. Tuez le second garde et ouvrez la porte qui est devant vous. Dans la salle suivante, allez ouvrir la porte qui vous fait face, montez les escaliers, ramassez la **Trousse de secours** et ouvrez la porte. Eliminez les gardes qui sont sur le toit et tournez à gauche pour faire le tour de la verrière où se trouvaient deux soldats. Ouvrez la porte qui vous attend puis ouvrez la porte de droite pour vous retrouver là où vous avez surpris une discussion entre Barret et le Général. Tuez les deux gardes qui vont arriver puis ouvrez la porte suivante. Utilisez l'échelle au bout du couloir et allez ramasser la **Trousse médicale** et la **Fiole Psi**. Ouvrez la porte sur votre gauche pour affronter Barret.

- Boss:
Tout comme pour le combat contre Leonov, celui contre Barret est découpé en deux phases. Lors de la première, vous devrez simplement lui jeter les objets métalliques qu'il vous lance. Lors de la deuxième phase, Barret ira dehors pour poursuivre l'affrontement. Avant de le suivre, pensez à prendre la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi** qui sont derrière vous dans la petite pièce où vous vous retrouverez après la cinématique. Lors de la deuxième partie du combat, Barret vous lancera parfois un wagon qui peut faire énormément de dégâts (ou vous tuer si vous jouez en Normal). N'allez pas trop près de votre ennemi auquel cas il créera une secousse sismique. Dans tous les cas, évitez les objets qu'il vous lance et balancez-lui (grâce à votre pouvoir TK) tout ce qui traîne pour en finir.

Notez qu'un check-point entre les deux phases vous évitera de recommencer tout le combat. Après cette bataille, vous en aurez terminé avec la quatrième mission.

Mission 5 : La peur ne ment pas

Allez ramasser la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi** qui se trouvent contre des caisses, derrière vous. Eliminez les gardes qui viennent à votre rencontre puis courez tout au fond de la plate-forme pour ouvrir une porte. Tuez les deux gardes qui patrouillent et prenez à gauche pour ramasser une **Trousse médicale** et une **Recharge Psi**. Ensuite, revenez en arrière et allez ouvrir la porte sous la mitraillette automatique en faisant attention à cette dernière. Passée la

cinématique, allez tout droit en prenant garde à la mitraillette qui est toujours active, prenez à droite et passez par la porte de droite. Tuez les gardes qui vont arriver et passez dans la pièce de droite. Eliminez les laborantins, ramassez la **Recharge Psi** puis allez devant le pupitre où se trouve un bouton rouge. Prenez à présent le contrôle du laborantin que vous voyez à travers la vitre. Faites-le aller dans une pièce similaire à la vôtre en passant par la porte qui est devant lui. Allez lui faire appuyer sur le bouton rouge du pupitre identique à celui devant lequel vous vous trouvez. Dès que le compte à rebours commence, repassez dans votre corps et appuyez à votre tour sur le bouton du pupitre. Ceci déverrouillera une double porte un peu plus loin. Tuez le laborantin qui va arriver, passez par la porte de droite puis la porte suivante. Ramassez le **Fusil à pompe** si vous le désirez et passez par la prochaine porte. Vous voici au niveau de la double porte qui est maintenant accessible. Avant de l'emprunter, prenez la porte qui est devant vous, ramassez la **Trousse médicale**. Passez les portes suivantes pour vous retrouver dans la pièce où vous étiez tout à l'heure (quand vous contrôliez le laborantin). Tuez le laborantin et ramassez une nouvelle **Trousse médicale**. Revenez au niveau de la double porte et passez-la. Ramassez la **Recharge Psi** sur la droite et allez appuyer sur le bouton rouge qui est devant vous. Après la cinématique, avancez vers la porte de sortie pour avoir droit à un nouvel entraînement Psi. Après celui-ci, sortez de la pièce, et tuez les gardes qui vont arriver. Pour venir plus facilement à bout des gardes en armure blindée, privilégiez votre pouvoir TK et faites-les valdinguer. Prenez maintenant la porte qui est en face de vous, tuez le garde qui vous attend et passez la porte suivante. Grillez le garde qui patrouille à droite et ramassez le **Passe d'ascenseur**. Prenez maintenant l'ascenseur qui se trouve sur votre droite. Descendez au niveau 98. Une fois sorti de l'ascenseur, accroupissez-vous et prenez le contrôle d'un des gardes qui est à droite. Eliminez son camarade ainsi que le laborantin. Tuez ensuite les gardes qui patrouillent. Une fois le sale boulot accompli, allez ramasser la **Trousse médicale** qui se trouve à droite, juste à côté de l'endroit où discutaient le laborantin et les soldats. Allez également ramasser une seconde **Trousse médicale** sur votre gauche.

Note : A ce stade, vous avez deux choix. Le premier va consister à utiliser votre pouvoir TK pour faire bouger une des deux grosses sphères en métal de part et d'autre de la porte rouge. Lancez alors la sphère contre la porte rouge par trois fois pour la détruire. Prenez le passage jusqu'à arriver dans un endroit où vous devrez lutter contre des hallucinations pour trouver votre chemin.

Le second choix est de revenir à droite, de traverser le couloir et de tirer dans la grille en bas du mur, sur votre gauche. Pénétrez dans le conduit, avancez, et à la première intersection, prenez à droite pour trouver un **Nain de Jardin** (ce dernier vous permettant de déverrouiller une mission Bonus). Tuez les deux gardes à travers la grille puis repartez en arrière. A l'intersection, prenez à droite, continuez à avancer et tirez sur la grille devant vous. Une fois sorti du conduit, vous vous retrouverez dans l'endroit où vous allez devoir démêler le vrai du faux pour trouver votre chemin. Ce passage peut être assez énervant et le mieux est encore de consulter très souvent sa carte pour savoir où aller. Dans tous les cas, ouvrez la porte devant vous et ramassez la **Trousse médicale**. Ensuite, essayez d'ouvrir toutes les portes pour obtenir de nombreux objets de soin et des munitions puis en regardant votre carte, rendez-vous dans la grande pièce qui se trouve au Nord Ouest. Faites également attention aux ennemis qui apparaîtront, ces derniers pouvant vous causer des dégâts bien réels. De plus, certaines illusions (comme celles de Barret ou de Leonov) laisseront derrière elles des explosifs qui ne manqueront pas de vous exploser à la figure. Une fois arrivé à destination, vous aurez droit à une cinématique au terme de laquelle vous allez devoir affronter des zombies.

- Boss :
Sans être un véritable affrontement contre un boss, ce passage peut néanmoins être assimilé comme tel. Allez dans un premier temps ramasser la **Trousse médicale** sur votre droite et la **Recharge Psi** sur votre gauche. Une autre **Trousse médicale** vous attend devant l'entrée d'une autre petite crypte. Le but est ici d'éliminer les zombies qui vont vous attaquer. La technique pour en venir à bout est très simple. Il vous suffit de tourner à droite puis d'aller vous cacher derrière la crypte un peu plus loin. Ensuite, attendez que les zombies viennent à vous et utilisez votre pouvoir MD (pour drainer l'énergie des ennemis) afin de tuer chaque zombie. Le fait de se cacher derrière la crypte est très intéressant pour deux raisons. Premièrement, les zombies ne viendront à vous que par la gauche, le côté droit étant quelque peu obstrué par un arbre. Ensuite, vu que la place est réduite, les zombies ne pourront que vous attaquer un par un, ce qui fait que vous n'aurez aucun problème pour les éliminer.

Après être venu à bout de tous vos adversaires, une cinématique arrivera et vous vous retrouverez dans une immense salle. Récupérez la **Trousse de secours**, au dessus de la porte, grâce à votre pouvoir télékinésique puis allez à droite pour récupérer une **Trousse médicale** près de la porte que vous devrez ouvrir. Cramez le laborantin et le soldat, utilisez l'**Hypospray** et ramassez le **Passe ascenseur pour la grande salle**. Ramassez la **Trousse de secours** et

allez ouvrir la porte au fond de la pièce. Tuez les gardes qui patrouillent et prenez à nouveau l'ascenseur. Descendez au niveau 97. Sortez de l'ascenseur et tirez sur la caméra qui est devant vous. Allez à droite ou à gauche tout en faisant très attention aux quatre caméras qui restent. Eliminez celles qui sont en haut des escaliers pour pouvoir monter à l'étage puis allez prendre le contrôle du laborantin. Faites-lui appuyer sur le bouton de la console de commandes et revenez dans votre corps. Tuez les gardes qui vont arriver et avant de passer par la porte maintenant débloquée, pensez à ramasser les **deux Trousses de secours** de part et d'autre de la salle et la **Trousse médicale** qui se trouve derrière une statue, à gauche de l'ascenseur. Vous pouvez aussi récupérer une autre **Trousse médicale** (si vous en avez vraiment besoin) qui est dans la salle de commandes où se trouve une mitraillette automatique. La double porte passée, allez au bout du superbe couloir pour trouver **deux Trousses médicales**. Notez qu'une **Fiole Psi** se trouve aussi dans cette pièce, juste devant un des bassins. Passez la porte suivante derrière laquelle vous attend Wei Lu.

- Boss :
Lors de la première partie du combat, vous allez devoir affronter six statues de pierre. Pour les détruire, rien de plus facile. Utilisez votre pouvoir PK pour stopper les statues puis utilisez votre TK pour leur jeter des pots en fer. Une fois que vous en aurez terminé avec les statues, Wei Lu vous attaquera sous la forme d'un monstre. Avant d'entamer le combat, n'oubliez pas que vous disposez de nombreux Elixirs Psi dans la pièce. Le but du jeu va être ici de détruire les trois tentacules du monstre. Wei Lu pouvant vous envoyer des jets d'acide, n'hésitez pas à vous protéger derrière un pilier ou à courir constamment pour ne pas subir de dégâts. Une autre de ses attaques consistera à produire un souffle destructeur. Sa dernière attaque ne sera ni plus ni moins qu'une charge qui reste facile à éviter en allant à droite ou à gauche de la pièce. A plusieurs moments, le monstre détruira une partie de la salle et fera tomber de nombreux objets, que vous ne manquerez pas de ramasser bien évidemment. Le plus embêtant va être ici de toucher ses tentacules autrement qu'avec vos armes qui vous permettront d'en détruire une ou deux si vous avez assez de munitions. Le truc va être alors d'utiliser votre PK pour la stopper puis de faire léviter une jarre métallique (en l'élevant assez haut) afin de la lancer contre un des membres du monstre. Néanmoins, vous pouvez également laisser tomber les jarres et utiliser uniquement votre pouvoir PK pour consumer votre ennemi. C'est assez long mais ça fonctionne. La seule chose à savoir est qu'il faudra souvent attendre que Wei Lu fasse son souffle destructeur, l'éviter puis dans la foulée la brûler. Recommencez alors l'opération pour en venir à bout.
Une fois le combat terminé, passez la porte de sortie puis celle au bout du couloir. Ouvrez à présent la porte qui est en face de vous pour terminer ce niveau.

Mission 6 : L'oeuvre de notre vie

Ramassez la **Trousse de secours**, la **Recharge Psi** et les **12 Balles de pistolet** sur votre droite. Utilisez, ensuite vos pouvoirs pour éliminer les gardes qui sont au bout de la passerelle et traversez cette dernière en utilisant votre TK pour vous faire léviter sur une plaque de métal afin de passer l'endroit détruit. Ramassez la **Trousse de secours** qui est au bout de la passerelle et passez la porte. Ramassez les **12 Balles de pistolet** et la **Recharge Psi** puis descendez l'escalier sur votre gauche. Prenez le contrôle du garde qui est au fond puis des deux suivants et faites-les avancer sur le sol électrifié afin de créer une surcharge de courant qui va détruire les générateurs de droite. Tuez le dernier garde qui va arriver, ouvrez la porte du fond et descendez grâce à l'échelle. Ramassez la **Recharge Psi** et la **Trousse médicale**. Utilisez ensuite l'échelle pour monter deux étages au dessus. Ouvrez la porte, tuez le garde et le laborantin qui sont dans la pièce puis actionnez le levier qui est à votre gauche, sur le mur. Ramassez la **Recharge Psi** et ouvrez la porte suivante. Attendez que le courant électrique passe devant vous et courez rapidement à droite. Tuez le laborantin qui se trouve à gauche et attendez dans le renfoncement que le courant passe à niveau. Continuez de courir à droite et pénétrez dans la pièce suivante, sur votre droite. Tuez le garde qui y travaille puis ramassez les **12 Balles de pistolet** et la **Trousse de secours**. Actionnez le levier puis sortez de la pièce. Prenez à droite, en faisant toujours attention au courant, et tuez le garde dans le renfoncement gauche. Ramassez les **12 Balles de pistolet**, attendez alors que le courant passe à votre niveau et poursuivez par la droite. Ouvrez la porte suivante, tuez le garde et le laborantin, ramassez la **Trousse de secours** et actionnez le levier qui est dans le petit couloir de droite.
vl
Note : Je précise qu'à chaque levier que vous actionnerez, le courant se fera de plus en plus rapide.

Sortez de la pièce et continuez par la droite. Tuez le laborantin qui se trouve à gauche, ramassez la **Trousse de secours** et attendez que le courant passe puis très vite allez ouvrir la porte suivante, sur votre droite. Tuez le garde et actionnez le dernier levier afin de couper le courant. Sortez de la pièce, tuez tous les gardes qui patrouillent et revenez

dans la pièce portant l'inscription K3 au dessus de la porte. Ouvrez la porte qui est devant vous et utilisez l'échelle pour descendre. Récupérez le **Nain de jardin** qui vous permettra d'obtenir une nouvelle mission Bonus. Utilisez à nouveau l'échelle pour monter de deux étages. Ouvrez la porte de gauche, ramassez la **Trousse de secours** et continuez par la droite. Tuez les gardes et le laborantin qui sont dans les parages et montez l'escalier de gauche pour pénétrer dans une salle de contrôle. Activez l'interrupteur sur votre droite. Revenez en arrière et descendez l'escalier de droite. Allez ramasser la **Recharge Psi** au fond de la pièce puis montez par l'escalier de droite. Ouvrez la porte pour pénétrer dans la pièce suivante. Tuez le garde qui est à l'étage et ceux en contrebas en les jetant dans le bac qui est au milieu de la pièce. Maintenant, allez ramasser les **12 Balles de pistolet** et la **Trousse de secours** puis descendez à l'étage inférieur. Utilisez votre pouvoir TK pour jeter les capsules qui sont sur le tapis roulant contre le grillage de gauche. Passez alors par le passage de gauche, ramassez la **Trousse de secours** au bout du chemin puis passez la porte. Tuez le laborantin et laissez tomber les leviers et le bouton rouge qui ne servent qu'à activer un mécanisme sans importance dans la salle précédente. Ramassez la **Trousse médicale** et passez la porte suivante pour assister à une cinématique. Tuez tous les gardes qui vont arriver puis ramassez la **Recharge Psi** et le **Passe de l'armurerie**. Sortez de la pièce et prenez la porte de droite pour assister à une nouvelle cinématique. Tuez tous les gardes qui vont arriver et continuez par la droite. Faites attention à la mitraillette automatique et allez tuer le garde qui se trouve dans le couloir suivant ainsi que le second qui va arriver. Pénétrez dans l'armurerie, ramassez la **Trousse médicale**, les munitions, les **deux Fioles Psi** et le **Passe du centre de communication**. Sortez puis allez de l'autre côté du long couloir pour ouvrir une autre porte. Avant cela, tuez les deux gardes qui vous accueilleront. Une fois la porte ouverte grâce au Passe du centre de communication, tuez le garde qui possède le **Passe d'ascenseur**.
Ramassez alors la **Trousse médicale** puis revenez en arrière pour utiliser l'ascenseur sur votre gauche pour monter au 99ème étage. Avancez devant vous pour ramasser un **Elixir Psi** et une **Trousse médicale**. Avant de passer la porte qui vous amènera devant Marlena, allez plutôt à gauche pour trouver des munitions, une **Recharge Psi** et une **Trousse médicale** dans une pièce au fond du couloir. Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

- Boss :
Avant toute chose, si vous manquez de vie ou d'énergie Psi, montez les escaliers de droite ou de gauche pour trouver **deux Recharges Psi** ainsi que **deux Trousses médicales**. Durant la première phase du combat, Marlena vous attaquera de deux façons, à l'aide d'un rayon concentré ou au contraire par le biais de tirs successifs. Pour éviter le tout, courez tout simplement. Lorsque vous entendrez le message d'alerte, allez très rapidement vous abriter derrière un des deux panneaux protecteurs qui se lèvera à ce moment-là, devant la porte d'entrée. Ceci étant dit, utilisez alors votre TK pour faire léviter les bonbonnes de gaz qui sont au centre de la pièce et jetez-les sur le laser qui est au dessus de la Belle. Si vous veniez à manquer de bombonnes, ne vous en faites pas car elles réapparaîtront automatiquement. Une fois le laser détruit, Marlena descendra à votre niveau pour vous combattre. Finissez-en avec elle en lui jetant de nouvelles bonbonnes de gaz. Cependant la solution la plus simple est encore de faire en sorte que Marlena aille près des bombonnes pour que vous puissiez tirer sur ces dernières afin de créer des explosions, ceci lui enlevant pas mal de vie. De plus, protégez-vous de ses attaques en vous réfugiant derrière la structure au centre de la pièce et courez dès que son double court vers vous.

Après le combat, vous aurez droit à une cinématique qui marquera la fin du niveau.

Mission 7 : De l'Ether...et au-delà

Après la cinématique, ramassez la **Recharge Psi** et la **Trousse médicale** qui sont derrière des statues, tuez les deux tireurs qui sont en hauteur puis avancez vers la porte du temple pour avoir droit à un entraînement Psi. Une fois terminé l'entraînement, allez sur la gauche, au fond de l'écran, pour ramasser une nouvelle **Trousse médicale**. Une **Trousse de secours** se trouve également sur la droite. Maintenant, pénétrez dans le temple par la porte principale. Continuez votre chemin en prenant garde aux bêtes astrales qui rodent. Passez le pont puis prenez le chemin de gauche un peu plus loin pour assister à une cinématique. Tuez le monstre astral qui va arriver aussitôt la scène terminée. Ramassez les **deux Fioles Psi** qui sont par terre puis tuez le premier garde qui est derrière la grille au fond du couloir en le projetant sur un baril d'essence qui est à droite de la grille. Ceci va faire répliquer un autre garde et d'innombrables créatures astrales. Prenez alors le contrôle du garde, tuez toutes les créatures puis allez appuyer sur le bouton rouge qui se trouve sur une console dans une petite pièce derrière vous. Après la cinématique, allez tuer le garde et ramassez la **Trousse de secours** qui est scotchée au mur. Sortez à présent de cet endroit et prenez à gauche. Ouvrez la double porte, tuez les créatures astrales qui patrouillent puis allez ouvrir la double porte suivante. Utilisez votre pouvoir TK pour

placer la statue qui est de biais sur le grand socle qui est à sa droite. Ceci va vous révéler un passage secret. Allez à présent jusqu'à la porte qui vous est accessible pour entendre un message de Sara. N'ouvrez surtout pas la porte de gauche car une infinité de créatures vous attendent de l'autre côté. Rebroussez plutôt chemin, tuez les gardes qui sont dans la salle (en tirant notamment sur la grande cloche pour plus de facilité) puis tirez dans le mur sur votre droite pour découvrir une pièce secrète dans laquelle vous trouverez des munitions, une **Recharge Psi** ainsi qu'une **Trousse de secours**. A présent, revenez dans la pièce où vous avez entendu le message de Sara, utilisez votre pouvoir TK pour faire léviter la petite pyramide puis sortez de la pièce. Sortez de la pièce suivante et allez ramasser les **12 balles de pistolet** qui sont près de la jarre, à gauche de la double porte qui est devant vous. Ensuite, prenez la porte de droite pour trouver une **Trousse médicale** et des munitions. Revenez dans la grande salle et allez poser la petite pyramide sur le piédestal qui est à droite de l'autre petite porte. Reprenez la petite pyramide, ouvrez la porte, ramassez la **Fiole Psi** et la **Trousse de secours**, en faisant attention aux gravats qui vont tomber. Montez les escaliers tout en gardant la pyramide avec vous, tuez les deux créatures astrales qui vous attendent au sommet puis ouvrez la porte de gauche. Ramassez la **Trousse médicale**, éliminez toutes les créatures astrales qui vont arriver et continuez votre chemin jusqu'à ce que vous puissiez poser la petite pyramide sur un piédestal, à droite d'une double porte. En utilisant votre vision astrale, vous pourrez découvrir un passage secret derrière vous. Tirez sur le mur puis allez ramasser des munitions, une **Trousse médicale**, une **Recharge Psi** et **deux Fioles Psi**. Revenez dans le couloir et prenez la porte de droite pour rencontrer Sara. Après la cinématique, tuez les monstres et les gardes qui vont arriver. Ramassez la **Trousse de secours** qui est derrière une statue puis grâce à votre vision astrale, repérez les dalles friables qui ont une couleur rouge. Tirez dessus pour découvrir une cachette secrète contenant une **Trousse de secours**, des **balles de pistolet**, une **Fiole Psi** et une seconde petite pyramide que vous devrez aller placer sur le piédestal qui est à gauche de la double porte dans le couloir d'où vous êtes arrivé. Passez la double porte, tuez les créatures astrales qui patrouillent et ramassez la **Fiole Psi** et les **deux Trousses de secours** qui sont dans cette pièce. En utilisant votre vision Astrale, vous remarquerez des boules et des vasques de couleur similaire. Utilisez alors votre pouvoir TK pour mettre les boules dans les vasques de couleur associée. Ceci étant fait, montez au sommet de la structure puis appuyez sur le mécanisme. Après la cinématique, tuez le garde et descendez pour ouvrir la double porte que vous venez de débloquer. Une fois dehors, prenez le contrôle du sniper qui se trouve sur la passerelle, tuez alors ses camarades en contrebas puis faites en sorte que le sniper que vous dirigez se suicide. Avancez maintenant dans le canyon et montez à l'échelle qui est un peu plus loin sur votre droite.
Ramassez la **Trousse médicale**, la **Recharge Psi** puis redescendez. Continuez votre chemin, montez à l'échelle suivante, sur votre gauche, et prenez le contrôle du sniper qui est sur la passerelle un peu plus loin pour vous suicider. Avancez, tuez le garde qui se cache puis le second qui va arriver. Ramassez la **Trousse de secours** et poursuivez votre route par la droite. Eliminez les gardes qui sont dans les alentours et allez ramasser la **Fiole Psi** près des caisses. Si vous avez du mal à venir à bout du garde ayant un bazooka, utilisez votre pouvoir TK afin de lui lancer la caisse qui est sur sa droite. Une fois le ménage fait, allez ramasser la **Trousse de secours** que le garde dont vous avez pris tantôt le contrôle a laissé. Montez maintenant dans la tour de droite, grâce à l'échelle. Après la cinématique, revenez dans le temple en faisant attention aux gardes qui vont vous attendre. Une fois encore, si vous avez du mal à venir à bout du garde avec un bazooka, servez-vous de votre pouvoir TK pour lui lancer des rochers qui sont à sa droite. Revenez à l'endroit où vous avez trouvé la petite pyramide, non sans éliminer plusieurs adversaires qui se dresseront devant vous, puis passez par la porte de gauche. Montez les escaliers et ouvrez la porte qui est en haut pour terminer la mission.

Mission 8 : Le pouvoir suprême

Après que Sara vous ait contacté par télépathie, ramassez la **Trousse médicale** devant vous et les **12 Balles de pistolet** un peu plus loin. Si vous le désirez, vous pouvez également utiliser votre TK pour enlever les gravats qui recouvrent une seconde **Trousse médicale**. Passez maintenant par la porte du fond et prenez le contrôle d'un des gardes. Tuez l'autre soldat, sortez de la pièce et éliminez les gardes suivants. Une fois revenu dans votre corps, tuez le garde qui va arriver, ramassez une **Fiole Psi**, une **Recharge Psi** et une **Trousse de secours**. Sortez de la pièce et allez ramasser une **Trousse médicale** sur votre droite. Allez dans la pièce de droite pour trouver une **Trousse de secours** et des munitions. Allez dans la machine pour assister à une cinématique. Revenez dans le couloir, tuez le garde et rendez-vous dans le labo Beta. Tuez les deux gardes et ramassez les **deux Fioles Psi**, la **Trousse médicale** ainsi que la **Trousse de secours**. Grâce à votre vision astrale, vous pourrez voir un code sur le tableau blanc, derrière le comptoir. Maintenant, sortez dans le couloir et allez une fois de plus dans la machine de la salle de gauche pour faire venir un garde. Prenez le contrôle de celui-ci et allez ouvrir la double porte. Continuez votre chemin, tournez à gauche au bout du couloir et ouvrez la porte de droite. Une fois dans la pièce, allez au niveau de la console de commandes

pour rentrer le code que vous avez vu sur le tableau blanc grâce à votre pouvoir astral. Revenez dans le couloir et tuez le plus de gardes possible. De retour dans votre corps, passez à votre tour la double porte et éliminez les soldats restants. Prenez le passage de droite pour ramasser une **Trousse médicale** et ouvrez la porte suivante. Un peu plus loin, vous aurez droit à une cinématique. Après cette dernière, sortez de la pièce.

Note : Si le compte à rebours est sur le point d'arriver à terme, revenez dans la pièce à la console pour entrer à nouveau le code vu sur le tableau blanc. Ceci vous donnera alors 3 minutes supplémentaires avant que les monstres ne réapparaissent.

Revenez dans le couloir puis allez au niveau des portes où une lumière rouge clignote. Regardez sur votre gauche pour voir un garde. Prenez le contrôle de celui-ci puis appuyez sur le bouton de l'ordinateur. Revenez dans votre corps, et passez la porte devant vous. Ramassez la **Recharge Psi**, les **12 Balles de pistolet**, les **deux Trousses de secours** et la **Trousse médicale**. Prenez ensuite le contrôle du garde qui se trouve dans la pièce de droite. Faites-lui appuyer sur le bouton de la console de commandes puis revenez dans votre corps. Passez alors la porte suivante pour affronter Nicolas Wrightson.

- Boss :
Ce combat est très loin d'être aussi difficile que celui contre Milena. Dans un premier temps, évitez les attaques de Nicolas. L'une d'entre-elles fera apparaître des monstres que vous devrez éliminer, l'autre sera rattachée à des moniteurs qui vous tireront dessus via un laser. Ceci dit, vous pourrez facilement éviter ses lasers en courant. Maintenant, il va vous falloir tirer sur chacun des panneaux, une fois qu'ils seront retournés. Si vous n'avez plus de munitions, utilisez votre pouvoir TK pour lancer des objets sur les panneaux. Si le tout est très simple, faites tout de même attention car au bout d'un moment les panneaux se retourneront beaucoup plus vite. De plus, n'oubliez pas que vous pourrez ramasser des munitions et des objets de soin qui sont sur le sol. Le combat prendra fin une fois que vous aurez détruit chaque moniteur.

Après ce combat, passez les deux portes suivantes et ramassez la **Recharge Psi** et la **Trousse médicale**. Avancez et ramassez les munitions sur votre droite. Avancez à nouveau et éliminez tous les gardes qui sont dans les parages en leur lançant des rochers ou des tonneaux d'essence. Faites tout de même attention au garde qui possède un bazooka au fond de la pièce. Notez que si vous arrivez à prendre le contrôle de ce garde, vous viendrez beaucoup plus facilement à bout de vos ennemis. Allez ensuite ramasser une **Trousse médicale** et une **Recharge Psi** sur votre gauche puis ramassez le **Fusil de sniper** qui est sous des rochers, à gauche de l'entrée de la pièce. Utilisez cette arme pour tuer le garde qui est en contrebas. A présent, utilisez votre vision astrale pour repérer les mines flottantes. Sautez en contrebas, en prenant le chemin du milieu puis faites léviter le corps du garde qui se trouve un peu plus loin vers vous. Ceci aura pour effet de détruire la mine qui obstrue le passage.
Retournez-vous pour aller ramasser une **Trousse médicale** qui se trouve derrière les rochers et rendez-vous maintenant à l'endroit où se trouvait le garde que vous venez de faire exploser. Prenez à gauche et tuez le garde qui se trouve non loin de là. En avançant, vous ferez surgir un pilier qui vous bloquera le passage. Utilisez la pyrokinésie pour le faire disparaître. Ouvrez la porte suivante et prenez le contrôle du garde lorsque celui-ci se sera retourné. Faites-le se suicider puis de retour dans votre corps, ramassez la **Trousse médicale**. N'empruntez surtout pas le passage de droite car il est rempli de mines. Par contre, vous pouvez essayer de prendre le contrôle d'un garde qui est tout au fond de ce couloir. Une fois ceci fait, éliminez tous les soldats en contrebas et ceux du couloir de gauche. Faites-le ensuite se suicider.

Note : Si le garde vous aperçoit avant que vous n'ayez réussi à en prendre le contrôle, utilisez votre TK pour déblayez le tunnel puis jetez sur le garde le bidon d'essence qui est sur votre gauche. Ceci étant, la meilleure méthode est de poser le bidon près du garde, derrière la petite barrière, puis de tirer dessus pour provoquer une explosion.

Une fois de retour dans votre corps, avancez par la gauche, ramassez la **Fiole Psi** et passez dans le plan astral pour éviter les mines. Ramassez la **Trousse de secours** qui est par terre, ainsi que les **12 Balles de pistolet** un peu plus loin. Continuez votre route jusqu'à arriver à un lac souterrain où se trouvent plusieurs mines. Rendez-vous où se trouvait le garde dont vous avez pris le contrôle (ou que vous avez tué) en prenant le chemin de droite. Ramassez la **Trousse médicale** et les **12 Balles de pistolet**. Vous pouvez aussi ramasser une **Fiole Psi** et une **Recharge Psi** qui se trouvent dans le tunnel de droite en utilisant votre TK. Prenez le chemin de gauche en faisant attention aux mines. Continuez par la gauche. Ici, vous pouvez jeter les corps des gardes que vous venez d'éliminer sur les mines flottantes qui se trouvent

là. Au bout de la passerelle, vous rencontrerez à nouveau Barrett. Ramassez la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi**. Grimpez dans le monte-charge pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous allez affronter le Général.

- Boss :
Voici le dernier boss du jeu, qui n'est pas bien coriace. Lors de la première partie du combat, vous devrez détruire les six pylônes qui tournent autour du Général. Pour ce faire, utilisez deux fois votre PK sur chacun des piliers. Une fois que vous aurez détruit tous les piliers, ramassez les orbes qui sont tombées par terre pour obtenir un nouveau pouvoir. A présent, évitez les attaques du général en courant constamment puis visez-le et lancez-lui une des orbes que vous avez récupérées. Vous pouvez également refaire le plein d'énergie (afin de récupérer vos orbes) en allant au centre de la structure mais n'y restez pas trop longtemps car au bout d'un moment le Général créera une gigantesque onde de choc qui vous fera beaucoup de dégâts. Notez également qu'une **Trousse médicale** et **trois Trousses de secours** se trouvent dans le petit fossé bordant la structure centrale. N'hésitez donc pas à les récupérer si vous manquez d'items de soins.

Une fois le combat terminé, il ne vous restera plus qu'à assister à la cinématique de fin semblant annoncer un deuxième épisode... Wait and see.

Psychonauts

© THQ / Double Fine Productions 2006

CHEAT CODES

Pendant la partie, maintenez L1+R1 et faites l'un des codes suivants assez rapidemment :

Tous les pouvoirs
○ , ○ , △ , R2, L3, △

Tous les pouvoirs au niveau maximum
L3, R3, L3, R2, ○ , R2

Tous les items
R3, ○ , R2, R2, L3, △

9999 munitions
R3, ✕ , L3, L3, △ , ○

9999 pointes de flèches
✕ , R3, R3, R2, △ , □

9999 vies
L3, R2, R2, ○ , ✕ , R3

Invincibilité
○ , R2, ○ , ○ , △ , L2

Nouveaux textes
R2, ✕ , L3, R2, R2, ○ . Ce code remplace les noms des personnages par les noms des développeurs, affiche les légendes sous les dialogues et change le texte en chiffres et en symboles.

Puzzle Quest : Challenge of the Warlords

© D3 Publisher / Infinite Interactive 2008

FIN DIFFÉRENTE

Vous pouvez découvrir de nouvelles zones vers la fin du jeu à condition de délivrer le sorcier que Darkhunter vous demande de conduire à la Red Tower au tout début de l'aventure.

Q-Ball : Billard Master

© Take 2 Interactive 2000

VOIR LES TRAJECTOIRES DES BOULES

A l'écran titre, appuyez sur Haut, , Bas, , Gauche, , Droite, . Un son confirmera que le code a bien été entré. Réglez ensuite le "Guideline Detail" sur "High". Vous pourrez alors profitez des trajectoires des boules.

Quake III Revolution

© Electronic Arts / id Software 2001

PASSER LE NIVEAU

Pendant le jeu, maintenez L1 + R1 + R2 + Select et appuyez sur ✕ , ○ , □ , △ , ✕ , ○ , □ , △ .

PERSONNAGES ET NIVEAUX BONUS

Terminez la campagne principale en difficulté "I Can Win" pour faire apparaitre un niveau bonus et deux personnages supplémentaires. Terminez le niveau bonus pour pouvoir utiliser les deux personnages en multijoueur.

METTRE LA PAUSE EN MULITJOUEUR

Pour pouvoir mettre le jeu en pause en multijoueur, appuyez sur Start et choisissez de quittez la partie mais ne confirmez pas ce choix. Pour revenir au jeu, sélectionnez simplement Non.

Qui Veut Gagner des Millions : 2ème Edition

© Eidos Interactive / Revolution Software 2002

GAGNER LES MILLIONS

Pour bien répondre à toutes les questions et aller jusqu'en haut de la pyramide des gains, assurez-vous d'avoir une bonne encyclopédie à côté de vous :)

R : Racing

© Electronic Arts / Namco 2004

ARGENT FACILE

Après avoir battu Nelly et remporté sa Mazda RX-7, rejouez la course pour obtenir de l'argent à chaque victoire.

LA MEILLEURE VOITURE DU JEU

C'est l'Audi R8 modifiée à fond.

R-Type Final

© Nobilis / Irem 2004

DE NOUVEAUX VAISSEAUX

Entrez les codes suivant en temps que mot de passe dans le R's Museum.

4170 4170	Lady Love (#3)
5050 1060	Strider (#24)
5959 5959	Mr. Heli (#59)
9910 0101	Curtain Call (#100)

CHEAT MODE

Pendant le jeu, mettez la pause, maintenez L2 et faites l'une des manipulations suivantes (un son confirmera la réussite du code) :

Invincibilité
Droite, droite, gauche, droite, gauche, gauche, droite, gauche, R2, haut, haut, bas, bas, haut, bas, haut, bas, R2

Charge à 99.9%
R2, R2, gauche, droite, haut, bas, droite, gauche, haut, bas, △

Puissance bleue et missiles
R2, R2, gauche, droite, haut, bas, droite, gauche, haut, bas, ○

Puissance rouge et missiles
R2, R2, gauche, droite, haut, bas, droite, gauche, haut, bas, □

Puissance jaune et missiles
R2, R2, gauche, droite, haut, bas, droite, gauche, haut, bas, X.

DÉBLOQUER LES NIVEAUX CACHÉS

Niveaux 2.1, 2.2, 2.3 & 2.4

Ces niveaux sont des stages alternatifs du niveau 2.0. Il est possible de changer le climat en fonction de la manière de battre le boss. En plus de son point sensible, le boss du niveau 2 possède des petits vers qui sortent en même temps. L'un est bleu et l'autre est rouge. Détruire le rouge réchauffera le climat du niveau alors que détruire le bleu le refroidira. Vous pourrez constater ces changements à la prochaine partie.

Niveau 3.5

Terminez le niveau 3.0 avec le vaisseau n°69.

Niveau 6.1

Au niveau 5.0 le boss possède des petites ailes bleues et rouges. Détruisez les ailes bleues avant de battre le boss pour débloquer le niveau 6.1.

Niveau 6.2

Au niveau 5.0 le boss possède des petites ailes bleues et rouges. Détruisez les ailes rouges avant de battre le boss pour débloquer le niveau 6.2.

Radiata Stories

© Square Enix / Tri-Ace

JOUER AVEC LENNETH VALKYRIE

Terminez le donjon "Corridor of Distortion" pour qu'elle vous rejoigne.

VOIR CHANTER TAMAKI NAMI

Après avoir assité à la transformation de Tamaki Nami, parlez-lui à 18h dans la rue des nuits et désirs pour qu'elle vous rejoigne. Ne la mettez pas dans votre groupe actif et allez au bar du Lotus Rouge la nuit. Vous verrez Tamaki Nami chanter le thème d'intro du jeu.

CLIN D'OEIL À STAR OCEAN 2

Si vous faites attention aux tenues de Gantz au fur et à mesure de ses apparitions dans les cut-scenes du jeu, vous constaterez qu'elles ressemblent de plus en plus à la tenue de Claude dans Star Ocean 2.

DÉBLOQUER DES MUSIQUES

Durant votre aventure, vous pourrez découvrir des morceaux musicaux que vous aurez l'ocassion d'écouter sur votre phonographe. En voici donc trois :

Thème de Ganz
Frappez l'armoire dans sa chambre au sein du Château de Radiata

Thème de Jack
Frappez la caisse dans la maison de Jack

Thème de Ridley
Frappez l'armoire dans sa chambre au sein du Château de Radiata

COSTUME DE FAYT

Voilà comment s'y prendre pour débloquer le costume du célèbre héros aux cheveux bleus de Star Ocean 3 :
Tout d'abord, sachez que vous ne pourrez l'obtenir que si vous avez choisi le camp des humains. Ensuite, dès que vous pourrez revenir dans votre château, rendez-vous dans la chambre de Ridley durant la nuit. Vous y verrez alors un fantôme étrange. Puis, vous serez téléporté dans votre chambre habillé comme Fayt. S'ensuivra une scènette amusante où vous recevrez un message brouillé d'une planète sous-développée, faisant écho à un événement de SO3.

Rahxephon

© SHADE Inc. / Bandai

BONUS DE FIN

Mode Survival
Obtenez un rang "4D" ou mieux en combat en difficulté normale.

Mode Time Attack
Obtenez un rang "4D" ou mieux en combat en difficulté normale.

Jouer avec Black Rahxephon (en Survival ou Time Attack)
Terminez le jeu avec l'histoire de Cross.

Jouer avec Male Rahxephon (en Survival ou Time Attack)
Terminez le jeu avec l'histoire de Terra.

Raiden III

© Codemasters / MOSS 2006

BONUS

Galerie

Terminer le jeu pour débloquer la galerie.

Mode Boss Attack

Battre au moins un boss.

Mode Free Play

Terminer le jeu pour obtenir des crédits illimités.

Modèles de vaisseaux

Terminer le jeu pour voir les modèles 3D.

Replays pros

Terminer un niveau pour pouvoir consulter le replay d'un joueur pro.

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

Vous remportez 1 crédit à chaque fois que vous accumulez une heure de jeu, jusqu'à ce que vous ayez débloqué le mode Free Play.

Rainbow Six 3

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DE LA MISSION

Faites Start à l'écran principal pour entrer dans le menu Campagne et Missions personnalisée puis faites L1, R2, L2, R1, Gauche, Droite, , pour débloquer toutes les cartes en mode mission personnalisée et écran partagé.

Rainbow Six : Lockdown

© Ubisoft 2005

CHEAT MODE

Vous devez acheter les cheat suivants en allant dans la section Cheat du jeu, moyennant le nombre de "intel points" indiqué.

Force accrue	650 points
Invisibilité	900 points
Tuer en un coup	600 points
Munitions illimitées	550 points
Objets illimités	550 points

CHEAT CODES

Mettez le jeu en Pause et allez dans l'écran des Cheat Codes, puis entrez les codes suivants. Leur validité sera confirmée par un son.

God Mode

Haut, Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas.

Team God Mode

Gauche, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche.

Rally Championship

© Codemasters / SCi 2002

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants en guise de nom :

`scallies`	Toutes les voitures (sauf les classiques)
`gonein60`	Toutes les voitures classiques
`worldrally`	Tous les niveaux quick race
`extraspecial`	Débloquer Bennon
`freeplay`	Débloquer le "championship" et "world pro classes" en mode arcade

Rally Fusion : Race of Champions

© Activision / Climax 2003

GROS VIRAGES

Pour rendre les virages secs plus simple, appuyez sur avant de tourner.

Rampage : Total Destruction

© Midway / Pipeworks Software 2006

LES MONSTRES ULTIMES

Ces monstres pourront être débloqués en réussissant les challenges Special Star

Bubba

Débloquez tous les monstres cachés, dont Eyegore et Philbert.

Eyegore

Terminez tous les challenge Stars dans tous les environnements.

Philbert

Terminez tous les Par Point Stars dans tous les environnements.

CHEAT MODE

Sur l'écran titre, appuyez sur R2 + L2 pour accéder à l'écran des mots de passe, puis entrez les codes suivants.

Désactiver les codes actifs	000000
Améliorer tous les monstres	011235
Détruire les bâtiments en un coup	071767
Mode Demo (2 monstres aléatoires)	082864
Avoir tous les monstres et tous les niveaux	141421
Afficher la version du jeu	314159
Voir la scène de fin	667301
Voir les crédits	667302
Mode Instant Demo (2 monstres aléatoires)	874098
Etre insensible aux projectiles	986960

TOUS LES MONSTRES

Monstres à débloquer	Niveaux	Monstres joués
Amanda the Armadillo	Los Angeles	Kyle
Bart the Bat	Los Angeles	Kingston
Cal the Squid	Los Angeles	Kyle
Croc the Crocodile	Hong Kong	Rojo
Edwin the Invader	London	Wally

Harry the Yeti	Chicago	Marco
Icky the Echidna	London	Ralph
Jack the Jackelope	Las Vegas	Harry
Jill the Jellyfish	Hong Kong	Amanda
Joe the Wildman	New York	Natalie
Kingston the King Cobra	Las Vegas	Lizzie
Kyle the Cyclops	London	Kingston
Leon the Lion	Las Vegas	Ralph
Marco the Shark	San Francisco	Ralph
Natalie the Nautiless	San Francisco	Marco
Nick the Demon	Chicago	Harry
Rocky the Granite man	New York	Cal
Rojo the Bull	Chicago	Kyle
Shelby the Turtle	San Francisco	Lizzie
Venus the Plant	Hong Kong	Croc
Wally the Warthog	New York	Marco

Ratatouille

© THQ / Asobo Studio 2007

CHEAT CODE

Chargez un profil ou créez-en un nouveau. Ensuite, sélectionnez l'option "Extras" dans le menu principal. Allez dans "Magasin de Gusteau" puis dans les secrets. Choisissez un des numéros de code et entrez le code correspondant. Après dévérouillage, il vous faudra cliquer sur l'option pour la dévérouiller. Pour débloquer tous les codes d'un seul coup, allez dans le Code 16 et tapez **Gusteaucombo**.

Code 01 : Mode très facile
Pieceocake

Code 02 : Pas de dommages des ennemis
Myhero or Asobo

Code 03 : Pas de dommages des ennemis
Shielded

Code 04 : Mouvements indétectables
Spyagent

Code 05 : Fart en sautant
Ilikeonions

Code 06 : Head butt when attacking instead of tailswipe
Hardfeelings

Code 07 : Mode multijoueur
Slumberparty

Code 08 : Tous les concept arts
Gusteauart

Code 09 : Tous les modes championship
Gusteaushiр

Code 10 : Tous les mini-jeux solo et multijoueur
Mattelme

Code 11 : Toutes les vidéos
Gusteauvid

Code 12 : Tous les artworks bonus
Gusteaures

Code 13 : Tous les mondes de rêves
Gusteaudream

Code 14 : Tous les slides

Gusteauslide

Code 15 : Tous les mini-jeux du mode solo
Gusteaulevel

Code 16 : Tous les items du magasin Gusteau
Gusteaucombo

Code 17 : +5000 points Gusteau
Gusteaupot

Code 18 : +10,000 points Gusteau
Gusteaujack

Code 19 : +50,000 points Gusteau
Gusteauomni

Ratchet & Clank

© Sony / Insomniac Games 2002

LES BOULONS D'OR

Il y a 3 boulons d'or par niveau. Chaque boulon récolté vous permettra d'obtenir une arme.

POUR QUELQUES BOULONS DE PLUS

Quand vous aurez trouvé le détecteur de métaux, revenez sur la planète précèdente. Non seulement le détecteur permettra de trouver de nouveaux boulons mais les anciens seront de retour.

Pendant les courses d'hoverboard, traînez un peu et cassez toutes les caisses. Vous pouvez recommencer tant que vous le voulez et ainsi vous constituer un joli capital de boulons !

ARMES EN OR

Allez sur l'orbite d'Oltanis. Lorsque vous aurez abattu Qwark, retournez sur la plate-forme où vous l'avez vu pour la première fois. Vous verrez alors la plus haute tour du niveau. Grimpez entre les deux murs puis prenez l'ascenseur. En haut de la tour, vous verrez 5 armes en or si vous n'avez pas encore battu Drek, le double si c'est déjà fait !

FIGURES D'HOVERBOARD

Robot

R1, L2, R2

Monster blarg

R1, L1, R2

Double Darla

R1, L1, L2

Révolvator

R1, R2, L1, L2

Qwarctastique

R1, L2, R2, R2

AL 550 points

R1, L1, R2, R2

Monster Blarg

R1, L1, R2

Skid MarcMax

L1, L2, R2, R1

RATCHET À GROSSE TÊTE

Pour que Ratchet ait une grosse tête, pendant le jeu faites : L1, , , R2, , X, X

AVOIR 150 000 BOULONS ET ACHETER LE T.E.L.T.

Essayez dans un premier temps de battre Drek, puis activez l'option "Remonter le temps avant ta victoire sur Drek". N'achetez que le strict nécessaire (munitions pour Pyrolanceur et Plasmo-Mitrail). N'utilisez surtout pas l'APL Gadgetron à cause du prix exhorbitant des munitions, sauf dans les cas extrêmes. En revanche, vous pouvez utilisez au maximum votre Métodétecteur et faire des courses d'Hoverboard (sachant qu'il y a plus de boulons à Blackwater City). Vous atteindrez 150 000 boulons en environ 3-4 heures de jeu. Une fois les boulons en poche, allez à Blackwater City pour acheter le T.E.L.T. Rebattez Drek avec le T.E.L.T. pour refaire une partie avec les armes en or.

PAYER VOS ARMES MOINS CHER

Lorsque vous aurez atteint la planète Pokitaru, allez aider le propriétaire de la station et rendez-vous au Roborama de Bob pour qu'il vous vende une upgrade propulsopack pour 4000 boulons. Retournez ensuite à votre vaisseau pour trouver plusieurs transporteurs, dont l'un vous permettra d'accéder aux égouts de la planète. De l'autre côté, vous rencontrerez un chercheur qui vous demandera de lui ramener du raritarium. Lorsque vous aurez atteint la planète Hoven, dirigez-vous vers le chemin qui se trouve derrière votre vaisseau. Un foreur vous donnera alors du raritanium. Retournez à Pokitaru et apportez le matériau au chercheur qui vous donnera en échange un Influenceur. Cet objet vous permetra de faire baisser les prix en usage chez le vendeur.

15 000 BOULONS DE PLUS

Pour avoir 15 000 boulons de plus, obtenez le robot décodeur qui se trouve sur la flotte de Drek puis allez sur la planète Quartu. Rendez-vous du côté de la machine qui transforme Clank en Clank géant : il y a une porte bloqué où il y a un boulon en or caché. Utilisez le robot décodeur, tapez les caisses et vous aurez 15 000 boulons de plus.

Ratchet & Clank 2

© Sony / Insomniac Games 2003

AVOIR UN MAXIMUM DE BOULONS

Dans tous les niveaux il y a des objets à détruire, ce qui rapporte parfois beaucoup de boulons. Comme vous pouvez mourrir indéfiniment et que les objets reviennent lorsque vous ressuscitez, vous pouvez récupérer un max d'items. Lorsque le niveau a été vidé, sautez dans un ravin pour retourner à votre vaisseau et reprennez tous les boulons qui sont réapparus.

200 000 BOULONS ET UN BONHOMME DE NEIGE

Dans le menu choisissez la rubrique "Special" puis allez dans "Cheats", vous remarquerez la présence d'un cheat à débloquer se nommant "c'est impossible". Pour pouvoir le débloquer il vous suffit de faire le defi portant ce même nom dans la 3ème arène de combat. Une fois le defi terminé, vous empocherez 200 000 boulons et débloquerez le cheat qui vous permettra de jouer avec un bonhomme de neige à la place de Ratchet.

BOULONS PLATINUM

Oozla
- Pendant votre première visite de la planète, achetez le tracto-faisceau, et montez sur la citerne a votre gauche, le boulon est au sommet.
- Pendant votre seconde visite de la planète, prenez le chemin a droite du nez de votre vaisseau en passant par une "porte", et prenez le premier dinosaure flottant que vous trouvez en chemin. Il vous conduira dans une grotte où se trouve le boulon.

Maktar
- En prenant le chemin de gauche des le départ, et peu après le premier élévateur, une grosse bande de Thugs va attaquer. Tachez de garder les caisses contre le mur de droite intactes pour monter dessus après le combat. Le boulon est au sommet du mur. A noter que vous pouvez le prendre plus tard avec Clank et le super-saut.
- Sur le satellite ou vous devez détruire les lumières vertes. Montez sur la Limousine et sautez sur la plate-forme la plus proche. Un propulseur vous emmènera sur la plate-forme suivante ou le boulon attends sagement. NECESSITE CLANK !

Barlow
- Pendant la course de moto, juste après le plan d´eau, le virage tourne a droite. Prenez à GAUCHE. Le boulon attend dans un renfoncement.
- Sur le chemin derrière votre vaisseau se trouve deux plate-formes rotatives a 4 bras ainsi qu´un tunnel inondé. Au sortir de ce tunnel, agrippez-vous au rebord a gauche de la porte et continuez le long du mur pour atteindre une plate-forme. Jouez du Swingeur et monter sur une autre plate-forme rotative a 4 bras. Vous débouchez alors dans une grotte a la fin de laquelle se trouve le boulon.

Endako

- Suivez le chemin de droite depuis le départ, et a un moment, un hélico piloté par un Thug va apparaître. Peu après ce moment, le chemin converge vers la droite en descendant, peu avant un élévateur. Continuez plutôt droit devant vous dans le vide, le boulon attend en contrebas sur un promontoire.
- La seconde fois où vous manipulez une grue, allez dans la salle rouge et observez le mur. Vous verrez une porte métallique en hauteur. Tachez de positionnez la caisse métallique juste devant puis allez remorquer la caisse explosive. La déflagration arrachera la porte derrière laquelle se trouve le boulon.

Feltzin
-Finissez la course contre le pilote Thug en passant dans TOUS les anneaux pour récolter le boulon au dernier anneau.

Notak
- Pendant que vous explorez la promenade et dans la zone où se trouve un vaisseau crache-boule de feu, allez dans un coin de la zone pour trouver un panneau publicitaire en hauteur derrière lequel se trouve le boulon.
- Une fois passé le petit pont des le début du niveau, longez le coté gauche du fleuve pour trouver le boulon qui se cache derrière un coin d´immeuble.
- Sur le chemin qui vous permet de contourner le champ de force, au niveau des quais, éliminez tous les ennemis ainsi que les fûts explosifs. Redescendez pour utiliser la bobine de dynamo, elle ouvre une porte pendant une quinzaine de seconde, là où se trouvait les fûts explosifs.

Siberius
- Après avoir utilisé l´ascenseur, vous verrez un bloc avec un marquage de tracto-faisceau. Prenez-le et remonter avec lui par l´élévateur. Déplacez le bloc au bord de la corniche et monter dessus pour atteindre le renfoncement où se trouvaient les robots.
- Une fois le premier boulon récupéré, et avant de redescendre avec l´élévateur, rapprochez-vous du coin le plus proche de l´ascenseur, et regardez en bas pour voir un bâtiment gris et plat. Sautez et planez pour l´atteindre, le boulon attend dans le "jardin" derrière ce bâtiment.

Tabora
- Dans le désert, par rapport au vendeur Slim Cognito, prenez un maximum au Nord, puis arrivé en haut de la carte, prenez vers l´ouest pour trouver le boulon sur une dune.
- Dans les fondations une balance se trouve sur un plan d´eau. Montez sur la balance la plus éloignée quand vous arrivez et gelez l´eau. Cela vous permettra d´atteindre le boulon qui se cache dans une gaine d´aération en haut sur la droite.
- Faites le parcours du planeur pour prendre le boulon qui se trouve a la fin.

Dobbo
- Dans la dernière salle du parcours en planeur, grimpez un maximum pour récupérer le boulon.
- Juste après avoir détruit l´aerotank se trouvent 4 robots a éliminer. Une fois fait, examiner le renfoncement sur la gauche, il y a un conduit qui mène à un switch. Utilisez un archnodrone pour appuyer sur le switch et libérer l´accès au boulon.

Hrugis
- Passez dans tous les anneaux pour débloquer le boulon sur la ligne d´arrivée.

Joba
- Peu après la première tourelle, montez une échelle et tournez-vous sur la droite. Utilisez le grappin, et accéder à un chemin au bout duquel se trouve un hangar. Le boulon est dedans.
- Avant l´arène, utilisez le Levitateur pour atteindre le sommet de la tour a gauche. Le boulon est en haut.

Todano
- Attendez la fin de la visite guidée. Le guide-robot va ouvrir la porte métallique du milieu, derrière laquelle se cache le boulon.
- Dans l´usine, dans la salle ou se trouve deux cuves (une grande et une petite) ainsi qu´un robot de sécurité, déplacez les cuves de façon a former un escalier en face de la porte vers la salle suivante. Vous accéderez à un passage au bout duquel se trouve le boulon.

- Dans l´usine encore, la salle ou se trouve 4 seaux qui se balance au plafond, tuez les robots et déplacez la petite cuve pour atteindre le tapis roulant. Au bout du tapis se trouve une ouverture dans laquelle vous lancerez un archnodrone qui servira à appuyer sur le switch dans la salle du boulon. Montez d´un étage pour le récupérer.

Boldan
- Juste après l´entrée de l´immeuble, il y a un jardin. Utilisez un archnodrone pour passer par la petite ouverture et appuyer sur le switch qui libère l´accès au boulon. Passer par l´autre jardin pour le récupérer.
- Sur le chemin du vendeur d´armure, vous utiliserez un élévateur. Le boulon se trouve à mi-hauteur, sur une plate-forme, accessible en sautant de l´élévateur.
- Dans le dôme où se situe le Fizzwidget robot, utilisez le grappin vers le plafond pour atteindre une corniche où se trouve le boulon.

Aranos
- Le boulon se trouve sous votre vaisseau a la fin du niveau. Planez depuis la plate-forme de votre vaisseau pour atteindre le boulon.

Gorn
- Faites la course en passant dans tous les anneaux... vous connaissez le refrain, c´est la troisième fois que je vous le sers.

Snivelak
- Au niveau des vendeurs d´armes et d´armures, vous verrez des bobines de dynamo. Sautez contre le mur pour atteindre le bas du mur. Utilisez la dynamo pour remonter le long du mur et atteindre un renfoncement ou se tient le boulon.

Smogl
- Dans l´entrepôt, vous déplacerez une caisse pour monter sur des containers. A ce moment vous pourrez "walljumper" comme on dit. Sautez sur les murs pour atteindre un étage supérieur, et continuez à cet étage pour récupérer le boulon.
- Pendant le parcours en Levitateur, au troisième "tremplin", grimpez vers la plate-forme a votre gauche. Le boulon est dessus.

Grelbin
- Afficher la carte pour vous repérer. Votre vaisseau est signalé par une étoile, a droite de lui, se trouve un point d´interrogation signaler Angela. Par rapport à Angela, prenez au nord pour trouver le boulon, il est caché entre deux collines de neige.
- près avoir inondé une partie de l´usine avec un robot, allez dans la dernière salle inondée et plonger. Vous verrez un conduit qui mène au boulon.
- Entrer dans l´usine par la porte proche de votre vaisseau. Dans la seconde salle se trouve un droïde derrière une grille. Prenez-en le contrôle pour shooter trois "nounours" et appuyer sur le switch qui vous ouvrira la grille. Le boulon est en hauteur.

Damosel
- Première, dans la banque, gelez la fontaine et grindez l´eau gelée pour atteindre le boulon.
- Peu après la banque se trouve une statue Megacorps qui représente un M. Passez de l´autre coté, et regardez en haut de la statue. Utilisez le robot grâce à l´hypnomatique pour le faire exploser contre une paroi du socle de la statue. Cela dévoilera une cache où se tient le boulon.

Yeedil
- Des le début passez le pont et retournez-vous. Vous pouvez grimpez le support gauche du pont en sautant. Le boulon est en haut.
- Peu après deux aerotanks se trouve une salle avec de multiples cuves qui vont du sol au plafond. L´une d´elles porte une marque de tracto-faisceau, utilisez-le et faites un petit parcours en rail pour attraper le dernier boulon du jeu.

BOOST NANOTECH

Endako
- Dans la salle rouge du boulon n°6 et du PC n°8 se trouve une porte fermée par une serrure d´Infiltrateur. Ouvrez-la et le nanoboost s´ajouteras a vos réserves.

Feltzin
- Pendant les combats spatiaux, rentrer dans la base, le nanoboost attends au milieu d´une salle.

Notak
- Le nanoboost se trouve a la fin de la promenade.

Tabora
- Pendant le parcours du planeur, grimpez au niveau du sommet du quatrième pylône pour prendre le boost nanotech.

Dobbo
- Dans l´usine, faites le parcours du planeur, et arrivés dans la dernière salle faites demi-tour pour retraverser l´usine. Au niveau du point de départ monter sur la droite pour choper le boost nanotech.

Joba
- Pendant la troisième course, utilisez le raccourci du marais qui se trouve du coté droit de la piste pour récupérer le nanoboost qui se trouve dans un virage plongeant a gauche.
- Au niveau du couloir où sortent des piliers bleus du mur, éliminez les ennemis. Revenez dehors et utilisez la bobine de dynamo sur le mur externe de la grotte du cote du point de départ pour activer une porte secrète pendant quelques secondes. La porte se trouve a droite par rapport aux ennemis que vous avez éliminés.

Todano
- Sur le chemin de gauche après le sommet du barrage se trouve une salle avec un missile géant. Detruisez les caisses a coté de la porte pour faire apparaître une serrure d´Infiltrateur. En l´utilisant, vous débloquerez un élévateur pour prendre le nanoboost.

Boldan
- Sur les fontaines dans les jardins, le nanoboost se déplace de l´une a l´autre suivant l´horloge interne de la console.

Snivelak
- Peu après le départ, utilisez la troisième cible de Swingueur pour atteindre le toit du bâtiment en flottant pour récupérer le nanoboost.

POINTS DE COMPÉTENCE

Oozla
- Allez à la boutique Megacorps et détruisez tout a l´intérieur. Les mannequins, les vitrines les objets sur les étagères... le point sera attribué quand tout sera vide.
- Dans la zone du lac où se trouve une demi-douzaine de dinos, shootez les ptérodactyles qui volent pour obtenir le point.

Maktar
- Trouvez une machine a sous et taper dessus. Essayer d´obtenir trois "BAR" pour obtenir le PC.
- Dans l´arène, éliminez le tronçonneur avec la clé uniquement.
- Dans l´arène, éliminez Bagarreur B2 sans aucun dégâts.
- Détruisez tous les éléments du décor (lampes, poteaux, satellites près des plate-formes) pour obtenir le PC.

Barlow
- Pendant une course de moto, faites un temps de 2.10.00 ou inférieur.

Endako
- Comme sur Maktar, détruisez tout. Les télés flottantes, les lampes, les poteaux, les cameras flottantes, etc...
- Dans la salle du second boulon (voir plus haut), détruisez dix robots avec la grue.

Notak
- Pendant l'exploration de la promenade, vous verrez une statue de planète. Détruisez la avec une arme de gros calibre (d´abord ce qui tourne autour puis la planète en elle-même) pour avoir le PC.

Siberius
- Peu après le départ, derrière le hangar se trouve un bonhomme de neige. Détruisez-le pour obtenir le PC.

Tabora
- Collectez les 100 cristaux dans le désert. Plutôt simple, non ?

Dobbo
- Eliminez tous les ennemis du niveau et dans l´usine a l´aide de la clé ou des armes du premier Ratchet.
- Pendant le combat en orbite, rasez tout le décor pour obtenir le PC.
- Battez le robot ennemi rien qu´avec vos petits poings musclés pour avoir le PC.

Joba
- Pendant une course de moto, faites un temps de 2.27.00 ou moins.
- Shootez douze oiseaux sur tout le niveau.
- Dans l´arène, faites le défi impossible.
- Eliminez tous les ennemis du niveau a l´aide de votre clé et uniquement la clé.

Todano
- Pendant la visite guidée, détruisez les quatre missiles.
- Avant que la visite ne commence éliminez tous les écureuils entre les deux premiers missiles. Attendez les touristes pour voir un ou deux nouveaux écureuils qui vont sortir des arbres et shootez-les. Répétez l´opération entre les missiles trois et quatre. Le PC vous est donné a la fin de la visite.
- Durant une autre visite, transformez tous les écureuils en moutons grâce au moutonator.

Boldan
- Sur le trajet vers le trafiquant Slim Cognito, glissez sur les rails sans rien heurter.

Snivelak
- Detruisez quinze vaisseaux qui volent dans le ciel.

Grelbin
- Récoltez les cristaux de lune pour avoir le PC.

Damosel
- Sauvez tous les touristes dans la banque pour obtenir le PC.
- Faites le parcours sur rails sans vous faire toucher.

Divers
- Ayez votre barre de vie au maximum. (expérience du combat + boost nanotech)
- Achetez toutes les améliorations de vaisseau chez Slim Cognito.
- Achetez toutes les armes, et upgradez-les une fois au moins.

LE CASSEUR

Marre de casser toutes les caisses une par une ? La solution se trouve en fait dans le premier niveau du jeu. Après avoir récupéré les bottes gravitationnelles de Ratchet, retournez sur Oozla et rentrez dans le magasin MégaCorp. Regardez sur la carte : vous allez voir le symbole du vendeur MégaCorp (pour récupérer des munitions ou pour acheter des armes) mais vous n'allez pas voir le vendeur en lui-même ; il faut en fait repérer une surface aimantée et l'emprunter. Vous allez vous trouver devant un vendeur MégaCorp, et vous allez voir juste à côté une porte suivie d'un couloir. Empruntez-la. Attention, vous allez devoir affronter un Boss caché, il est assez fort. Une fois battu, il vous offrira un upgrade pour la Clé 8000 : le "Casseur". Dès que vous exécuterez la Super Attaque de la Clé 8000 (X suivi de Carré), toutes les caisses et les décors cassables de l'écran vont se briser et vous récupérerez les boulons obtenus.

Ratchet & Clank 3

© Sony / Insomniac Games 2004

CHEAT MODE

Jouer avec Dan
En online, appuyez sur ⊗ au login du nom d'utilisateur, sélectionnez Modifier Profile, maintenez L2 et faites Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche.

Jouer avec Nefarious
En online, appuyez sur ⊗ au login du nom d'utilisateur, sélectionnez Modifier Profile, maintenez L2 et faites Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Haut.

Ratchet 1ère version
Lancez la partie avec une sauvegarde du premier Ratchet & Clank sur la carte mémoire et allez voir le vendeur.

Laser à double lame
Mettez le jeu en pause, puis faites ○ , □ , ○ , □ , Haut, Bas, Gauche, Gauche.

Nouveau costume Quark
Faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, ○ , ○ , □ dans n'importe quel Quark Vid-Comic. Vous pouvez aussi faire Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, ○ , □ , □ .

DÉMO DE SLY 2

Pour accéder à la démo jouable du jeu Sly 2 : Association de voleurs, maintenez les quatre gâchettes L1 + L2 + R1 + R2 à l'écran titre.

CONSEILS POUR LE MULTIJOUEUR

Entraînement

Avant de vous lancer dans des parties online endiablées, lancez le mode offline en 1 joueur. Vous pourrez ainsi explorer les cartes à votre guise et en déceler le moindre passage ou raccourci. De plus, cet entraînement vous sera indéniablement très pratique lors des parties multijoueur.

Décors destructibles

Certaines des cartes possèdent des éléments de décor destructibles. Par exemple, les ponts à l'entrée de chaque base (rouge/bleu) sont destructibles. L'interêt vient du fait que lorsque le pont menant à une base est détruit, il est impossible pour l'équipe adverse de pénétrer dans le secteur de votre base avec un véhicule roulant.

Les drônes armés

Tout le monde ne le sait peut-être pas, mais lorsque vous vous offrez le (précieux) service de Drônes armés, vous avez la possibilité de les laisser à l'endroit de votre choix. Pour ce faire, amenez les Drônes où vous désirez les laisser, appuyez sur TRIANGLE pour activer le Selecto-prompt, puis R2, le tout sans relâchez aucune des deux touches. Pour activer le deuxième Selecto-prompt, vous aurez alors une option, en plus des trois modes de visée différents, qui vous permettra d'ordonner aux Drones de rester à cet endroit. L'interêt de cette option vient du fait qu'une fois les Drones placés où vous le souhaitiez, ces derniers resteront actives et pourront ainsi défendre certains endroits tactiques.

Niveau Metropolis

- Dans ce niveau, vous pourrez accéder à deux tours différentes d'où vous pourrez ensuite sortir en descendant à l'aide du grappin (Swingueur) le long de versa-cibles (boules vertes flottantes). Mais, une fois en bas, vous remarquerez que vous ne pouvez pas faire chemin inverse. Et pourtant, si, car il existe une astuce toute simple qui consiste à choisir le Swingueur dans le deuxième Selecto-prompt, puis à activer le mode première personne (L1 ou L2 selon le mode de visée choisi) et viser la première versa-cible à l'aide du Swingueur. Technique très utile car en haut des tours en question se trouve des boites nanotechs.

- Quand vous vous trouvez en bas des tours magnétique s(sur le sommet de celles-ci se trouve un Lance-roquette et un Fusil Sniper), vraiment tout en bas, vous pouvez apercevoir les places où se trouvent une tourelle à canons. Quand vous êtes équipés de Super-bottes, vous pouvez vous propulsez sur ces fameuses places à partir de la plate-forme où vous vous trouvez. Ne vous inquiétez par, car si vous avez bien réussi cette technique, vous devriez accéder à ces places en vous agrippant in extremis au bord.

Niveau Hoven

Il existe dans ce niveau une difficulté en ce qui concerne le mode CTF (Capture The Flag). En effet,le porteur du drapeau peut se retrouver face à un gros problème lorsque le pont menant à sa base est détruit. Il existe bien des Versa-cibles mais le porteur ne peut utiliser le Swingueur lorsqu'il a le drapeau. Et là c'est vraiment embêtant. Lorsque vous êtes porteur, ne vous précipitez pas sur votre base, mais passez plutôt par l'énorme pont qui se trouve au milieu de la carte. Vous recupèrerez ainsi les Super-bottes. Continuez votre chemin pour arriver en haut de la plate-forme dominant le secteur de votre base et sur laquelle se trouve une tourelle à canon. Le problème est alors résolu ! Il vous suffit de vous propulsez jusqu'au secteur de votre base à l'aide des Super-bottes en survolant le petit cours d'eau.

Niveau du Poste X12

- A l'endroit des deux grandes rampes formant une rampe de saut pour les Jeep, placez-vous en haut d'une des deux rampes et regardez vers la droite : vous apercevrez un petit mur magnétique longeant la falaise. Vous pouvez y accéder de deux façons différentes : soit vous possédez les Super-bottes et vous vous propulsez jusqu'au mur magnétique, soit vous passez derrière les falaises, endroit où se trouve un grand nombre de Versa-cibles en vous arrêtant près d'une des deux falaises et en longeant ensuite le rebord menant jusqu'au mur magnétique. Ces petits murs magnétiques vous mèneront en haut des falaises où vous trouverez d'ailleurs un Fusil Sniper !

- Toujours dans ce niveau, sachez qu'il est possible de contourner les bases (bleu/rouge) en escaladant le mur magnétique présent à côté de la tourelle à canons. Vous devrez ensuite sauter à gauche pour atterrir sur une plate-forme, puis sauter sur les autres plates formes en face de vous. Vous atterrirez alors derrière la base et vous trouverez ainsi un Lance-Holoboucliers.

MINI-JEU "PIRATE VS NINJA"

Quand vous sélectionnez le niveau dans le "vidéo fun de Qwark", appuyer sur et vous aurez une fenêtre pour les mots de passe. Entrez -MEGHAN- et appuyez sur Start pour avoir accès au mini-jeu.

VIDEO FUN 6

Quand vous sélectionnez le niveau dans le "vidéo fun de Qwark", appuyez sur et vous aurez une fenêtre pour les mots de passe. Entrez **REGHUN** et appuyez sur Start.

Ratchet & Clank : La Taille Ca Compte

© Sony / High Impact Games 2008

CHEAT CODES

Epée laser à deux lames

Mettez le jeu en pause et faite : , , , , Haut, Bas, Gauche, Gauche.

Qwark spécial

Pendant un Qwark Vidcomic, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, , , .

Stats de Squat

Sur le menu online, mettez-vous sur "Stats" et faites Haut, Bas, Gauche, Droite, .

RATCHET (ANCIENNE VERSION)

Cette skin est proposée à la vente seulement si vous avez une sauvegarde du premier Ratchet & Clank sur votre carte mémoire.

PIRATE CONTRE NINJA

Lorsque vous êtes dans le mode Quark Vid comics, appuyez sur pour activer un écran de mots de passe et saisissez le code suivant : **_MEGHAN_**

Raw Danger!

© 505 Games / Irem 2007

BOUSSOLE

Vous ne pouvez obtenir cette première boussole qu'en achevant le tutorial (Virtual Disaster) accessible depuis le menu principal.

BONUS

Costume 1

Terminer le jeu une fois.

Costume spécial

Reprenez les 5 perles au voleur de la bijouterie.

Histoire de Keith Helm

Partez avec Stephanie dans l'hélicoptère à East Junction.

Mode Libre

Terminer le jeu une fois.

Mode Difficile

Terminer le jeu une fois.

Rayman 3 : Hoodlum Havoc

© Ubisoft 2003

PLUS DE POINTS

Pour totaliser un plus grand nombre de points en mode combo, collectez les bonus après avoir changé de tenue, les items vous rapporteront plus de points si vous êtes équipé d'un pouvoir.

ENCORE PLUS DE POINTS

Lorsque vous tombez sur une zone ou se trouvent de nombreuse tirelires, détruisez les toutes avant de ramasser les items, vous effectuerez alors un super combo.

ZONE SECRÈTE

Conseil des fées

Une fois arrivé au Coeur du monde dans le niveau du conseil des fées, Lorsque vous arrivez au Coeur du monde, placez-vous entre les deux colonnes face au téléporteur et allez vers la gauche. Montez sur la plate-forme de la seconde colonne puis continuez à gauche et activer l'interrupteur pour ouvrir la zone secrète.

AUGMENTEZ VOTRE JAUGE DE VIE

Votre capacité maximale d'energie augmente chaque fois que vous collectez six cages.

BATTRE LE BOSS DE FIN

Pour regagner de l'énergie face au boss de fin, prenez le costume Bleu. Ainsi, vous n'aurez qu'à éviter les boules d'énergie (et non les éclairs super rapides qu'il envoie d'habitude). Cela vous laissera le temps de prendre quelques Lums rouges pour fous refaire une santé.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant de commencer

Cette solution va vous expliquer pas à pas l'évolution dans les niveaux, en vous montrant au passage où sont toutes les cages dans lesquelles les hoodlums ont enfermé les ptizetres.
Sachez que cette solution a été réalisée à partir de la version Gamecube du jeu mais rassurez-vous, le jeu est identique sur Xbox, Ps2 et PC.

NIVEAU 1 : Le Concile des Fées

Cages : 0
Sections : 6

Section 1

Cages : 0
Evolution :
C'est parti ! Juste après la cinématique, un peu comme le début des films de Harry Potter, vous commencez accroché à Murfy et vous devez récupérer les six bonus de couleur rouge (les " lums rouges "). Tant que vous ne les aurez pas, vous tournerez en boucle et aurez droit à un commentaire ultra sympathique de Murfy ! Pour les choper, il suffit de serrer à mort à gauche pour obtenir les trois premiers lums puis de serrer à droite pour prendre les trois suivants. Ensuite, continuez à voleter en prenant les bonus (vous n'avez aucune chance d'être blessé) afin de finir le niveau par " votre premier saut en parachute sans parachute " !

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Après la scène (débile) explicative, commencez par faire le tour de la zone en détruisant les nains et en prenant les pièces (consécutivement si possible pour gagner des points " par combo "). L'un d'entre eux cache d'ailleurs une entrée dans un trou d'arbre contenant un petit paquet de pièces. La zone vidée de son trésor, évacuez par le tunnel juste après les champignons. Dedans, sautez sur les petits champignons rouges afin d'atteindre la zone suivante.
En arrivant, prenez la gemme sur la gauche puis tombez en contrebas et sautez sur les champignons oranges à droite, dos à l'entrée afin d'obtenir quelques gemmes. Remontez par la petite pente en récupérant les pièces puis allez au bout de la passerelle et sautez sur les champignons jaunes au centre. Ensuite, sautez sur l'autre bord puis prenez les pièces sur les champignons oranges puis poursuivez par la passerelle puis passez sur le tronc d'arbre. Effectuez un saut hélico pour atteindre la plate-forme en face puis utilisez les trampolines afin d'obtenir des bonus. Une fois récupérés (pensez à ceux sur le rebord à gauche), allez au niveau du tunnel et sautez sur les trois fleurs roses pour obtenir des pièces. Ensuite, suivez le chemin de pièces dans le tunnel afin d'atteindre le concile des fées.
D'entrée, prenez les pièces sous l'entrée de la zone puis allez près du bord du " lac ". Allez tout à droite afin de voir un tonneau. Notre objectif est de le coincer et le détruire. Pour cela, sautez sur le bloc où se situe le tonneau puis suivez-le en passant sur l'interrupteur qui fermera une porte plus loin. Coursez le tonneau jusqu'à la porte pour qu'il s'y plaque. Là, donnez-lui deux/trois coups de pieds et vous le casserez en révélant ainsi Globox et vos précieuses mimines ! Passez de l'autre côté du lacet, filez à droite afin de trouver pas mal de pièces puis revenez voir vos deux acolytes. Il ne vous reste plus qu'à tirer sur l'interrupteur puis à passer la porte par le trou qu'a fait Globox pour finir le niveau !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Commencez par prendre les pièces aux quatre coins de la salle puis placez-vous sur la dalle au centre puis tirez sur l'interrupteur qui va activer le mécanisme comme le dit Murfy ! Sauf qu'il faudra tirer sans relâche car chaque tir ne fait monter qu'en partie la dalle et que la dalle retombe au fil du temps ! Une fois en haut, faites le tour de la corniche pour

obtenir les bonus puis entrez dans la cavité. Là, suivez les plates-formes en spirale dans toute la pièce en détruisant, à l'aide de charges du poing (maintenez la touche de tir pour charger puis relâchez la touche de tir pour lancer le super coup), les tirelires. Une fois en haut et le magot empoché, entrez dans la nouvelle salle.
Récupérez les pièces et le joyau en bas puis revenez à l'entrée. Sautez sur la dalle avec des touches de manette dessinées. Il vous faut lancer successivement vos poings sur l'interrupteur par la gauche, puis par la droite, puis par la gaucheetc. Pour cela, il faut maintenir la touche pour cibler puis vous déplacer de côté dans une direction et tirer votre poing pour le lancer dans le sens dans lequel vous marchez.. Ca paraît très compliqué mais c'est très simple et courant ! Ne vous relâchez jamais car, comme la dalle à l'entrée, la dalle chute si l'on arrête les tirs ! Une fois que la dalle ne montera plus, sautez sur un rebord afin de faire apparaître André. Comme il se cache derrière une vitre, il faut utiliser le tir de côté pour l'atteindre. Une fois battu, prenez la BOITE VERTE afin d'obtenir des pouvoirs spéciaux : servez-vous en pour détruire les piliers plus loin. Détruisez également l'ennemi. Prenez les pièces puis sautez sur les plates-formes afin d'arriver en haut et finir le niveau.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Commencez par descendre la pente à gauche puis placez-vous face au canon et tirez sur l'ennemi caché derrière à l'aide de tirs de côté. L'ennemi abattu, prenez la BOITE VERTE qui est apparue puis revenez fissa en haut de la pente et tirez sur les 2 piliers puis sautez sur les plates-formes jusqu'à vous accrocher à la grille horizontale. Allez au bout de celle-ci puis tombez sur le bloc en pressant la touche de saut. Si vous voulez des pièces supplémentaires, il vous faudra tomber sur le petit bloc à gauche et suivre l'allée puis sauter au bout pour trouver une cavité contenant les bonus.
Revenez à notre fin de grille : allez dans le couloir droit devant.
Montez à la paroi praticable puis tombez, une fois en haut, sautez et planez au-dessus de la surface bleue. Pour passer totalement de l'autre côté, il vous faut rebondir sur les trois bumpers ! Une fois de l'autre côté, montez à la paroi praticable et entrez dans la nouvelle zone.
Après la scène, détruisez l'ennemi. Vous devez trouver 4 des 5 interrupteurs dont voici la localisation !
1_ De l'entrée, filez à gauche et montez à la paroi praticable. Une fois en haut, sautez sur le rebord à gauche.
2_ De l'interrupteur 1, montez à la paroi praticable sur la gauche puis sautez sur le rebord à gauche.
3_ Rebondissez sur le bumper à gauche de l'interrupteur 2 afin de vous accrocher à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci.
4_ De l'entrée, chopez la BOITE VERTE puis sautez sur les plates-formes en face et détruisez les six petits parasites sur la plate-forme suivante. Sautez là où étaient les parasites puis détruisez les deux piliers à gauche. Sautez sur les deux plates-formes puis sautez sur l'escalier collé au pilier sur la gauche : l'interrupteur est au bout.
5_ Sautez sur les bumpers à droite de l'entrée
Le problème d'André réglé (il faut activer 4 des interrupteurs), passez la porte que la fée vient d'ouvrir puis entrez dans le fin passage entre les deux murs. Pressez à plusieurs reprises la touche de saut afin d'arriver en haut du conduit. Prenez la gemme sous l'escalier puis montez en haut de l'escalier afin de vous retrouver dans une nouvelle zone, soyez vif car l'escalier va basculer sur un côté !).
Prenez le petit paquet de bonus derrière les pierres à gauche puis détruisez l'ennemi à l'entrée de la zone. Sautez sur le bloc à côté de là où était l'ennemi puis sur le rebord qui le surplombe pour trouver des bonus. Prenez les autres pièces sur le sol ainsi que la BOITE VERTE. Montez en haut du conduit au fond à gauche puis tirez sur le pilier de plate-forme. Sautez sur la plate-forme ainsi descendue puis accrochez-vous à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci puis allez au bout du couloir en face afin de finir cette section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Sautez sur le contour de la salle : pour cela, il faut trouver le " panneau " avec une petite marche qui en ressort. C'est la deuxième à gauche face au trône. Une fois sur le contour, allez sur la gauche pour marcher sur un interrupteur qui ouvrira une piste à descendre (automatiquement) garnie de points !
C'est tout pour ce niveau, une fois dans la grande salle, allez au niveau du trône puis dans le téléporteur vert à gauche du trône pour finir cette courte section !

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller ! Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 2 : La Forêt de Claire-Feuille

Cages : 10
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Changement de lieu, changement de but ! Votre mission est d'amener chez le toubib votre compère à la recherche de la jolie musique du niveau précédent
Avancez jusqu'à la bâtisse où vous éliminerez les deux ennemis avant de détruire les trois tirelires.
Entrez dans le passage à droite du bâtiment et, là, tirez sur l'interrupteur qui va activer la plate-forme au-dessus des lasers. Sautez dessus afin de pouvoir vous accrocher à la grille au plafond. Suivez la grille puis tirez sur l'interrupteur à droite de la grille qui bloquera votre avancée. Tombez ensuite et tirez sur la cage suspendue à un ballon afin de libérer les ptizêtres. En plus d'allonger votre barre de vie toutes les six cages à ptizêtres détruites, les prisonniers des cages vous donneront, soit une boîte de lessive à transformation, soit des pièces et autres objets rapportant plus de points ! Donc, détruisez la cage n°1 afin d'obtenir une BOITE VERTE. Prenez la puis revenez devant la bâtisse en empruntant le couloir à droite de la grille horizontale.
Une fois sorti, montez à la petite pente et tirez sur le pilier de la petite plate-forme afin d'aller dans une autre zone du niveau.
Entrez dans le couloir en sautant sur la plate-forme puis à droite. Partez à gauche et montez sur le pont à droite afin d'ouvrir une grille. Exterminez les deux ennemis qui sont apparus puis prenez la BOITE ROUGE qui est apparue. Revenez là où vous êtes entré dans le couloir et détruisez la porte à droite (chargez votre tir) pour obtenir pas mal de tirelires puis allez dans la petite pièce d'où ont surgis les ennemis afin de trouver la cage n°2. Toujours sous transfo' rouge, allez de nouveau sur le pont et détruisez la porte afin d'aller vers la suite du niveau en tombant dans le tunnel. Détruisez la tirelire puis descendez au niveau de la rivière. Détruisez les trois ennemis puis faites le tour de la zone pour trouver quelques tirelires et pièces. Ensuite, sautez au niveau du tonneau de jus de prune chez l'ennemi afin que Globox aille se prendre une cuite avec Vous serez alors à dos de Globox pour remonter, à contre-courant, une cascade. Pressez à répétition la touche de saut ou de tir afin d'arriver en haut et finir le niveau. Bien sur, la montée sera ponctuée par des piranhas : comme ils apparaissent toujours juste derrière vous, il suffit de faire du slalom en déplaçant de gauche à droite votre joystick pour les éviter sans aucun problème.

Section 2

Cages : 3
Evolution :
On continue la balade en forêt ! Avancez droit devant et prenez les deux pièces sur les champignons sur la droite. Tombez en contrebas et prenez les pièces avant de vous placer au bout du " plongeoir ". Là, chargez votre poing puis lâchez-le sur l'ennemi pour le détruire par surprise. Il vous faudra ensuite détruire les trois autres assaillants, alertés, eux. Cela fait, une BOITE VERTE va apparaître. Prenez-la puis prenez les nombreux bonus à votre niveau. Cela fait, tirez, toujours en transformation verte, sur le pied du grand champignon en face du " plongeoir " afin de faire descendre la tête du champignon. Sautez dessus afin de pouvoir monter au niveau supérieur. Là, rebondissez sur la toile d'araignée pour passer de l'autre côté et, là, détruisez les deux ennemis afin d'obtenir une BOITE ROUGE. Elle vous permettra de casser une porte vers la cage n°3 au niveau de la toile d'araignée ainsi qu'une porte vers des bonus en bas. Cela fait, détruisez et passez la porte juste à côté de la BOITE ROUGE à l'aide de la BOITE ROUGE afin d'arriver dans une autre zone. Prenez les bonus dans la zone puis, jetez-vous du haut de l'échelle et planez jusqu'au pont en

pierre. Là bas, explosez la cage n°4 afin d'obtenir la BOITE BLEUE qui vous donne des pouvoirs de grappin.
Sous l'effet de cette nouvelle lessive, accrochez-vous au premier anneau puis sautez sur la toile d'araignée afin d'atteindre un autre rebord. Détruisez l'ennemi afin d'obtenir une nouvelle BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau à gauche puis lancez-vous jusqu'au rebord à l'opposé (plus en hauteur) afin d'y trouver des bonus et une tribelle. De ce même rebord, lancez-vous sur le rebord à l'opposé puis sur le suivant afin de pouvoir vous agripper au dernier anneau. N'oubliez pas qu'il reste encore des bonus dans le lit de la rivière !
Le dernier anneau passé, vous retrouvez (malheureusement) Globox et devez exterminer un ennemi. Cette chose faite, rejoignez le lieu où était l'ennemi et poursuivez par le tunnel. Vous débarquez dans une nouvelle zone où vous rencontrerez des ennemis. Vous remarquerez une porte percée d'un trou au fond de la zone : attaquez les ennemis qui sont derrière en tirant dans le trou afin qu'ils ouvrent la porte.
Abattez ces deux ennemis plus la vague suivante qui surgira. Explosez la cage n°5 qui se trouve derrière la porte qui avait un trou puis prenez la BOITE ROUGE et cassez la porte fermée. Prenez les bonus dans cette nouvelle zone puis faites tomber la prune et prenez-la (approchez-vous d'elle pour la saisir) puis lancez-la sur le pique : cela vous fait une plate-forme pour atteindre le rebord au-dessus qui vous mène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 4
Evolution :
Abattez l'ennemi pour obtenir la BOITE ORANGE qui permet de vous transformer en missile. Transformez-vous en missile avec la touche de tir puis mettez les gaz en enfonçant la touche de tir. Vous devez mener votre missile au bout des trois passages dont les entrées sont dans les murs de la pièce. Vous devez y éviter les obstacles pour détruire la cible de Globox au bout. Les trois cibles eues, le passage s'ouvre Mais ne partez pas tout de suite ! Retournez-vous et transformez-vous en missile et entrez dans le conduit d'aération secret en hauteur et explosez le levier au fond afin d'ouvrir un trou secret garni de bonus. Abattez les deux ennemis puis avancez dans le passage que vous venez d'ouvrir. Prenez les nombreux bonus puis continuez dans le passage suivant. Abattez les trois ennemis afin d'obtenir la BOITE VERTE qui vous permettra de détruire le champignon et obtenir la BOITE BLEUE. A l'aide de vos grappins, accrochez-vous à l'anneau pour passer derrière la barrière. Montez en haut de l'échelle à gauche et actionnez le levier pour que Globox puisse venir avec vous (quelle chance -_-). Abattez les deux hoodlums. Un autre hoodlum va faire son apparition et balancer des bombes dans la zone. Etant donné qu'il est trop haut, la méthode des poings tombe à l'eau. Abattez le petit monstre rouge qui traîne à votre niveau (sous la plate-forme où il y avait le levier) et prenez la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile pour toucher l'ennemi qui vous canarde. Une fois réduit à l'état de cendres, cet imbécile de nabot bleu va se soûler au jus de prune et vous laisser une bulle qui vous permettra de rebondir sur le rebord en bois. Avant de monter sur le rebord, reprenez la BOITE ORANGE pour vous transformer en missile : allez détruire la cage n°6 qui se trouve en haut à droite (dos à la porte). Prenez ensuite les bonus puis entrez dans le tunnel et abattez les trois ennemis. Prenez les nombreuses pièces et diamants puis montez en haut de la pile de caisses et montez à l'échelle. Dans cette nouvelle salle, abattez les ennemis et prenez les pièces (comme d'hab') puis actionnez le levier et entrez dans le trou qui vient de se libérer. Explosez la cage n°7 puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte vers le haut de la pile de caisses. Explosez la cage n°8 et prenez la nouvelle boîte rouge. Grâce à elle vous pourrez ouvrir la porte de la cage n°9 dans la salle du levier : les ptizêtres qui y sont enfermés vous donneront aussi une BOITE ROUGE. Grâce à elle, vous pourrez ouvrir la porte en haut de la petite pile de caisses de cette salle et ainsi vous tirer de ce niveau !

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Abattez l'ennemi dans le coin et ouvrez la cage n°10 qui est pratiquement donnée ! Sautez dans un des trous pour arriver dans une caverne : sortez-en par le couloir. Vous voilà face à votre premier gros ennui : le hoodlum sur pattes mécaniques. La technique pour le battre consiste à tout d'abord l'éviter en allant toucher la boule électrique qui apparaîtra sur une des six plaques de la surface de combat. Une fois trois boules prises, une BOITE ORANGE apparaîtra : ruez-vous dessus et transformez-vous en missile et allez vous exploser sur le hoodlum. Il mourra après avoir été touché 3 fois. Attention car le boss peut renfoncer dans le sol la boîte orange s'il marche dessus ! Retournement de situation ! Les ennemis vous tombent dessus en masse et vous prendrez les commandes de la machine pour les réduire en bouillie (pressez la touche de tir pour sauter et écraser les ennemis). Une fois descendu de

votre machinerie, digne de celles du troisième matrix, entrez dans la zone dont les portes se sont ouvertes : vous y verrez un petit passage qui vous amènera à un tunnel vers la fin du niveau

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Abattez tout simplement les ennemis puis sautez dans le halo de lumière pour finir le niveau.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète au niveau des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller !
Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 3 : Les Marais Crapoteux

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Sautez de champignon en champignon et détruisez la cage n°1. Prenez la BOITE JAUNE pour vous transformer en Mickey volant. Volez donc jusqu'à la plate-forme en face puis prenez les pièces sur les champignons à gauche puis sautez sur les champignons : vous arriverez à un carrefour où vous pourrez soit sauter sur les éléments à droite ou entrer dans la grotte à gauche. Ne rentrez pas dans la grotte et continuez à bondir en face jusqu'au ponton. Sautez sur le rebord grâce à la cabine de toilettes et prenez les bonus puis détruisez la cage n°2. Entrez ensuite dans la grotte. Vous voilà face à la sorcière ! Pour la vaincre, sautez et lancez vos poings dans le chaudron pour l'arroser de potion rétrécissante. Elle sera alors vulnérable à vos coups. Si elle se met à tourner autour du chaudron, sautez pour éviter son attaque. Si vous êtes touché par la potion et donc rétréci, courez pour éviter la sorcière et sautez en permanence afin d'être plus rapide qu'elle. Une fois que la sorcière a fui, poursuivez par le même passage. Prenez tous les bonus dans la salle en bas des escaliers puis entrez dans le miroir.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez l'île au centre en sautant sur les îlots et les pontons. Abattez les ennemis pour obtenir la BOITE VERTE qui va vous permettre de tuer l'épervier. Tuez aussi l'ennemi isolé sur un ponton au bout : lancez-lui des attaques jusqu'à ce qu'il chute. Toujours sous boîte verte, faites descendre les deux champignons et sautez dessus pour rejoindre un rebord isolé où se trouvent deux ennemis et la cage n°3, dont les prisonniers possèdent une BOITE BLEUE. Prenez-la puis utilisez l'anneau à grappin là où se trouvait l'ennemi que vous avez fait tomber à l'eau. Sautez dans le trou à gauche de l'entrée du tunnel : vous obtiendrez des bonus et la cage n°4. Sortez-en à l'aide de la BOITE JAUNE. Entrez dans le tunnel qui marquera la fin de cette partie.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Rejoignez l'île sur la gauche et abattez-y les ennemis qui surgissent du sol pour obtenir une BOITE BLEUE. Rejoignez le petit carré de terre sous la cabane et abattez-y les ennemis. Sautez sur le grand champignon et accrochez-vous à

l'anneau pour entrer dans la cabane. Abattez l'ennemi et cassez la cage n°5. Lancez vos poings dans les ronces vivantes pour qu'elles rentrent dans le trou et que vous puissiez continuer à avancer dans le tunnel en abattant les ennemis. Dans la nouvelle zone, liquidez les deux ennemis puis passez le pont sur la gauche. Abattez le hoodlum puis passez le pont à votre droite. Exterminez votre assaillant puis prenez la BOITE VERTE et revenez au début de la zone pour faire descendre les champignons. Passez les champignons puis abattez l'ennemi dans la barque : il vous lâchera une BOITE VERTE qui vous permettra d'exterminer les ennemis plus loin (notamment l'épervier). Une fois les trois premiers ennemis abattus, une barque contenant deux hoodlums arrivera. Une fois morts, ils vous donneront une BOITE BLEUE grâce à laquelle vous pourrez monter sur le rebord en face. Abattez l'ennemi qui s'y trouve puis sautez dans le trou au fond pour prendre des bonus et finir le niveau.

Section 4

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez le rebord en sautant sur les fleurs. Abattez les ennemis puis continuez dans le tunnel. Vous arriverez à un lac qui est surplombé par la cage n°6. Faites tomber à l'eau vos ennemis puis prenez la BOITE VERTE qu'ils laissent : grâce à elle vous pourrez faire descendre le champignon juste avant cette zone : vous accèderez à un petit endroit où vous aurez deux ennemis à descendre et la cage n°7 dont les prisonniers vous donneront une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour monter sur le rebord au-dessus du lac où vous avez trouvé la boîte verte via l'anneau à grappin. Vous arriverez dans une nouvelle zone pour changer ! Abattez les deux ennemis puis sautez sur l'îlot à gauche et abattez tous les monstres pour obtenir une BOITE VERTE grâce à laquelle vous pourrez tuer les éperviers et les deux autres hoodlums. Entrez ensuite dans le couloir de manoir pour finir cette section.

Section 5

Cages : 1
Evolution :
Cette séquence vous rappellera sûrement Resident Evil Code Veronica ! Vous voilà dans un manoir où vous devrez trouver et abattre un ennemi tenace. Fouillez bien le manoir pour trouver tous les bonus. Poursuivez l'ennemi de pièce en pièce jusqu'à le vaincre. Une fois tranquille, cherchez la cage n°8. Depuis le point de départ, montez l'escalier et tournez à gauche. Avancez jusque dans la grande salle très lumineuse et tombez : la cage est derrière le panneau en bois. Quittez ensuite cette section par le passage qui s'est ouvert une fois les points de vie du boss réduits à zéro.

Section 6

Cages : 1
Evolution :
Il est tenace le bougre ! Le sniper que vous avez pourchassé toute la partie précédente se met sur une boule à pics et tente de vous écraser ! Vous êtes donc enfermé dans un ensemble de corniches et l'autre imbécile de sniper tente de vous écraser. Votre objectif est d'à la fois éviter la boule à pics et en même temps de lancer vos poings sur le boss. Vous risquez de vous planter plusieurs fois au début mais la technique viendra vite. Le mieux est de charger votre poing pendant que vous esquivez puis de tirer sur le boss entre deux mouvements de boulet. Des fois, une main viendra vous donner une BOITE ROUGE : profitez en, cela vous sera plus qu'utile : le boss tombera de son boulet, pour des dégâts maximaux ! Durant le combat, cassez la cage n°9 qui pend dans le vide à droite de la zone de combat car vous ne le pourrez plus une fois le boss mort !

NIVEAU 4 : La Lande aux Esprits Frappés

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 4

Evolution :
Quittons les répugnants marais crapoteux pour la folklorique lande aux esprits frappés avec ses esprits, son vent, sa verdure et son lot de hoodlums ! Dès le début, sautez sur la petite construction en pierres à gauche puis sur la grosse d'où vous pourrez exploser la cage n°1 dont l'esprit emprisonné vous donnera une BOITE VERTE. Prenez les bonus sous la boîte verte pour les multiplier puis sortez de la zone par le tunnel (en étant sous la boîte verte). Dans la nouvelle zone, faites descendre le champignon pour pouvoir prendre la BOITE ORANGE : transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 qui est juste au-dessus de la cascade. Retransformez-vous en missile et entrez dans la petite niche entre la cascade et le passage vers la suite, en hauteur au bout de celle-ci se trouve la cage n°3. L'esprit qui était retenu dans la cage n°2 laisse une boite jaune qui vous permettra de voler dans la cascade : prenez-y les bonus et la prune et lancez-la sur le pique à droite de la cascade : vous pourrez alors monter sur le rebord, prendre la BOITE ROUGE et abattre les ennemis puis allez au bout du tunnel : Globox va pouvoir se soûler au jus de prune, vous créant une bulle sur laquelle vous rebondirez pour atteindre le rebord. Abattez les trois hoodlums puis le hoodlum volant afin d'obtenir une BOITE VERTE. Faites descendre le champignon puis montez sur le rebord. Abattez les deux ennemis puis détruisez la cage n°4. Revenez au niveau de la fontaine et touchez l'icône avec une chaussure de Rayman : vous deviendrez alors minuscule et prendrez les commandes d'une chaussure de Rayman !! Foncez dans l'autre chaussure jusqu'à ce qu'elle ait perdu toute sa vie. Vous obtiendrez une BOITE ROUGE qui vous permettra d'ouvrir la porte close et par conséquent de finir la section.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Commencez par exterminer tous les ennemis puis ramassez les bonus (notamment ceux dans l'eau). Ensuite, prenez la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau et rebondissez de ballon en ballon jusqu'à arriver à la plate-forme. Détruisez la cage n°5 puis prenez la BOITE VERTE et faites descendre le champignon dans l'eau. Sautez dessus puis sur la plate-forme. Prenez les bonus puis entrez dans la caverne garnie de bonus. Une fois vidée, tombez dans le trou. Abattez votre adversaire en lançant vos poings sur ses côtés. Globox vide le tonneau de jus de prune et vous laisse une bulle pour monter au niveau supérieur. Ouvrez la cage n°6 qui pend dans le vide puis prenez la BOITE ROUGE que vous laisse l'esprit. Entrez dans le tunnel devant vous et montez en haut de l'échelle puis explosez la porte. Vous serez face à une situation particulière : un hoodlum protège les autres hoodlums. Vous devrez donc détruire le magicien en priorité puis les autres. Abattez ensuite la deuxième vague pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et détruisez le hoodlum qui vous canarde depuis son dirigeable. Un dernier ennemi viendra : il possède une BOITE JAUNE grâce à laquelle vous pourrez rejoindre Globox. Le passage juste derrière vous amène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 3
Evolution :
Vous voilà pour commencer cette section devant un barrage hoodlum. Abattez l'ennemi à votre niveau pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez la et explosez la porte à gauche de votre point de départ. Suivez le tunnel et abattez le hoodlum qui s'y trouve : vous arrivez à une magnifique tour de lumière ! Avancez sur le pont et abattez l'ennemi volant puis entrez dans la tour de lumière. Activez l'interrupteur à droite en entrant : des blocs vont sortir du sol. Sautez rapidement du plus petit bloc jusqu'au plus gros (ils s'enfoncent dès que vous êtes dessus). Une fois sur le plus gros, explosez rapidement la cage n°7 puis sautez sur l'escalier. Prenez la BOITE BLEUE que l'esprit fait apparaître puis montez en haut des escaliers : une fois en haut, vous devrez utiliser les anneaux à grappin pour passer jusqu'à l'autre escalier. Poursuivez votre ascension jusqu'à arriver au sommet de la tour : explosez-y la cage n°8. Sautez en bas de la tour et prenez la boîte verte. Sortez de la tour puis prenez les nombreux bonus et sautez dans les douves : faites descendre les champignons grâce à la boîte verte puis allez sur la partie gauche. Faites tomber la prune : votre objectif est de la faire atteindre l'autre côté. Pour cela il faut l'envoyer sur les champignons en la lançant. La manoeuvre est délicate mais possible. Une fois la prune de l'autre côté, abattez l'ennemi puis prenez la prune et lancez-la sur le pique dans la petite grotte : cela vous permettra de monter sur le rebord au-dessus et pouvoir ouvrir la cage n°9.
Ressortez de la douve en rebondissant sur les bulles de Globox puis entrez dans le portail magique de l'esprit. Abattez les ennemis dans la pièce pour obtenir une BOITE ROUGE grâce à laquelle vous pourrez éclater la porte en haut des escaliers. Suivez le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle salle. Exterminez le magicien hoodlum puis abattez le hoodlum qu'il protégeait. Prenez la BOITE ORANGE qui apparaît puis transformez-vous en missile et entrez dans le

petit conduit entre les deux grilles : une fois que vous arriverez au bout les deux grilles s'ouvriront. Montez la pente et éliminez le hoodlum : il vous laisse une BOITE JAUNE qui vous permettra de voler jusqu'au ballon au-dessus de vous pour récupérer une BOITE BLEUE : accrochez-vous alors immédiatement aux anneaux volants. Une fois au bout de la chaîne, sautez sur le rebord puis suivez la spirale en sautant par-dessus les bombes. Une fois en haut, abattez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Prenez les bonus et la BOITE ROUGE pour exploser la porte et pouvoir libérer des esprits qui tueront les hoodlums dans le barrage tout au début de la section. Montez dans votre chaussure et revenez tout au début de la tour de lumière (dans votre chaussure vous pourrez passer sous les portes qui se sont fermées derrière vous) pour retrouver votre autre chaussure et la détruire. Sortez ensuite de la tour par la porte et revenez au tout début de la section. Vous serez alors face à une espèce de hoodlum croisé avec un rugbyman ! Pour le vaincre, prenez la BOITE ROUGE, chargez votre poing et lancez-le sur le boss : sa carapace va alors s'envoler et vous pourrez envoyer vos poings à plusieurs reprises sur le boss, lui infligeant ainsi de sérieux dégâts ! Une fois battu, montez sur le petit perchoir prendre la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile : allez vous exploser sur le levier. LA porte du barrage va alors s'ouvrir et vous allez enfin quitter cette section !

Section 4

Cages : 0
Evolution
Sautez en bas puis explosez les tonneaux et allez vers la droite : Globox va alors se remplir de jus de prune une fois de plus et vous en serez débarrassé pour quelque temps (on ne va pas s'en plaindre !). Sautez dans l'eau puis suivez le tunnel sous-marin. Vous arrivez dans une grande salle où une araignée vous tombe dessus ! Pour vaincre le boss, placez-vous face à la bouche ouverte du boss et pressez la touche de saut ou de tir dès qu'un missile est derrière vous : vous ferez un tour vertical. Vous éviterez alors le missile qui partira s'écraser dans le point faible du boss. Le boss dispose d'un laser et de boules d'énergie que vous éviterez en vous déplaçant latéralement ou en sautant par-dessus (touche de tir ou de saut). Une fois l'araignée détruite, sortez de la salle par la grande porte au fond. Sautez de ponton en ponton pour retrouver Globox. Entrez ensuite dans la grotte pour finir la section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Transformez-vous en missile puis passez dans le trou au milieu de la grille et allez vous exploser sur un hoodlum. Une fois tous les hoodlums explosés, prenez les bonus dans la pièce puis entrez dans le halo.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Encore un niveau spatial, trash et groovy ! On commence à être rodé !

NIVEAU 5 : Le Désert des Knaarens

Sections : 6
Cages : 12

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Ne touchez pas le sol, il est composé de lave ! Sautez de rocher en rocher en abattant les ennemis jusqu'à entrer dans le tunnel en tête de mort. Suivez les plates-formes dans le " on ne sait quoi " vert jusqu'à arriver à une BOITE JAUNE. Envolez-vous et avancez droit devant : votre objectif est de planer jusqu'à la boîte jaune en équilibre sur un pic rocheux. Une fois cette boîte prise au vol, envolez-vous jusqu'à la plate-forme un peu plus loin. Prenez y la BOITE JAUNE et rejoignez la BOITE JAUNE sur le pic rocheux derrière vous. Grâce à cette dernière boîte jaune, vous pourrez atterrir sur le pont ! Ouf ! Abattez le hoodlum puis reprenez la dernière BOITE JAUNE et volez jusqu'à la BOITE JAUNE sur le pic

suivant puis rejoignez enfin le rebord avec une BOITE BLEUE. Prenez-la puis accrochez-vous aux anneaux pour aller vers la gauche. Une fois à gauche, prenez les bonus dans la cavité puis suivez la paroi praticable à gauche et exterminez l'ennemi. Remontez au niveau des anneaux mais au lieu de vous jeter à gauche à la fin, continuez à monter avec l'anneau à droite au-dessus de vous. Vous arriverez à un autre rebord. Entrez dans l'alcôve et prenez la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit violet et détruisez la cage n°1 au bout. Elle tombe dans la cavité où vous étiez tout à l'heure (avant d'emprunter la paroi praticable) : allez-y et regardez la scène. Ils vous laissent une BOITE ROUGE. Prenez-la puis suivez la paroi praticable à gauche et détruisez la porte.
Vous tombez dans une grotte. Un knaaren chope Globox et l'emporte. Un autre défonce le mur et veut venir vous faire un câlin ! Prenez rapidement les bonus puis évitez le knaaren de manière à pouvoir sortir par où il est entré. Dans la nouvelle salle, sautez rapidement dans le trou au milieu pour prendre la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 en hauteur. Ensuite, transformez-vous en missile et allez vous exploser dans le gong, derrière un trou dans le mur. Remontez ensuite à la paroi praticable et prenez en vitesse la BOITE BLEUE. Accrochez-vous ensuite sans plus attendre à l'anneau que vous trouverez en montant en haut de la pente. Arrivé de l'autre côté, courez droit devant pour tomber dans une autre pièce. Prenez le rocher et posez-le sur l'interrupteur à côté du trou. Une porte s'ouvre : allez y. Prenez les bonus et la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez-vous sur le gong. Tombez en contre bas et foncez dans le couloir et sautez à droite sur l'îlot dans le liquide. Entrez dans la pièce : vous devez amener une pierre sur l'interrupteur dans le couloir plus loin. N'hésitez pas à poser la pierre avec la touche de saut pour éliminer les ennemis tranquillement puis continuer à avancer la roche. La porte ouverte, vous serez à la fin de cette section pas des plus faciles !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Vous remarquerez sous la structure au centre un gros interrupteur : vous ne pouvez l'enfoncer de vous-même car vous êtes trop léger. Pour l'enfoncer, il vous faut attirer un knaaren et le faire passer dessus. L'interrupteur activé, des plates-formes apparaissent. Montez la pente près du champignon en pierre que vous descendrez puis sautez sur la première plate-forme mobile puis sur la deuxième à gauche : elle vous amène à une cavité où vous attend la cage n°3 dont les prisonniers vous laisseront une BOITE VERTE qui vous permettra de faire descendre le champignon en pierre qui permet d'accéder à un bon nombre de bonus ! Revenez aux plates-formes et cette fois suivez celles à droite. Vous arriverez à une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour suivre les trois anneaux et atteindre la plate-forme au-dessus de vous. Sautez sur les petites plates-formes à gauche jusqu'à arriver à une nouvelle BOITE BLEUE et donc une nouvelle série d'anneaux. Une fois au bout, vous trouverez la cage n°4. Prenez la BOITE JAUNE puis envolez-vous jusqu'au rebord pour finir le stage.

Section 3

Cages : 5
Evolution :
Ne cherchez pas à passer à la régulière dans ce couloir, trois knaarens n'attendent que vous ! Allez plutôt au niveau de la sphère de vie à droite et sautez entre les deux murs pour que Rayman mette ses mains sur chaque mur et que vous puissiez atteindre le haut. Une fois en haut, allez à gauche et suivez le parcours avec au programme plates-formes et parois praticables. Une fois au bout, sautez sur le petit bloc dans le liquide vert puis suivez le couloir. La porte de la nouvelle pièce se referme derrière vous. Vous pouvez prendre les bonus sur la paroi praticable à la gauche de Rayman mais il n'y a rien d'autre.
Continuez donc sur le chemin à droite puis tombez sur le pont à gauche. Sautez dans la petite cavité dans la roche et prenez la BOITE ORANGE. Explosez-vous sur le gong en contre bas : le knaaren va foncer au gong ! Soyez rapide et allez vite chercher la BOITE BLEUE là où il se trouvait puis remontez à la paroi praticable et suivez à nouveau le rebord mais cette fois allez à la salle suivante, sans trop tarder pour être toujours sous la boîte bleue. Arrivé au bout, accrochez-vous à l'anneau pour arriver sur le rebord supérieur (le niveau en dessous contient seulement des bonus). Evitez le knaaren en faisant le tour du pic puis suivez le chemin. Arrivé dans la nouvelle salle, sautez dans la structure au centre puis sur le rebord à gauche en dessous où se trouve une BOITE JAUNE.Utilisez la pour voler jusqu'au-dessus de la structure juste au-dessus : vous y trouverez la cage n°5. Redescendez au niveau de la boite jaune et sautez sur le rebord à côté puis détruisez la cage n°6 dans le renfoncement. Suivez le rebord, entrez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle pièce. Là, suivez la spirale et sautez le tas de pierres jusqu'à la BOITE ORANGE. Transformez-vous

en missile et visez la cage n°7 au-dessus du gong. Ensuite, explosez-vous dans le gong pour que les knaarens qui vous bloquent se tirent. Continuez à avancer et évitez les knaarens qui font des allers retours en passant derrière le pilier. Une fois arrivé à la nouvelle BOITE ORANGE, allez vous exploser sur la cage n°8 puis sur le gong pour pouvoir atteindre le sommet de la spirale en évitant ainsi les ennemis. Pour atteindre le sommet, il faudra refaire comme au début de la section c'est à dire sauter entre les deux murs. Vers la fin de ce passage entre les deux murs, lancez-vous vers la caméra et explosez la cage n°9. Une fois en haut, entrez dans le passage au fond pour finir le niveau.

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Suivez le rebord vers la droite : vous serez coincé ! Partez à gauche : encore coincé ! La seule solution est alors de vous jeter dans le trou. Prenez les bonus puis sautez sur le bloc pour accéder à une deuxième salle. Là, vous devez passer avec une pierre pour atteindre l'autre côté et la poser sur l'interrupteur. Le problème, c'est que certains ponts ne sont pas stables ! Le chemin est simple : dos à la porte d'entrée, prenez le pont tout à droite. Ensuite, à l'intersection, continuez tout droit (ne prenez pas le pont qui rase le mur) puis prenez à gauche au croisement. Enfin, prenez à gauche puis tout de suite à droite et enfin, encore à droite. La pierre posée sur l'interrupteur, la porte s'ouvre. Continuez par ce nouveau passage. Tombez à gauche quand vous serez bloqué et suivez le passage à droite. Vous devrez sauter de bloc en bloc jusqu'à arriver à la cage n°10. Sautez ensuite sur le rebord et suivez le tunnel. Au bout, prenez les bonus puis attendez que les hoodlums arrivent et que le sol tombe.
Vous voilà face au boss de ce niveau : Reflux. Commencez par vous accrocher sur une des grilles à l'extérieur de la zone de combat pour prendre une BOITE ROUGE. Remontez puis évitez l'attaque tournoyante de Reflux. Il plantera ensuite son bâton et s'immobilisera et lancera de nombreuses boules d'énergie. Tout en les évitant, ciblez reflux et envoyez-lui vos poings pour lui infliger des dégâts. Il peut aussi se mettre sous un halo de feu et envoyer des cercles d'énergie dans la salle. Il dispose aussi d'une autre attaque où il fait tourner des lasers sur le sol de la salle (sautez pour éviter). Enfin, lorsqu'il lui restera une moitié de vie puis un quart de vie, le boss fera tomber des flammes dans la zone de combat. Une fois le boss vaincu, vous obtiendrez le pouvoir de transformer les lums noirs en lums rouges. Abattez le hoodlum qui arrive et transformez son lum noir en lum rouge puis abattez le deuxième pour obtenir une BOITE VERTE. Prenez les bonus puis descendez le champignon de pierre et quittez le niveau.

Section 5

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez la grande plate-forme et détruisez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Sautez de bloc en bloc en prenant les bonus puis abattez les trois ennemis volants en évitant comme vous pouvez les tirs. Rebondissez sur les bulles de Globox et explosez la cage n°11. Prenez la BOITE ROUGE et allez exploser la porte au fond. Plusieurs éperviers vous attaquent : courez exploser la cage n°12 près des caisses pour obtenir une BOITE VERTE qui vous permettra de les exterminer. Ensuite, abattez les quatre ennemis volants pour obtenir la BOITE BLEUE. Prenez-la et passez derrière la pile de caisses en utilisant l'anneau. Ensuite, abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi (lancez votre grappin sur le côté puis électrocutez-le jusqu'à ce qu'il recule dans les flammes). Abattez enfin l'ennemi volant puis montez les escaliers.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Cette fois, pour abattre les hoodlums, il faut les écraser avec les presses. Pour les activer, il faut marcher sur les interrupteurs au sol. Je vous conseille de courir sur tous les interrupteurs sans chercher à comprendre, ça marchera :). Entrez ensuite dans le halo de lumière au fond.

NIVEAU 6 : Le Grand Raccourci

Cages : 0

Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Quelle chance ! Enfin quelques sections tranquilles et calmes : il n'y a ni ennemis, ni cages ! Votre objectif est de récupérer toutes les couronnes pour ouvrir la porte vers la section suivante. Prenez la première devant la porte puis entrez dans le couloir et entrez dans le téléporteur. Faites le " défi chaussure " : pensez à entrer dans le petit passage pour prendre les joyaux avant de réduire à néant les points de vie de l'autre chaussure. Vous obtenez une BOITE BLEUE : utilisez-la puis marchez sur l'interrupteur : les portes s'ouvrent quelques instants. Allez d'anneau en anneau et arrêtez-vous à la première cavité pour y prendre les couronnes. Redescendez, activez à nouveau l'interrupteur puis allez à la cavité suivante. Prenez les trois couronnes puis montez à la vigne. Prenez les cinq couronnes puis rejoignez la cavité en face en passant sur les trois anneaux. Prenez les couronnes au bout et entrez dans le téléporteur. Vous revoilà devant la porte : activez l'interrupteur : la porte s'ouvre. Montez la petite pente et activez l'interrupteur puis descendez l'escalier.

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Entrez dans le couloir à gauche. Activez l'interrupteur puis sautez sur la deuxième plate-forme et entrez dans la cavité. Prenez les trois couronnes et revenez à l'interrupteur. Allez dans la deuxième cavité, de couleur violette, plus haut : vous y trouvez quatre couronnes. Rejoignez celle tout en haut et prenez les cinq couronnes et le téléporteur. Là, certaines plates-formes sont invisibles : vous ne pouvez voir que leur reflet. Utilisez donc la plate-forme mouvante invisible pour prendre les quatre couronnes. Entrez ensuite dans le deuxième téléporteur. Là aussi, il va falloir utiliser des plates-formes invisibles pour récupérer toutes les couronnes, au nombre de dix ici. Cela fait, sautez dans le téléporteur. Là, il faudra sauter sur les trois plates-formes invisibles pour atteindre le téléporteur en haut de la salle en prenant les trois couronnes. Comme tout à l'heure, il faut regarder dans le miroir au sol. Une fois sur la troisième plate-forme, attendez d'être sous le portail violet inverse et jetez-vous dans le mur pour passer à travers ! Prenez le téléporteur et prenez enfin la dernière couronne sur l'interrupteur de la porte. Montez en haut de l'escalier et entrez dans le tunnel pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Allez dans la salle sur votre gauche. Prenez la couronne sur l'interrupteur pour l'activer. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver au rebord de couleur rose où vous trouverez quatre couronnes. Tombez à droite et activez l'interrupteur au sol. Ensuite, sautez sur le bloc et tirez dans l'interrupteur jusqu'à arriver au maximum. Sautez alors sur le bloc suivant et recommencez. Une fois arrivé en haut, prenez les quatre couronnes. Descendez au niveau du pont : une vigne qui vous permet de ne pas recommencer le parcours depuis le début apparaît : sympa :). Traversez le pont et activez l'interrupteur dans cette nouvelle salle. Là, montez sur la plate-forme et lancez vos poings sur chaque côté en alternance pour faire avancer la plate-forme. Soyez rapide car quand vous n'avancez pas, la plate-forme recule automatiquement ! Une fois au bout, filez dans le renfoncement rose pour y prendre les cinq couronnes. Montez à la vigne puis revenez sur le pont. Descendez les parois praticables pour y prendre les couronnes. Ensuite, revenez sur le pont et sautez sur les plates-formes à droite, dos à la salle où vous avez dû faire avancer la plate-forme. Prenez les couronnes sur les plates-formes ainsi que les 3 dans l'alcôve bleue au fond. Revenez sur le pont et rebondissez sur les trampolines roses jusqu'au rebord avec un interrupteur en bas. Activez-le puis allez de rebord en rebord en prenant à chaque rebord la couronne qui s'y trouve jusqu'à arriver en haut : là, planez jusqu'au renfoncement au fond. Prenez y les couronnes puis glissez sur la pente derrière. Revenez jusqu'à la porte, prenez la dernière couronne qui se trouve sur l'interrupteur afin que la dernière porte s'ouvre. Il ne vous reste plus qu'à aller au bout du tunnel et à embarquer dans le bateau pour en finir avec ce grand raccourci !

NIVEAU 7 : Le Sommet d'Outre Nuées

Cages : 3
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Votre objectif est de défendre le bateau contre les attaques des hoodlums. Sur la gauche de votre écran s'affiche une carte : le haut de la carte correspond à l'avant du bateau. Les ennemis y sont signalés par un point rouge. Pour protéger le bateau, il vous faut aller tirer au canon sur les ennemis qui apparaissent : pour tirer avec un canon lancez votre poing dessus. Chaque bateau détruit diminue un peu plus la barre jaune en bas : une fois celle-ci à sec vous aurez fini la section ! Bon courage !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Faites reculer l'ennemi en lui envoyant vos poings dessus jusqu'à ce qu'il soit suffisamment reculé pour que vous puissiez prendre la BOITE ROUGE et l'éliminer. Remontez la pente en détruisant les boules de neige qui vous arrivent dessus afin de ne pas être écrasé. Une fois en haut, sautez sur les caisses pour atteindre le rebord au-dessus. Faites reculer le hoodlum dans le feu puis utilisez sa BOITE JAUNE pour atteindre le rebord au-dessus de vous et pouvoir continuer. Explosez la cage n°1 un peu plus loin pour obtenir une BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau puis rebondissez sur le ballon et montez sur le rebord. Abattez l'ennemi puis rebondissez de ballon en ballon. Abattez les deux hoodlums puis les deux ennemis volants, en surveillant votre barre de vie cependant. Ensuite, prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la chaîne de ballons suivante. Rebondissez de ballon en ballon jusqu'en haut. Explosez les deux bonshommes de neige pour obtenir un tas de pièces puis allez au bout du tunnel. Prenez la BOITE ROUGE en hauteur en vous accrochant au filet au plafond et ouvrez la porte. Explosez le tonneau tout de suite en arrivant pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez l'ennemi plus haut. Vous pourrez ensuite rebondir tranquillement sur les ballons. Une fois au premier rebord, sautez sur le ballon pour atteindre le niveau au-dessus. Ensuite, rebondissez jusqu'à la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre le rebord au fond. Prenez la BOITE ROUGE puis éliminez l'ennemi et rejoignez le tunnel. Entrez dedans et montez à l'échelle qui s'y trouve : sautez sur les ballons pour prendre la BOITE VERTE et rebondir jusqu'en haut. Suivez le tunnel pour arriver dans une nouvelle zone. Abattez les deux ennemis puis sautez tout en bas. Abattez le hoodlum pour obtenir la BOITE ROUGE et explosez la porte à l'aide de celle-ci. Suivez le tunnel que vous venez d'ouvrir et, dans la nouvelle zone, abattez les trois ennemis afin de faire apparaître une BOITE JAUNE. Utilisez-la pour atteindre le pont. Abattez les ennemis qui vous y attendent puis utilisez la BOITE JAUNE qui est apparue dans le vide pour monter au deuxième pont. Abattez-y les ennemis puis prenez-y la dernière BOITE JAUNE pour atteindre le haut de la structure. Explosez-y la cage n°2 pour obtenir une BOITE BLEUE. Prenez-la puis revenez dans la zone précédente. Rebondissez sur les ballons et chopez les anneaux en vol pour arriver de l'autre côté et finir la section.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi et explosez les tonneaux. Ensuite, lancez vos poings sur la cage juste au-dessus d'où se trouvaient les tonneaux : un magicien hoodlum la protège. Abattez le magicien puis explosez la cage n°3. Empruntez ensuite le seul passage possible : vous serez alors sur un surf des neiges ! Prenez les bonus et atteignez le bas de la piste avant Globox et admirez le paysage :).

NIVEAU 8 : Le Quartier Général Hoodlums

Cages : 7
Sections : 5

Section 1

Cages : 3
Evolution :
Avancez droit devant jusqu'à arriver dans la salle. Allez sur votre gauche et suivez le parcours en caisses jusqu'au rebord au-dessus. Prenez les BOITE ORANGE puis transformez-vous en missile et allez au bout du conduit exploser la cage n°1. Retransformez-vous en missile et allez exploser la cage n°2 derrière la roue qui tourne dans la lave. Allez prendre la BOITE ROUGE que les ptizetres de la première cage ont fait apparaître et explosez la porte. Activez l'interrupteur puis traversez le pont qui apparaît. Abattez les deux hoodlums puis sautez sur le tas de caisses à gauche de Globox. Montez sur les caisses au-dessus et tombez dans le trou : vous trouvez de nombreux bonus et un téléporteur. Utilisez-le pour sortir de la pièce. Marchez sur l'interrupteur à droite pour ouvrir la porte. Suivez le chemin entre les caisses et abattez le hoodlum que vous croiserez. Dans la nouvelle salle, l'ennemi qui vous bloque le passage est protégé par un sorcier hoodlum. Entrez dans le renfoncement à gauche : le sol s'effondre et vous voilà dans l'entrepôt. Abattez le hoodlum puis prenez la BOITE VERTE. Sautez de caisse en caisse en abattant les ennemis puis explosez la cage n°3 au fond. Allez sur la petite pente et prenez le boulet en bas : vous devez monter en haut de la pente en évitant les bombes qui sont jetées sur la piste. Les endroits où rebondissent les bombes sont indiqués par des points gris : passez donc rapidement dessus et arrêtez-vous entre eux. Une fois en haut, posez le boulet sur l'interrupteur et montez à l'étage suivant. Répétez l'opération précédente pour pouvoir arriver en haut. Abattez le hoodlum pour obtenir une BOITE ROUGE et pouvoir exploser la porte. Entrez dans le couloir que vous venez d'ouvrir et activez l'interrupteur. Vous revoilà avec votre magicien hoodlum et l'ennemi qui vous bloque le passage, que vous pouvez à présent éliminer. Une fois vos adversaires battus, continuez par le passage. Après la scène, accrochez-vous au filet au-dessus de la " charmante " demoiselle qui a rendu fou Globox puis suivez le parcours. Une fois arrivé à la BOITE VERTE, abattez l'épervier puis rejoignez le rebord où il se trouvait pour prendre la BOITE ROUGE qu'il a laissée. Explosez la porte puis finissez la section en suivant le passage.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Abattez les ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez-la puis exterminez le gros ennemi qui arrive. Filez par le tunnel par où le gros ennemi est arrivé. Dans la nouvelle salle, allez prendre la BOITE ORANGE à droite en arrivant. Transformez-vous en missile et entrez dans le passage pour aller vous exploser sur le hoodlum derrière les caisses. Retransformez-vous en missile et allez, cette fois, vous exploser sur le levier. Regardez en l'air, au-dessus de la porte d'entrée : une grande cage enferme la cage n°4 : pour la détruire, envoyez un missile dans la grande cage par le dessous. Montez aux caisses que vous venez de faire descendre. Abattez les ennemis puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir. Abattez l'ennemi puis prenez le rocher et traversez le pont au-dessus de la lave en esquivant les tirs. De l'autre côté, posez la pierre sur l'interrupteur puis explosez la cage n°5. Entrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir et abattez-y les trois tireurs. Les portes se referment : pour sortir, vous devez vous mettre au poste de tireur et explosez les cibles avec Rayman où Globox est dessiné dessus, mais surtout pas une cible avec un hoodlum dessus ! Le mini-jeu terminé, sortez par le couloir derrière vous pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 2
Evolution :
Sautez de bloc en bloc jusqu'à arriver à l'échelle : vous pouvez continuer à avancer jusqu'aux anneaux à grappin plus loin et à la BOITE BLEUE afin de récolter des bonus en plus. Montez à l'échelle. Vous devez sauter de plate-forme en plate-forme de manière à arriver au début de la chaîne, tout en esquivant les obstacles. Vous pouvez remonter tout au bout de la chaîne pour trouver de nombreux bonus. Sautez sur l'échelle vers la fin de la chaîne et montez-y. Avancez de grille en grille en abattant à chaque fois l'ennemi sur la grille suivante pour arriver au levier. Abattez l'ennemi puis activez le levier : le pseudo ascenseur est réactivé. Suivez le tapis roulant à droite en évitant les jets de vapeur jusqu'à " l'ascenseur ". Là, sautez sur l'ascenseur puis sur le rebord au fond (sur la plan de caméra) : suivez le rebord vers la gauche pour trouver la cage n°6. Revenez sur l'ascenseur puis montez en haut et sautez sur le tapis roulant à gauche. Avancez jusqu'au bout en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, suivez la passerelle vers la droite et tombez en

bas de l'échelle pour trouver un tonneau contenant des bonus. Remontez en haut de l'échelle puis sautez sur la plate-forme violette. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver tout au bout de la chaîne : vous trouvez la cage n°7. Revenez un peu en arrière et sautez sur la grille à gauche. Vous voilà face à un gros hoodlum. Battez d'abord le sorcier pour obtenir la BOITE ROUGE puis battez le gros monstre. Il ne vous reste plus qu'à quitter la section par le tunnel par lequel le gros ennemi est arrivé.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Remontez la chaîne en sautant sur les planches puis sautez sur le rebord à gauche au bout. Suivez le couloir pour arriver face à un boss. Pour le vaincre, il faut faire monter la pression de la machine au maximum ! Pour faire monter la pression, il faut tirer sans relâche sur la cible au-dessus de la machine : dès que vous arrêtez de tirer sur la machine, la pression retombe ! Une fois la pression maximale atteinte, des ennemis vont apparaître. Une fois battus, les points de vie du boss baisseront et vous devrez reprendre la manoeuvre depuis le début. Une fois ce difficile boss vaincu, entrez dans le couloir qui vient de s'ouvrir à droite pour finir la section.

Section 5

Cages :
Evolution :
Sauve qui peut ! La lave monte dans la section alors ne vous y attardez pas ! Suivez le parcours le plus vite possible pour vous en sortir ! Vous aurez essentiellement des sauts à faire, des grilles à vous accrocher, des sauts entre deux parois à faire, quelques gêneurs à éliminer et des ballons sur lesquels il faut rebondir.

NIVEAU 9 : La Tour du Leptys

Cages : 10
Sections : 5

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Montez en haut de la vigne en face de vous et entrez dans la grotte. Montez en haut de l'échelle qui s'y trouve puis abattez les hoodlums dans la salle où vous débarquez. Prenez la BOITE ROUGE qui apparaît et utilisez-la pour détruire la porte au fond. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir et passez au-dessus de la lave grâce aux grilles. Suivez le chemin de caisses de gauche et explosez la cage n°1. Suivez les caisses puis entrez dans le trou un peu plus loin. Suivez le tunnel et sautez sur les caisses au bout. Abattez tous les " petits " ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE qui vous permettra de détruire le " gros ". Trois autres gros ennemis feront leur apparition : soyez tenace ! Abattez ensuite les deux magiciens hoodlums puis l'ennemi. Ensuite, faites le défi chaussure pour obtenir une BOITE JAUNE. Ne vous envolez pas mais restez plutôt au sol et détruisez les ennemis pour obtenir une BOITE ORANGE. Prenez-la et transformez-vous en missile et entrez dans la grosse cage au fond par le dessous pour exploser la cage n°2. Prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la vigne. Prenez alors la BOITE BLEUE et allez d'anneau en anneau puis jetez-vous sur le rebord au fond. Suivez le tunnel en abattant les ennemis puis accrochez-vous de nouveau aux anneaux pour rejoindre le tunnel suivant. Cassez-y la cage n°3 puis suivez le tunnel. Vous revoilà dans la première salle. Abattez l'ennemi volant puis prenez la BOITE JAUNE qu'il laisse pour rejoindre le rebord au-dessus. Accrochez-vous à la grille au plafond puis allez au bout de celle-ci en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, lâchez-vous sur le rebord puis suivez le tunnel. Prenez la BOITE BLEUE au bout puis allez de colonne en colonne jusqu'à la dernière : là, accrochez-vous aux anneaux puis à la grille sur le mur en face. Sautez sur la grille suivante puis sur les petits rebords. Accrochez-vous à la plate-forme à gauche puis montez aux grilles et accrochez-vous à celle au plafond. Allez au bout de celle-ci puis accrochez-vous à l'anneau pour atteindre le rebord au fond (si vous n'êtes plus sous la boîte bleue, passez en planant). Avancez dans le couloir et tournez tout de suite à droite. Allez tout au bout et cassez la cage n°4. Prenez la BOITE ROUGE puis revenez dans le couloir et explosez la porte. Avancez jusqu'aux caisses puis sautez sur la corniche et accrochez-vous au plafond : allez tout au bout de la grille et lâchez-vous : la sortie est à gauche !

Section 2

Cages : 6
Evolution :
En entrant, allez abattre les deux ennemis volants au-dessus du pont à droite. Allez prendre la BOITE BLEUE puis montez en haut de l'escalier. Abattez les deux ennemis puis sautez sur la plate-forme à droite. Accrochez-vous au deuxième anneau et rebondissez du ballon jusqu'au rebord avec une BOITE ORANGE dessus. Là, prenez la boite orange puis foncez vous mettre sur l'interrupteur à côté puis filez exploser sur la cage n°5 qui se trouve en haut de l'escalier que vous avez emprunté tout à l'heure. La cage explosée, revenez en bas de l'escalier et prenez la BOITE ROUGE. Défoncez la porte et prenez le tas de bonus derrière. Explosez la seconde porte et actionnez le levier derrière. Reprenez la BOITE BLEUE et remontez en haut des escaliers. Allez au bout de la chaîne d'anneaux. Une fois arrivé, prenez sans tarder la BOITE JAUNE et envolez-vous jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez rapidement de plate-forme en plate-forme (car elles s'effondrent !) puis rebondissez sur les ballons jusqu'en haut de la salle. Attendez que le " tourniquet " s'aligne avec votre plate-forme pour sauter dessus puis sautez sur l'escalier à gauche. Montez en haut de l'escalier et explosez la cage n°6. Prenez la BOITE BLEUE puis commencez le parcours d'anneaux et de ballons. Ce n'est pas la chose la plus facile au monde mais c'est loin d'être insurmontable. Une fois arrivé (vous avez fait simplement le tour de la salle en fait !), sautez sur le tourniquet puis prenez la BOITE JAUNE dès que vous passerez à son niveau : Envolez-vous alors jusqu'en haut de la structure. Exterminez la vermine qui vous assaille puis prenez la BOITE BLEUE qu'ils laissent. Utilisez l'anneau volant pour monter sur la plate-forme au-dessus de vous. Entrez dans la salle et montez en haut de l'échelle. Sautez sur l'échelle suivante puis accrochez-vous aux barreaux au plafond. Une fois au bout, tombez puis abattez l'ennemi. Montez en sautant entre les deux murs jusqu'au rebord avec une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour passer sur le rebord en face. Sautez sur la plate-forme suivante puis montez en haut des échelles.
Une fois en haut, sautez sur la plate-forme et prenez-y la BOITE JAUNE. Volez jusqu'aux deux murs entre lesquels vous devez sauter pour monter. Une fois en haut, sautez sur l'échelle et prenez la BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre l'échelle suivante. Ensuite, sautez prendre au vol la BOITE JAUNE et utilisez-la pour voler jusqu'en haut de la salle en allant de boîte jaune en boîte jaune. Montez en haut des escaliers puis remontez la chaîne de plates-formes en essayant d'abattre le hoodlum volant ou de l'éviter. Vous remarquerez des ballons sous les plates-formes : sautez sur le dernier pour rebondir et prendre une BOITE BLEUE : elle vous permettra de vous accrocher à l'anneau vers la fin des plates-formes, vous permettant d'atteindre la cage n°7. Prenez tous les bonus puis prenez la BOITE BLEUE au fond du couloir et rebondissez de ballon en ballon (décidément, ils aiment les ballons chez ubi !) : le dernier est habité : abattez d'un coup son occupant puis rebondissez dessus et chopez l'anneau au vol puis finissez sur le rebord ! Tombez dans le trou et explosez la cage n°8 à votre droite puis prenez les bonus et suivez le couloir. Vous arriverez dans une très haute pièce remplie de ballons et qui se remplit de lave : votre objectif est simple : sauvez votre peau et sautez de ballon en ballon jusqu'en haut ! Ne loupez pas la cage n°9 à mi-parcours. Une fois tout en haut explosez la cage n°10 (la dernière du jeu !!) puis suivez le couloir pour finir cette terriblement difficile section !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Pour cette section assez fun, vous voilà aux commandes d'un vaisseau volant armé ! Lors des phases de déplacement rejoignez la salle suivante. Lors des phases de tirs, tirez sans arrêt et mitraillez tout ce qui est ennemi ! C'est tout simple, nan ?

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Montez tout bêtement en haut de la tour en montant les escaliers. Faites le plein de lums rouges et prenez les bonus au passage. Vous affronterez alors Reflux une nouvelle fois ! Si vous avez eu toutes les cages, votre barre de vie sera encore plus longue que celle du boss ! Un comble ! Mais rassurez-vous, cela ne sera pas de trop !
L'arène est parsemée de BOITES ROUGES, BOITES BLEUES et de lums rouges. Evitez les boules d'énergie jusqu'à ce qu'il tende son bras hors de son bouclier : envoyez-lui alors dessus votre grappin et électrocutez-le afin que le bouclier se dissipe : le mieux est de le locker et de l'électrocuter en bougeant. Le bouclier détruit, filez prendre une

BOITE ROUGE et lancez vos poings dessus jusqu'à ce qu'il fasse renaître son bouclier. Recommencez alors l'opération depuis le début jusqu'à vider sa barre de vie.
Reflux va alors devenir gigantesque et vous projète sur le bord du terrain. Faites le tour du terrain jusqu'à la BOITE BLEUE en ramassant les lums rouges pour vous refaire une santé. Une fois sous la boîte bleue, revenez à votre point de départ (la boîte rouge) et accrochez-vous à l'anneau : Reflux va alors poser son bras à terre. Prenez vite la BOITE ROUGE et remontez le long de son bras jusqu'à la boule sur son dos : frappez-la sans relâche. Reprenez l'opération jusqu'à vaincre. Dans cette phase, Reflux dispose de deux attaques : un coup horizontal (mettez-vous dans un trou) et une attaque où il frappe le sol (sautez pour l'éviter, sinon vous vous envolez : si cela vous arrive, planez pour éviter le coup)
Votre objectif pour finir cette troisième phase est de voler jusqu'en haut en allant de plate-forme en plate-forme grâce aux BOITES JAUNES. Ce n'est pas facile car certaines fois il faudra redescendre et que le chemin n'est pas toujours évident à voir, il faut en plus éviter les anneaux d'énergie que vous lancera Reflux (mais comme ils ne vous poussent pas, on va dire que ce n'est pas le plus grave !). Une fois en haut, vous prenez une BOITE ORANGE ! Sans plus attendre transformez-vous en missile et accélérez pour automatiquement aller exploser sur la boule d'énergie sur le boss

Ultime combat (Section 5)

Cages : 0
Bataille :
Vous commencez aux commandes de la mitrailleuse de l'engin volant que vous pilotiez dans la section 3. Mitraillez le boss tout en détruisant les boules d'énergie qu'il vous envoie. A force de tirs, le bouclier du boss se cassera : tirez alors dans la boule d'énergie dans son dos (qu'il montrera en fonçant vers vous) pour lui infliger des dégâts et le faire se poser.
La boule éclate en de nombreux hoodlums qui vont chercher à aller jusqu'au boss pour le recharger en énergie. Vous contrôlez le vaisseau (injouable) en rase-mottes et devez lancer des bombes pour détruire les hoodlums et éviter qu'il ne se refasse trop de points de vie.
Vous reprendrez alors à la phase 1 et recommencerez le manège jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de vie ! Reflux sera alors détruit et vous n'aurez plus qu'à transformer André en lum rouge pour finir le niveau et le jeu ! Bye !

REPARTITION DES CAGES DANS LES NIVEAUX ET SECTIONS

NIVEAU 1 : LE CONCILE DES FEES / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 2 : LA FORET DE CLAIRE-FEUILLE / 10 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 3
Section 3 : 4
Section 4 : 1
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 3 : LES MARAIS CRAPOTEUX / 9 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2

Section 3 : 1
Section 4 : 2
Section 5 : 1
Section 6 : 1

NIVEAU 4 : LA LANDE AUX ESPRITS FRAPPES / 9 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 2
Section 3 : 3
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 5 : LE DESERT DES KNAARENS / 12 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2
Section 3 : 5
Section 4 : 1
Section 5 : 2
Section 6 : 0

NIVEAU 6 : LE GRAND RACCOURCI / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0

NIVEAU 7 : LE SOMMET D'OUTRE NUEES / 3 cages

Section 1 : 0
Section 2 : 2
Section 3 : 1

NIVEAU 8 : LE QUARTIER GENERAL HOODLUMS / 7 cages

Section 1 : 3
Section 2 : 2
Section 3 : 2
Section 4 : 0
Section 5 : 0

NIVEAU 9 : LA TOUR DU LEPTYS / 10 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 6
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0

TOTAL : 46 SECTIONS ET 60 CAGES !!

TOUJOURS PLUS DE POINTS

Quand vous combattez Razoff, vous pouvez gagner plus de points :
- en lui donnant des coups de poings chargés à bloc quand il est immobile (30 points).
- en le fappant quand il s'enfuit (100 points). La puissance de frappe n'a pas d'importance dans ce cas.

MINI-JEU

Vous devez avoir 4000 points pour débloquer le mini-jeu "Crush".

Rayman contre les Lapins Crétins

© Ubisoft 2006

TROPHÉE DE LA VACHE D'OR

Accomplissez toutes les épreuves du jeu pour voir apparaître ce trophée dans la cellule de Rayman.

COSTUMES ET JUKEBOX

Voici les bonus que vous pouvez débloquer en terminant les 4 mini-jeux de chaque journée.

Jour	Bonus
1	"Misirlou" (jukebox)
2	Dee-Jay (costume)
3	"Good Time" (jukebox)
4	Gothic (costume)
5	"Girls Just Want To Have Fun" (jukebox)
6	Rock 'n Roll (costume)
7	"Hip Hop Hooray" (jukebox)
8	Caramba (costume)
9	"La Bamba" (jukebox)
10	Raymaninho (costume)
11	"Dark Iron Bunnies" (jukebox)
12	Bunny (costume)
13	"The Butcher Deejay" (jukebox)
14	"Ubisoft Montpellier Choir" (jukebox)
15	Trophée de la vache d'or

TIR AU LAPIN

Mode Time Attack

Terminez toutes les épreuves de tir au lapin en mode Score.

Mode Survival

Terminez toutes les épreuves de tir au lapin en mode Time Attack.

DÉBLOQUER LES ÉPREUVES EN MODE SCORE

Après avoir terminé la première journée (au minimum), maintenez L1 + L2 + R2 + ▣ sur le menu principal et faites l'un des codes suivants :

Toutes les épreuves de danse
○ , ○ , ○ , ○ , ○ , ○ , △ , △ , △ , ○

Toutes les épreuves de sport
△ , ○ , ○ , △ , △ , ○ , ○ , △ , △ , ○

Toutes les épreuves FPS
○ , △ , △ , △ , △ , △ , △ , △ , △ , ○

MODE CHALLENGE

Terminez complètement le mode Story.

Rayman M

© Ubisoft / Ubisoft Milan 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Commencez une nouvele partie et inscrivez les mots de passe suivants. Confirmez-les en appuyant simultanéement sur L2 + ▣ + ◎

ALLFISH	Toutes les arènes en multi
ALLRAYMANM	Tous les niveaux débloqués en multi
ARENAS	Totes les arènes en solo
CARNIVAL	Tous les costumes
FIELDS	Tous les niveaux débloqués en solo
OLDTV	Mode rétro
PUPPETS	Tous les personnages
TRACKS	Toutes les courses débloquées en solo

GLOBOX SE LA COULE DOUCE

Dans le niveau "MILLE CASCADE", montez sur le mur qui se trouve entre les tourniquets les marches, puis passez derrière la cascade d'eau. Vous verez Globox sous un parasol allongé sur une chaise longue !

Rayman Revolution

© Ubisoft 2000

CHEAT MODE

Allez à n'importe quelle carte à l'exception de la première. Allez à l'écran des options, choisissez "Sound", mettez en surbrillance l'option "Mute", puis maintenez simultanément enfoncés L1 + R1, et faites : L2, R2, L2, R2, L2, R2. Un menu de triche apparaitra.

CARTE BABY-FOOT

Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + R1 et faites : L2, R2, L2, R2, L2, R2.

CARTES MULTI-JOUEURS SECRÈTES

Allez à la première carte, et entrez dans l'écran des options. Choisissez "Language", puis "Voices". Mettez en surbrillance l'option "Raymanian". Maintenez simultanément enfoncés les boutons L1 + R1 et faites : L2, R2, L2, R2, L2, R2. Trois nouvelles cartes multi-joueurs seront alors débloquées.

JOUER AUX MINI-JEUX

Dans le menu de départ, entrez dans les options, puis dans les voix et allumez Raymanien. Maintenez enfoncés les touches L1 + R1 et appuyez sur L2, R2, L2, R2, L2, R2. Vous arriverez alors sur l'écran des mini-jeux.

SINGE À TÊTE DE PRUNE

Lorsque vous êtes à proximité d'un prunier et d'un singe-robot, prenez une prune et lancez-la sur le singe ou faites un lums sur la prune pour l'envoyer sur le robot. Celui-ci se retrouvera avec une prune à la place de la tête et sera invulnérable.

RC Revenge Pro

© Acclaim 2000

DÉMARRAGE RAPIDE

Pour faire un bon démarrage, appuyez sur ⊗ dès que "GO" apparaît dans le décompte.

CHEAT MODE

Sur le menu principal, faites les manipulations suivantes.

Toutes les voitures

L1, L2, R1, R2, ◎ , ▣ .

Tous les circuits

L1, R1, R2, ▣ , ◎ .

Débloquer la coupe suivante

L1, R1, R2, L2.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

© Sony / Midway 2000

COSTUMES DE CHAMPION

Terminez le mode championnat.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Freak E. Deke	Terminez le mode arcade 1 fois.
Freedom Brock	Terminez le mode arcade 6 fois.
G.C. Thunder	Terminez le mode arcade 3 fois.
Michael Jackson	Terminez le mode arcade 2 fois.
Mr. President	Terminez le mode arcade 9 fois.
Robox Rese-4	Terminez le mode arcade 8 fois.
Rocket Samchay	Terminez le mode arcade 7 fois.
Shaquille O'Neal	Terminez le mode arcade 5 fois.
The First Lady	Terminez le mode arcade 10 fois.
Wild "Stubby" Corley	Terminez le mode arcade 4 fois.

COSTUMES SPÉCIAUX

Vous devez modifier la date de la console pour obtenir de nouveaux costumes:
Mama Tua en costume de Bunny Playboy : 23 avril (Pâques)
GC Thunder en costume d'Oncle Sam : 4 juillet (Fête nationale)
Lulu Valentine en costume sexy : 14 février (St Valentin)
Arbitre en costume Leaprochon : 17 mars (St Patricks)
Joey T en costume de bébé : 1er janvier (Nouvel An)
Selene Strike en costume d'elfe et RumbleMan en costume de Snow-Man : 25 décembre (Noël)
JR Flurry en costume de squelette : 31 octobre (Halloween)

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants à l'écran de choix des personnages :

Angles de caméra supplémentaires

20 fois R1, R2, R1, R2, 21 fois R1, R2, 18 fois R1, R2, 9 fois R1, R2, 14 fois R1, R2, 5 fois R1, R2, Gauche, Droite, Haut, Bas, R2. Faites une pause pour accéder aux 15 nouveaux angles de caméra.

Boxeur maigre

Droite, Droite, Haut, Bas, Droite, R1, R2

Boxeur mort-vivant

Gauche, Haut, Droite, Bas, R1, R1, R2

Costumes de champions

Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, R1, R2, 20 fois R1, R2. Puis, appuyez sur ⊡ pour passer d'un costume à l'autre.

Costumes de vacances

Gauche, Gauche, Bas, Droite, Haut, 8 fois R1, R2, R1, R1, R1, R1, R2

Gros boxeur

Droite, Droite, Haut, Bas, Droite, R1, R1, R2

Gros gants

Gauche, Droite, Haut, Bas, R1, R2

Grosse tête

Droite, Droite, Haut, Bas, Droite, R1

Match final

R2, Bas, Droite, Haut, Gauche, 6 fois R1, R2, R1, R1, R2

Secrets de Halloween

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2

Secrets de Independance Day

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R1, R1, R1, R1, R1, R2

Secrets de la St Patrick

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R1, R1, R1, R2

Secrets de la St Valentin

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R1, R1, R2

Secrets de Noël

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2

Secrets de Pâques

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R1, R1, R1, R1, R2

Secrets de Thanksgiving

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2

Secrets du nouvel an

Droite, Haut, Bas, Bas, Bas, R1, R2

Tous les cheats

Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Bas, R1, R1, R1, R1, R1, R2

Tous les entrainements

Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut, 20 fois R1, R2

Tous les personnages

Gauche, Gauche, Droite, R2, Gauche, Droite, Droite, R1, R1, R2

Vitesse plus rapide

Droite, Droite, Haut, Bas, Droite, R1, R1, R1, R1, R2

Vitesse maximale

Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Droite, Droite, 19 fois R1, R2

VOIR LA SÉQUENCE DE FIN

Au menu principal, faites : Droite, Droite, Droite, Bas, R1, R2. Un signal sonore confirmera la saisie correcte du code.

Rebel Raiders : Operation Nighthawk

© Nobilis / Kando 2005

CHEAT CODES

Entrez **TUNGHA** comme nom de profil lorsque vous lancez une partie pour débloquer tous les niveaux et tous les Jets.

Red Card 2003

© Midway 2002

DÉBLOQUER TOUTES LES ÉQUIPES

Entrez **BIGTANK** en guise de nom pour débloquer toutes les équipes et tous les stades

STADES ET ÉQUIPES

Jouer avec les Singes et obtenir le stade Victoria Falls

Battez l'équipe des singes en mode Conquête du Monde

Jouer avec les Dauphins et obtenir le stade Nautilus

Battez l'équipe des dauphins en mode Conquête du Monde

Jouer avec l'équipe Kraken et obtenir le stade Nagaï

Battez l'équipe des Kraken en mode Conquête du Monde

Jouer avec les Martiens et obtenir le stade USAFBOO 1

Battez les martiens en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Matadors et débloquer le stade Coliseum

Battez les matadors en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Ninjas et obtenir le stade Youhi

Battez les Ninjas en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Pengouins et obtenir le stade Pôle Sud

Battez les Pengouins en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Marines et obtenir le stade Aircraft

Battez les Marines en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des SWAT et obtenir le stade Nova City

Battez les SWAT en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Tonatiuh, Xochicalco et obtenir le stade Tepoztlan

Battez les Tonatiuh, Xochicalco en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Zombies et obtenir le stade Manoir Hanté

Battez les Zombies en mode Conquête du Monde.

Red Dead Revolver

© Take 2 Interactive / Rockstar 2004

BONUS DE FIN

Finissez le jeu pour débloquer le mode "chasseur de primes" et "difficile".
Finissez le jeu en mode difficile pour débloquer le mode "très difficile" et "révolver de bois rouge".
Achetez tous les items des magasins pour débloquer les personnages et les pages du journal.

CHEAT MODE

Jouez au jeu en mode "chasseur de primes" pour dévérouiller plein de cheats (invincibilité, tuer en un coup...) dans le menu pause.

L'HOMME SANS NOM

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, entrez juste un espace comme nom de personnage. Celui-ci sera alors automatiquement renommé "Rstar". Dans certains magasins, certains items apparaîtront comme vous ayant déjà été vendus.

GÉNÉRAL DIEGO

Pour terminer avec succès la première mission du général Diego, vous devez réussir les trois phases suivantes sans mourir. Tout d'abord, il vous faut épauler vos deux coéquipiers en éliminant tous les soldats adverses. Essayez de protéger vos alliés pour qu'ils vous prêtent main forte par la suite. Ceci fait, vous devez éliminer tous les canons depuis le pont. Pour cela, appuyez sur R2 pour activer les fusées éclairantes du fusils, puis tirez en direction de chaque canon, et cela de manière très précise (la visée devient rouge si vous êtes positionné correctement). Si des salodats viennent vous interrompre, éliminez-les en priorité et descendez chercher des rations que vous auriez pu laisser pendant la première phase. Enfin, la dernière phase consiste à protéger un allié pendant qu'il pose des charges sur les piliers du pont. Maintenez-le en vie jusqu'au bout pour terminer la mission.

FORT DIEGO

Pour réussir cette mission, vous devez commencer par éliminer l'homme qui contrôle la mitrailleuse Gattling. Pour cela, escaladez les caisses situées juste à gauche de l'endroit où vous commencez la mission afin de monter sur le balcon. De là, suivez le chemin linéaire tout en éliminant les ennemis, si possible en faisant exploser les tonneaux de TNT. Une fois au bout, montez l'escalier pour abattre l'homme sur le toit. Ceci fait, vous pouvez soit essayer d'éliminer vos adversaires en utilisant la mitrailleuse, mais vous serez extrêmement vulnérable, soit descendre pour abattre les derniers ennemis situés dans la cour. Si vous tenez quelques minutes, le boss apparaîtra. Vous devrez alors lui tirer dessus, si possible en utilisant le Dead Eye, tout en évitant absolument ses boulets de canon. Notez que vous pouvez aussi essayer de le vaincre depuis le toit.

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu en mode Normal pour pouvoir choisir directement la mission de votre choix en passant par le mode Chasseur de Primes. Le jeu en comporte 27 au total.

CHEAT CODES

Note : Ces codes ne fonctionnent que si vous avez terminé le jeu en mode Chasseur de Primes.

Mettez le jeu en pause et faites :

1 000 000 $

Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut.

Invincibilité

Haut, Bas, Gauche, Droite.

Munitions illimitées

Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche.

Red Faction

© THQ / Volition 2001

CACHER LES SNIPERS

En multi, creusez un trou pour vous confectionnner une belle planque de sniper.

TUER FACILEMENT

Jetez une mine sur un ennemi. Si vous le touchez, il commencera à paniquer et s'enfuira. Attendez qu'il s'approche d'autres gardes pour faire exploser la mine.

EVITER DE SE FAIRE REPÉRER

Dans le mode solo, deux endroits nécissitent votre plus grande discrétion, il s'agit des moment où vous devez vous faire passer pour un scitifique et pour un homme d'affaires. Lors de ces phases, évitez de croiser le regard de qui que ce soit. Pour cela, regardez en l'air ou pas terre.

PASSAGE SECRET DANS LE VESTIBULE

Dans le mode multi-joueur, montez au deuxième étage et munissez-vous du lance-roquettes. Avancez-vous vers le bord du balcon et tirez sur le mur en face du vestibule. Après quelques tirs, vous aurez créez un conduit jusqu'au toit. Traversez-le. De là, vous pourrez abattre les snipers et les tireurs derrières les vitres du second étage. Vous trouverez aussi un nouveau lance-roquettes.

OBJETS CACHÉS DANS LE VESTIBULE

Dans le mode multi-joueur, après avoir ibtenu le lance-roquettes, allez dans les quatre coins de la salle et tirez pour découvrir des objets cachés.

PASSAGES SECRETS

En multi-joueurs, à chaque fois que vous verrez une marque sur un mur (peinture ou poster), tirez dessus pour trouver un passage secret.

ENERGIE ILLIMITÉE

Sur l'écran titre, maintenez la touche Select enfoncée puis maintenez ⊗ enfoncé pendant 5 secondes avant de commencer la partie.

NAVETTES DE COMBAT

Après la mort d'Hendrix et avant d'aller vous battre contre le colonel Masako, vous arriverez dans une grande salle avec trois navettes de combat accrochées au plafond. Allez dans la salle de commande et appuyez sur l'interrupteur pour faire descendre l'une d'entre elles. Vous pourrez alors monter à bord et l'utiliser.

NIVEAU SECRET

Tirez au plafond dans le niveau Couloir en multijoueur. vous ferez alors une brèche. Construisez un escalier et montez. Vous atteindrez un niveau secret.

CACHE D'ARME

Dans la carte Badland (multijoueur). Sur une pente bien droite qui mène à l'arme éléctromagnétique, sur la gauche, vous verrez un trou. Baissez-vous et rammassez le lance-roquettes

CHEAT CODES

Tous les bonus

En cours de partie, maintenez R1 + R2 + L1 + L2 et faites : Select, Select, Gauche, Droite, Haut, Bas, ○ , △ , □ , ⊗ .

Toutes les armes

En cours de partie, maintenez R1 + R2 + L1 + L2 et faites : Select, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, □ , □ .

Energie au maximum

En cours de partie, maintenez R1 + R2 + L1 + L2 et faites : Select, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas, , .

Red Faction II

© THQ / Volition 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes dans le menu des cheats.

Master code (débloque tous les cheats)

Faites □ , ○ , △ , ○ , □ , ✕ , △ , ✕

Master Code normal (débloque toutes les options de jeu)

Faites △ , △ , ✕ , ✕ , □ , ○ , □ , ○

Choix du niveau

Faites ○ , □ , ✕ , △ , □ , ○ , ✕ , ✕

Santé au max

Faites ✕ , ✕ , □ , △ , □ , △ , ○

Munitions illimitées

Faites □ , △ , ✕ , ○ , □ , ○ , ✕ , △

Grenades illimitées

Faites ○ , ✕ , ○ , □ , ✕ , ○ , ✕ , ○

Grenade bondissantes.

Faites ○ , ○ , ○ , ○ , ○ , ○ , ○ , ○

Curieuses explosions

Faites △ , ○ , ✕ , □ , △ , ○ , ✕ , □

Munitions spéciales

Faites ✕ , ✕ , ✕ , ✕ , □ , ○ , ✕ , ✕

Scénes coupées

Faites □ , ✕ , ○ , △ , ○ , ✕ , □ , △

Marche des morts

Faites ✕ , ✕ , ✕ , ✕ , ✕ , ✕ , ✕ , ✕

Morts byzarres

Faites , , , , , , , ,

Pluie de feu

Faites , , , , , , , ,

Red Ninja : End of Honour

© Vivendi Universal Games / Tranji 2005

L'ASSASSINAT

A la fin de la première mission du jeu, vous assistez secrètement à l'interprétation d'un spectacle auquel assiste la personne que vous devez assassiner. Commencez par équiper la sarbacane que vous venez d'obtenir, puis neutralisez discrètement le garde qui longe le mur de droite en passant derrière lui. Placez-vous ensuite entre les deux panneaux pour voir votre future victime assise au premier rang. Vous n'avez plus qu'à passer en vue subjective et à viser sa tête avant d'utiliser la sarbacane pour l'éliminer.

LE TETSUGEN

Pour décapiter un ennemi avec le Tetsugen, appuyez vers le haut lorsque vous le lancez. Pour lui couper les jambes, appuyez vers le bas au moment du lancer.

Reign of Fire

© Bam! / Kuju Entertainment 2002

CHEAT MODE

Choix du niveau

Faites haut, gauche, ○ , ○ , gauche, gauche, □ , bas, haut, ○ à l'écran principal

Passer le niveau

Faites □ , △ , gauche, bas, droite, △ , droite, haut, ✕ en cours de jeu

Invincibilité

Faites ✕ , △ , droite, gauche, ○ , haut, bas en cours de jeu

Plus de dégats

Faites ✕ , △ , droite, haut, droite, △ , ○ , droite en cours de jeu

Tout brûler

Faites □ , △ , gauche, bas, □ , ○ en cours de jeu

Mode Bouc

Faites △ , droite, gauche, gauche, ○ , △ , □ , droite, haut en cours de jeu

Reservoir Dogs

© Eidos Interactive / Volatile 2006

BONUS DE FIN

Terminez le jeu avec un des rangs suivants pour débloquer le cheat correspondant que vous pourrez activer dans le menu des Extras.

Battering Ram : Terminez le jeu avec un classement de Professionel.
A l'épreuve des balles : Terminez le jeu avec un classement de Professionel.
Munitions au max : Terminez le jeu avec un classement de Psychopathe.
Time Out : Terminez le jeu avec un classement de Criminel de carrière.

CHEAT CODES

Allez dans le menu Extra > Cheats et faites l'une des manipulations suivantes. Si elle est réussie, le mode de triche correspondant apparaîtra dans le menu des cheats.

Adrénaline infinie
⊗ , L1, ◎ , ⊗ , L1, ⊗ , Start

Crash instantané
L2, L2, ⊗ , ⊗ , ◎ , R2, Start

Santé infinie
L1, R1, ◎ , ◎ , R1, ◎ , Start

Munitions infinies
R2, L2, ◎ , L2, ⊗ , R2, Start

Tuer en un coup
R1, L2, ◎ , ⊗ , R1, ⊗ , Start

Temps infini
R1, R1, R2, ◎ , ⊗ , L2, Start

Tous les niveaux
L2, R2, L2, R2, L1, R1, Start

Gallerie des artworks
◎ , ⊗ , L2, R2, ◎ , ⊗ , Start

Gallerie vidéo
L1, L1, ◎ , ⊗ , L1, R1, Start

Resident Evil 4

© Electronic Arts / Capcom 2005

SOLUTION COMPLÈTE

CHAPITRE 1-1

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version GameCube.

Avancez le long du sentier menant au village, et examinez le nom inscrit sur la pancarte. Arrivé devant la vieille bâtisse, passez par la gauche et brisez la boîte sur la charrette d'un coup de couteau (pour briser tonneaux et caisses, ne gaspillez pas vos précieuses munitions et préférez votre bon vieux couteau). Vos poches se rempliront alors de quelques pesetas, c'est la monnaie du jeu, récupérez-en un maximum pour pouvoir par la suite acheter armes et autres items au marchant ambulant (une des nouveautés de Résident Evil 4). Gagnez ensuite l'intérieur du baraquement, et avancez vers les bruits. Abattez l'homme qui vous attaque (essayez de viser la tête de vos ennemis pour plus d'effet et finissez-les au couteau lorsqu'ils chutent au sol), et récupérez les munitions sur son cadavre. Montez ensuite les escaliers afin de récupérer plus haut de nouvelles recharges pour votre arme. Sortez par la fenêtre et luttez contre les 3 hommes au dehors. Empruntez ensuite l'autre sentier et pénétrez dans la petite cabane où de nombreux items vous y attendent. Profitez-en également pour sauvegarder. En poursuivant, vous ne tarderez pas à rencontrer un loup blessé, retenu prisonnier dans un piège. Choisissez de l'aider et celui-ci viendra vous filer un coup de patte par la suite... A proximité, sortez du sentier pour vous diriger vers la gauche et vous trouverez ainsi une herbe rouge. En continuant vers l'inconnu, vous serez à nouveau agressé par un paysan. Tuez-le, et continuez de progresser tout en regardant où vous mettez les pieds. En effet de nombreux pièges à loups traînent dans la zone. Méfiez vous également des dispositifs piégés fixés sur les troncs d'arbre. Avancez, et rentrez dans le petit cabanon afin de récolter de nouveaux objets, puis ressortez pour vous frotter aux deux hommes. Progressez ensuite vers le pont et traversez celui-ci. En entrant dans la prochaine petite case, prenez garde à son habitant posté juste derrière la porte, la hache à la main. En le tuant, vous obtiendrez de nouvelles munitions. Fouillez l'intérieur de la cabane puis avancez jusqu'au portail métallique. Ouvrez-le pour poursuivre. Arrivé au village, jetez un coup d'oeil grâce aux jumelles, puis contournez la place par la gauche. Ramassez l'herbe verte dissimulée près des rondins de bois, puis faites vous repérer. Préparez-vous alors à devoir accueillir une dizaine de paysans furax. Tuez-les tous pour pouvoir faire progresser l'intrigue. Une fois les villageois partis, vous aurez tout le loisir de fouiller la zone à votre guise. Ne laissez rien au hasard, car chaque balle et chaque herbe comptent dans Resident Evil. Vous mettrez alors la main sur bon nombre d'objets particulièrement utiles : beaucoup de munitions, quelques grenades, mais surtout, le fameux fusil à pompe dans l'un des baraquements (très utile lors des phases vous confrontant à des ennemis en masse, tirez dans le tas pour toucher tous les gêneurs en même temps). Une fois votre petit tour terminé, empruntez le sentier à gauche de la chapelle et entrez dans la deuxième partie du village. Pour sauvegarder, entrez dans la petite case. Prenez les munitions pour fusil à pompe cachées par le tonneau de bois, puis approchez du puits non loin. Tirez sur le maintient de la gouttière, puis visez le médaillon suspendu au dessus de l'eau (attention le bruit de vos tirs alertera alors les gens du coin). Récupérez le pendentif puis occupez-vous des gêneurs. Fouillez les lieux attentivement, bon nombre d'objets précieux tels que les spinelles se trouvent éparpillées tout au long de la zone. Vous en trouverez une utilité plus tard, lorsque vous rencontrerez le mystérieux vendeur ambulant. Inclinez ensuite l'angle de vue vers le haut, et vous remarquerez plusieurs médailles bleues suspendues dans les arbres et autres. Dégommez celles-ci dès que vous en apercevrez. Au bout de 10 atteintes, vous recevrez une arme spéciale de la part du vendeur. Il y en a 4 dans cette zone, 10 en tout dans le village et 5 au cimetière. Elles apparaissent sur la carte, et se trouvent encore plus facilement si vous investissez dans la carte aux trésors vendue un peu plus loin dans le cours du jeu. Ceci dit, la majorité se trouve perchée, alors ouvrez l'oeil, et levez la tête ! Continuez ensuite par le portail derrière les maisons, et préparez-vous à mitrailler le bouton A pour échapper à une mort certaine par écrabouillement (les gens du coin sont décidément bien peu aimables...). Au cours du jeu, plusieurs séquences de la sorte auront lieu. Lors de ces phases "réflexes", certaines touches apparaîtront à l'écran. Sachez alors rapidement appuyer sur celles-ci pour vous en sortir sans le moindre bobo.

La frayeur passée, avancez en empruntant le passage sous le pont, et tirez sur les objets lumineux accrochés au plafond.
Ce sont des spinelles et celles-ci vous apporteront un joli petit paquet de pognon à la revente. Dans cette nouvelle partie du village, prenez garde aux nombreux pièges tendus par les villageois, mais aussi aux explosifs qu'ils vous balanceront si vous osez vous rapprocher un peu trop près des habitations. Entrez dans la maison en milieu de zone, puis suivez les tapements. Au bout, sauvez l'homme dans le placard pour mettre fin aux prémices de ce premier chapitre.

CHAPITRE 1-2

D'entrée de jeu, préparez-vous à esquiver à l'aide des touches indiquées. Ressortez du bâtiment après avoir récupéré les munitions. Prenez l'herbe verte dans le tonneau au dehors, puis suivez le mystérieux étranger derrière les murs. Ce moment du jeu marque votre première rencontre avec le vendeur ambulant. Grâce aux pesetas récoltés tout au long de votre périple, vous allez pouvoir acheter divers objets dont des armes surpuissantes, mais aussi pouvoir booster vos armes et augmenter ainsi leurs caractéristiques. Revendez-lui également les objets de valeurs trouvés précédemment pour augmenter votre capital de pesetas. Je vous conseille dans un premier temps de prendre la mallette qui aura pour effet d'agrandir la place contenue dans votre inventaire (pensez également qu'un inventaire mal rangé est un inventaire où beaucoup d'espace inutilisé est gâché pour rien, alors faites le ménage de temps en temps !). Le fusil sniper peut également s'avérer utile pour la zone qui suit, cela dit il n'est pas indispensable. C'est également grâce à ce vendeur, que vous obtiendrez plus tard le Punisher (une arme à feu puissante capable de transpercer vos ennemis pour toucher ceux de derrière) en échange de 10 médaillons bleu dégommés. En empruntant le prochain portail, préparez-vous à vous salir les mains. Vous allez devoir faire un carton dans les rangs ennemis, et un gros ! Ramassez les herbes dès le départ, puis écrasez les premiers villageois d'un coup de fusil. Le chemin spontanément dégagé, sprintez droit devant vous puis empruntez le chemin donnant sur la gauche. Vous trouverez une nouvelle habitation dont le toit est accessible par échelle. Montez sur les hauteurs et débarrassez-vous de l'homme à la hache posté à cet endroit. Faites ensuite chuter l'échelle d'un coup de pied, et vous voilà remarquablement bien positionné pour faire un carton en toute sécurité ! Ne laissez pas vos ennemis repositionner l'échelle pour vous rejoindre et tirez-les à loisir comme des lapins (faites particulièrement attention aux lanceurs de dynamite, et shootez-les en priorité). De ce positionnement, vous pouvez également éliminer les autres ennemis de la zone en snipant grâce au fusil. N'oubliez pas de viser les barils d'essence pour faire encore plus de dégâts. Montez ensuite encore un peu plus et ouvrez le coffre rouge pour trouver une partie de fragment. Explorez l'intérieur de la case puis partez pour l'autre partie du coin encore inexplorée. Un deuxième coffre rouge vous attend près du ravin. Vous récupérerez ainsi l'autre fragment. Combinez-le au premier et encastrez l'emblème dans la cavité des portes du fond. Avancez en détruisant les tonneaux pour récupérer leur contenu, puis entrez dans la bâtisse. Tuez vos ennemis et poursuivez en enjambant la fenêtre au bout du couloir. Accroupissez-vous lorsque l'on vous donnera l'occasion de le faire. Vous éviterez ainsi de justesse un lancer de bâtons de dynamite. A votre tour, ripostez en leur lançant une de vos grenades. Poursuivez dans les égouts, puis plongez vers l'échelle pour mettre la main sur de nouvelles munitions. Vous remarquerez que plusieurs poissons nagent dans le bassin. Tuez-les pour obtenir un peu de nourriture - je profite de cette rencontre pour faire le point sur les animaux dans le jeu, et leur véritable rôle. En plus de rendre le jeu plus réaliste, vous pouvez tuer ces derniers pour obtenir toute sorte d'items. Vous obtiendrez parfois de la nourriture, d'autres fois de l'argent ou des objets de valeur. Prenez toutefois gardes à ne pas trop gaspiller vos munitions sur tout ce qui a des pattes et qui court. Ce serait en effet vraiment bête de se retrouver à court de balles face aux paysans enragés. En poursuivant, vous ne tarderez pas à ressortir des dédalles et à retrouver les doux murs d'une maison. Face au symbole religieux, faites pivoter la boule une fois par le haut, puis une fois par la gauche afin d'en obtenir un semblable. Fouillez ensuite la pièce et mettez la main sur la clé de l'insigne. Empruntez ensuite la porte pour finir.

CHAPITRE 1-3

Avancez et fouillez les lieux. Lorsque que vous ouvrirez la porte donnant sur l'extérieur, un fou furieux armé d'une impressionnante tronçonneuse foncera tête baissée sur le pauvre Léon. Sortez votre fusil à pompe pour le terrasser ou affrontez-le avec le gun, mais visez bien... Eclatez ses autres copains, puis récupérez les items sur leurs cadavres (notamment, un rubis sur le cadavre du fan de "Massacre à la tronçonneuse"). En progressant, vous retrouverez la première partie du village. Farfouillez à nouveau dans les environs pour trouver quelques items supplémentaires. Dirigez-vous ensuite vers la chapelle et ouvrez la porte grâce à la clef de l'insigne. Sauvegardez, puis ouvrez la trappe une fois que vous aurez tiré sur la lampe du plafond pour obtenir une Spinelle. Dans la grotte, tirez à nouveau sur les

éclairages du plafond et plusieurs points lumineux apparaîtront. Tirez-les pour obtenir de nouveaux trésors. Continuez d'avancer et vous rencontrerez de nouveau un vendeur. Profitez-en pour lui acheter la bombe de soin et pour améliorer vos armes. Ressortez et avancez jusqu'au cimetière. En chemin, fouillez l'intérieur de la cabane, puis approchez des tombes pour observer les insignes au-dessus. Vous remarquerez que certaines tombes possèdent des insignes jumeaux. Retenez celles-ci et passez derrière l'église, à droite. Avancez près du piédestal aux symboles, et allumez l'espèce de Z incliné sur la droite, la sorte de M, ainsi que le V (pour ce faire vous pouvez faire pivoter la stèle de 3 ou 4 cases. S'arrêter sur un symbole éteint l'allume, s'arrêter sur un symbole allumé l'éteint. Débrouillez-vous pour allumer les symboles indiqués précédemment. Pas de panique cette énigme est particulièrement aisée). L'énigme résolue, vous obtiendrez en récompense un bijou nommé oeil de chat vert. Faites ensuite la chasse au médaillon en empruntant le sentier juste à droite (ils sont disposés sous le ponton), et retournez voir le vendeur pour obtenir votre arme lorsque vous en aurez atteint 10 dans votre inventaire. Revenez ensuite sur le chemin du pont, puis sautez par-dessus le vide pour progresser. Continuez en fouillant la zone. Prenez gardes aux serpents dissimulés sous certaines caisses, tuez-les rapidement pour éviter de vous faire mordre. Arrivé dans la petite cour, fouillez les 3 cabanons puis descendez par les escaliers donnant sur la double porte plus bas. Vous rencontrerez à nouveau le vendeur. Ressortez, ne vous souciez pas des grognements, et passez à présent par l'autre porte. Une séquence "réflexes" débutera rapidement, sortez-en indemne et marchez jusqu'au marais. Nettoyez la zone et ramassez tous les items que vous trouverez. Dans un des nids de la zone se trouve une pipe antique. La récupérer vous apportera quelques pesetas. Prenez ensuite la sortie, puis montez sur la bute plus haut. Observez la scène, redescendez jusqu'au canot, puis entrez dans la petite cabane pour sauvegarder. Montez ensuite à bord de l'embarcation et traversez le lac. Un affrontement contre un Boss débutera alors. Del Lago, sorte de monstre marin viendra vous chercher des noises. L'ancre du canot se prendra sur le monstre et ce dernier vous tirera en tout sens sur le lac. Commencez par esquiver les débris pour éviter de piquer une petite tête dans la flotte. Si jamais cela venait à vous arriver, bombardez le bouton A pour remonter dans l'embarcation. Lorsque Del Lago fait demi-tour, avancez de manière à vous retrouver derrière lui. Vous éviterez ainsi toute collision. Lorsque l'embarcation s'immobilisera, Léon se saisira d'un harpon. Maintenez alors la touche R enfoncée et attendez que l'énorme bête se rapproche de vous pour lancer le projectile. Avec un bon timing, vous devriez réussir à lui décocher deux harpons. Visez la gueule du monstre en priorité. Répétez la manoeuvre plusieurs fois de suite pour en finir avec ce Boss aquatique. Notez qu'une séquence réflexe s'enclenchera dès la fin du combat. Mitraillez alors le bouton indiqué pour vous en sortir...

CHAPITRE 2-1

A votre réveil, prenez le message sur le lit et ressortez de la maison. Prenez à nouveau le bateau et entrez dans la grotte éclairée de torche bleue. C'est une cache du vendeur ambulant. Revenez à votre point de départ, et avancez dans le brouillard. Vous trouverez un villageois sujet à de drôles de troubles... Des tentacules parasites lui sortiront du crâne. Visez celles-ci pour mettre fin à son calvaire (à noter également que les grenades aveuglantes s'avèrent radicales contre ce genre de bestioles). Dans la zone du port, tirez sur les chaînes retenant les caisses afin de vous libérer un passage (la dernière est accessible à partir du ponton en haut de l'échelle). Vous pourrez de cette manière atteindre une vanne. Actionnez-la puis entrez dans la cascade. Tuez tous vos petits amis venus prendre part à la fête, puis récupérez l'insigne circulaire. Sortez par le fond de la grotte et empruntez le canot. Celui-ci vous ramènera dans le magasin du marchand près de la petite cour aux grognements. Sauvegardez, et ressortez en direction de la cour. Vous assisterez à une scène où les villageois vous amènent un invité de choix : El Gigante qui comme son nom l'indique... est gigantesque ! Dans un premier temps, planquez vous entre les cabanes et attendez qu'il les détruise grâce à son tronc d'arbre. Esquivez en actionnant les touches adéquates lorsque celles-ci apparaissent à l'écran, puis récupérez toutes les items dans les débris. Quelques herbes restent également à disposition près du bois entreposé. Si vous avez porté secours au loup dans la forêt, au tout début du jeu, celui-ci viendra vous aider à détourner par moments l'attention du monstre. Profitez-en pour dégainer votre fusil à pompe et l'assener ainsi de coups répétés. Lorsque El Gigante aura suffisamment morflé, il s'abaissera genou à terre et un parasite jaillira de l'arrière de son cou. Toujours au fusil à pompe, tirez plusieurs fois d'affiler sur la sale bestiole. Répétez l'opération 3, 4 fois pour en finir avec le colosse. N'oubliez pas de vous saisir de la belle récompense suitet à son exécution - Comme Resident Evil est un jeu où il ne fait pas bon de gaspiller, il est conseillé de refaire les Boss une seconde fois lorsque vous aurez saisi la marche à suivre. Vous gaspillerez ainsi beaucoup moins de munitions et autres objets de soin - Reprenez ensuite la route de l'église, et immobilisez-vous lors de votre cheminement dans le premier sentier. Sortez le fusil sniper si vous en avez fait précédemment l'acquisition, puis envoyez une balle dans la tête du loup posté non loin. Deux de ses copains viendront alors immédiatement le venger. Finissez-les au fusil à pompe afin d'expédier les choses au plus vite. Une fois dans l'église, trouvez l'échelle et grimpez à l'étage. A l'aide du lustre, atteignez la corniche opposée et dirigez-vous vers le

boîtier de commande. Vous devez alors modifier les motifs des 3 cercles afin de reconstituer à la perfection le vitrail central. Pour cela, actionnez l'interrupteur rouge deux fois de suite, le vert 3 fois, puis le bleu une fois. Faites-les se combiner pour ouvrir la grille sur le côté. Entrez alors dans la pièce secrète pour enfin retrouver Ashley.

CHAPITRE 2-2

Saddler hors de portée, ramassez le contenu des tonneaux puis ressortez de la petite cave où vous avez atterri. Visez la carriole pour éliminer les villageois, puis prenez direction le village en empruntant le passage souterrain en bas du cimetière. Arrivé au village, tuez l'homme qui s'approche sur votre gauche, Avancez et tuez l'homme et la femme non loin. A nouveau, fouillez le village pour trouver toutes sortes d'objets. Lorsque vous aurez fini d'explorer les lieux, repérez la grande tour et prenez le chemin de gauche (en haut de la tour vous attend une spinelle). Tirez sur les pièges au sol afin d'éviter qu'Ashley ne se prenne les pieds dedans, puis avancez jusqu'au portail en tuant vos ennemis. Lorsque vous aurez dépassé cette nouvelle frontière, approchez de la grosse caisse rouge et ordonnez à la fille du président de se cacher dedans. Vous serez alors libre de parcourir la zone sans qu'Ashley soit constamment dans vos pattes. Faites le ménage en éliminant avec soin toutes les créatures présentes sur les lieux et ramassez tout ce qui pourrait vous être utile. Retournez ensuite chercher Ashley et pénétrez à l'intérieur de la grange où se trouve une échelle. Montez au grenier accompagné de la fille puis passez par la fenêtre pour poursuivre. Longez le ponton de bois, puis laissez-vous tomber dans l'arrière cour en face (n'oubliez pas la petite cage dissimulée sur la gauche au passage). Tirez sur les pièges afin de les désenclencher, puis approchez vers les grandes portes en bois. Portez Ashley pour que celle-ci puisse ouvrir les portes par derrière. Progressez et vous rencontrerez à nouveau le vendeur, améliorez alors vos armes car vous allez très bientôt devoir vous en servir sans retenue. Engagez-vous sur le pont pour enclencher une séquence narrative. La conversation terminée, poursuivez. Vous serez bientôt assiégé par toute une horde de villageois hystériques. Léon se réfugiera de lui même dans la maison. L'occasion pour lui de retrouver son collègue de galère Luis. A l'intérieur, commencez par vous barricader en plaçant deux des trois armoires devant les fenêtres condamnées. Le fait d'en laisser une d'ouverte, vous permettra de vous focaliser un temps sur une seule ouverture et non les trois en même temps. Tout au long de la bataille, restez à proximité de Luis car celui-ci est d'une aide précieuse. Acceptez les balles qu'il vous fournit de temps à autre et évitez de lui tirer dessus si possible ;). Beaucoup des villageois sont au stade terminal quant au virus, et les parasites sortent à foison de leur tête lors de cette séquence. Vous devrez tuer une quantité impressionnante d'ennemis pour que la scène de carnage prenne fin. Employer le fusil à pompe est fortement conseillé pour réussir la séquence. Usez également des grenades pour faire le ménage plus rapidement (les bleues vous débarrassent des parasites, rappelez-vous). Lorsque Luis montera à l'étage, suivez-le. Vous terminerez là-haut lorsque les villageois décideront d'eux-même de faire machine arrière.

CHAPITRE 2-3

Récoltez les items puis sortez de la maison. Ramassez les quelques objets au dehors puis entrez dans le cabanon pour vous saisir de la note vous informant sur les deux passages possibles et empruntables, et profitez-en pour sauvegarder. Glissez-vous ensuite sous l'arche boisée, et actionnez la manivelle en choisissant le chemin que vous désirez emprunter. Pour info, vous avez le choix entre le passage de droite et le passage de gauche. Celui de droite vous confronte à nouveau à un El Gigante alors que celui de gauche vous propose une sympathique balade avec des femmes de bûcherons, et par là j'entends des femmes armées de jolies tronçonneuses particulièrement coupantes. Il est fortement déconseillé d'emprunter ce passage tant il vous faudra gaspiller des munitions pour venir à bout de vos ennemis. Le chemin de droite offre une bien meilleure perspective. Je conseille donc d'acheter le lance-roquettes (revendez des armes pour faire de la place vous pourrez les racheter plus tard), et de choisir le chemin de droite. Alors que si vous ne disposez pas de cette grosse artillerie il vous faudra batailler de nombreuses minutes tout en surveillant la santé d'Ashley, vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus à l'aide de cette arme si celle-ci fait partie de vos stocks. Une seule roquette suffira à anéantir le Boss et vous serez alors libre d'arpenter la zone sans aucune pression. De plus, vous récupérerez 15000 pesetas en abattant la bête. Avancez le long des sentiers et brisez les chaînes du pied pour pouvoir accéder aux différentes parties de la zone, puis ramassez tous les items dont la vieille clef, se trouvant dans la deuxième cabane. Poursuivez jusqu'aux portes vertes et utilisez la vieille clef pour en déverrouiller la serrure. Un vendeur se trouve non loin à l'extérieur, profitez-en si besoin (par contre cessez d'améliorer vos armes, car un peu plus tard dans le jeu, il sera préférable d'en changer). Passez ensuite par le petit sentier vers la falaise. Ignorez les portes et continuez vers les machines. Brisez le tonneau pour en dérober son contenu, puis montez dans une des navettes du téléphérique, de l'autre coté de la passerelle. Durant la lente descente, abattez de loin les villageois que vous croiserez sur les navettes partant dans le sens opposé, et dégommez tous les petits plaisantins qui tenteraient de couper les

câbles de votre nacelle. Arrivé en contrebas, faites un saut par la salle de contrôle et fouillez les placards. Ressortez et descendez d'un niveau grâce aux escaliers. Engouffrez-vous dans la grotte, et tuez les deux ennemis que vous rencontrerez, en gardant prudemment vos distances afin d'éviter d'être touché par des explosifs que l'un d'eux possède. Poursuivez jusqu'au fin fond de la caverne pour trouver l'oeil de chat dans le coffre, puis revenez sur vos pas afin de continuer votre descente grâce aux escaliers. Un peu plus bas, vous trouverez un poste de sauvegarde ainsi qu'un vendeur. N'oubliez pas de racheter des bombes spray si vous n'en avez plus en stock (les sprays réapparaissent dans le stock du marchand dès que vous n'en possédez plus dans votre inventaire). Récupérez ensuite les quelques munitions disposées sur les tonneaux à coté, puis empruntez la porte au bout du sentier après avoir pris la précaution de sauvegarder. Approchez du baraquement, et Léon pénétrera de lui même dans le hangar en ruine. Préparez-vous alors à affronter Mendez, le meneur des villageois. Dès le début du combat, esquivez au moment opportun en actionnant les touches indiquées simultanément (si vous vous loupez, vous êtes bon pour un nouveau chargement). La transformation du grand gaillard marque le véritable commencement de la bataille. Il vous faut alors viser sa colonne vertébrale mise à nue pour l'atteindre. Sortir le TMP s'avère ici être un excellent choix. La technique à suivre pour survivre à cette première phase de jeu est relativement aisée. Commencez par vous poster dans un coin de la pièce et videz une de vos recharges de TMP sur le point faible du Boss. Courrez ensuite complètement de l'autre coté de la pièce en prenant soin de bien contourner Mendez par le coté. Ainsi, celui-ci ne devrait pas vous toucher. Profitez alors du petit moment de calme qui s'offre à vous pour recharger votre arme pour à nouveau la vider sur l'homme. Réitérez l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à se que Mendez perde l'usage de ses jambes. Ceci fait, montez au grenier à l'aide de l'échelle, et tirez lui dessus sans relâche jusqu'à ce qu'il chute en contrebas, perdant cette fois ci la vie pour de bon. Récupérez ensuite tous les items semés de part et d'autre dans la pièce mais également l'oeil de verre sur le cadavre de votre ennemi. Ressortez pour ainsi revenir jusqu'au téléphérique, que vous emprunterez pour revenir aux doubles portes près des falaises, que vous aviez précédemment négligées.
Approchez alors près du portail vert et insérez l'oeil de verre dans le dispositif de contrôle rétinien. Vous pouvez à présent ouvrir les portes. Faites quelques pas sur le nouveau sentier qui s'ouvre devant vous, et vous verrez alors un camion foncer droit sur vous. Armez-vous du pistolet et visez le conducteur si vous ne voulez pas vous faire rouler dessus. Revenez ensuite quelques pas en arrière, prenez les munitions, puis progressez vers l'avant. En chemin, brisez les tonneaux pour récupérer entre autre le Bleu de Velours. Plusieurs ennemis sortiront également du véhicule accidenté, tuez-les puis prenez le chemin menant jusqu'au château.

CHAPITRE 3-1

Dans la cour intérieure du château, commencez par briser les nombreux tonneaux et autres caisses afin de vous en mettre plein les poches. Passez derrière la petite baraque pour mettre la main sur un coffre rempli de pesetas, puis entrez dedans (dans la baraque, pas le coffre bien sûr :). A l'intérieur se trouve le vendeur ambulant de la zone, et celui-ci dispose à présent d'un stock flambant neuf, vous proposant alors de nombreuses nouvelles armes. Une mallette plus large (L) est également disponible, ainsi qu'une nouvelle carte au trésor, celle de la zone du château, bien entendu. Essayez de remplacer quelques unes de vos anciennes armes par des nouvelles en revendant vos anciennes pièces (changez au moins votre ancien pistolet pour un calibre nouveau). Montez ensuite les premières marches et passez la porte rouge. Arpentez le cheminement des dalles en évitant les projectiles de feu que vous envoie la catapulte (lorsque la fontaine sera brisée, vous pouvez récupérer une Spinelle dans les décombres). Gardez Ashley près de vous afin d'éviter que celle-ci ne se fasse capturer par l'ennemi. Si vous avez précédemment investi dans un fusil sniper, tuez les moines à distance grâce à votre arme. Montez les marches et réfugiez-vous dans le petit cabanon non loin. Ressortez et tirez sur les barils d'essence à proximité des catapultes afin de vous débarrasser de quelques gêneurs. Ressortez et récupérez le bracelet en or dans le coffre, derrière. Tuez ensuite les deux ennemis qui vous assaillent puis partez droit devant vous afin d'actionner la manivelle près de la partie arrondie. Vous pouvez laisser Ashley dans la baraque avant de partir là-bas. Tournez la manivelle pour faire monter le canon afin de l'utiliser pour exploser le portail menant à la zone suivante (dès que la catapulte non loin fait feu, lâchez les commandes pour éviter l'explosion, puis réitérez l'opération). Assurez-vous d'avoir récupéré tous les objets importants avant de repartir par les grandes portes à présent réduites à néant. Un marchand se trouve plus loin, passez la porte rouge et ouvrez la commode pour prendre les pesetas. Saisissez-vous également de l'épée au mur puis montez à l'étage. De nombreux moines vous attaqueront alors. Anéantissez-les tous puis redescendez pour vous occuper du chef de bande. En haut, Décrochez du mur la deuxième épée, puis intervertissez leur emplacement (placez la dorée dans le réceptacle du bas et l'argentée dans celui du haut). Poursuivez par la porte rouge qui apparaîtra après la manipulation et avancez jusqu'à ce qu'une cinématique s'enclenche. Continuez tout droit et reprenez par la grande porte. Entrez dans les deux baraquements et trouvez la clef. En chemin, méfiez-vous des hommes aux arbalètes postés plus haut. Déverrouillez le portail grâce à la petite clef. Dans

le hall, sauvegardez grâce à la machine, puis poursuivez par la porte de droite. Arpentez la pièce jusqu'aux flammes et fouillez un peu partout afin de rafler tout ce qui pourrait vous être utile (derrière chaque tableau de Saddler se trouve des pesetas, pensez-y). Lorsque vous aurez mis la main sur la clef de la prison, revenez légèrement sur vos pas et utilisez-la pour ouvrir la porte bleue. Avancez vers l'homme, ou ce qu'il en reste, et ouvrez la grille de sa cellule. En vous approchant légèrement, la créature brisera ses chaînes et vous attaquera. Cette dernière est aveugle, profitez de sa furie pour partir vous planquer dans les escaliers. Armez-vous alors du fusil sniper ou toute autre arme à feu et visez le parasite dans son dos pour l'atteindre. S'il vient à vous repérer sur les marches, visez les cloches (des deux côtés de la salle) pour l'attirer vers le son qu'il s'en dégagera. Utiliser quelques grenades incendiaires peut également se révéler payant. Récupérez l'herbe et l'argent puis actionnez la manivelle avant de remonter et de reprendre direction vers les flammes (qui, bien entendu, ne sont plus). La salle qui suit possède de nombreux beaux et idylliques bassins, mais également de nombreux, hideux et détestables ennemis. Dégommez en quelques-uns, puis foncez vers les socles jaunes. Ordonnez à Ashley de s'immobiliser sur l'un d'eux, puis placez-vous sur l'autre. Allez vers la manivelle qui apparaîtra et choisissez Ashley pour l'actionner. Pendant ce temps, contentez-vous de la protéger en tuant tous les assaillants qui viendront lui chercher des noises. Ceci étant, la charmante President's daugther vous indiquera l'emplacement de la seconde manivelle. Dirigez-vous alors vers ce point-ci et portez Ashley de manière à ce qu'elle parte actionner les deux dernières manivelles restantes. Pendant ce temps, vous devrez gérer deux assauts. Le premier vous concerne directement, ce sont les moines qui tenteront de s'en prendre à Léon.
Le deuxième concerne votre petite protégée. Coupée de Léon, celle-ci est vulnérable. Il n'en tiendra qu'à vous de la protéger en tuant les ennemis à l'étage cherchant à la capturer. Lorsque les deux blocs comblent le bassin, ils vous aménagent par la même un passage jusqu'à la prochaine issue. Récupérez Ashley en la rattrapant à la "prince charmant" puis foncez vers l'inconnu.

CHAPITRE 3-2

A ce moment de l'aventure, il existe un mini-jeu basé sur le tir qui vous permettra de gagner des bouchons échangeables contre des prix (la porte bleue agrémentée de dessins d'arme à feu). Terminez la première rangée de la collection pour obtenir un joli petit paquet de pesetas (n'essayez pas de remplir les deux autres dès à présent car vous ne pourrez les compléter que plus tard dans le jeu). Sauvegardez ensuite et avancez dans le couloir qui suit. Ashley viendra alors à disparaître. Poursuivez en solo par la porte de ce couloir, et vous vous retrouverez rapidement dans les égouts où de jolies bébêtes vous attendent. Equipez alors Léon du nouveau fusil à pompe et explorez la zone. Les ennemis étant quasiment invisibles, ouvrez l'oeil et shootez-les de deux ou 3 balles pour en venir à bout. Une sorte de diamant est récupérable sur chacune des bêtes. Pensez à combiner chacune des 3 couleurs avec la lanterne que vous trouverez un peu plus loin (de cette manière l'objet prend de la valeur et se revend plus cher auprès du vendeur ambulant). Videz ensuite le bassin grâce aux vannes, puis sortez. Vous apercevrez une bande de moines livrant un sacrifice. Approchez-vous discrètement et balancez une grenade dans le tas pour bénéficier de tout un tas d'items rares. Poursuivez en bondissant sur le lustre, puis sautez au moment opportun pour atteindre l'autre rive. Ouvrez les grilles et récupérez le masque élégant dans le coffre rouge. Descendez après dans la cour, récupérez les nombreux items que vous ont gentiment laissés les moines si ce n'est déjà fait, puis empruntez les escaliers menant jusqu'au vendeur. Traitez avec lui si besoin et engouffrez-vous ensuite dans la porte à sa droite. Après la traversée d'un petit couloir, de nombreux moines vous attendront. Contournez par la gauche et passez par la fenêtre afin d'éviter les tirs des arbalètes. Puis tuez tout le beau monde. Le chef sortira alors une imposante mitrailleuse pour tenter de mettre fin à votre petite personne. Redescendez alors à proximité et tournez tout autour de l'engin. Lorsque qu'il s'arrêtera pour recharger, placez-vous derrière lui et tirez lui dans le dos. Répétez la manoeuvre jusqu'à ce que le moine rende son dernier souffle. Les plus attentifs auront remarqué qu'il possédait une clef autour du cou, récupérez celle-ci. Remontez alors sur la zone un peu plus en hauteur pour l'utiliser. Fouillez la nouvelle pièce qui s'offre à vous puis tirez dans la tête du cerf (qui a dit que ça ne servait à rien d'être méchant ?).Poursuivez jusqu'aux tableaux et faites-les pivoter sur eux même jusqu'à ce que la somme des morts présents sur les 4 tableaux soit égale à 6. Appuyez alors sur OK. La pièce suivante est tout aussi fournie en ennemis que les précédentes, voir plus. Essayez de vous débarrasser des moines armés d'arcs en premier, puis tournez tout autour de la passerelle pour trouver l'interrupteur rouge. Actionnez-le et engouffrez-vous dans la porte toujours au même niveau. Un second interrupteur est à actionner et se dissimule sous un vase. Ressortez et deux ennemis vous accueilleront au lance-roquettes. Fuyez alors du plus vite que vous le pouvez sur un des cotés. Contournez ensuite la place sur la droite et utilisez le pont pour atteindre le milieu de la pièce où l'ornement de la chèvre vous attend. Poursuivez par la porte blanche et traversez le couloir gris. Brisez le vase pour trouver en dessous une cartouche, puis prenez la porte de gauche. Tuez les corbeaux, et sortez par l'issue suivante après avoir fait chuter le spinelle pour le récupérer. Au dehors, shootez les corbeaux près de la fontaine pour récupérer

bon nombre d'objets précieux. Passez ensuite derrière le bâtiment, et brisez les tonneaux pour progresser. Entrez par les grandes portes. Dans le jardin, descendez les marches sur votre droite et longez le balcon. Après le coup de téléphone, continuez votre descente grâce aux escaliers. Ouvrez la grille, récupérez les objets dans les tonneaux et explosez le chien qui vous attaquera en traître. Contournez la maisonnette et ramassez l'herbe sous l'arche. Montez les escaliers près de la cage des 3 chiens (ne tirez pas dessus sinon vous les libérerez) et partez sur votre gauche où vous trouverez un coffre. Revenez ensuite sur vos pas et récupérez le morceau lunaire dans la fontaine. Dirigez-vous vers les escaliers (trois chiens vont vous attaquer) et partez en direction du coffre pour en dérober son contenu. Revenez à l'entrée du labyrinthe, puis empruntez le sentier derrière l'allée. Longez les chemins profilés par les haies afin de récupérer l'herbe jaune et le contenu du nouveau coffre, puis montez les escaliers éclairés. Plus haut, le deuxième fragment lunaire vous attend dans la fontaine. Remontez sur le balcon, et combinez les deux fragments dans votre inventaire.
Encastrez le nouvel objet crée dans la cavité de la porte verte afin de la déverrouiller. Entrez dans la pièce pour mettre fin à ce chapitre.

CHAPITRE 3-3

Fouillez l'intérieur des pièces afin de mettre la main sur plusieurs objets dont le miroir orné de perles dans l'armoire proche du vendeur. Récupérez le document sur la table, traitez avec le vendeur si besoin, puis poursuivez par la porte et longez le couloir. Ramassez l'herbe ainsi que les munitions sur les tables, puis brisez tous les vases de la pièce pour tenter de vous dégotter quelques items supplémentaires. Près du gros vase entrez dans la nouvelle pièce où vous trouverez à nouveau d'autres objets. Revenez ensuite sur vos pas et sonnez la cloche. Un tableau apparaîtra au bout du couloir. Visez le verre de vin à droite de la bouteille pour déverrouiller la grille de la salle précédente. Engouffrez-vous alors dans cette nouvelle pièce, et vous ne tarderez pas à être encerclé par des grilles, et chose plus embêtante encore, avec un ennemi aveugle comme celui précédemment rencontré en prison. Brisez alors rapidement la serrure de la porte à coup de pieds et ressortez du piège. Débarrassez-vous des moines qui tentent de vous encercler, puis neutralisez le monstre aveugle (Balancez-lui une grenade incendiaire et armez-vous du fusil. Une fois au sol, visez le parasite de votre arme. Répétez la manip 3 fois et l'ennemi ne devrait plus se relever). Prenez ensuite le trésor contenu dans le coffre au milieu de la grille, puis poursuivez par la nouvelle porte. Dans la salle qui suit, tuez les moines puis descendez actionner le levier. Remontez ensuite par l'échelle et gagnez le fond de la salle. Tout au bout partez sur la gauche. De nouveaux moines vous attendent mais également un lance-roquettes, des grenades, et de nombreuses munitions. Continuez en empruntant la dernière porte et avancez jusqu'au vendeur. Achetez-lui la mallette XL dès à présent si vous disposez de suffisamment de fond (pensez également à améliorer vos armes si ce n'est déjà fait). Posséder le fusil sniper est également grandement conseillé pour la séquence qui suivra ce chapitre. Enfin, passez les portes à gauche pour finir.

CHAPITRE 3-4

Après la mort tragique de notre ami Luis, fouillez tout le contour de la pièce et récupérez tout ce que vous pourrez. N'oubliez pas de farfouiller derrière le tableau de Saddler afin de dénicher les lingots, puis avancez sur l'arche en milieu de salle. A coup de fusil sniper (ou de n'importe laquelle des autres armes pour augmenter le challenge), visez les arceaux retenant prisonnière Ashley. Protégez-la ensuite contre la horde d'ennemis et vous ne tarderez pas à prendre le contrôle de la fille. Prenez alors le bijou derrière la commode ainsi que l'herbe jaune non loin. Longez ensuite le couloir près de la machine à écrire et prenez à droite. Rampez sous les meubles et gagnez la salle voisine. Allez tourner les manivelles pour lever les grilles gênant la progression de notre demoiselle. Revenez ensuite dans la première salle en ouvrant les grilles grâce au levier. Patientez jusqu'à ce que les deux moines soient réunis dans la même salle, puis ressortez pour les enfermer après avoir récupéré l'herbe verte sur la table. Passez ensuite derrière le meuble du fond et balancez la lampe pour brûler vifs vos ennemis. Continuez ensuite par le couloir et prenez au passage l'herbe rouge sur le buffet. Poursuivez à droite et entrez dans la pièce peu éclairée. Ashley sortira alors une lampe torche dont on ne sait où... Avancez tout en récupérant les objets gentiment disposés sur votre chemin, puis actionnez l'interrupteur derrière l'armoire. Revenez ensuite sur vos pas et rampez sous la table. Passez alors sous la grille venant de se lever et récupérez la tablette de pierre sur le rebord de la cheminée. Rappuyez sur le nouvel interrupteur puis gagnez l'autre partie de la salle. Saisissez-vous de l'objet précieux sur le meuble et poursuivez par la porte. Longez le long couloir, descendez les escaliers, et pénétrez dans l'espèce de cave. Approchez alors du puzzle et reconstituez-le (les ronds sont à placer aux extrémités, le reste est relativement facile à placer). Placez la dernière tablette dans la pierre et une issue s'ouvrira sous le fonctionnement du mécanisme. Empruntez celle-ci. Prenez l'insigne de la famille Salazar sur le

buste de chevalier, puis l'ornement du serpent dans le coffre bleu qui apparaîtra sous vos yeux. C'est à ce moment précis que les chevaliers en armures décideront de se réveiller. Laissez-les entrer puis prenez la fuite à travers le couloir précédent. En chemin, d'autres chevaliers tenteront de vous attaquer esquivez alors dans l'ordre indiqué. De retour dans le couloir principal, prenez cette fois-ci la porte bleue. Ramassez le mémo du majordome sur la commode en fond de salle et examinez le pupitre après avoir récolté les divers objets dissimulés dans les commodes. Placez l'insigne à l'intérieur de la cavité, faites-en pivoter le manche de soutien, puis empruntez l'échelle se découvrant devant vous. Plus haut, n'oubliez pas de pivoter sur votre droite afin de récupérer les deux coffres avant de poursuivre par le couloir de gauche. Au bout se trouve une porte, ouvrez-la et vous retrouverez Léon.

CHAPITRE 4-1

Nos deux compères enfin réunis, revenez à la fontaine où votre très cher rédacteur vous conseillait de shooter les corbeaux (sur les balcons avant le jardin...). Avec l'aide d'Ashley, vous pouvez à présent pénétrer dans le bâtiment de derrière, auparavant inaccessible. Entre ces murs, de nombreux items vous attendent, mais aussi le Broken Butterfly, une arme nouvelle à rajouter à toutes celles déjà en votre possession. Revenez ensuite dans la première salle du chapitre et prenez la porte au bout du couloir (celle que vous ne pouviez prendre lors de votre dernière session avec Léon). Brisez les vases afin d'obtenir un velours bleu puis récupérez les balles sur le buffet de droite. Montez ensuite sur la plate-forme sur roue afin d'atteindre la berge opposée, puis pénétrez par l'issue droit devant vous. Dans la salle de lave, avancez sur votre droite, et snipez directement l'homme sur la berge en forme de dragon. Descendez les marches, et prenez le contenu du coffre non loin. Remettez-vous en route et postez-vous devant la grille circulaire, tournant sur elle-même. Bondissez alors sur la plate-forme au moment opportun puis comme précédemment, visez l'homme sur la plate-forme cracheuse de flammes pour écarter tout danger de cuisson. Abattez ensuite les ennemis qui sauteront d'une des tours pour venir se mettre dans vos pattes, puis avancez prudemment jusqu'au deuxième dragon de pierre. Attirez alors son attention sur l'un des côtés, puis attendez qu'il crache ses flammes pour gagner le côté opposé afin de profiter du champ libre offert par cet angle, et d'abattre l'homme aux commandes. Il ne vous reste plus qu'à gravir les quelques dernières marches pour récupérer l'ornement de Lion. Ressortez ensuite de la zone et partez retrouver Ashley (revenez sur vos pas pour acheter des bombes sprays au marchand si vous n'en disposez plus). Après ces chaudes émotions, avancez vers l'autre partie de la salle et montez dans le wagonnet. Ouvrez la porte bleue et de nouveau, vous vous retrouverez dans le grand hall. Encastrez alors tous les éléments retrouvés dans la fresque et profitez du passage dégagé pour avancer. Prenez dans un premier temps par les escaliers de droite et vous récupérerez quelques pesetas et objets ma foi bien utiles. Plus haut, postez-vous au balcon et tirez le point lumineux sur le mur opposé. Il ne vous reste plus qu'à redescendre pour cueillir une gemme pourpre. Pénétrez par l'entrée jaune pour poursuivre. Montez dans le second wagon, brisez le vase dans la nouvelle pièce, et examinez le tableau à proximité. Récupérez l'argent et ressortez par la nouvelle porte. Dans la pièce suivante, avancez le long des dédales droit devant vous, et délestez de leurs trésors les 4 statues. Revenez ensuite au départ de la pièce et ramassez l'herbe jaune sur la table. Passez ensuite la porte bleue, pour trouver derrière un vendeur, ainsi qu'une nouvelle session de "tir aux zombis". Complétez la deuxième rangée pour obtenir votre prix (choisissez pour cela la partie B). Continuez en empruntant les grandes portes vers la table, et avancez dans la rangée bordée de chevaliers en armure. Esquivez deux fois de suite. Arrivé dans la seconde partie des lieux, prenez le saint Graal du roi disposé sur la petite table au milieu de la pièce. 3 chevaliers feront alors leur apparition. Visez leur tête afin que les parasites sortent d'eux-mêmes (utilisez alors une arme puissante), puis finissez-les à coups de grenades aveuglantes. Trois autres ennemis du même type prendront ensuite le relais. Utilisez la même méthode pour en venir à bout puis récupérez les 6500 pesetas sur chacun des cadavres, ainsi que les munitions et l'herbe au sol avant de repartir pour le hall. Entrez à présent par la porte jaune et placez les deux statues sur deux des quatre socles marbrés. Faites ensuite en sorte qu'Ashley se positionne sur un des deux restants, puis partez vous placer sur le dernier. Une issue s'ouvrira alors sous le mécanisme, poursuivez grâce à celle-ci. Lorsque le piège se refermera sur vous, levez la tête et vous apercevrez 4 dispositifs d'une lumière rouge au plafond. Tirez dessus pour mettre fin à la descente morbide des pics de fer. Avancez ensuite par l'ouverture de la porte qui suit. Lorsqu'une grille viendra vous séparer vous et Ashley, épaulez votre sniper et visez les deux moines à travers les grilles afin de préserver votre petite protégée. Fouillez attentivement la salle qui suit, et récupérez les nombreux objets qui s'y dissimulent (dont l'échiquier dans la commode). Prenez le graal de la reine dans le coffre rouge et ressortez par la porte cadenassée. Revenez ensuite près de l'endroit où vous aviez dépouillé les statues de leur bien précieux. De nouveaux ennemis auront fait leur apparition.
Débarrassez-vous de ces quelques malvenus, puis avancez près des statues afin de placer chacun des deux graals dans leurs socles respectifs. La grille levée, poursuivez par les grandes portes vertes. Traversez le couloir en prenant soin d'ouvrir chaque commode et de briser chaque vase. Dans la pièce qui suit, une horde d'insectes s'en prendra à

vous. Calez-vous alors contre un des murs de la pièce et faites-les reculer à coups de fusil à pompe. Récupérez les nombreux joyaux sur leurs dépouilles puis traversez complètement la salle pour aller abaisser le levier. Tirez sur chacune des accroches retenant les chaînes aux murs pour que le pont s'abaisse complètement. Enfin, sachez qu'avant de poursuivre il vous est possible d'anéantir la ruche à l'aide du lance-roquettes. De nombreuses pierres en tomberont alors. Sortez par la porte grise, sauvegardez près du vendeur, puis marchez le long du couloir. Empruntez l'issue au bout, et vous vous retrouverez alors au dehors. Très vite, vous serez pris pour cible par des moines manoeuvrant plusieurs catapultes. Foncez alors vers le bâtiment et contournez l'issue principale par les escaliers de gauche. Tuez les ennemis et entrez par la porte en suivant le cheminement du balcon de droite. Une fois à l'abri dans la tour, montez à son sommet en récoltant les divers items que vous trouverez en chemin, puis tentez d'actionner la manivelle pour que l'I.A. vous montre l'emplacement des rondins de bois bloquant le mécanisme. Détruisez les trois et abaissez une dernière fois le levier. Redescendez complètement la tour et tuez vos ennemis avant de vous échapper par la dernière des portes. 3 ennemis à boucliers vous attendent sur le pont. Sortez votre fusil sniper pour vous en débarrasser rapidement puis avancez jusqu'à ce qu'une horde d'ennemis se dresse devant vous. Leur chef étant armé d'un lance-roquettes, il est judicieux de lancer une grenade pour écarter tout danger mortel. Ouvrez les portes grises pour poursuivre. La phase qui suit est particulièrement fournie en ennemis. De plus, deux gladiateurs aveugles sont à vaincre. N'oubliez pas que de nombreux items se trouvent disposés sur les lieux. Et utilisez vos armes les plus puissantes pour en finir au plus vite avec ces brutes. Lorsque vous aurez nettoyé complètement la zone, avancez par la porte du fond pour retrouver Ashley. Lorsque vous vous serez précipité dans le gouffre, appuyez simultanément sur A et B pour espérer pouvoir vous en sortir. Lorsque vous reprendrez le contrôle de Léon, ramassez les trésors et autres items à même le sol puis sauvegardez. Une nouvelle arme est disponible auprès du vendeur (ne lui vendez pas de suite la couronne). Traitez avec lui, mais n'oubliez pas d'investir dans un lance-roquettes car celui-ci nous facilitera grandement la tâche dans peu de temps. Vos petites affaires terminées, remontez grâce à l'échelle. Suivez le sillonement des égouts pour trouver la prochaine issue, puis poursuivez (en chemin, jetez un oeil dans les conduits pour dégotter quelques sympathiques bijoux). Un Boss ne tardera pas à s'en prendre au pauvre Léon. Esquivez avec les bonnes manipulations lorsque les touches apparaissent à l'écran, et dirigez-vous au fin fond du souterrain. Dans la petite salle des machines, abaissez le levier et tentez d'ouvrir le store métallique pour faire apparaître le Boss. Foncez alors vers la bombonne et renversez-la en appuyant sur A. L'ennemi exposé, deviendra alors vulnérable (vous verrez, il deviendra alors légèrement bleu). Sortez le lance-roquettes de l'inventaire et décochez un tir cadré pour en finir directement avec lui (ceux qui n'ont pu ou qui n'ont voulu investir dans le lance-roquettes n'ont plus qu'à courir un peu partout en gloussant et renversant les bombonnes. Attaquez alors lorsque l'ennemi est gelé et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il se brise). L'ennemi neutralisé, d'une manière ou d'une autre, finissez votre petit tour dans les égouts et ramassez tout ce que vous trouverez. Revenez ensuite vers l'ascenseur et empruntez celui-ci. Combinez la couronne avec les joyaux trouvés sur sa dépouille pour faire grimper en flèche la valeur de l'objet.

CHAPITRE 4-2

Parlez avec le vendeur, vendez, achetez, puis entrez dans la chambre de tir afin de compléter la troisième rangée de bouchons. Récupérez les items autour de la zone puis sauvegardez. Sortez par les portes bleues. Dans la mine, avancez jusqu'à la cavité principale et faites le ménage en nettoyant la pièce de tous ses paysans. Ramassez les objets traînant dans le coin et montez sur la zone surélevée pour rétablir le courant grâce aux machines. Redescendez et dirigez-vous ensuite vers le fond de la salle près des rails. Actionnez deux fois de suite le levier de manière à ce que le chariot daigne descendre à votre hauteur. Récupérez alors les explosifs à l'intérieur et placez-les sur le gros rocher bloquant l'accès à la zone suivante, en plein milieu de la salle. Brisez les tonneaux et poursuivez par la nouvelle issue. Dans la salle qui suit, deux Gigantes vous prendront pour cible. Pour s'en sortir sans trop de dégâts, il nous faut procéder par étapes... Commencez par vous poster près de la machine à levier et actionnez celui-ci lorsque l'un des monstres se trouvera sur la plate-forme centrale. Cela devrait avoir pour effet de nous débarrasser d'un des colosses (attirez-le au préalable vers l'échelle où il vous faudra faire un petit tour de tyrolienne pour faire diversion. Le monstre dans la lave, ne vous en approchez pas trop afin qu'il ne puisse vous saisir). Occupez-vous ensuite de son petit frère en employant la bonne vieille méthode, à savoir les grenades aveuglantes et les coups de fusils à pompe d'une part sur l'ennemi pour le faire courber, d'autre part sur le parasite qu'il possède dans le dos pour lui infliger des dégâts. Méfiez-vous tout de même car sa puissance n'a rien à voir avec celle de ses cousins rencontrés lors des premiers niveaux de jeu, celui-ci est bien plus costaud ! Armez-vous donc de patience et usez, cela va de soi, de vos armes les plus puissantes. Passez les portes rouges pour poursuivre. Vous déboucherez alors dans une sombre caverne. Trouvez les deux tavernes aux interrupteurs et mettez-les en marche. De nombreux insectes viendront vous embêter et ne vous laisseront pas une seule seconde de répit. Priez pour avoir suffisamment de cartouches de fusil à pompe pour

pouvoir les écarter de votre chemin. Lorsque la vive lumière aura brûlé les portes, ouvrez la grille et avancez le long du dédale en évitant les cloches. Arrivé au levier, abaissez-le puis poursuivez. Au bout du chemin se trouve l'insigne royal, objet que vous trouverez sur un pupitre de pierre. Examinez la dalle une dernière fois pour refaire surface.

CHAPITRE 4-3

Après avoir vu le vendeur dans la petite cabane délabrée, longez la falaise par le côté droit afin de vous frayer un chemin jusqu'à la tour visible au loin. Dans les décombres de la cour, abattez les villageois au fusil sniper puis avancez en ramassant les objets au passage. Entrez ensuite dans la baraque en bois et activez la manivelle pour découvrir le passage souterrain. Descendez grâce à l'échelle et tuez les villageois gardant l'endroit. Avancez ensuite vers l'échelle et empruntez-la. Plus haut, ramassez la clef et les quelques items avant de foncer vers le fond de la salle (il se pourrait alors qu'un ou deux malades de la tronçonneuse soient à vos trousses). Déverrouillez la porte et avancez vers la pièce aux pics accrochés au plafond. Tirez sur les quatre dispositifs rouges pour empêcher les mâchoires du piège de se refermer sur vous. Tuez ensuite les deux parasites et ouvrez le sarcophage afin d'alourdir vos poches de quelques pesetas. Traversez la zone qui suit en dérobant le contenu des tonneaux. Passez la porte suivante et montez à bord des wagons. Tirez sur le levier pour enclencher le petit tour de manège. Dégommez les villageois désireux de monter à bord, et récupérez les nombreux items qu'ils daignent vous céder à leur mort. Lorsque le wagon s'immobilisera, une dizaine d'ennemis investira vos compartiments, sortez alors impérativement le fusil à pompe de votre sac afin de les repousser au mieux. Tirez de nouveau sur le levier pour poursuivre. Lorsque vous gagnerez de la vitesse et que le chariot s'emballera dans une folle descente préparez-vous à actionner les touches indiquées afin d'éviter de sombrer dans le ravin. Mitraillez ensuite la touche indiquée pour vous remonter. Avancez et récupérez la pierre du sacrifice. Engagez-vous alors par la sortie et grimpez à l'échelle pour regagner l'extérieur. Il ne vous reste plus qu'à placer l'objet trouvé dans la cavité de la porte ornée d'une tête de lion pour clore ce court mais néanmoins intense chapitre.

CHAPITRE 4-4

Avancez vers la grande rangée bordée d'eau, puis observez les blocs de pierre sombrer sous l'eau. Montez et positionnez-vous sur la main de la statue de pierre. Utilisez-la pour gagner le bloc plus haut et tirez le levier. Remontez ensuite sur la main pour atteindre le bloc du milieu. Actionnez le levier afin d'enclencher le mécanisme de la seconde main, et servez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre berge, plus haut. Tirez le second levier afin de reconstituer le ponton au complet, puis avancez vers lui pour enclencher une séquence réflexe. La statue prend vie et il vous faudra enclencher les touches de votre manette dans l'ordre indiqué, pour compter vous en sortir vivant. Acharnez-vous une dernière fois sur la touche A pour remonter Léon, puis rentrez dans la tour pour rencontrer de nouveau le nabot. Esquivez le couteau que l'on vous renvoie à l'aide des touches indiquées. Récupérez ensuite les munitions ainsi que le contenu du coffre avant de débuter votre ascension le long des escaliers. Attendez que le tonneau en flammes lancé par vos ennemis se brise contre le premier virage avant de vous élancer le plus rapidement possible jusqu'au premier niveau. Passez alors sur les dalles en bois et montez grâce à l'échelle. Débarrassez-vous des moines, grimpez sur le monte-charge et virez les caisses avant de le faire s'élever grâce aux commandes. Attendez-vous alors à ce que bon nombre d'ennemis viennent vous rendre visite. Le fusil à pompe se révèle ici une nouvelle fois terriblement efficace. Arrivé à destination, passez par l'extérieur de la tour et progressez grâce aux planches de bois. N'oubliez pas le petit coffre juste avant le petit ascenseur. Lorsque vous aurez pris celui-ci, montez les marches où un vendeur et une machine à sauvegardes vous attendent plus haut. Passez les grandes portes pour faire connaissance avec le Boss de fin de chapitre, Salazar et sa métamorphose. Il vous faut alors viser l'oeil jaune et gluant de l'énorme bestiole pour que Salazar devienne visible. Lorsque celui-ci apparaît dans votre champ de vision, canardez-le comme il se doit. Lorsque vous verrez la bête ouvrir sa mâchoire, fuyez sur l'un des côtés ou vous décéderez instantanément. Vous pouvez également tirer sur ses tentacules afin de vous en débarrasser pour un moment. Enfin sachez qu'un seul tir au lance-roquettes sur Salazar suffit à en finir avec la teigne. Le combat terminé, descendez récupérer toutes les munitions et autres herbes médicinales. Ramassez ensuite le coffre de 50 000 pesetas et ouvrez la porte juste derrière. Descendez plus bas en rappel et utilisez l'ascenseur. Après avoir traversé le couloir, vous déboucherez dans la planque d'un marchand. Faites quelques affaires avec celui-ci et pensez à optimiser vos armes si vous en avez les moyens. Continuez d'avancer vers l'inconnu pour finir.

CHAPITRE 5-1

Longez la falaise et laissez-vous tomber sur le sable un peu plus loin. D'un bon, poursuivez sous la roche et arrivé à

niveau du pont, continuez tout droit pour grimper sur les rochers et récupérer ainsi une émeraude et quelques pesetas. Rebroussez chemin et empruntez le pont en bois pour poursuivre. Près des caisses, visez l'éclairage grâce au fusil sniper puis rejoignez la terre ferme en sautant par dessus la crevasse. Ramassez les munitions pour pistolet sur les caisses vertes, et avancez prudemment dans la base. Toute une horde de militaires nous attend derrière ces ruines. Commencez par vous occuper du chef, et attaquez-le au corps-à-corps à l'aide d'une arme puissante dès que celui-ci finit de tirer sa rafale. Postez-vous ensuite près de la porte où vous avez aperçu Ashley disparaître lors de la cinématique, puis profitez de la hauteur du lieu pour sniper et tuez tous ceux qui oseraient venir vous dire bonjour. Le calme revenu, appuyez sur l'interrupteur (à partir du même endroit) pour faire apparaître le rayon rouge. Redescendez dans le campement et fouillez à droite à gauche, histoire de vous mettre dans la poche tout ce qui pourrait ultérieurement vous servir. Allez ensuite sur le toit du bâtiment possédant une échelle à l'arrière de ses murs. Montez, et faites pivoter la surface réfléchissante de manière à toucher l'autre en face. Grimpez ensuite sur le second bâtiment accessible par échelle, et déplacez l'autre surface réfléchissante de manière à faire terminer son rayon sur le deuxième point rouge à droite de la porte. Poursuivez en empruntant l'issue qui s'ouvre devant vous. Sautez par dessus les petits renforcements dès le début et ramassez les munitions pour fusil à pompes planquées juste derrière. Poursuivez en direction de la petite arche de pierre et préparez-vous à esquiver à l'aide des touches indiquées. Descendez par le ponton de bois et récupérez le contenu des tonneaux en chemin. Tuez les deux ennemis postés dans la petite grotte, puis continuez de progresser par l'échelle. Dans la seconde partie du campement, prenez l'émeraude gentiment disposée sur les caisses près de l'échelle, puis abattez l'homme vous tournant le dos d'une balle dans la tête grâce au sniper. Glissez-vous ensuite sous la roche, tuez les 3 ennemis arborant un masque les faisant ressembler à des mouches, et faites sauter le baril d'essence un peu plus loin. Passez alors par la faille engendrée dans la roche et récupérez le contenu du coffre sur la petite plate-forme surélevée. Avancez alors dans la zone tout en fouillant à droite à gauche. Peu de temps après, vous rencontrerez un vendeur. Le Killer7 est à présent disponible, sa puissance de feu est remarquable. N'hésitez pas à investir dedans si vous disposez de 77700 pesetas. Poursuivez par le haut une fois que vous aurez sauvegardé, puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment à la porte verte. Progressez dans les couloirs en récupérant tous les items, puis prenez la seconde porte verte, vers la remise. Tuez le gros barbare que vous rencontrerez en concentrant vos tirs uniquement dans sa tête. Descendez ensuite et finissez de faire le ménage. Ramassez les items et combinez le bijou rouge avec la statue de Lynx doré. Remontez et passez à présent dans la salle informatique. Après la courte séquence narrative, utilisez l'issue bleutée pour poursuivre. Dans le couloir qui suit, cassez la vitre de l'armoire de droite pour trouver des munitions. Fouillez également la première rangée de casiers pour mettre la main sur d'autres balles. Tournez à droite dès la bifurcation, vous tomberez alors nez à nez avec un marchand. Celui-ci propose le gilet tactique. Il diminue de 30% les blessures, achetez-le après avoir complété la 4ème rangée de bouchons grâce au stand de tir juste à côté. Avancez ensuite au fond de la pièce et postez-vous derrière la vitre brisée. Epaulez le fusil sniper et dégommez tous les ennemis qui apparaîtront furtivement derrière la grande porte. Lorsque celle-ci sera maintenue ouverte, poursuivez votre chemin. Prenez les balles dans la boîte rouge, puis continuez par la double porte. Dans la nouvelle salle, prenez la plante au sol et déverrouillez la porte blanche à gauche. Entrez dans la petite pièce où une machine à sauvegardes vous attend. Récupérez la montre à gousset dans la petite caisse, puis commencez à monter les escaliers. A l'intersection, n'ouvrez pas de suite le portail grillagé et tournez plutôt à gauche dans un premier temps. Ouvrez la boîte rouge, et récupérez les munitions dans la petite caisse dissimulée dans les étagères. Ouvrez les portes bleues et vous déboucherez dans une sorte de laboratoire. Dirigez-vous vers le panneau de commande et enclenchez les couleurs dans cet ordre pour déverrouiller le sas : bleu, vert, vert, et enfin rouge 3 fois.

Entrez dans l'arrière salle et saisissez-vous de la carte de la chambre froide sur le cadavre. Récupérez le mémo de Luis en sortant, et foncez jusqu'aux grilles devant lesquelles vous étiez passé précédemment. Deux regeneradors vous attendent dans les couloirs, fuyez-les car vous ne pouvez les tuer pour le moment. Pénétrez dans la chambre froide et reprogrammez les données de la carte dans la machine. Eteignez ensuite le dispositif de froid et allez ouvrir la vitrine avec la valve. Combinez alors la lunette infrarouge avec le fusil sniper et épaulez votre arme en attendant l'arrivée du monstre. Tirez sur les 3 sangsues rouges pour venir à bout de la bête. Empruntez le petit couloir à proximité pour poursuivre. Utilisez la carte modifiée pour passer. A l'aide des commandes, manipulez la grue pour faire chuter dans le vide quelques ennemis. Placez-vous ensuite vers l'échelle et mettez en joue ceux qui restent. Descendez, mettez la main sur les items traînant dans la pièce, puis prenez à gauche pour monter le long du couloir. En haut, vous retrouverez Ashley prisonnière. Tuez ses deux gardes du corps et passez par la porte grise juste avant la cellule. Arrivé devant les deux portes, prenez celle au bout du couloir et profitez de la présence de la machine à écrire pour effectuer une petite sauvegarde. Ressortez pour emprunter celle de droite. Un regenerador version améliorée viendra vous rendre visite. Débarrassez-vous de ses 3 sangsues puis balancez-lui une grenade incendiaire pour en finir avec lui. Récupérez la carte des stocks sur son cadavre puis sortez. Au dehors passez devant le marchand et récupérez le

contenu des tonneaux avant de prendre l'élévateur du fond. Ramassez l'herbe verte puis pénétrez dans la salle de commande. Prenez les munitions puis retournez délivrer Ashley (de nouveaux ennemis auront alors fait leur apparition).

CHAPITRE 5-2

Sortez de la cellule et terrassez vos ennemis. Prenez à gauche dans la salle qui suit et ouvrez la porte au fond du couloir. Tuez les ennemis que vous rencontrerez et appuyez sur l'interrupteur lumineux pour en faire venir de nouveaux. Réservez-leur le même sort puis poursuivez votre chemin jusqu'à la fosse aux ordures. Lorsque le regenerador laissé pour compte se remettra sur pied, foncez vers la petite benne et dites à Ashley de se planquer. Ouvrez ensuite la seconde grille et reculez afin de faire exploser le baril rouge lorsque la bête passera à proximité. Finissez-le avec la bonne vieille méthode si besoin. Rappelez la belle et poussez grâce à son aide le bloc rouge afin de vous constituer un pont pour franchir le cours d'eau. Malheureusement pour vous la première bestiole avait convié son frangin. Réglez-lui également son compte pour empocher les 20000 pesetas de récompense. Poursuivez jusqu'à la salle de fusion. Tuez tout le petit monde qui s'amène puis utilisez le tableau de commande pour briser le mur du fond grâce à l'énorme boule suspendue par une chaîne. Passez les portes qui suivent, abaissez le levier, tuez les regeneradors, et activez l'alimentation dans la pièce au fond du couloir de droite. N'oubliez pas d'aller fouiner dans la petite cuisine avant de repartir puis envoyez Ashley sous le volet métallique de manière à ce qu'elle le lève complètement en actionnant le manette de l'autre côté. Prenez à droite au fond de la pièce, sauvegardez et traitez avec le vendeur si besoin est. Ouvrez le placard et prenez l'herbe rouge avant de partir, puis déverrouillez la porte en actionnant avec Ashley chacune des manettes l'entourant. Pour que la manip puisse fonctionner, attendez le dernier déclic pour enclencher la touche indiquée. Dans l'entrepôt, montez à l'arrière du véhicule et laissez Ashley prendre les commandes. Repoussez les nombreux ennemis à coups de fusil à pompe. A l'arrivée, montez par l'une des échelles et partez abaisser le levier de commande du monte-charge. Remontez à l'intérieur du camion et préparez-vous à une seconde séquence bien bourrin. Tirez sur les véhicules ennemis lorsque Ashley vous les signale. Quand celle-ci percutera de plein fouet le mur de gauche (femme au volant, mort au tournant non?:), continuez à pied jusqu'au vendeur (essayez d'améliorer votre arme principale au maximum afin de pouvoir contre une grosse somme d'argent, pousser son amélioration dans ses derniers retranchements) et la machine à sauvegardes non loin. Fouillez la zone et trouvez le second bijou à sertir sur la statue de Lynx. Ouvrez les portes pour finir.

CHAPITRE 5-3

Prenez le manuscrit sur le petit autel, puis sortez par l'issue de gauche. Débarrassez la salle des ennemis et récupérez les cartouches et autres items. Gagnez ensuite le couloir menant à l'entrepôt. Utilisez alors le monte-charge pour gagner les hauteurs de la salle. Préparez-vous alors à disputer une longue séquence d'esquives. Redescendez par les deux échelles au bout de la plate-forme. Poursuivez par la porte verte, puis traversez le couloir dont l'issue s'ouvre à votre approche. Une deuxième séquence d'esquives débute. Profitez-en pour observer les qualités athlétiques de Léon qui s'en sort comme une véritable gymnaste pro. Actionnez l'interrupteur au bout du couloir et enchaînez une dernière esquive pour pouvoir pénétrer dans la salle qui suit (durant toute cette séquence les esquives ne changent pas). Prenez l'émeraude sur le fauteuil, puis asseyez-vous dessus... Tirez sur le point lumineux au plafond et récupérez la coiffure élégante sur le sol. Passez ensuite derrière le fauteuil, et actionnez l'ascenseur pour descendre. Dans la grotte, descendez les escaliers et récupérez l'émeraude et l'herbe verte planquées sous les marches. Suivez ensuite le chemin creusé dans la roche. Arrêtez-vous près du vendeur, et prenez le mémo 4 de Luis sur les caisses derrière lui. Pénétrez également dans la petite remise pour trouver une herbe rouge. Marchandez à votre guise puis reprenez votre route sur la droite après avoir sauvegardé. Prenez l'herbe jaune dans le petit enclos grillagé puis traversez le gouffre grâce au pont métallique. Poursuivez et vous ne tarderez pas à rencontrer un nouveau Boss, bien gros, bien baveux, et bien méchant. Bref, un comme on les aime dans Resident Evil ! De plus, et cela ne va pas nous arranger, vous vous retrouvez prisonnier dans un hangar grillagé, suspendu au dessus du vide. Dans un premier temps, repoussez le monstre grâce à une de vos plus puissantes armes et cherchez les interrupteurs pour débloquer la sortie. Lorsque le Boss viendra vous défier au corps-à-corps, tirez à nouveau pour le faire fuir. Parfois, certains interrupteurs ne sont accessibles qu'après certaines actions enclenchées par l'IA, ou bien qu'après avoir fait sauter les sas en tirant sur les lumières vertes. La sortie déverrouillée (elle est symbolisée par une porte rouge), un compte à rebours de 30 secondes s'enclenchera. D'ici ce délai, le compartiment dans lequel vous vous trouvez sombre dans le gouffre. Lorsque vous apercevrez le crochet, sautez dessus pour vous y suspendre et prendre la fuite. Une fois à terre, ramassez les munitions et l'herbe puis avancez droit devant vous. La bête vous rattrapera alors. Utilisez les deux barils disposés dans la zone pour lui faire déguster de gros dégâts lorsqu'il passera à proximité, puis concentrez vos tirs sur l'énorme crochet

lui sortant du dos. Utilisez vos armes les plus puissantes et ne le laissez pas vous approcher au corps-à-corps. Lorsqu'il aura suffisamment dégusté, U3 (car tel est son nom) s'enfouira dans le sol pour vous concocter bon nombre d'attaques surprises. Soyez alors vigilant et appuyez sur les combinaisons de touches apparaissant à l'écran. A ce stade de la bataille, il ne vous reste plus qu'à tirer quelques balles dans le parasite pour faire mouche. Prenez ensuite le pactole sur la bête déchue avant de repartir par la petite porte grise derrière les grilles. Guère plus loin, utilisez le transporteur pour aller sauvegarder près du dernier marchand ou bien poursuivez par l'échelle. Aux abords du campement suivant, postez-vous sur le montant de la falaise et tirez sur les barils d'essence pour éliminer tranquillement vos ennemis. Récupérez tous les objets qu'ils daignent vous laisser puis rentrez à l'intérieur de la tente pour vous glisser sous le sol, et rejoindre ainsi l'autre partie du camp derrière la grille et les barbelés. Près du marchand, sauvegardez et récupérez la note de Krauser. Remontez à la surface en grimpant à l'échelle, puis poursuivez jusqu'au grand portail de bois pour atteindre les ruines. Lorsque vous rencontrerez à nouveau Krauser, réfugiez-vous dans le premier petit baraquement lorsqu'il dirigera les tirs de sa mitrailleuse droit sur vous. Ne restez pas planqué derrière les murets, car ceux-ci céderaient rapidement sous l'impact des balles. Appuyez sur le mécanisme des barreaux, et l'ennemi viendra alors vous provoquer au corps-à-corps. Essayez de garder vos distances autant que possible et repoussez-le à l'aide du fusil à pompe ou toute autre arme à feu puissante. Montez ensuite à l'échelle récupérer les objets sur le toit, puis redescendez pour emprunter la grille. Plusieurs séquences réflexes s'enclencheront lors de l'affrontement. Sachez alors appuyer sur les bonnes séquences s'affichant à l'écran pour éviter les blessures et mettre votre adversaire au sol.
Profitez-en alors pour lui tirer dessus une nouvelle fois. Lorsque vous trouverez le premier insigne, une grille se refermera derrière vous, vous laissant seul en tête-à-tête avec la brute. Repoussez-le comme lors des phases précédentes, et une statue émergera du sol après sa fuite. Déplacez-la sur le socle et les leviers deviendront alors accessibles. Partez vers le premier que vous aviez croisé pour le relever, et ainsi pouvoir poursuivre derrière la grille. Méfiez-vous car krauser en profitera pour surgir de nulle part et vous attaquer. Descendez et abattez à l'aide du pistolet tous les petits androïdes avant qu'ils ne vous explosent à la figure. Ouvrez l'oeil afin de ramasser quelques objets, puis pénétrez dans la tour et lorsque Krauser entamera une courte discussion avec Léon. Montez ensuite au sommet de la tour et récupérez les nombreux items. Avancez le long du cheminement du ponton de bois pour vous procurer la seconde partie du puzzle. L'affrontement final débutera alors. Tirez dans les jambes de votre ennemi pour que celui-ci relâche sa garde. Profitez alors de ce moment pour lui décocher plusieurs balles de fusil à pompe à même le corps. Hâtez-vous ensuite d'aller placer les trois insignes dans leurs encoches respectives et poursuivez par les portes pour terminer.

CHAPITRE 5-4

Au commencement, glissez la plante au sol dans votre inventaire, puis avancez vers l'avant. La zone qu'il va vous falloir traverser est largement fournie en ennemis. De plus, la plupart disposent d'armes à feu et autres mitrailleuses. Pour vous faciliter la tâche, un hélicoptère vient vous prêter main forte. Planquez-vous lorsqu'il vous conseillera de vous mettre à couvert, et profitez alors du feu d'artifice. Essayez de traverser les lieux rapidement, mais prenez tout de même le temps de ramasser les nombreux items qui traînent dans le coin. A l'intérieur de la base, il vous faut trouver les interrupteurs pour progresser. Lorsque Mike, le pilote de l'hélico, nous aura quitté (snif...) avancez dans les ruines jusqu'à la prison. Près des cellules, tuez le regenerador puis gagnez la base militaire. Là-bas, luttez contre vos adversaires en sortant l'artillerie lourde. Récupérez la clef magnétique sur l'un de vos ennemis quand ceux-là verrouilleront le système informatique pour vous gêner, puis actionnez chacun des interrupteurs restaurés. Peu de temps après vous retrouvez Ashley, et nos deux tourtereaux se trouvent à nouveau réunis. Pénétrez alors dans la salle de chirurgie pour en finir une bonne fois pour toute avec les plagas qui habitent leurs deux corps. Ressortez ensuite vers l'extérieur, et vous croiserez le dernier marchand du jeu. C'est le moment de revendre tout ce qui ne vous servira plus, mais surtout d'améliorer vos armes à leur puissance maximum. Vérifiez votre stock de sprays, puis avancez en contrebas en descendant les escaliers pour aller utiliser le monte-charge qui vous mènera devant Saddler, le Boss de fin. La version mutante du lord est impressionnante de par sa taille qui le fait ressembler à une araignée géante. Dès le début du combat, esquivez-le par la droite et positionnez-vous près des barrières. Attendez qu'il passe devant le baril rouge pour tirer dedans. Lorsque la bête, touchée, s'affalera, foncez droit sur elle pour que Léon aille planter son couteau dans l'oeil de la tentacule principale du monstre. Marchez ensuite jusqu'à la petite échelle et actionnez la manette plus haut afin de faire rentrer une des poutres en collision avec le monstre. Replongez votre couteau dans son oeil puis partez sur la deuxième partie de la zone accessible grâce au pont (attention celui-ci alterne entre ouverture et fermeture). Attendez que la grosse bestiole vous rejoigne enfin (durant cette attente esquivez les projectiles en entrant les combinaisons adéquates) puis utilisez le second baril rouge, ainsi que l'autre commande déplaçant les poutres alentours pour affaiblir une nouvelle fois la bête. Ceci étant fait, vous aurez utilisé tous les éléments du décor

susceptibles de vous aider. Il vous faudra alors vous frotter directement à la bête. Repérez ses yeux sur ses pattes poilues et prenez-en un pour cible. Si vous parvenez à l'atteindre, son oeil principal deviendra vulnérable, profitez-en alors pour l'atteindre de la même manière que les 4 fois précédentes. Fuyez la furie de la bête lorsqu'elle se redressera puis attendez quelques instants avant que les yeux disposés sur ses membres s'ouvrent à nouveau. Répétez l'opération 4, 5 fois de suite et Adda vous balancera un lance-roquettes. Gagnez alors la seconde partie de l'aire de combat et balancez-lui un missile bien cadré. Voilà c'en est fini de lord Saddler et de ses projets mégalos. Récupérez les 100 000 pesetas sur le cadavre du monstre et redescendez par l'ascenseur à présent en état de marche. Suivez ensuite le couloir imposé par le couloir de pierre puis sautez sur le jet ski pour prendre la fuite. Esquivez les obstacles et maintenez le stick analogique enfoncé vers l'avant pour foncer plein gaz. Sauvegardez et profitez des quelques bonus à l'écran titre pour prolonger le plaisir de jeu. Enfin, sachez que si vous décidez de relancer une partie, vous aurez la possibilité de choisir une difficulté plus accrue encore, mais également de nouvelles armes auront fait leur apparition chez le vendeur : le matilda et le lance-roquettes infini. Tentant non ?

VAINCRE SADDLER (MODE SEPARATE WAYS)

Pour battre ce boss dans le mode Separate Ways avec Ada, vous devez viser sa tête avec le fusil de snipe. Approchez-vous alors rapidement de lui pour avoir droit à une action contextuelle (⊗ Couper) qui vous permettra de le frapper avec le couteau. Recommencez l'opération trois fois pour en venir à bout.

BONUS DE FIN

Mode Separate Ways
Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Mode Mercenaries
Terminez le jeu une fois.

Toutes les vidéos
Terminez le jeu une fois.

Nouvel écran titre
Terminez le jeu une fois.

Difficulté "professionnel"
Terminez le jeu une fois en mode Normal.

Ada Assignment
Terminez le jeu une fois.

ARSENAL BONUS

Chicago Typewriter (mode normal)
Terminez le mode Separate Ways.

Chicago Typewriter (mode Separate Ways)
Terminez le mode Ada Assignment.

Handcannon
Obtenez 5 étoiles pour chaque personnage et sur tous les niveaux dans le mode Mercenaries.

Lance-roquettes illimité
Terminez le jeu une fois.

Matilda
Terminez le jeu une fois.

P.R.L 412
Terminez le jeu en difficulté "professionnel".

NOUVELLES TENUES

En plus des nouveaux costumes que vous obtiendrez en terminant le jeu une fois, vous pourrez en débloquer deux autres (l'armure d'Ashley et la tenue de gangster de Leon) si vous terminez le mode Separate Ways.

Resident Evil : Code : Veronica X

© Capcom 2001

VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE (MODE BATTLE)

Terminez le jeu en normal ou en difficile pour avoir une vue à la première personne.

BATTLE MODE

Après avoir terminé le jeu une fois, vous aurez accès au Battle Mode. Voici comment débloquer les différents personnages.

Steve Burnside

Obtenez les Luger d'or dans le bureau du sous-sol du CD 2. La bonne combinaison du bureau est rouge, vert, bleue et bas. Vous pouvez aussi obtenir Steve en vous débrouillant bien avec Chris dans le battle mode.

Claire

Jouez bien avec Claire dans le mode normal

Claire (alternative)

Terminez le mode Battle avec la Claire originale.

Chris

Terminez le mode battle avec Wesker.

Chris (alternatif)

Terminez le mode Battle avec Wesker. Ce Chris n'aura qu'un couteau pour se défendre.

Albert Wesker

Ramassez les lunettes de Wesker après la scène dans le laboratoire avoir Chris. Vous pouvez aussi jouer avec Wesker si vous vous débrouillez bien avec Steve Burnside.

TIR CROISÉ AVEC STEVE

Lorsque vous jouerez en Battle mode tuez les zombies mais laissez-en un dans chaque pièce. Revenez ensuite dans la salle équipé de vos mitraillettes et Steve tuera le zombie en croisant ses tirs. Si plusieurs zombies sont présents, Steve en visera deux différents ce qui l'empèche de croiser ses mains.

LANCE-ROQUETTES

Terminez le battle mode avec Steve, Chris, Albert et les deux versions de Claire en obtenant un classement A pour avoir un lance-roquettes.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Récupérez les herbes dans la cellule puis les munitions sur la chaise et lisez le mémo sur le bureau avant de partir par le couloir et de monter les escaliers vers le cimetière. Faites le tour des zombies après la scène cinématique puis allez dans la cour et dirigez-vous vers le cadavre sur la droite. Prenez ensuite l 'ouverture en face, avancez jusqu'au bout de la plate-forme et prenez la porte à coté des escaliers. Tuez ensuite les zombies, montez les escaliers, prenez la carte sur le mur puis entrez dans la pièce à droite de l'entrée. Récupérez les notes sur la deuxième banquette puis avancez, tuez les zombies et récupérez les armes pour tuer un nouveau zombie avant de retourner dans la cour.

Descendez ensuite les escaliers, faites le tour du bâtiment et passez le gros portail pour tuer quelques zombies de plus. Entrez ensuite dans le laboratoire (débarrassez-vous de tout vos objets métalliques) puis lisez la note sur la table de l'autre coté du bâtiment. Activez le photocopieur 3D puis allez dans la salle des ordinateurs pour récupérer le fax avant d'avancez de l'autre coté de la pièce. Appuyez sur l'interrupteur après la scène cinématique, récupérez le médaillon dans le tiroir du bureau et placez le dans le tiroir gauche du photocopieur. Quittez le bâtiment, appuyez sur l'interrupteur vert, tuez les zombies et récupérez l'extincteur dans le débarras. Prenez la clé dans la cage de gauche, retournez dans la cour, faites le tour du bâtiment puis utilisez la clé sur la porte grillagée.

Entrez dans le cimetière, tuez les zombies, éteignez le feu et lisez la note dans la valise avant de retourner au photocopieur 3D. Placez le TG-01 du coté droit, récupérez le médaillon en plastique et repartez jusqu'à la cour en évitant les zombies. Allez à la grille que vous avez vue derrière Steve, utilisez le médaillon pour l'ouvrir et prenez le passage de gauche pour récupérer les herbes au bout du pont. Retournez à la Jeep pour ramasser les munitions, poussez la caisse sur le feu puis montez de l'autre coté et prenez les escaliers. Prenez la porte de droite, récupérez les flèches puis prenez la porte de l'autre coté. Montez les escaliers de droite, entrez dans le laboratoire au bout du hall, récupérez l'arbalète, essayez d'ouvrir la porte du labo puis quittez la pièce vers le hall.

Passez la porte au bout du hall, tuez les zombies, récupérez le matériel et entrez dans la salle des douches. Tournez la roue sur la droite, prenez la clé devant la tête de lion, retournez dans la hall et prenez la porte à droite vers la salle de recherche. Appuyez sur la lumière bleue, récupérez la copie de la carte et utilisez la clé sur l'armoire de la pièce suivante. Reprenez ensuite le passage vers l'escalier et l'arrière cour du palais.

Avancez vers l'entrée, récupérez le médaillon sur la gauche, avancez tout droit puis passez le portail vers les docks. Prenez à droite en bas des escaliers, récupérez les munitions et la carte puis entrez dans le palais. Montez les escaliers et prenez à droite après la scène cinématique. Récupérez le ruban sur le bureau, la note sur la table et les munitions sur l'étagère. Ramassez ensuite la carte en poussant la petite étagère dans le passage du fond et retournez dans le foyer.

Prenez la porte en bas à gauche vers la salle de bains, récupérez la valise et le matériel et retournez en arrière.

Entrez le code NTC0394 dans l'ordinateur et passez la porte dans le coin puis tuez tous les zombies avant de retourner dans le bureau. Appuyez sur la lumière bleue, récupérez la roue dans la cache et allez jusqu'au foyer puis au bureau quand vous entendez les cris de Steve. Regardez l'écran au centre de la pièce (choisissez C et E pour le libérer) puis retournez au foyer. Repartez après la scène cinématique puis retournez vers les quais. Utilisez la roue près du podium, montez dans le bateau, récupérez le sac à l'arrière puis activez l'interrupteur et partez pour l'aéroport.

Partie 2

Descendez les escaliers, passez le hall et entrez dans la réception. Prenez la porte à coté de l'aquarium puis allez vers l'écran qui clignote et activez-le. Utilisez le médaillon sur la plate-forme au dessus de l'avion, retournez en arrière et prenez la deuxième porte dans réception. Traversez le pont, entrez dans la salle des ascenseurs et montez d'un étage avec celui de droite. Allez jusqu'au moniteurs, utilisez le bras pour déplacer la caisse qui se trouve dans le coin puis redescendez et empruntez le nouveau passage. Appuyez sur l'interrupteur, tuez les zombies et avancez pour récupérer la carte et les flèches sur les caisses avant de retourner au bateau.

Utilisez à nouveau la roue en arrivant et retournez dans le hall pour utiliser la carte dans l'emplacement au bout. Passez la porte vers la cour, montez rapidement les escalier sous le feu de Ashbury et prenez la porte qui n'est pas éclairée puis celle en métal. Récupérez ensuite tout le matériel puis passez la porte de bois puis une deuxième porte et prenez à droite pour récupérer les Uzis. Ressortez, suivez le hall jusqu'à une nouvelle porte, descendez les escaliers, passez une porte et récupérez les pistolets dorés après la scène cinématique.

Tuez les trois zombies avec Steve et passez la porte rouge, descendez l'escalier, tirez dans les tonneaux puis montez l'escalier suivant en face de vous et avancez tout droit jusqu'à la scène cinématique.

Vous voilà avec Claire. Passez le coin et prenez la porte puis avancez vers Steve et sortez par la porte de gauche après la séance cinématique. Traversez le hall suivant jusqu'à une nouvelle pièce, récupérez le bouclier sur le mur et allez dans le garage par le passage le plus sombre. Passez les grandes porte devant Steve, tuez les chiens, ouvrez la porte et retournez dans la cour puis au palais.

Tuez les zombies dans les escaliers puis allez dans le bureau. Placez les pistolets dorés sur la porte pour l'ouvrir puis activez l'ordinateur et entrez le code 1971. Prenez le passage, avancez jusqu'à la cage d'escalier et prenez la porte verte en haut. Passez ensuite la porte rouge sur la gauche, allumez le feu, récupérez le matériel puis allez dans le hall du deuxième étage. Montez les escaliers, passez la porte rouge et retournez en arrière après la scène cinématique pour prendre la porte grise. Arrêtez ensuite la boite à musique, ramassez la clé et retournez au foyer dans le palais.

Prenez la porte à gauche en haut des escaliers puis utilisez la clé à gauche au deuxième étage. Récupérez le matériel, redescendez et prenez la porte de gauche. Ouvrez la porte en face de vous, ramassez les balles, le bouclier et les notes puis retournez dans la cour de la prison avec les deux boucliers (ceux avec des aigles). Placez-en un sur le mur derrière la guillotine, passez la porte puis tuez les zombies et prenez la porte de bois. Prenez la note dans le bureau, avancez vers la morgue, ouvrez la mallette puis allez dans le bureau et placer l'œil sur le mannequin avant de sortir par la nouvelle porte.

Passez la porte au fond et montez sur la caisse et poussez la à l'opposé de la porte. Retournez ensuite à l'infirmerie et prenez le passage vers les souterrains. Tuez les chauves-souris, entrez dans la pièce suivante, récupérez le matériel puis descendez les escaliers et passez la porte de l'autre coté de la pièce. Récupérez l'épée sur la statue, tournez-vous vers le fond de la pièce, appuyez sur le tuyau et placez l'épée sur la statue puis ramassez la partition dans la statue.

Partie 3

Retournez dans la palais, placez la partition sur le piano, prenez la fourmi bleue puis retournez à la résidence. Tuez les zombies sur votre route puis allez dans la chambre d'Alfred, placez la fourmi sur le coffre puis retournez dans la cour militaire. Montez, utilisez le bouclier bleu sur la partie incurvée du pallier, récupérez la carte et descendez de l'autre coté du grillage puis par l'échelle. Ouvrez les portes grâce à la carte, montez les escaliers dans le hall et prenez la porte de

droite. Ouvrez le portail avec la carte, récupérez le lance-grenade et les grenades dans la pièce principale puis prenez la porte métallique. Récupérez tout, le matériel puis retournez au rez-de-chaussée et allez dans la salle du transformateur puis dans celle de la chaudière. Traversez le pont métallique et montez au deuxième étage avec l'ascenseur.

Ouvrez la porte métallique avec la carte, montez sur la plate-forme et regardez l'écran de projection. Récupérez le médaillon en bas près du moniteur puis zoomez sur le dessin de squelette (code 1126). Sortez par la porte, avancez jusqu'au hall, prenez la porte de droite grâce à la carte, montez les escaliers et utilisez le code 1126 pour entrer dans le labo. Prenez le dessin de squelette puis retournez dans la cour.

Allez ensuite dans le garage par la porte métallique puis prenez la porte de droite et placez le dessin sur le mur en face de la peinture dans le bureau. Récupérez le matériel dans la pièce secrète (la clé est dans la maquette), puis retournez au palais. Prenez au fond à droite, utilisez la clé dorée pour entrer et appuyez sur le boutons dans l'ordre suivant : Lady Ashbury, Grand-père et les jumeaux, oncle Ashbury, Ashbury « rouge », vieil homme, Lord Ashbury, le jeune Alfred. Examinez le vase, prenez la fourmi rouge puis retournez à la résidence dans la chambre d'Alexia.

Utilisez la fourmi rouge sur le coffre, prenez l'instrument de musique et allez dans la chambre d'Alfred puis utilisez-le devant le coffre et montez par l'échelle. Examinez la libellule métallique sur la chaise et placez-la sur le dessin de fourmi dans le mur et montez à l'échelle derrière vous. Poussez ensuite la caisse de droite vers la boite en verre et montez dessus pour récupérer le livre et le médaillon. Ressortez de la chambre d'Alfred et allez jusqu'à la porte 1 des docks de l'aéroport.

Placez le dernier médaillon dans la console, appuyez sur le bouton et montez dans l'avion. Ramassez le levier sur le sol, montez par l'ascenseur, passez la porte. Utilisez ensuite le levier, traversez le pont, passez une nouvelle porte et récupérez les clés. Redescendez, utilisez les clés pour ouvrir la porte bloquée et récupérez le matériel. Poussez les caisses, passez par la porte et …. courrez.

Vous vous retrouvez dans la cour du palais. Courrez vers l'aéroport (il vous faudra une dizaine de grenades pour arrêter le T-079) puis préparez-vous au combat (presque) final après la scène cinématique.

Descendez l'échelle, passez un première porte, prenez à gauche et franchissez la porte suivante pour récupérer le matériel puis retournez au terminal et descendez les escaliers. Prenez la carte sur le mur, prenez à gauche et passez la porte de droite. Prenez ensuite la porte au fond à gauche, récupérez l'étiquette UPS puis passez la salle des bagages et prenez la porte suivante. Ramassez la clé sur le tapis roulant, l'AK-47 dans les armoires vertes puis retournez dans la salle des bagages. Placez l'étiquette sur la boite marquée BOW et ouvrez la porte grâce à la clé.

Partie 4

Prenez la première porte à gauche, appuyez sur l'interrupteur sous la plate-forme, sur celui du milieu de la pièce puis retournez à la salle des bagages. Appuyez sur les deus interrupteurs au centre la pièce pour activer le tapis roulant puis poussez l'étagère et appuyez sur le bouton dans la cache. Récupérez et examinez l'objet derrière la porte secrète puis retournez à la salle des araignées, récupérez le masque à gaz et retournez dans le couloir en U du terminal.

Ouvrez la porte de droite avec la nouvelle clé, approchez vous du panneau de contrôle et allez dans al salle aux tuyaux après la scène cinématique. Ramassez la roue, descendez l'escalier te utilisez-la sur le broyeur au fond de la pièce. Retournez à la salle des bagages, passez la porte du milieu, utilisez la roue sur la plate-forme pour fermer l'arrivée de gaz puis montez sur le tracteur et quittez la zone. Un combat difficile vous attendant en bas de l'escalier. Evitez à tout prix les tentacules de la créature et utilisez au maximum le lance-grenade.

Passez la porte, appelez l'ascenseur et évitez le vers en l'attendant. Entrez dans la salle suivante, appuyez sur le bouton au fond de la pièce et utilisez l'ascenseur qui se dévoile. Ramassez le matériel derrière la porte du centre puis montez au premier étage. Placez la batterie dans l'ascenseur au fond du garage, montez, ramassez la clé et la note puis passez la porte. Prenez ensuite la porte en face des escaliers, traversez la cour, prenez la porte suivante, ramassez le matériel puis retournez au labo et descendez par l'ascenseur.

Descendez les escaliers, traversez l'eau et montez par l'échelle. Montez les escaliers suivants, allez à l'ordinateur, appuyez sur le levier pour récupérer les munitions sur le tube puis passez la porte. Prenez la porte avec la lumière rouge, changez la température du réfrigérateur à 128° et prenez les médicaments avant de vous débarrasser de votre assaillant. Montez ensuite au deuxième étage, récupérez la maquette puis retournez à la salle secrète du premier étage. Utilisez la maquette pour ouvrir le panneau secret, récupérez le livre et la clé et allez au laboratoire du rez-de-chaussée.

Montez les escaliers, combattez votre adversaire puis utilisez la clé sur l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Passez ensuite par le trou dans le mur, allez dans la pièce du centre, passez la porte et descendez par l'échelle. Appuyez sur le bouton pour allumer le ventilateur, montez l'escalier, passez une première porte puis prenez la porte rouge. Prenez les médicaments sur l'étagère, mélangez-les et prenez le modificateur sur le bureau. Retournez ensuite dans la cour et prenez le monte-charge de gauche.

De retour à l'aéroport, traversez le dépôt, montez avec l'ascenseur et passez la porte vers la salle des contrôles. Traversez le pont vers la pièce suivante (remplissez la bouteille du bas jusqu'à 10 en mélangeant les bouteilles 3 et 5) puis retournez dans le dépôt. Repassez les deux portes des docks en ramassant tout le matériel (ne pas oublier les 3 médaillons sur la console) puis retournez à la pièce secrète du premier étage. Placez les médaillons dans les emplacements près de la porte, tirez sur le levier et descendez par l'échelle.

Partie 5

Passez dans la pièce suivante, tuez le monstre dans le bassin, récupérez le bouclier et retournez au rez-de-chaussée du bâtiment militaire. Combinez les médicaments avec le bouclier et utilisez la clé sur la porte.

Quittez la pièce, tirez sur la tentacule puis descendez l'échelle et les escaliers jusqu'au bureau. Utilisez la clé dorée sur le pilier, récupérez le cube et la livre et retournez dans la pièce avec les barreaux. Ramassez la valise te les munitions, prenez l'autre porte dans le hall en U, montez sur la glace en face de vous, puis sur la passerelle et prenez la première porte. Avancez jusqu'à l'ascenseur et prenez la porte de gauche une fois en haut. Utilisez ensuite la roue près de la lumière verte, tournez la poignée, quittez la pièce et prenez la porte de droite. Récupérez le matériel (derrière le carrousel et dans l'eau de la fontaine), passez la porte et utilisez le couteau derrière la porte puis repartez pour prendre la porte à coté de la salle du générateur.

Poussez la statue sur la dalle brisée, récupérez l'œil bleu derrière la statue de tigre dans la petite pièce, puis le rouge et montez d'un étage par l'ascenseur. Descendez le hall, récupérez l'aile devant la fourmilière, passez la porte, récupérez la note et prenez la porte sur le coté. Allez ensuite de l'autre coté de la fourmilière, passez la porte et prenez la note près de l'ordinateur puis allez au fond à droite de la pièce (AA, couronne, Cœur, Pique pour l'énigme). Placez le cube sur le meuble, récupérez l'anneau, examinez-le, récupérez le joyau bleu puis retournez au rez-de-chaussée.

Prenez la porte de droite, appuyez sur le bouton bleu, rechargez l'extincteur et descendez par l'ascenseur, tuez les zombies, récupérez la poche de sang sur l'étagère et éteignez le feu pour ramasser le Magnum. Remontez, prenez l'autre ascenseur et utilisez la roue pour drainer l'eau. Descendez prendre la clé, tuez le monstre qui vous attaque et retournez voir Claire.

Passez la porte avec Claire et poussez l'étagère vers la droite puis passez la porte. Récupérez les grenades derrière la deuxième étagère, passez la porte et récupérez le livre après les escaliers. Abaissez le canon, récupérez la balle en évitant le marteau et placez-la dans le cercle. Ramassez ensuite la carte, retournez au bout du couloir et prenez la porte de gauche. Avancez puis faites demi-tour et courrez quand vous apercevez Steve puis admirez les scènes cinématiques.

Tirez sur Alexia en évitant à tout prix qu'elle s'approche de vous, examinez l'anneau, récupérez le joyau rouge et retournez au hall en U. Allez dans la salle de contrôle de la grue et levez-la puis tuez l'araignée géante et récupérez le joyau vert sur le glace avant de retourner au foyer. Montez les escaliers, placez les trois joyaux sur la peinture et prenez la porte secrète. Passez ensuite le première porte à droite et prenez la note près du terminal de gauche. Descendez avec l'ascenseur, appuyez sur le bouton bleu pour récupérer la quatrième aile, reprenez l'ascenseur, montez l'escalier et ouvrez la porte.

Retournez ensuite au couloir en Y et prenez la première porte du coté gauche. Ramassez la clé sur le bureau, allez ouvrir la double porte du foyer puis rendez-vous dans la salle du générateur pour couper le courant. Allez ensuite chercher les yeux de la statue de tigre et prenez la deuxième porte dans la partie gauche du couloir en Y. Utilisez l'œil bleu sur la boite à musique puis l'œil rouge dans la chambre suivante . Récupérez la roue, placez-la dans la boite de la première chambre et montez par l'échelle. Récupérez la clé dans la jarre sur la table et combinez les ailes et les clés puis traversez la salle des ordinateurs pour arriver à la zone de la prison.

Montez ensuite les grands escaliers avec Claire, utilisez la clé de la libellule sur le première porte et franchissez-la. Prenez la carte dans le livre et placez-la dans le panneau de contrôle puis entrez le code VERONICA. Tirez ensuite sur Alexia avant qu'elle ne touche Claire et continuez à l'occuper jusqu'à ce que l'arme soit chargée. Un seul coup devrait suffire.

Resident Evil : Dead Aim

© Capcom 2003

JOUER AVEC FONGLING

Terminez le jeu et lancez une nouvelle partie à partir de la sauvegarde pour jouer avec Fongling.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminez le jeu pour changer les couleurs de l'écran titre

BONUS DE FIN DE JEU

Voici les conditions à remplir pour obtenir les armes dès le début de la partie :

Toutes les armes de poing et le fusil à pompe

Terminez le jeu en mode Facile avec un classement A.

Toutes les armes (sauf le fusil électrique)

Terminez le jeu en mode Facile avec un classement S.

Toutes les armes (sauf le fusil électrique)

Terminez le jeu en mode Normal avec un classement A.

Toutes les armes avec des munitions illimitées

Terminez le jeu en mode Normal avec un classement S.

Toutes les armes avec des munitions illimitées (sauf le fusil électrique)

Terminez le jeu en mode Difficile avec un classement A.

Toutes les armes avec des munitions illimitées

Terminez le jeu en mode Difficile avec un classement S.

Resident Evil : Outbreak

© Capcom 2004

NOUVEAUX PERSONNAGES

Le prix de chaque personnage peut varier de 3000 à 10000 points. Lorsque vous avez rempli une des conditions ci-après, allez dans l'option Collection, entrez dans la section Costumes et débloquez le perso voulu.

Bob
Terminez le niveau Outbreak en normal avec Mark.

Docteur classique
Terminez le niveau Hive en normal avec n'importe quel personnage.

Docteur Hursh
Terminez le niveau Hive en very hard avec George.

Frank
Terminez le niveau Decisions, Decisions en hard avec n'importe quel personnage.

Greg
Terminez le niveau Decisions, Decisions en very hard avec n'importe quel personnage.

Infirmière
Terminez le niveau Hive en hard avec n'importe quel personnage.

Monica
Terminez le niveau Below Freezing Point en normal avec n'importe quel personnage.

Peter (un ami de George)
Terminez le niveau Decisions, Decisions en hard avec n'importe quel personnage.

Pompier ou un policier
Terminez les niveaux Outbreak et Hell Fire en facile et en hard avec n'importe quel personnage.

Scientifique
Terminez le niveau Below Freezing Point en very hard avec n'importe quel personnage.

UBCS
Terminez le niveau Decisions, Decisions en facile avec n'importe quel personnage.

USS (Ussi)
Terminez tous les niveaux avec tous les personnages sous n'importe quel mode de difficulté.

Will
Terminez le niveau Outbreak en very hard avec n'importe quel personnage.

MODES DE DIFFICULTÉ

Mode difficile
Terminez le niveau Decisions, Decisions.

Mode très difficile
Terminez tous les niveaux en mode difficile.

MUNITIONS ILLIMITÉS

Terminez tous les niveaux avec un score de 100%. Vous pourrez alors débloquer le mode munitions illimitées pour 50 000 points.

Resident Evil Survivor 2 : Code Veronica

© Capcom 2002

DÉBLOQUER LES BONUS

Rapport secret

Trouvez tous les messages cachés dans le jeu pour débloquer le Rapport secret.

Mode Versus Roach

Achevez la première mission en mode Dongeon

Panzerfaust EX

Terminez le jeu en mode Versus Roach pour débloquer le Panzerfaust EX en mode Vs Roach avec munitions illimitées

Chris Redfield

Terminez la mission 6 de Inferno pour débloquer Chris Redfield equipé d'un Linear Launcher avec munitions illimitées en mode Dongeon

Rodrigo

Terminez toutes les missions du mode Dongeon (y compris la mission Inferno 7) pour débloquer Rodrigo, équipé d'un couteau de combat

Avoir un meilleur partenaire

Terminez le jeu à 100% pour elever le niveau de votre partenaire à 4 en mode arcade. Renouvellez l'opération pour passer à 8.

Rez

© Sega / United Game Artists 2002

NOUVELLES VUES

Pour bénéficier de nouvelles vues, terminez premier en mode Attack dans N zones (où N vaut le chiffre indiqué ci-dessous) :

2 Vue de près
3 Vue de loin
4 Vue dynamique
5 Vue à la première personne

BONUS

Zone 5

Réaliser 100% d'analyse des zones 1 à 4

Lost Level

Terminer le niveau 5 ou totalisez 5 heures de jeu

Mission Trance

Finir en tête des scores dans le Lost Level

Mode Boss Rush

Terminer les zones 1 à 5 à 95%

Jouer avec Morolian

Finir à 100% les zones du mode Score Attack

Over Drive illimité

Terminer en tête du mode Boss Rush

Nouveaux Lasers.

Vous gagnez un nouveau laser à chaque fois que vous reussissez 5 niveaux en mode Score Attack.

Ribbit King

© Atari / Bandai 2004

NOUVEAUX PERSONNAGES

Suivez les instructions pour débloquer ces personnages en mode Versus.
Pan-Pan : Battez Picwick une fois.
Black Alien : Battez Picwick une fois.
Lunk : Défiez Lunk et gagnez contre lui.
Pappy : Battez Lunk puis revenez à Ribbittron et battez Pappy.
Sir Waddlesworth : Battez Pappy pour jouer contre Sir Waddlesworth et battez-le.

Richard Burns Rally

© Warthog / SCi 2004

TOUT DÉBLOQUER

Entrez **CAJUN** en guise de nom de profil.

TOUS LES VÉHICULES

Citroen Xsara T4

Remporter une saison de rallye.

Hyundai Accent

Remporter le rallye de Finlande.

MG ZR Super 1600

Réussir le rallye d'entraînement du Richard Burns Challenge.

Peugeot 206

Remporter le rallye d'Angleterre.

Subaru Impreza 2000

Obtenir des étoiles d'or pour toutes les leçons avancées de l'école de rallye.

Ridge Racer V

© Sony 2000

NOUVEAU MODE

Parcourrez 999 km pour avoir accès au mode Trial 99.

NOUVELLES MUSIQUES

Parcourrez 765 km pour avoir accès à de nouvelles musiques.

SÉQUENCE D'INTRO

Appuyez sur L1 ou R1 pour déplacer la caméra pendant l'introduction.

MODE DUEL

Terminez premier en tour et en temps en mode Time Attack.

MODE PACMAN

Vous devrez rouler pendant au moins 3000 kilomètres dans le jeu pour avoir accès au mode Pac-man.

DÉBLOQUER BIG BEN

Appuyez sur gauche, Haut, L2, R2, Bas, Bas, Haut à l'écran titre pour débloquer Big Ben.

DÉBLOQUER MAXIMUM GP

Terminez le mode GP en mode difficile.

INFORMATIONS SUR L'ÉCRAN EN VUE À LA TROISIÈME PERSONNE

Lors d'une course en vue à la troisième personne, maintenez enfoncé le bouton Select afin d'afficher des informations sur l'écran.

VOITURES BONUS

Remportez chacun des circuits du Grand Prix afin d'accéder à de nouvelles voitures. Si vous battez les records en Time Attack, vous aurez droit aussi à des véhicules supplémentaires.

Ring Of Red

© Konami 2001

DISTANCES DE TIRS

Chaque AFW est plus à l'aise à une certaine distance de tirs.
AFW1 (Weizegers) : médium
AFWs (John and Ayomo) : loin
AFW2 (Ryogo) : médium
AFW léger : courte distance

LES BONNES FORMATIONS DE COMBATS

-John et Ayana ont besoin à chaque mission d'avoir un escadron de reconnaissance pour augmenter leurs portée de tir.
-Weizegger est le personnage principal : il doit rester en vie sous peine de game over. Il est donc utile de lui adjoindre un escadron de mécanos pour lui permettre de réparer son AFW plus rapidement. De plus, Ryoko prendra le commandement lorsque le scénario l'exige, mais cela ne sera pas signalé avant le début des combats (du moins d'après ce que j'ai vu pour l'instant). Il est donc conseillé de lui donner aussi un tel escadron systématiquement vers le milieu du jeu.
-Jun et Kinasato sont des experts en attaque rapide près de l'adversaire, les obus de chaleur sont donc rudement conseillés avec eux ! En plus Kinasato n'a pas son pareil pour décimer l'infanterie adverse. Donnez lui donc des soldats ou des tireurs pour lui faciliter encore la tâche. Ils sont toutefois tout deux inefficaces contre les Anti-AFW, donnez leurs donc des
unités avec wire ou mines adhésives au cas où. (il en va de même pour Ayana et John)
-Ippei et Emillio sont des as du close combat. Leur donner des unités avec mines sera très utile s'ils combattent des ongénères et des wire pour rejoindre plus vite l'adversaire au corps à corps.
-Le combat de nuit nécessite l'utilisation de tirs lumineux, pensez-y si le combat s'éternise ou s'il commence le soir.
-Le phosphore blanc n'est réellement utile que lorsque l'adversaire ne dispose pas de masque à gaz.
-Repair et fast-repair sont peu utiles en début de partie de votre côté. Par contre, vers le milieu du jeu, ces compétences seront très utiles contre les boss !
-Un personnage ne verra son affinité avec les troupes augmenter que s'il a survécu au combat ! Weizegger et Ryoko qui démarre nul doivent donc survivre à un maximum de combats pour devenir bon sur ce point.
-Une unité d'infanterie est considérée détruite uniquement si tous ses membres sont morts ou si l'AFW à laquelle elle était associée a été détruit. Il est donc recommandé de s'arrêter dans des villages pour soigner les blessés.

Rise of the Kasai

© Sony

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez ces codes sur l'écran titre (là où l'on vous dit d'appuyer sur Start). Un son confirmera la réussite de l'opération. Pour activer le code saisi, allez dans la section des Cheats (se trouvant au sein des "Extras").

Rau invincible
□ , ○ , ✕ , □ , ○ , □ , ✕ , ○ , ✕ , □ , ○ , ✕ .

Santé au maximum
✕ , ✕ , ✕ , ✕ , □ , □ , □ , □ , ○ , ○ , ○ , ○ .

Flèches illimitées
✕ , ○ , □ , □ , ✕ , □ , ○ , ○ , ✕ , □ , □ , ✕ .

Adversaires plus forts
✕ , ○ , □ , □ , ✕ , □ , ○ , ○ , ✕ , ○ , ○ , ✕ .

Adversaires plus faibles
✕ , ○ , ○ , □ , ✕ , □ , □ , ○ .

Désactiver l'IA
✕ , ○ , ○ , ○ , ✕ , □ , □ , □ , ✕ , ○ , □ , ✕ .

Rise to Honour

© Sony 2004

MODE HARD

Terminez le jeu en mode Normal pour débloquer le mode Hard.

COSTUMES

Terminez le jeu pour débloquer les tenues de Jet Li dans les films **Il était une fois en Chine** et **Fist Of Legend**.

CHOIX DU CHAPITRE

Au menu principal, maintenez L1+R1 puis faites , haut, bas, .

JOUER UN CANARD LAQUÉ

Achevez le jeu, puis retournez sur le menu principal pour faire cette manipulation : maintenez L1+R1 et faites , , bas, gauche. Vous pouvez maintenant jouer un... canard !

Risk : Global Domination

© Atari / Cyberlore Studios 2004

LES UNIFORMES

Uniforme africain : Battez Shaka Zulu
Uniforme européen 2 : Battez Napoléon Bonaparte
Uniforme indien : Battez Lakshmi Bai
Uniforme indonésien : Battez Pangeran Diponegoro

NOUVEAUX PERSONNAGES

Shaka Zulu : Battez Charles Gordon
Napoléon Bonaparte : Battez Catherine the Great
Lakshmi Bai : Battez Robert Clive
Pangeran Diponegoro : Remportez 100 territoires en une carrière
Pontiac : Battez Georges Washington
Simon Bolivar : Battez le Roi Ferdinand VII

Road Rage 3

© Atlus / Phoenix Games 2003

TUNING

Kit LSD

Remporter la course Akagi en mode King Battle.

Amélioration

Remporter la course Myogi en mode King Battle.

Super amélioration

Remporter la course Mini Circuit Special en mode King Battle.

Kit de suspension

Remporter la course Hakone Short Battle en mode King Battle.

Roadkill

© Nobilis / Midway 2004

CHEAT MODE

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et mettez l'option "carte" en surbrillance puis faites une des manipulations suivantes. Vous entendrez le bruit d'un moteur si le code a été correctement entré.

Argent
△ , ○ , △ , ○ , □ , X, □ , X, bas, haut

Augmentez le niveau RIOT
△ , ○ , X, □ , △ , ○ , X, □ , haut

Diminuer le niveau RIOT
△ , ○ , X, □ , △ , ○ , X, □ , bas

Les power-ups réapparaissent immédiatement
△ , X, X, △ , □ , ○ , ○ , □ , X, □ , ○ , △

Munitions illimitées
△ , □ , □ , ○ , △ , □ , □ , ○

Restaurer la vie
□ , ○ , □ , ○ , □ , ○ , □ , ○

Tornado
△ , ○ , X, □ , □ , X, ○ , △

Tous les véhicules
haut, bas, haut, bas, △ , X, △ , X, □ , ○ , ○ , □

Robot Wars : Arenas of Destruction

© BBC Multimedia / Climax 2002

CHEAT MODE

Entrez **JPEARCE** en guise de nom pour débloquer tous les robots, les arènes, les trophèes et 9 999 999 crédits.

Robotech : Battlecry

© TDK Mediactive / Vicious Cycle 2003

INVINCIBILITÉ EN MODE HISTOIRE

Pendant l'entraînement, optez pour le mode combattant avec l'avion (Fighter Training). Détruisez 2 cibles et arrêtez la mission. Vous serez alors invincible dans le mode Histoire.

CHEAT MODE

Sur le menu dans lequel vous choisissez entre entraînement, histoire et tous les autres modes, maintenez les touches L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez rapidement sur les touches Gauche, Haut, Bas, ✕ , Droite, △ , Start. Vous activerez ainsi le menu de triche. Il vous suffit alors de rentre les codes suivants.

BACKSTABBER	Tuer en un coup avec les gunpods
CLEAR	Désactiver les codes
FLIPSIDE	Mode sans dessus dessous
MARSBASE	Recharger les missiles plus vite
MIRIYA	Recharger les missiles et les gunpods plus vite
MISSMACROSS	?
MULTIMAYHEM	Tous les niveaux multijoueurs
SNIPER	Tuer en un coup en mode sniper
SPACEFOLD	Recharger les gunpods plus vite
SUPERMECH	Invincibilité
WEWILLWIN	Choix du niveau
WHERESMAX	Toutes les médailles et véritech

Robotech : Invasion

© Take 2 Interactive / Vicious Cycle 2005

CHEAT MODE

Dans le menu Extra des options, entrez l'un des codes suivants selon l'effet désiré :

RECLAMATION	Choix du niveau
SUPERCYC	Invincibilité
TRGRHPY	Munitions illimitées
DUSTYAYRES	Tuer en un coup
YLLWFLLW	Skin multi de Lancer
KIDGLOVES	Skin multi de Rand
BLUEANGLS	Skin multi de Rook
LTNTCMDR	Skin multi de Scott Bernard

VAINCRE LES GROS ENNEMIS

Quand vous combattez les plus gros ennemis, essayez de toucher les yeux.

Robots

© Vivendi Universal Games / Eurocom 2005

CHEAT MODE

Mettez le jeu sur Pause et faites les manipulations indiquées rapidement pour les activer (un son confirmera la validité du code).

Grosse tête

Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Droite.

Vie infinie

Haut, Droite, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Gauche.

Ecrous illimités

Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Droite, Haut, Bas.

Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2008

CHEAT CODES

Sur la batterie, tapez rapidement **Jaune, Rouge, Bleu, Jaune, Jaune, Bleu, Bleu, Jaune, Rouge, Bleu** pour débloquer toutes les chansons.

INSTRUMENTS MODIFIÉS

Instruments argentés

Terminez le mode Bonus Tour avec un instrument en particulier pour débloquer sa version argent.

Instruments dorés

Terminez le mode solo avec un instrument en particulier pour débloquer sa version or.

Instruments transparents

Terminez le concert Hall of Fame à Moscou avec un instrument en particulier pour débloquer sa version transparente.

TOUTES LES PISTES

A l'écran titre, avant d'appuyer sur Start pour lancer le jeu, vous pouvez débloquer toutes les pistes en entrant rapidement le code suivant : **Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Rouge, Bleu, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu**.

NOUVELLES ICÔNES

Icône or

Terminez la série Endless en Hard.

Couleurs inversées

Terminez la série Endless en Medium.

Icône platine

Terminez la série Endless en Expert.

Rock Band 2

© Electronic Arts / Harmonix 2009

CHEAT CODES

A l'écran titre, allez dans la section "Modifier jeu" du menu Extras et saisissez les codes suivants. Attention, tous ces codes désactivent la sauvegarde.

Jaune (J), Orange (O), Bleu (B), Rouge (R)

Awesome Détection

J, B, O, J, B, O, J, B, O

Jouer sans piste

B, B, R, R, J, J, B, B

Mode Stage

B, J, R, B, J, R, B, J, R

Nouveaux lieux

R, R, R, R, J, J, J, J

Tous les lieux

B, O, O, B, J, B, O, O, B, J

Toutes les chansons

R, J, B, R, R, B, B, R, J, B

Rocky

© Ubisoft / Rage Software 2002

CHEAT CODES

Faites l'une des manipulation suivantes à l'écran principal

Plus de dégats

Maintenez R1 et faites droite, bas, gauche, haut, gauche, L1

Doubler la vitesse

Maintenez R1 et faites bas, gauche, bas, haut, droite, L1

Tous les boxeurs et toutes les arènes

Maintenez R1 et faites droite, bas, haut, gauche, haut, L1

Tous les boxeurs et la statue de Rocky

Maintenez R1 et faites droite, droite, droite, gauche, droite, L1

Tous les boxeurs, la statue de Rocky et Mickey

Maintenez R1 et faites haut, bas, bas, gauche, gauche, L1.

Stats au max en mode tournoi et Exhibition

Maintenez R1 et faites gauche, haut, haut, bas, droite, L1

Stats au max en mode Movie

Maintenez R1 et faites droite, bas, bas, haut, gauche, L1

Remporter un combat en mode Movie.

Maintenez R1 et faites droite, droite, gauche, gauche, haut, L1. Maintenez L2 + R2 pendant le combat.

GAUCHE OU DROITE ?

Chaque personnage a un côté de prédilection, essayez de le trouver pour optimiser vos combats.

Rocky Legends

© Ubisoft / Venom Games 2004

KO FACILE

Pour mettre rapidement KO votre adversaire, commencez le combat par un coup spécial pour le faire tituber, puis dès qu'il s'approche à nouveau, utilisez un second coup spéciale, avant d'enchaîner un maximum de coups de poings au corps. Vous verrez sa force baisser et vous n'aurez plus qu'à l'agresser pour gagner le match.

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2001

© Codemasters

CHEAT CODES

Entrez ces codes en guise de noms.

AWESOME	Excellents joueurs
FANTASY	Joueurs gratuits
HEALING HANDS	Les blessures ne durent qu'un jour
HYPERACTIVE	Joueurs très rapides
MINTED	Beaucoup d'argent
MUST BE BLIND	Pas de cartons pour votre équipe
NO BRAINER	Tactique automatique
QUICK DRY	Stades construits en 1 jour
RUN OF FORM	Remporter tous les matchs
SUN BURN	Il fait toujours beau

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2002

© Codemasters 2002

CODES

Entrez l'un des codes suivant en guise de nom de manager :

AWESOME Tous vos joueurs à 90%
FANTASY Acheter des joueurs
HEALING HANDS Les blessures durent 1 jour
HYPERACTIVE Vos joueurs courrent très vite
MINTED Beaucoup d'argent
MUST BE BLIND L'arbitre ne donne jamais de cartons à vos joueurs
NO BRAINER Tactique auto
QUICK DRY Stade construit en 1 jour
RUN OF FORM Vous gagnez tous les matchs
SUN BURN Temps ensoleillé
UMBRELLA Temps pluvieux
WHO WANTS SOME Vos joueurs sont très aggressifs

JOUEURS GRATUITS

Entrez FANTASY en guise de nom de manager pour obtenir des joueurs gratuits.

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2003

© Codemasters 2002

ARGENT À GOGO

Entrez l'un des codes suivant en guise de nom selon l'effet désiré :

LMA2003A	Un maximum d'argent
LM2003B	Mode gravité

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2004

© Codemasters 2004

CHEATS CODES

Entrez les codes suivant en guise de nom :

`Forever Young`	Les joueurs ne vieillissent pas
`LMA2004A`	Mode gravité
`LMA2004B`	Vitesse supérieure
`LMA2004C`	Argent à gogo
`Too Much Coffee`	Les joueurs courent très vite

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2005

© Codemasters 2004

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom d'entraîneur :

`lma2005a`	Guérison rapide
`lma2005b`	Pas de soucis d'argent

Rogue Galaxy

© Sony / Level-5 2007

HUNTER LICENCE

Rendez-vous au comptoir de la guilde spatiale pour obtenir les différentes Hunter Licences. Il en existe trois au total. Pour les recevoir, vous devez obligatoirement acquérir un certain nombre de Hunter Coins en remportant les défis "Challenge Battles" qui surviennent aléatoirement durant les combats.

Silver Licence	20 Hunter Coins
Gold Licence	60 Hunter Coins (20+40)
Platinum Licence	120 Hunter Coins (20+40+60)

DONJONS OPTIONNELS

Ghost Ship

Pour débloquer le vaisseau fantôme, terminez une fois le jeu et chargez votre partie (le fichier est marqué d'une étoile). Une nouvelle destination apparaît sur la carte des planètes et vous conduit directement à bord du vaisseau fantôme. Ce donjon optionnel est long et rébarbatif, mais vous y croiserez plusieurs boss et pourrez trouver de nouvelles tenues pour vos personnages.

Ghost Ship Extreme

Une fois que vous avez terminé le jeu et que vous avez surmonté les épreuves du vaisseau fantôme, vous devez répondre aux questions pour résoudre le "7ème Mystère". Réussissez cette épreuve pour obtenir la Key of the Underworld qui donne accès au Ghost Ship Extreme, un nouveau donjon d'une centaine d'étages qui permet de dénicher de nouvelles tenues.

LES COSTUMES

Tous les costumes à acheter dans les boutiques requièrent la Platinum Licence.
Si vous avez terminé le jeu, vous n'avez qu'à maintenir R1 en choisissant l'option Nouvelle Partie pour débloquer tous ces costumes d'un coup.

Jester

Jungle Coat
Dans les ruines de Julyca, à l'est du village, près d'une flamme.
Pirate's Clothes
A acheter au marchand de Roza après avoir terminé la quête d'Alistia.
Captain's Clothes

Terminer le Ghost Ship (1er donjon optionnel).
Dolgen Edge
Terminer le Ghost Ship (1er donjon optionnel).
Desert Claw's Outfit
Terminer la quête de chasseur de prime de MIO.
Dweller's Clothes
Tenue de départ.

Simon

Traditional Working Clothes
A acheter au marchand de Vedan.
Cosmo Jacket
Battre The Voracious Wanderer.
Hand-Knit Sweater
A acheter au marchand de Vedan (Corbis).
Sho's Clothes
Terminer le Ghost Ship Extreme (2ème donjon optionnel).
Spacesuit
Tenue de départ.
Traditional Worksuit
Dans un coffre sur Zerard.
Zero-G Suit
Terminer la quête des objets rares de MIO.

Steve

Energy Armor
A acheter au marchand de Zerard (Joshua).
Izerium Armor
Terminer la quête de l'usine de MIO.
Reflect Armor
Dans un coffre sur Rosa.
Titanium Armor
Tenue de départ.
Zeranium Armor
Dans un coffre sur Zerard.

Zegram

Ebony Coat
Tenue de départ.
Lupine Coat
Dans un coffre sur Vedan.
Midnight Cloak
Terminer la quête de la grenouille de MIO.
Swordsman's Gi
A acheter au marchand de Mariglenn (Narcissus).
Wanderer's Coat
Dans un coffre sur Juraika.

Kisara

Wild Separates
A acheter au marchand de Bulkaka à Julyca.

Swimsuit
Terminer le Ghost Ship Extreme (2ème donjon optionnel).
Beach Sandal
Terminer le Ghost Ship Extreme (2ème donjon optionnel).
Truth of the King
Terminer le Ghost Ship Extreme (2ème donjon optionnel).
Arina's Sleeve
Terminer la quête de chasseur de prime de MIO.
Her Majesty's Attire
Dans un coffre sur Mariglenn.
Light Skirt
Tenue de départ.
Phantom Robe
Dans un coffre sur Vedan.
Tribal Two-Piece
Battre Ladyhunter.

Jupis

Ride Style
A acheter au marchand de Zerahd après avoir battu The Shapeless Assassin.
Scientist White Robe
A acheter au marchand de Zerahd.
Hi-Tech Mobile Wear
Terminer la quête des Insectron de MIO.
Vintage Wear
A acheter au marchand de Zerahd (Hanbarney).

Deego

Destructo Attachement
Dans un coffre de Mariglenn.
Full Metal Jacket
Terminer la quête de Révélation MIO.
Heavy Attachement
Dans un coffre sur Vedan.
Longardian Armor
A acheter au marchand (Alice) de Zerard.
Taurus Attachement
Tenue de départ.

Lilika

Royal Servant's Clothes
Dans un coffre sur Juraika.
Star Traveler's Outfit
Dans un coffre sur Rosa.
Stealth Clothes
Remporter deux fois le rang S dans le tournoi Insectron.
Sun's Beloved Wear
Terminer toutes les requêtes de MIO.
Warrior's Clothes
Tenue de départ.

NEW GAME +

Pour conserver tous les costumes acquis durant la première partie, maintenez la touche R1 en choisissant l'option New Game sur l'écran titre.

Rogue Ops

© Nobilis / Kemco 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant le jeu, appuyez sur start et faites l'une des manipulations suivantes (vous verrez un flash à l'écran si le code a été correctement entré) :

A l'épreuve des balles

gauche, droite, droite, gauche, ▣ , ◎ , ◎ , ▣

Dégâts réduits de moitié

▣ , ▣ , ◎ , ◎ , gauche, gauche, droite, droite, ◎ , ◎ , ▣ , ▣

Grands pieds

droite, droite, droite, gauche, droite, gauche, droite, gauche, gauche, gauche

Grosses armes

▣ , ▣ , ▣ , ▣ , ◎ , ◎ , ◎

Invincibilité

gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, droite, gauche, ▣ , ▣

Mort en un tir

◎ , gauche, droite, droite, gauche, ◎ , R2, L2, ◎ , ▣ , ▣

Munitions illimités

▣ , ◎ , ▣ , ◎ , ▣ , ◎ , ▣ , ◎ , gauche, ◎ , ▣ , ◎ , ▣ , ◎ , ▣ , ◎ , ▣

Regarder la scène de fin

R2, L2, ▣ , ▣ , gauche, L2, L2, ▣ , ▣ , R2, ▣

Zapper les scènes cinématiques

L2, ▣ , L2, ◎ , L2, gauche, L2, droite, L2, R2, R2, ▣ , R2, ◎ , R2, gauche, R2, droite, ▣

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution a été réalisée en mode Pro, ce qui correspond au niveau de difficulté normal. Pensez à fouiller tous les cadavres ou gardes que vous pourrez. Je ne l'indiquerai pas systématiquement sauf si un objet important est à récupérer.

L'entraînement

Le niveau d'entraînement ne devrait poser aucun problème. Il est là pour que vous puissiez vous familiariser avec les commandes. Suivez les indications de Jonah pour progresser. Dans la deuxième moitié de l'entraînement, les exercices sont à peine plus difficiles. Vous devez commencer par fouiller une pièce pour découvrir le passe vous permettant d'ouvrir la porte. Ce passe est caché dans le casier près du fauteuil bleu. Dans la salle des tableaux, enfilez vos lunettes spéciales. Elles vous permettent de voir que la porte est reliée à un dispositif de fermeture électrique. L'interrupteur pour désactiver tout ça se trouve derrière le tableau de voilier. La suite est assez simple. Accroupissez-vous et traversez la prochaine pièce dans la zone d'ombre à droite. Tirez sur les deux caméras suivantes. Vous arrivez alors dans une pièce avec des machines à sous et des tables de jeux. Jonah vous indique qu'il y a deux endroits où vous cacher ici. Effectivement, vous pouvez soit vous planquer dans le casier, soit vous agripper au plafond (juste devant la porte qui mène à la section suivante). Un garde viendra inspecter les lieux, s'il ne vous voit pas, vous pouvez continuer. Dans la prochaine zone, vous devez arriver discrètement dans le dos d'un garde et l'éliminer en réalisant une combo. Planquez ensuite son corps dans l'un des deux casiers, et cachez-vous dans l'autre. Voilà, Nikki est maintenant prête pour une vraie mission.

Mission 1 : La Casa Negra

Vous arrivez à la Casa Negra en pleine exécution. Apparemment votre contact a été repéré et vous serez donc toute seule sur le terrain. Marchez très doucement jusqu'au garde encore sur place. Placez-vous dans son dos et agenouillez-vous pour le fouiller. Cela vous permet de récupérer un passe bleu. Relevez-vous et tuez le garde. Vous pouvez cacher son corps là où vous avez commencé la mission. Posez la première charge explosive sur le coffre de la voiture. Avancez dans la petite cour avec le puits. Un garde patrouille sur le balcon. Sortez votre fusil sniper et tuez-le d'une balle dans la tête. Montez sur le balcon en vous aidant de la gouttière. Un médikit n'attend que vous de l'autre côté. Sortez de nouveau votre fusil et visez le garde en bas. Agenouillez-vous et faufilez-vous sous la rambarde, sur les plantes grimpantes. Ecoutez ce qu'il se dit par-là. Descendez par la gouttière devant vous. Restez caché derrière les caisses et décalez-vous juste un peu sur la droite de façon à avoir l'un des gardes en ligne de mire. Munissez-vous de vos shurikens pour le tuer. Le second garde va vouloir venir voir ce qu'il se passe, dès qu'il passe devant vous, tuez-le lui aussi. Enfin, un troisième ennemi va également arriver. Réservez-lui le même sort, sans sortir de votre cachette. Fouillez tout ce beau monde. L'un d'eux possède le passe rouge. Récupérez aussi les shurikens n'ayant pas atteint leur cible et le médikit dans la salle à manger. Passez dans la cuisine et installez la seconde charge explosive sur le gros conduit dans le coin. Prenez les shurikens juste à côté. Tenez-vous devant le couloir près de l'horloge. Avec le fusil, tuez le garde dans le salon puis mettez-vous sous l'horloge pour attendre l'autre garde et le descendre avec les shurikens. Vous trouverez un nouveau médikit dans le salon et un autre à l'étage. Faufilez-vous dans la grille près de l'aquarium pour récupérer une pile (nécessaire au bon fonctionnement de vos lunettes) puis revenez dans le salon et passez la porte (appuyez sur l'interrupteur pour l'ouvrir). Vous êtes de nouveau dans la cour du puits. Entrez dans la porte à votre droite. Il y a encore un médikit à prendre. Il se trouve à gauche, en entrant. Utilisez le passe rouge pour désactiver le laser qui recouvre l'escalier et descendez. Encore une fois, sortez votre passe rouge et éteignez le par-terre de lasers. Il y a quelques shurikens à prendre à gauche si vous le souhaitez ainsi qu'un médikit à côté des escaliers menant aux cadavres suspendus. Vous pouvez désactiver les lasers avec votre passe rouge, ou tirez sur les cadavres pour qu'ils bloquent le faisceau, c'est au choix. Posez la dernière charge. A partir de maintenant, vous aurez exactement deux minutes, et pas une seconde de plus, pour trouver Van Cleef. Remontez dans la cour du puits. Un garde devrait tenter de vous surprendre lorsque vous sortirez, mais tuez-le rapidement. Montez à la gouttière et traversez le balcon. Passez sous la rambarde puis sur le auvent, le bureau de Van Cleef est juste après. Toutes les bombes explosent et votre proie s'enfuit. Il n'y a pas de temps à perdre, prenez les munitions sur le balcon puis foncez dans le bureau pour abattre le garde (utilisez votre pistolet, ce sera plus rapide). Suivez Van Cleef dans le salon, puis

dans la cour. Là, deux autres gardes vous attendent. Tuez-les sans ménagement et continuez vers la cave à vin, à droite. Juste avant les cadavres suspendus, vous remarquez que l'un des tonneaux a été déplacé. Engouffrez-vous dans ce passage.

Suivez le tunnel jusqu'à la zone effondrée. Passez sous les décombres. Vous apercevrez Van Cleef. Surtout, souvenez-vous que vous ne devez pas le tuer avant d'avoir récupéré son livre. Evitez donc ses tirs sans broncher. Ne le suivez pas vers l'escalier de droite mais prenez celui d'en face. Cela vous permet de récupérer un médikit. Continuez et tuez le garde devant vous. Grâce à vos lunettes, vous pouvez voir que des lasers barrent le chemin un peu plus loin. Longez le mur pour les éviter puis continuez par le tunnel qui descend sur la droite. Vous débouchez dans une salle avec trois portes fermées. Utilisez le levier à droite pour ouvrir la porte d'en face. Avancez tout en mettant vos lunettes sur le nez. Vous pouvez voir qu'un homme patrouille sur la gauche. Restez à bonne distance et attendez qu'il passe devant vous pour le dégommer. Il y a un objet à récupérer au fond à droite. Revenez vers la porte et utilisez le nouveau levier. Celui là ouvre la porte de gauche (maintenant à votre droite) de la grande salle. Entrez simplement pour abaisser le troisième levier et continuer par la porte de droite (maintenant en face de vous). A partir de maintenant, avancez prudemment car la zone est infestée de mines accrochées aux murs.
Vous pourrez facilement les repérer puisqu'elles apparaissent sur la carte. Pour les détruire, il suffit de leur tirer dessus. Prenez garde à toujours respecter une bonne distance de sécurité pour ne pas perdre de l'énergie lorsqu'elles explosent. Van Cleef vous attend dans le couloir de droite. Avancez puis revenez à couvert pour éviter ses rafales de mitraillette. Attendez qu'il s'en aille et détruisez la mine sur la paroi. Prenez ensuite la canalisation de gauche en tirant d'abord sur la mine au fond du tunnel. Tournez à droite puis attendez le garde qui arrive par la gauche. Tuez-le dès que vous le verrez. Tournez encore à droite et faites exploser la mine plus loin. Prenez de suite à gauche et attendez le garde qui se trouve dans le conduit parallèle au vôtre pour le tuer. Prenez le médikit dans le conduit et revenez dans le vôtre. Au fond, tournez à droite et plaquez-vous contre la grille pour détruire la mine sur la gauche. Faites attention à Van Cleef qui vous attend un peu plus loin. Il va tirer quelques rafales dès qu'il vous verra passer devant la seconde bifurcation à gauche. Suivez-le lorsqu'il s'enfuit mais faites attention à la mine près des escaliers et aux trois autres un peu plus loin. Prenez toujours assez de recul pour les détruire. Vous arrivez devant une porte fermée. Utilisez le levier sur la droite pour l'ouvrir. Van Cleef est maintenant piégé. Continuez tout droit en détruisant la mine au sol et en prenant le médikit et la pile. Vous débouchez dans un entrepôt. Van Cleef est dans le coin, prêt à vous tirer dessus. Prenez le médikit à gauche puis les shurikens en face. Restez dans l'ombre et cachez-vous derrière le troisième pilier. Décalez-vous légèrement à droite, levez les yeux et tirez sur votre ennemi. Prenez le second médikit à votre gauche et retournez-vous. Courez de l'autre côté de la salle pour récupérer encore un médikit et servez-vous des piliers pour vous rapprocher de Van Cleef. Tirez sur lui dès que vous le verrez, il est toujours en haut. Continuez comme ça et vous finirez par tuer votre ennemi. Emparez-vous du livre et attrapez la corde de l'hélicoptère d'extraction.

Mission 2 : Musée Forsythe

L'infiltration du musée commence sur un balcon. Déplacez-vous vers la gauche et écoutez la conversation des gardiens en bas. Continuez au bout du balcon sur la gauche et levez la tête. Près du câble soutenant le squelette du ptérodactyle, vous verrez un point lumineux. Lancez votre grappin et restez suspendu au-dessus de la pièce. Il y a trois gardes en bas. L'un d'eux entre et sort de la porte sécurisée, un autre se trouve tout au fond de la salle (celui-là ne devrait pas poser de problèmes) et le dernier fait les cents pas sur votre droite. Lorsque ce dernier va inspecter la salle à droite, descendez et cachez-vous derrière le panneau The Empires. Attendez son retour en restant toujours caché près du panneau. Lorsqu'il repart vers la salle à droite, suivez-le en restant accroupi et faites lui ses poches sans vous arrêter. Vous trouverez un passe vert. Laissez le garde continuer sa ronde et ouvrez la porte Security à l'aide de votre nouveau passe. Il y a une pile posée sur le bureau. Fouillez les casiers, vous trouverez le code de l'autre porte : 1069. Revenez vers les squelettes en évitant de vous faire voir. Il y a une porte avec des lasers bleus dans le coin du ptérodactyle. Allez vous cacher juste à sa gauche et patientez pour que le garde dans le secteur reparte taper le code sur le panneau. Suivez-le d'assez près, passez la porte avec lui, descendez les escaliers et laissez-le entrer dans la salle à droite pendant que vous irez vous cacher dans les escaliers à gauche. Si vous n'êtes pas parvenu à le suivre d'assez près et donc à passer la porte, entrez le code 1069. Descendez les escaliers en restant bien près du mur de droite. Passez discrètement sous la fenêtre puis vers les escaliers de gauche. Attendez dans le recoin que le garde remonte dans la grande salle du musée pour aller jeter un oeil à son bureau. Vous trouverez un taser et un autre objet sur le comptoir. Prenez-les tous les deux et redescendez les escaliers. Avec le taser, créez un court-circuit sur le gros générateur gris. Cela permet de couper les lasers bleus de la grande salle. Remontez vers la salle du garde, attendez que celui-ci entre et s'assoit à son bureau pour passer sous sa fenêtre et courir vers la porte aux lasers bleus

maintenant ouverte. Ouvrez le rideau de fer au fond à droite et accédez à la prochaine partie du musée.

Surtout restez dans l'ombre pour ne pas vous faire repérer par les caméras ou par le gardien. Prenez la pile près du distributeur de boissons puis avancez prudemment près de l'analyseur rétinien. Observez les mouvements du gardien derrière la grille. Lorsqu'il marche dans votre direction, sortez votre appareil pour récupérer les données rétiniennes de ce garde. Il vous faudra réajuster la caméra pour que son visage reste dans votre mire. Attendez que le garde soit assez loin pour utiliser ces données sur la machine puis agenouillez-vous dans l'ombre près de la machine à soda. Le gardien viendra inspecter la machine. Fouillez ses poches. Vous trouverez le passe bleu. Laissez l'homme repartir. Lorsqu'il sera au fond de la salle, sur le côté droit, ouvrez de nouveau la grille. Regardez votre plan. Dès que la caméra ne vous verra pas, courez vous cacher dans la zone d'ombre à gauche. Mettez-vous derrière la colonne pour plus de sécurité. Lorsque le gardien retournera voir la machine, allez-vous cacher derrière l'autre colonne, toujours contre le même mur. Observez maintenant le balayage que fait la caméra dans le coin de la pièce à votre gauche. Dès qu'elle filmera la porte (et à condition que le garde ne soit pas là), sortez de votre cachette, et avancez tout droit en évitant la caméra. Passez la porte dès que ce sera possible. Attention à ne pas marcher sur les lasers bleus qui recouvrent le sol. Levez les yeux et lancez votre grappin sur le point lumineux légèrement à droite. Montez jusqu'au conduit d'aération qui vous permettra d'arriver de l'autre côté de la grille.

Accroupissez-vous et passez sous la vitre de gauche puis tournez à droite. Si vous n'avez pas récupéré le passe bleu dans la section précédente, allez aux toilettes. Passez discrètement dans le dos de l'homme qui se lave les mains et fouillez-le. Vous trouverez alors un passe bleu. Revenez dans le couloir et ouvrez la porte marquée Accounts. Fouillez les casiers, le premier contient un digicode, le second, une pile. Sortez de cette pièce et approchez-vous de la salle de sécurité. Faites attention à la porte automatique, restez à bonne distance d'elle pour éviter qu'elle ne s'ouvre. Accroupissez-vous sous la fenêtre pour passer tranquillement puis suivez la direction du Loading Dock. Appuyez sur le bouton pour relever le rideau de fer et entrez dans l'entrepôt.
Appuyez sur le gros bouton rouge sur le mur de droite. Les caisses à côté de vous descendent d'un cran. Montez sur elles et traversez le petit conduit d'aération. Restez accroupi le temps que l'homme dans le bureau à côté se tourne. Vous aurez alors le temps de fouiller les deux casiers de la pièce où vous vous trouvez. Vous aurez ainsi une pile et un médikit de plus dans votre inventaire. Placez-vous devant le bouton rouge près de la porte. Ce bouton allume la lumière dans le bureau. Dès que vous le ferez, le garde dans la salle de sécurité viendra vérifier ce qu'il se passe. Préparez-vous donc à rejoindre rapidement votre conduit d'aération (une roulette pour passer sous la fenêtre ne sera pas de trop). Faites le tour par l'entrepôt pour rejoindre la salle de sécurité. Le garde sera occupé à surfer sur le net, vous aurez donc le temps d'aller appuyer sur le bouton au fond du bureau. Cela désactivera les lasers de la salle de la grande statue. Rejoignez cette salle (appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la grille). Entrez le code 7120 sur le digicode à droite. Vous voilà enfin dans la salle de la statue à voler. En enfilant vos lunettes, vous pouvez voir que la cage de la statue est reliée à un dispositif électronique caché derrière le tableau à gauche. Bougez le tableau et tentez de cracker le code. Il suffit pour cela de reproduire la combinaison affichée à l'écran... Il n'y a rien de compliqué ici. Approchez-vous de la statuette. Avant de la prendre, assurez-vous de vous mettre derrière le présentoir et donc de faire face à la salle de la grande statue. Prenez alors la statue. C'est une fausse. L'équipe d'Omega 19 vous a devancé. Elle est sûrement encore dans les parages, et effectivement deux hommes armés arrivent dans la salle. Agenouillez-vous avant qu'ils ne vous voient. Lorsqu'ils feront demi-tour, relevez-vous et abattez-les. Traversez la salle de la grande statue puis celle avec les caméras (ne vous inquiétez pas si elles vous voient). Appuyez sur le bouton au fond à gauche pour ouvrir la grille puis sur le second juste après pour passer le rideau métallique.

Accroupissez-vous et passez à droite des tables. Restez près des tables et sortez le fusil de sniper pour dégommer le soldat sur le balcon dans la grande salle. L'alerte sera donnée. Attendez les deux soldats qui viennent rôder dans le coin pour les tuer eux aussi puis avancez doucement pour avoir celui entre les pattes du tyrannosaure. Récupérez les munitions dans la salle avec les tables puis le médikit devant la porte de sécurité. Traversez le grand hall en direction de la porte tout à fait au bout à gauche. Il doit rester encore deux ennemis dans la nouvelle pièce. L'un d'eux tambourine sur le volet mécanique pour qu'on lui ouvre (il est facile à tuer), l'autre se cache derrière un grand vase sur la gauche. Restez au niveau de la porte pour l'avoir. Ouvrez le rideau de fer et continuez.

Utilisez votre grappin au-dessus des statues (sur la gauche) et traversez le conduit en prenant les munitions cachées à l'intérieur. Restez au niveau de la grille de sortie à l'autre bout du conduit et sortez votre fusil sniper. Avancez très doucement, puis visez le garde dans la salle en bas, au fond à droite. Il y a encore deux ou trois autres ennemis en bas. Longez prudemment la corniche vers la droite pour modifier votre angle de vue et snipez-les à tour de rôle. Si le

troisième garde n'est pas dans cette salle, descendez et plaquez-vous au mur du couloir de sortie. L'ennemi sera juste après le coin. Vous pourrez l'abattre facilement. Placez le viseur sur lui et sortez rapidement de votre planque pour le tuer. La salle suivante abrite deux autres gardes. L'un d'eux reste immobile au fond, l'autre fait les cents pas et passe parfois près de vous. Attendez que celui-ci soit loin pour vous cacher près de la porte et tuez le lorsqu'il passe devant vous. Visez ensuite la tête du second. Dans cette salle, vous remarquez un gros bouton rouge près duquel est écrit "Push button to see sunrise". Appuyez et la pièce s'éclaire. Un autre garde armé se cache dans la salle suivante. Il est sur la gauche, derrière des sarcophages. Avancez lentement avec votre fusil sniper tout au bout du couloir qui mène à cette pièce. Tenez-vous sur la gauche pour éviter de vous faire voir, puis tirez tranquillement dès que vous le pourrez. Pas de problème non plus pour éliminer les deux autres ennemis qui poireautent plus loin. Mettez-vous au niveau de l'entrée de la salle et tirez sur eux calmement. Enfoncez-vous dans le passage qui descend et écoutez les voix. Deux ennemis viennent d'abattre un gardien du musée. Ils sont toujours dans la pièce, juste au-dessus de votre tête. Méfiez-vous d'eux. Avancez à reculons dans la salle, tout en levant les yeux pour les tuer aussi rapidement que possible.
Fouillez le corps du malheureux gardien. Cela vous permet de découvrir un passe bleu. Utilisez cette clé pour ouvrir la porte en haut des escaliers.

Continuez jusqu'aux grandes caisses et plaquez-vous contre elles. Un garde se trouve un peu plus loin, on peut le voir surgir de temps en temps derrière d'autres caisses. Préparez votre viseur pour le tuer en un coup. Longez le couloir en vous tenant près du mur de gauche. Placez-vous près de la porte au bout et dégommez le garde que vous verrez debout à côté du local de sécurité. Tuez aussi celui qui se trouve en hauteur un peu plus à gauche. Entrez dans cette salle et plaquez-vous au faux mur sur la gauche pour pouvoir tirer sur l'ennemi qui se trouve derrière. Dès que ce sera fait, le garde qui détient la statuette commence à fuir. Suivez-le et tuez les gardes qui se dressent devant vous. Vous arriverez vite dans une zone truffée d'ennemis. Sortez une grenade pour nettoyer tout ça. Dans le lot, il devrait y avoir l'homme que vous cherchez. Fouillez les cadavres un par un pour retrouver la statue et terminer cette mission.

Mission 3 : Silo 7 Est

Abattez le soldat sur la tour de guet avec le fusil sniper. Vous pouvez vous déplacer, mais ne passez pas sur le halo de lumière. En vous servant des camions pour ne pas vous faire voir, avancez près du mur du fond. La porte du dernier camion est ouverte. Allumez le véhicule et revenez vous cacher derrière le camion tout près. Pendant que le garde vient vérifier ce qu'il se passe, tuez-le puis fouillez-le. Vous trouverez un passe rouge. Lorsque le soldat dans le bunker ne se trouvera par près de la fenêtre du bunker, courez vous plaquer contre le mur. Faites le tour du bunker par la droite. N'oubliez pas de vous baisser pour passer sous la fenêtre. Utilisez le passe rouge pour ouvrir l'accès au silo et descendez.

Deux mécanos sont occupés à réparer un camion. Ils ne sont pas armés mais peuvent toujours déclencher l'alarme s'ils vous voient. L'un d'eux ira chercher son tournevis qu'il aura oublié en haut des escaliers. Laissez-le partir et montez à votre tour. Ne vous occupez pas du garde resté près du camion, même s'il vous voit, il ne fera rien. Repérez le bouton de l'alarme juste à gauche en montant et restez à côté pour attendre l'étourdi qui ne tardera pas à revenir. Tuez-le sans mal puis occupez-vous de son collègue en bas. Fouillez ce dernier et vous trouverez un passe bleu. Cachez les deux corps dans l'ombre près de l'échelle puis déclenchez volontairement l'alarme afin d'attirer un troisième garde. Il arrivera par le couloir face aux escaliers, attendez-le l'arme au poing. Pour arrêter l'alarme, vous devez vous éloigner et vous cacher un instant. Le mieux est de monter à l'échelle et de patienter jusqu'à la fin de l'alerte. Prenez ensuite le couloir d'où est sorti le dernier garde et trouvez son petit local de sécurité. Fouillez plusieurs fois le casier jusqu'à découvrir un passe bleu. Vous trouverez aussi un médikit, une grenade de fumée et une pile. Approchez-vous de la prochaine porte, mais pas trop près car elle est protégée par des lasers verticaux (restez devant la zone verte pour ne rien déclencher). En mettant vos lunettes spéciales, vous verrez de suite où se trouvent les lasers et ainsi slalomer entre pour atteindre la porte, mais vous pouvez aussi très bien faire sans et vous guider aux points lumineux par terre qui représentent les lasers (marchez en évitant ces points). Le parcours à faire commence sur la droite et tourne de suite à gauche puis revient sur la droite, devant la porte. Sur la gauche, des lasers empêchent de continuer. Vous n'avez d'autres choix que d'appuyer sur le bouton rouge à droite. Cela ouvre la grille qui mène à la salle des mécanos. Emparez-vous du corps de l'un des gardes et revenez le poser sur le champ de lasers afin de les bloquer et ainsi libérer un passage. Ramassez les munitions et ouvrez le nouveau passage à l'aide du passe bleu. Descendez à l'échelle.

Ramassez le médikit devant vous puis allumez la lumière grâce à l'interrupteur juste derrière la grille. Retournez

immédiatement vous cacher dans le placard. Attendez que le soldat fasse son inspection puis abattez-le quand il commencera à repartir. Un autre garde arrivera aussi. Attendez-le au niveau de l'interrupteur. Vous trouverez des médikits en fouillant les dépouilles. Prenez le couloir de droite. S'il n'est pas arrivé plus tôt, il reste un garde ici. Faites juste un ou deux pas dans le couloir afin que celui-ci s'affiche sur la carte puis ressortez. Observez les mouvements de l'ennemi. Lorsqu'il se trouve de dos, entrez de nouveau dans le couloir et tuez-le d'une balle dans la tête. Descendez les deux séries d'escaliers en vous accroupissant vers la fin pour ne pas vous faire repérer. Il y a trois gardes dans le secteur. Avancez vers le mur en face de vous, relevez-vous et tuez le premier d'entre eux, juste derrière la vitre. Ne le loupez pas, sinon il s'enfermera dans sa pièce et vous aurez à faire un gros détour pour continuer. Dans ce cas-là, le mieux est de charger la partie au dernier point de sauvegarde. Dès qu'il sera mort, l'alarme sera donnée et l'un des deux soldats restant viendra voir ce qu'il se passe. Tenez-vous prêt à l'accueillir avec votre pistolet. Le dernier garde ne bougera pas. Pour l'avoir utilisé, comme pour le premier, votre fusil à lunettes. Contournez la grande vitre et ramassez le médikit dans le bureau. Faufilez-vous dans le conduit puis dans le second un peu plus loin.

Dans le grand couloir, prenez à gauche et lancez votre grappin tout en haut pour monter au dernier étage. Tuez les gardes plus bas avec les shurikens puis descendez et récupérez vos armes (pas de gaspillage). Appuyez sur le bouton vert afin de désactiver les champs de force à l'étage du dessous puis descendez. Vous trouverez encore une échelle. Descendez. Une cinématique se déclenche alors, vous montrant une grosse explosion non loin d'où vous vous trouvez. Prenez le passage à gauche.

Vous retrouvez trois des membres de l'équipe d'infiltration Phoenix, mais ils sont morts, probablement tués par l'explosion qui vient de se produire. On vous informe qu'ils étaient normalement quatre, il doit donc rester un survivant. Il va falloir le retrouver. Traversez la pièce et continuez par la rampe en face de vous. Vous pouvez maintenant entendre un interrogatoire qui se déroule non loin. Lorsque les voix se tairont, descendez l'échelle. Accrochez-vous au rebord sur la droite et escaladez jusqu'à l'extrême gauche. Observez les deux lasers juste en dessous de vous. Il y a un moment où les deux se désactivent exactement au même moment, c'est précisément à cette seconde que vous devez tout lâcher pour descendre. De nouveau, des lasers vous barrent la route. Accroupissez-vous et observez. Là aussi, il y a un court instant où les deux lasers s'éteignent, ce qui vous permet de passer. Passez donc une première fois, puis retournez-vous et passez une seconde fois en suivant les dalles un peu plus sombres. Descendez à l'étage du dessous. Plaquez-vous contre le mur de droite ou de gauche (peu d'importance) et avancez un peu jusqu'à voir l'étage du dessous. Descendez. Pour vous repérer, vous devez à présent être à un niveau avec une étoile rouge peinte sur le mur. Il y a un trou dans l'un des coins de la pièce. Marchez sur la petite corniche près du mur et regardez en dessous. L'un des lasers marche mal. Descendez au moment où il s'éteint. Vous atterrissez dans une cellule. Approchez-vous des barreaux et une cinématique se déclenche. Le dernier membre de l'équipe d'infiltration vous parle du refroidisseur avant de se faire lui-même refroidir. Fouillez toutes les cellules. Il y a des munitions et un médikit à récupérer. Sortez du couloir et appuyez sur le gros bouton rouge près de l'ascenseur. Montez. Sortez devant le drapeau russe et tournez à gauche. Ecoutez le nouvel ordre de mission que Cody vous glisse à l'oreille.

Faites attention à la porte automatique juste devant vous, elle peut s'ouvrir si vous êtes trop près et le garde de l'autre côté de la cloison ne se gênera pas pour vous tirer dessus. Si vous vous faites voir, redémarrez simplement votre partie, elle reprendra ici puisque vous venez de passer un point de sauvegarde. Lorsque vous verrez que le garde s'éloigne de la porte (merci le plan), entrez discrètement dans la salle et tuez-le par derrière. Sortez par la porte de l'autre côté et commencez à monter les escaliers. N'allez pas trop vite, un autre garde vous attend dans le coin (utilisez les lunettes pour repérer sa position). Juste avant d'arriver à son étage, baissez-vous et collez-vous à la rampe de gauche. Décalez-vous doucement en ajustant toujours le viseur sur le garde et vous arriverez à le tuer sans même qu'il ne vous voit. Terminez votre ascension des marches. Avant d'entrer de nouveau dans la salle du missile, arrêtez-vous sur le côté droit de la porte et sortez votre fusil sniper. Un garde va arriver au fond à gauche de la salle, tuez-le tranquillement. Accédez à son cadavre en longeant le petit bout de mur sur un côté de la pièce. Un garde patrouille sur les escaliers suivants. Cachez-vous et attendez qu'il monte pour surgir dans son dos et l'abattre. Montez à votre tour ses escaliers. Vous arrivez au deuxième niveau, et il y a encore un garde qui marche près du missile. Postez-vous sur le dernier palier des escaliers et tuez-le à distance. Faites quand même attention à lui car il a la fâcheuse manie de jeter un oeil près des escaliers à chaque fois qu'il passe devant. Prenez le médikit derrière le missile puis utilisez le grappin sur le point lumineux pour atteindre le dernier étage. Faites le tour et arrêtez-vous près de la porte. Nouveau point de sauvegarde.

Une caméra surveille le couloir, épaulée par une tourelle défensive. Mettez-vous à l'abri juste sous la caméra et attendez que celle-ci commence à tourner vers le couloir de gauche pour vous précipiter dans le couloir au fond à

droite. Baissez-vous et écoutez la conversation de Serena. Continuez dans votre couloir. Montez les quelques marches. Il y a une tourelle au-dessus de votre tête, mais si la caméra un peu plus loin ne vous repère pas, vous n'avez rien à craindre. A l'aide de votre plan, repérez les mouvements de la caméra. Lorsqu'elle ne peut vous voir, faufilez-vous juste en dessous d'elle. Faites face à la porte au bout du couloir puis attendez que la caméra bouge vers la droite pour courir vous réfugier dans le renfoncement à droite, juste devant la porte. Montez dans le conduit d'aération. Récupérez les munitions et la pile et continuez votre chemin dans la tuyauterie jusqu'au bout.
Vous arriverez devant une grille. De l'autre côté, vous pourrez apercevoir Serena qui ne se doute évidemment pas qu'elle va subir un scanner rétinien. Prenez donc son empreinte oculaire rebroussez chemin dans le conduit. Attendez que la caméra pointe à gauche pour courir juste en dessous d'elle. Pivotez sur la gauche, face à la porte et attendez de nouveau que la caméra ne balaye pas votre chemin pour ouvrir la porte à l'aide du panneau juste à sa droite. Entrez et tuez vite fait bien fait le technicien. Cody vous demande d'inverser la configuration des commandes afin qu'il puisse tout contrôler à distance. Pour cela, trafiquez le boîtier en bas de la colonne centrale il se trouve derrière). Deux gardes vont arriver dans le couloir derrière vous. Planquez-vous derrière la colonne centrale et patientez. Les deux ennemis vont se séparer, l'un va partir vers l'endroit où se tenait Serena, l'autre va repasser devant la vitre. Tuez-le dès que vous le verrez. Avant de sortir de la salle, attendez que la caméra ne vous pointe pas et courez comme d'habitude sous elle. Tournez à droite dans le couloir et passez la porte. Montez les escaliers.

Cody vous prévient qu'il ne vous reste qu'une minute ou deux avant que le missile n'explose ici même (en fait, il en reste trois, mais bon...). Courez jusqu'au médikit. Montez les marches et tuez le garde qui vous attend en haut. Continuez à monter et cachez-vous derrière les caisses sur la gauche. L'arme au poing, décalez-vous un peu sur la droite pour tuer les trois gardes dans ce couloir (tirez sur les bonbonnes rouges pour aller plus vite). Sans perdre de temps, courez au fond du couloir (inutile d'aller chercher le médikit dans la pièce à gauche, des tourelles la surveillent et vous perdrez plus de vie que vous n'en gagnerez). Tuez le garde qui surgit des escaliers sur la gauche (il se peut qu'il y en ait deux suivant la façon dont vous avez géré le couloir précédent). Montez les escaliers jusqu'au médikit. Tuez le garde en haut des marches à gauche. Un autre vous attend derrière la porte, sur la gauche. Faites attention, il est accroupi et donc plus dur à toucher. Enfin, il y a un dernier garde sur la droite cette fois. Utilisez la caisse pour vous protéger. Faites le tour de la pièce et attrapez la corde pour vous échapper du silo sur le point d'exploser.

Mission 4 : Magyar Klub

Vous évoluez cette fois dans un club plutôt chic. Descendez les quelques marches. Notez, la grande caisse sur votre droite, elle vous servira dans quelques instants. Accroupissez-vous et installez-vous près de l'extrémité de la grande table. A l'aide de votre fusil sniper, tuez le garde dans l'autre salle. Il va maintenant falloir attirer les deux autres là où vous êtes, le piano peut être utile pour cela. Jouez un petit air puis courez vous cacher derrière la grande caisse. Le premier garde va passer près de l'instrument puis vers la table, tuez-le à ce moment là. Son ami viendra peu après. Tuez-le en visant entre la caisse et la colonne. De cette manière, vous ne lui laisserez même pas le temps d'apercevoir le cadavre de l'autre garde et éviterez ainsi de déclencher une alarme. La voie est libre désormais. Allez vers le couloir du premier garde tué. Continuez jusqu'à ce que vous trouviez un conduit d'aération en hauteur (près d'une grande caisse). Sautez dans le conduit et avancez jusqu'à la grille de sortie. Tant que vous n'ouvrirez pas la grille, le garde en dessous ne pourra vous voir. Attendez qu'il soit de dos pour l'ouvrir et le tuer dans la foulée. S'il vous voit, restez caché dans le conduit un instant puis retournez à la charge. Descendez et prenez l'objet posé sur la table. La porte à côté est fermée, l'autre par contre s'ouvre automatiquement dès que vous vous en approchez. Elle mène aux cuisines. Entrez et dès que vous verrez des gardes arriver sur votre gauche, reculez dans la pièce du conduit. Attendez là et écoutez. Les gardes cherchent quelque chose (vous ?) et continueront à fouiller tant qu'ils ne l'auront pas trouvé. A plusieurs moments, les deux se sépareront, l'un restera à la cuisine, l'autre fouillera la partie de gauche. Profitez de cet instant pour tuer celui derrière la porte puis attendez l'autre pour le refroidir avant qu'il ne donne l'alerte. Prenez le médikit dans le recoin de gauche. Revenez dans la pièce du conduit et prenez à droite. Cette salle renferme le pistolet de Varga, mais l'arme est protégée par un champ de force. Faites le tour du champ de force. Vous remarquez un petit trou dans le mur. Envoyez une de vos Flycam dans ce trou. Les mouches ne sont pas simples à contrôler, mais en allant doucement, vous parviendrez à éviter les lasers dans le premier couloir. Au bout, un autre couloir part sur la droite. Attendez que le laser s'arrête à gauche puis parte à droite pour le suivre. Tournez à gauche juste avant la fin du tunnel. Placez la mouche au bout de la zone verte afin que Cody puisse pirater le système de sécurité. Ne prenez pas encore le pistolet, il est piégé et vous risqueriez de vous retrouver enfermé dans cette salle. Tirez le petit meuble près de la porte et placez-le juste dans le cadre de la porte. Voilà, vous pouvez prendre l'arme maintenant. Une porte se referme, mais grâce au meuble, vous pouvez encore sortir. Ne traînez quand même pas trop, car un laser se déclenche au bout

de quelques petites secondes.

Utilisez le bouton devant vous pour ouvrir la porte. Prenez à gauche dans le couloir. Vous serez rapidement stoppé par un système de sécurité thermique. Revenez dans la cuisine puis restez un moment dans la chambre froide. Votre température corporelle va rapidement chuter. Courez dans le couloir et passez la sécurité. La suite se passe dans la salle à gauche. N'entrez pas, car une caméra ingénieusement placée juste à droite de la porte surveille les lieux. Tirez dessus pour la désactiver. Voilà, vous pouvez entrer. Tournez à droite et allez à la bibliothèque. Cody vous demande de récupérer un DVD afin d'effacer les traces de votre passage. La bibliothèque est elle aussi sous vidéosurveillance et il y a en plus quelques gardes qui patrouillent. Placez-vous dans le coin droit, juste à côté de la porte et attendez que le garde passe son chemin. Sortez et tirez sur la caméra avant de revenir vous cacher. Attendez de nouveau que le garde refasse un tour pour le tuer. Avancez et tournez à gauche. Accroupissez-vous près de la caisse et retournez-vous. Il y a un garde qui passe de temps en temps sur le balcon au-dessus de l'étagère de livres. Tuez-le avec le fusil à lunettes. Restez près de la caisse et détruisez la caméra dans la grande salle. Montez les escaliers et prenez à gauche. Avancez doucement. Le garde au bout du couloir sera au téléphone lorsque vous arriverez. Tuez-le puis entrez dans la salle informatique à côté. Prenez le DVD posé sur le dernier bureau. En vous plaçant au centre de la salle, vous ferez apparaître un point de sauvegarde.

Guidez une flycam dans le trou du mur afin de désactiver les deux caméras de surveillance dans la bibliothèque. L'une d'elle doit déjà être HS vu que vous vous en êtes occupée.
Sortez de la salle et faufilez-vous dans le conduit d'aération tout au bout du balcon. A la sortie, attendez que le garde soit tourné pour ouvrir la grille et le tuer. Descendez fouiller le bureau. Vous trouverez un modèle d'écriture.

Retournez dans la grande bibliothèque. Près de la caméra (maintenant désactivée) au fond à gauche, il y a un panneau secret qui mène au bureau d'où vous venez. Inutile d'y retourner, mais au moins, vous savez pourquoi la caméra pointait par là. Revenez à l'entrée de la bibliothèque. Juste au-dessus du tableau de voilier, vous pouvez voir un petit conduit pour Flycam. Envoyez une mouche dans ce passage. Le premier couloir ne pose pas de problème, il n'y a pas de laser. Dans le second, un laser part de la droite vers la gauche. Suivez-le et tournez à droite juste avant l'arrivée. Pour le dernier tunnel, avancez en évitant les lasers. Quand vous serez au bout, un tableau s'écartera révélant un cadran secret. Il se trouve dans la pièce à votre gauche. Allez voir et utilisez le cadran. Appuyez sur les bonnes touches de direction, cela permettra d'ouvrir la porte de droite. Dans cette salle, déplacez les deux gros socles au dessus des grilles pour les boucher. Fouillez la pièce. Il y a plein d'objets à ramasser dont un médikit et des munitions. Il y a aussi des munitions spécifiques à l'arme de Varga. Elles sont posées sur une étagère près d'une caisse. Lorsque vous les aurez et que vous vous dirigerez vers la sortie, un garde fera irruption dans la salle et déclenchera un piège. Du gaz commencera à envahir la pièce. Dépêchez-vous de sortir une Flycam et de l'envoyer dans le petit conduit par terre, derrière la caisse (près de là où vous avez trouvé les munitions de Varga). Traversez les tunnels comme d'habitude en prenant garde au lasers. A l'arrivée, Cody pourra activer la ventilation et même déverrouiller la porte pour vous faire sortir.

Suivez le couloir devant vous jusqu'à ce qu'on vous informe que le faussaire s'est fait prendre. Vous devez absolument le libérer. Les trois gardes qui le surveillent doivent être éliminé un par un et tout en douceur. Lorsque la voie sera dégagée, entrez dans la pièce et cachez-vous derrière les caisses de gauche. Attendez que le garde à droite s'en aille pour arriver dans le dos de celui de devant. Faites une prise pour le tuer puis occupez-vous de celui près du faussaire. Il n'en reste plus qu'un que vous pourrez avoir très facilement en le suivant. Allez voir le faussaire. Il vous donne la fausse lettre. Cody ouvre ensuite un nouveau passage qui mène là où se cache Varga.

A partir de maintenant, vous devrez utiliser le pistolet de Varga pour tuer les gardes. Vous n'avez que 7 balles ou plutôt 6, puisque vous devez en garder une pour Varga lui-même. Tous les gardes que vous tuerez avec une autre arme devront être cachés. Avancez et tournez à gauche. Accroupissez-vous dans l'ombre devant les barils et décalez-vous sur la droite. Vous verrez un garde passez derrière la grille un peu plus loin. Tuez-le avec le pistolet de Varga de là où vous vous trouvez. Passez la grille et tournez de suite à gauche. Collez-vous au mur sur votre droite et planquez-vous juste au coin. Il y a un garde sur un petit balcon derrière-vous. Il fait des allers-retours en se plaignant de la nuit. Ajustez correctement votre viseur sur sa tête, et dès qu'il s'arrête de votre côté, sortez vite de vote cachette pour le tuer. Avancez jusqu'aux caisses. Mettez-vous derrière et utilisez la même technique pour tuer le garde suivant. Descendez les escaliers. Faites attention, un garde va arriver. Restez dans les escaliers pour l'observer et tuez-le dès que l'occasion se présente. Vous trouverez un médikit et des munitions tout en bas des escaliers. Allez dans la cour où se

trouve la voiture. Montez à l'échelle.

Il reste encore un garde à tuer. Attendez-le adossé à un mur et utilisez votre dernière balle pour l'avoir. Cody ouvrira une trappe pour accéder au bureau de Varga. Cette trappe est sur le toit. Suivez le balcon pour y accéder. Varga trouvé, Nikki parviendra à lui extorquer les informations nécessaires avant de l'abattre froidement.

Mission 5 : La banque Stauffer

Vous commencez dans les égouts sous la banque. Suivez le tunnel et passez sous la grille. Il y a une échelle sur la droite. Montez prudemment en évitant les faisceaux de lasers. Grimpez lorsque les lasers sont sur la gauche. En haut, un garde viendra se fumer une clope. Passez dans son dos pour le tuer en silence. Faufilez-vous sous la porte à moitié fermée et allez tuer le second garde qui fait les cents pas. Avant de continuer par le couloir de droite, entrez dans le conduit d'aération de gauche pour récupérer des munitions. Des lasers protègent le couloir, épaulés par deux tourelles défensives qui se mettront en marche à la moindre alerte. Utilisez vos lunettes pour repérer la position des lasers. Passez tranquillement sous les premiers, puis sous les autres en vous collant bien au mur de droite. Au cas où vous déclencheriez une alarme, notez que vous pouvez vous cacher en grimpant au plafond sur les zones spéciales. Continuez tout droit puis descendez par les escaliers. Montez à l'échelle sur la droite pour trouver un autre conduit d'aération. Il vous mènera dans une salle où une pile et un médikit n'attendant que vous. Revenez à l'échelle et descendez. Notez la borne juste à côté pour recharger le SSD. Vous aurez à vous en servir plus tard. Pour le moment, approchez doucement de la porte métallique. Attention, elle s'ouvrira si vous vous en approchez trop et les deux gardes derrière pourraient tout à fait vous voir. La salle se divise en deux, avec un garde par section. Pour avoir le premier, attendez qu'il passe devant la porte, puis avancez et tuez-le lorsqu'il sera de dos. Pour le second, aidez-vous du décor pour vous cacher et surgir quand il sera aussi de dos. Fouillez les cadavres pour récupérer des passes rouges puis cachez les corps dans les casiers de la salle. Fouillez ensuite la pièce pour avoir un médikit et une pile. N'oubliez pas de regarder dans les tiroirs des bureaux. Vous y trouverez des munitions et un autre médikit. Regardez enfin dans le petit casier sous la vitre de séparation. Il contient les codes du coffre du SSD. Montez les marches. En haut, vous verrez une caméra pointant vers la droite et un garde qui se balade. Comme toujours attendez que le garde soit de dos pour le tuer. Faites tout de même attention à la caméra et prenez bien soin de rester hors de son champ de vision. L'ennemi doit lui aussi être invisible pour la caméra au moment où vous le tuerez. Profitez ensuite que la caméra pointe sur un mur pour courir vers le coffre-fort. Entrez dans ce coffre à l'aide d'un passe rouge. Faite le tour pour trouver un panneau de contrôle. Tapez le code 1103 (vous venez de le trouver dans le petit casier). Cela libère le SSD que vous devez bien sûr prendre. Allez le charger sur la machine près de l'échelle (il faut pour cela rebrousser chemin, attention à la caméra). En lisant les données sur le SSD, Cody s'aperçoit qu'il y a 60 millions de dollars à la banque, répartis en 6 gros billets. Vous devez les retrouver. Cependant, un garde remarque que vous échangez des données avec l'extérieur et vient voir ce qu'il se passe. Tuez-le dès qu'il franchit la porte derrière vous. Si vous avez laissé traîner les corps dans la grande pièce, le garde sera alors accompagné de deux autres soldats appelés en renfort. Tuez-le et fouillez-le. Il vous donnera un passe bleu. Retournez dans la grande pièce puis dans le petit local technique d'où le garde est sorti. Passez dans le conduit près du bureau pour chercher un médikit et des munitions puis appuyez sur le bouton sur le mur. Cela déverrouille la porte près de la caméra en haut des escaliers. C'est par là que vous devez aller.

Dans le couloir bleu, tournez à gauche et descendez les escaliers derrière la porte à la lumière verte. Coupez le courant grâce à l'interrupteur puis cachez-vous vite dans le casier. Un garde en pleine partie de jeu vidéo viendra inspecter la zone. Attendez qu'il commence à remonter les escaliers pour sortir de votre abri et le tuer. Allez voir la salle de jeux. Prenez le médikit puis appuyez sur le bouton rouge du mur afin d'ouvrir la porte juste à côté. Continuez par cette porte. Deux gardes vont descendre les escaliers dans la salle où vous vous trouvez. Courez vous cacher dans le petit conduit au fond à gauche. Attendez-les ici. Lorsqu'ils seront arrivés en bas, tuez-les tous les deux le plus rapidement possible. Montez alors tous les escaliers et passez par le conduit à droite de la porte fermée. Vous arriverez à un point de sauvegarde.

Montez les escaliers et cachez-vous derrière le gros pilier en haut. Un garde fait sa ronde dans la salle en face de vous. Suivez-le lorsqu'il passera devant vous et fouillez ses poches tout en avançant.
Vous trouverez alors un passe vert. Tout en le suivant, attendez de passer devant la porte au panneau vert pour l'ouvrir.

Fouillez les bureaux et les deux petits casiers afin de dénicher des piles, des munitions, trois médikits et une diapositive. Utilisez la diapo sur le projecteur. Vous pourrez lire le code 4912 sur le mur. Appuyez sur le bouton rouge derrière un

bureau. Vous pouvez voir qu'il sert à éteindre un champ de force dans la salle où se trouve le garde. Ne retournez pas encore là-bas. Passez par l'autre porte (code d'accès 4912) et accroupissez-vous. Allez fouiller le casier au fond, prenez une nouvelle pile puis revenez près de la photocopieuse où un autre bouton peut être actionné. Celui-ci ouvrira une porte à l'étage du dessus. Revenez dans les bureaux puis attendez le bon moment pour aller dans la grande salle et suivre le garde toujours en train de faire sa ronde. Lâchez votre piste lorsque vous passerez devant l'endroit où se trouvait le champ de force. Continuez donc votre chemin par là puis par la porte de suite à gauche. Il faudra alors utiliser le passe vert pour entrer. Grimpez à l'échelle normalement réservée à la maintenance et suivez le conduit jusqu'au bout. A la fin, il se sépare en deux, prenez à gauche ou à droite, peu importe. Descendez dans les toilettes. Placez-vous dans l'ouverture de la porte et observez le couloir. Au fond, un garde patrouille. Attendez qu'il s'en aille sur la gauche pour courir à droite et entrer dans la grande porte.

Ecoutez la conversation qui se tient derrière la porte marron. Apparemment Serena est dans les parages... Regardez votre carte, lorsque le garde que vous venez d'éviter sera de dos, suivez-le et retournez aux toilettes. Grimpez dans le conduit et trouvez le coin où vous pourrez ouvrir les volets d'une grille. A travers cette grille, vous aurez une vue imprenable sur Stauffer et sur sa... rétine ! Faites un scan rétinien puis revenez une nouvelle fois aux toilettes. Comme tout à l'heure, attendez le moment opportun pour éviter le garde et foncer derrière la porte. Accroupissez-vous pour passer devant la porte marron puis suivez le couloir jusqu'au distributeur de boissons. Pivotez sur la droite. Un mur de lasers protège le couloir ainsi qu'une caméra de surveillance couplée à une mitrailleuse. Attendez que la caméra pointe à gauche et que les deux lasers du bas soient éteints pour courir dans le coin juste sous la caméra. Attendez alors que l'objectif retourne vers les lasers pour courir en bas du couloir. Servez-vous de données prises lors du scan rétinien pour ouvrir l'imposante porte du coffre. Entrez dans le coffre.

Toute cette zone est surveillée par des gardes et par des drones volants. Accroupissez vous contre le mur de gauche, près des chariots. Attendez que la machine passe devant vous puis tuez à l'arbalète le garde qui se montrera au fond à gauche. Retournez près du mur et laissez de nouveau la machine passer avant de courir jusqu'aux escaliers dans le couloir à gauche. Montez prudemment les marches. Une machine rôde dans le coin. Lorsque la voie sera libre, montez tuer l'autre garde dans ce couloir avant d'entrer dans la petite salle à droite. Fouillez trois fois le petit casier. Il y a des munitions et un médikit à récupérer. Sortez de la salle lorsque la machine ne pourra vous voir et courez tout droit vers la cage d'ascenceur. Lancez votre grappin sur le point bleu en face et descendez en évitant les trois lasers bleus qui balaient la zone. Si par malheur vous en touchez un, mieux vaudra recommencer la section, car tous les systèmes de sécurité se mettront en place. Une fois en bas, avancez un peu pour activer le point de sauvegarde.

Vous arrivez dans une grande salle avec trois séries de lasers concentriques. Pour chaque série, il manque un ou deux lasers ce qui vous permet d'avancer et de les traverser. Observez bien le moment où vous pouvez passer (comptez les lasers si vous le souhaitez) et traversez la salle jusqu'au bouton qui désactivera tout cela et fera de plus apparaître un escalier. Avant de descendre, prenez la pile. Il y a une autre pile juste en bas des marches. Vous êtes devant la porte du coffre principal. Cody vous informe qu'une fois ouvert, vous n'aurez que trois minutes pour récupérer les billets et sortir, sinon vous vous retrouverez enfermé dedans. Pour l'ouvrir, enfilez vos lunettes. Vous remarquez que chacun des quatre boutons est associé à un mécanisme. Le but est de former un disque au centre des quatre boutons. Voici la combinaison à entrer pour y parvenir :
En haut : 5
En bas : 5
A gauche : 7
A droite : 2
La porte s'ouvre. Il y a trois panneaux de coffres. Un devant vous, un à gauche et un à droite. Commençons pas celui de droite. Approchez-vous du digipad et entrez le code 48 puis 52 (pensez à valider entre chaque).
Ramassez le contenu des coffres. Allez vers le panneau central. Entrez cette fois les codes 33 et 23 puis videz les coffres. Enfin, pour le panneau de gauche, entrez les codes 07 et 17. Prenez les deux derniers billets et sortez du coffre. Pour info, il suffisait de mettre les lunettes pour savoir quels coffres fouiller... Facile ! Montez les escaliers et allez à l'ascenseur. Appuyez sur le bouton.

Le comité d'accueil n'est pas des plus agréables. Foncez sur la droite pour récupérer des munitions et un médikit puis retournez-vous et grimpez à l'échelle. De là, il va falloir dégommer trois gardes. Un sur les escaliers à droite, un autre juste en dessous de vous à gauche et un troisième plus haut, sur la gauche. Après cela, Serena se débarrassera de Stauffer et vous aurez pour ordre de la tuer. Elle se déplace vite mais n'est pas très dangereuse. Pour l'avoir, il suffit de

la suivre avec votre viseur et de tirer dès qu'elle s'arrête. Cinq balles devraient suffire pour terminer la mission.

Mission 6 : Transports Reliance

Vous débutez la mission devant des caisses. Décalez-vous légèrement sur la droite et avec l'arbalète, tuez le garde près des escaliers, lorsqu'il sera en haut. De là, tuez aussi le garde à droite puis celui qui se précipite pour voir ce qu'il se passe. Fouillez les trois corps (deux mines et de l'adrénaline) puis prenez les munitions devant les machines à café. Faufilez-vous dans le conduit à gauche des escaliers. Au fond, attendez que le garde qui arrive des escaliers passe devant vous puis s'en aille pour ouvrir la grille et le tuer (à l'arbalète toujours). Descendez doucement et éliminez aussi le technicien occupé avec un jeu vidéo. Cachez les corps dans les armoires. La blouse blanche suspendue vous permettra de passer inaperçu. Enfilez-la donc. Prenez le médikit sous l'escalier avant de monter. Traversez la pièce en restant à bonne distance du garde pour ne pas qu'il vous démasque. Passez deux portes avant de vous retrouver dans un bureau. Un scientifique examine un produit au microscope pendant qu'un garde s'apprête à retourner dans le couloir. Laissez-le passer puis faites les poches du scientifique. Vous trouverez ainsi un passe rouge. Laissez le garde revenir et allez à votre tour dans le couloir. Utilisez le passe et continuez par la grande porte.

Cody vous parlera et vous quitterez votre déguisement. Suivez le couloir mais ne pénétrez pas dans la pièce au bout. Restez contre le mur de gauche et attendez qu'un garde arrive. Suivez-le dans le vestiaire de gauche et tuez-le avant qu'il ne vous voit. Prenez toutes les affaires posées sur les bancs. Notamment le médikit. Prenez aussi celui au fond du conduit au-dessus de votre tête. Revenez vers la porte du vestiaire, mais prenez garde à ne pas l'ouvrir accidentellement. Placez-vous à sa droite. A l'aide de votre carte, attendez que le garde tout près ne regarde pas dans votre direction pour sortir et vous placer juste à gauche de la porte en face (au niveau de l'inscription Level 1). Accroupissez-vous juste là et attendez encore. Lorsque le garde sera de dos, décalez-vous sur la droite, entrez et tuez-le rapidement. Fouillez ses poches afin de dénicher un passe vert. Ce passe permet d'ouvrir la porte au fond à droite. Faites attention, il y a deux gardes dans le coin. Ne sortez que lorsque vous serez sûr de tuer le premier sans que l'autre ne vous voit. Soyez patient et ne vous précipitez pas. Tuez ensuite le second, toujours le plus discrètement possible. Prenez le médikit sur l'étagère. Dans un coin, une porte semble être contrôlée par un bouton rouge. Dès que vous ouvrirez cette porte, des gardes arriveront derrière vous et commenceront à tirer. Si vous ne voulez pas vous embêter, ouvrez la porte, avancez d'un pas pour activer le point de sauvegarde puis chargez votre partie. Les gardes ne seront plus là pour vous gêner.

Le but est maintenant de descendre tout en bas de cette cage d'ascenseur. Inutile de le dire, il y a un paquet de lasers à éviter. On va y aller doucement. Dès le départ, tournez-vous et suspendez-vous à la corniche où vous êtes. Longez-la jusqu'au bout à droite (votre droite). Lâchez-prise pour vous trouver sur celle du dessous. Déplacez-vous encore sur la droite en prenant garde aux deux séries de lasers (comptez trois coups de lasers puis une longue pause, passez à ce moment-là). Lâchez-vous lorsque vous serez tout à fait à droite. Continuez encore sur la droite sur la corniche du dessus. Passez les lasers en repérant quand ils s'arrêtent suffisamment longtemps pour vous permettre d'avancer. Restez au-dessus de la série de lasers horizontale et attendez qu'ils soient coupés pour vous lâcher sur la dernière corniche. Allez tout à fait à droite et lâchez tout. Vous êtes en bas. Sautez dans le conduit d'aération et avancez.

Avancez droit devant puis tournez à gauche. Marchez doucement pour ne pas faire fuir les gardes devant vous. Sortez une mine ou un grenade et lancez-la entre les deux gardes, au niveau de la tâche claire sur le sol. Si c'est une mine, déclenchez-le immédiatement afin de tuer les gardes le plus vite possible. Revenez un peu sur vos pas et montez dans le conduit d'aération au-dessus de votre tête. Suivez le chemin en marchant sur les tuyaux. Prenez le médikit et la mine au bout. Cody vous demande alors de désactiver la centrifugeuse. Appuyez sur le bouton rouge d'un côté de la grille puis placez-vous de l'autre et observez en bas. Deux scientifiques mènent leurs petites expériences. Lorsqu'ils seront tout proches, balancez une mine par la grille désormais ouverte. Descendez et coupez la centrifugeuse en vous servant du panneau "Generator". Remontez illico par la grille (levez la tête pour lancer le grappin) et accueillez les patrouilles qui viennent inspecter par quelques mines que vous lâcherez par la grille.
Achevez-les au pistolet s'il le faut. Descendez et revenez jusqu'au point de départ de cette zone. Planquez-vous juste à gauche de la porte (sur la gauche elle aussi). Dans la salle, il y a un scientifique qui reste debout devant son bureau sur la droite et un garde qui monte et descend les escaliers sur la gauche. Attendez que ce dernier soit de dos pour entrer et lui loger une balle dans la tête. Faites de même avec le scientifique avant qu'il ne déclenche l'alarme. Descendez l'escalier. Prenez le médikit dans le petit local puis tuez le garde dans le couloir. Il est de dos, c'est donc facile à l'avoir. Remontez et grimpez dans le conduit vers la gauche.

Baissez-vous dès que vous arriverez de l'autre bout du conduit. Il y a deux gardes en dessous. L'un sur une passerelle, l'autre encore plus bas. Attendez que le premier commence à partir sur la passerelle pour descendre et entrer dans la salle juste en dessous de vos pieds. Prenez les munitions au fond à gauche puis appuyez sur le bouton rouge à droite. Cela permet de couper deux murs de lasers mais alerte du coup trois gardes qui ne tarderont pas à venir. Planquez-vous près de la petite armoire et tuez-les un à un. Sans perdre de temps, foncez dans le couloir. Prenez à gauche et regardez la caméra au bout. Dès qu'elle pointera vers la gauche, courez vous mettre à l'abri dans le conduit d'aération juste en dessous. Traversez ce conduit et montez les marches qui suivent.

Serena est donc toujours vivante... Elle s'enfuit en laissant derrière elle plusieurs soldats et un scientifique. Sortez le fusil sniper et abattez-les. Faites simplement attention à ne pas toucher les tuyaux rouges ou les réservoirs. Prenez ensuite le médikit et descendez. Suivez le couloir de sortie. Passez par les escaliers et continuez jusqu'à ce que Cody vous informe que vous êtes tombé dans un piège.

Effectivement, il n'a pas tort. Une bonne dizaine de gardes vont apparaître et commencer à vous tirer dessus. Il n'y a pas vraiment d'autres choix que de courir. Prenez d'abord le médikit juste à votre droite puis prenez le couloir également sur la droite. Tournez à gauche au bout pour descendre les escaliers. Ramassez le médikit sous les marches. Retournez et traversez la pièce en slalomant entre les caisses. Regardez sous les nouveaux escaliers pour dénicher un nouveau médikit.. Montez et foncez vers les portes automatiques à droite. Continuez dans le couloir afin de déclencher la sauvegarde automatique.

Continuez dans le couloir jusqu'au laboratoire sombre. Regardez à droite. Il y a un trou pour Flycam en hauteur. N'en faites rien pour l'instant. Allez simplement chercher la batterie pour caméra et prenez une fiole sur le présentoir. Du gaz va commencer à envahir la pièce et vous n'aurez qu'une minute pour envoyer une caméra dans le trou, la faire tourner à droite, éviter les tuyaux et détruire les trois lasers rouges près de la porte. Soyez donc extrêmement rapide pour y arriver. Vous serez alors hors de danger... pour le moment.

Récupérez les piles là où se trouvent les cadavres et passez un scan rétinien à celui qui porte une barbe. Sortez du labo et continuez jusqu'au couloir sombre. Restez dans l'ombre et attendez les deux gardes qui pointeront le bout de leur nez de l'autre côté. Tuez-la avec le fusil snipe et préparez vous à courir comme précédemment pour traverser la pièce truffée de soldats. Descendez les escaliers, montez ceux à l'autre bout de la pièce, tournez à droite, puis encore à droite sur la passerelle. Utilisez le bouton devant la porte et avancez. Grâce au scan rétinien, vous pouvez passer. Ramassez les objets par terre à droite puis suivez le couloir jusqu'à la prochaine sauvegarde.

Cody vous demande de faire exploser le réservoir chimique dans la salle à côté. Un chrono se déclenche et vous avez deux minutes pour le faire. Entrez dans la salle, tuez quatre ou cinq gardes puis tournez les deux valves sur le réservoir (une de chaque côté) avant de quitter la salle aussitôt.

Tout explose et vous retrouvez Serena pour un second face à face. Restez vers la porte et tirez sur elle de loin en utilisant le zoom du fusil à lunettes. Suivez-la avec votre objectif et tirez dès qu'elle s'arrête. C'est encore plus facile que la dernière fois !

Mission 7 : Station De Recherche

Vous débutez dans une cour. Trois gardes patrouillent, il y a deux caméras de surveillance, un mécano qui répare son camion dans un garage et un dernier soldat près du mécano. Pour le moment, vous êtes à l'abri de tous regards, caché derrière des caisses. Débutons pas nous occuper du garde en face de nous. Celui-ci se contente de faire les cents pas. Dès qu'il sera de dos, bougez un peu à gauche et tuez-le. Le mieux est de l'avoir lorsqu'il se trouve au niveau de l'abri afin que personne ne puisse voir son corps. Pivotez maintenant sur la droite. Toujours protégé par les caisses, le garde devant l'échelle ne peut vous voir. Lorsqu'il sera de dos et hors de postée du champ de la caméra, tuez-le à travers le grillage. Pivotez maintenant sur la gauche pour vous remettre dans le même sens qu'au départ. Accroupissez-vous et passez sur la gauche des caisses pour atteindre une porte. Entrez et allez fouiller les casiers de cet entrepôt. Vous récolterez une grenade et des munitions. Revenez à la porte et observez le garde à travers la vitre. Lorsqu'il ne pourra vous voir, avancez et cachez-vous derrière les caisses. Attendez-là. Le garde suit toujours le même chemin. Au moment où il est le plus près de vous et qu'il se retourne, relevez-vous pour le tuer. Avancez maintenant vers les caisses légèrement à gauche et détruisez la caméra. Vous entendrez le mécano et le soldat discuter à propos du chauffage...

Tirez sur ce chauffage pour avoir le mécano puis tuez le soldat qui sera alors en alerte. Faites le tour du camion et sortez par la porte. Evitez la caméra et attrapez l'échelle pour monter. Suivez le chemin jusqu'au conduit qui vous mènera alors à une rampe d'accès qui descend.

Le couloir tourne sur la gauche. Suivez-le tout en restant dans l'ombre. N'entrez pas dans la grande salle. Il y a beaucoup de gardes et de caméras qui risqueraient de vous repérer. Toujours dans l'ombre et tapi contre le mur de gauche, sortez votre fusil snipe. Tuez le garde tout au fond de la salle (il marche derrière des caisses) puis la caméra au-dessus du camion. Attendez ensuite que le soldat qui fait une ronde plus près de vous, sur la gauche entre dans votre ligne de mire pour le tuer. Pivotez sur la droite. Il y a un troisième ennemi qui marche par là. A un moment, il s'arrête pour se retourner. Tuez-le à cet instant. Shootez enfin la caméra au-dessus de la porte (sur la droite également). Entrez dans la pièce à droite sous la caméra que vous venez de détruire, et appuyez sur le bouton rouge. La porte s'ouvre et une cinématique se déclenche...

Vous êtes désormais enfermé dans une cellule. Un garde ne cesse de passer et de vous taquiner. Dès qu'il partira, accrochez-vous au plafond et attendez. Il viendra alors inspecter. Comme il ne vous verra pas, il avertira son équipier et ils partiront tous deux à votre recherche. Sautez à terre et allez fouiller la cellule au fond à droite, il y a un médikit pour vous. Lorsque vous sortirez de la zone des cellules, vous entendrez les gardes se séparer. L'un part à gauche, l'autre à droite. Suivez celui de gauche. Rattrapez-le sans faire de bruit et faites-lui une prise pour le tuer. Ne perdez pas trop de temps à le suivre car à un moment ou à un autre il rejoindra son collègue, ce qui signifie que vous devrez recommencer cette section du jeu. Le couloir qu'il emprunte tourne sur la droite. A cet endroit, il y a un casier où vous pourrez cacher son corps. Accroupissez-vous derrière les barils pour laisser le second garde passer puis tuez-le discrètement lui aussi en le suivant et en lui faisant une prise. Faites en sorte de l'avoir à peu près au niveau du couloir qui descend vers les cellules. Ainsi, vous pourrez cacher son corps là-bas. Un troisième garde va alors entrer en piste. Il fait le tour de la zone dans le même sens que le garde que vous venez d'avoir. Attendez qu'il passe puis tuez-le de la même manière que les deux autres. Fouillez-le pour découvrir un passe bleu. Utilisez-le dans le lecteur et récupérez toutes vos affaires dans le casier. Prenez aussi le taser parterre et utilisez-le sur le panneau " Power Unit ". Cela ouvre la porte. Sortez et continuez dans le couloir jusqu'au point de sauvegarde.

Cachez-vous contre le mur de droite. Trois gardes parlent d'électricité... Tirez sur le câble à gauche pour leur donner un cours de travaux pratiques. Descendez les marches et remontez par les suivantes. Il y a une porte au bout du couloir, mais aussi un garde qui risque de vous voir si vous foncez. Attendez qu'il s'éloigne pour passer. Mettez-vous ensuite à droite de l'ouverture suivante. Patientez le temps que le garde dans ce couloir s'en aille pour aller tuer celui dans la pièce à gauche (celui qui regardait par la fenêtre).
Ne perdez pas de temps. Prenez le médikit et descendez dans le conduit. Traversez-le. De l'autre côté, faites baisser votre température corporelle à son minimum puis appuyez sur le bouton rouge et foncez tout droit. Lorsque vous verrez que le couloir tourne à gauche, avancez de quelques pas, afin qu'un garde vous repère puis reculez et accueillez-le de quelques balles. Avec votre fusil snipe, tuez les quatre ou cinq autres ennemis. Avancez et prenez le médikit à gauche, près des caisses. Si durant l'affrontement, le pont a été détruit, utilisez le grappin sur le second point bleu, descendez puis lancez de nouveau le grappin mais sur le dernier point d'accroche cette fois. Servez-vous du panneau de contrôle à gauche de la porte pour l'ouvrir puis avancez.

Juste derrière la porte, se trouve une passerelle au-dessus de votre tête. Si le garde qui patrouille là n'y est pas, avancez et passez dans la porte à droite. Prenez le médikit sous les marches. Le garde dont je viens de vous parler patrouille aussi sur l'escalier. Lorsqu'il sera en bas, tuez-le avant qu'il ne vous voie. Montez et attendez devant la porte. Un autre garde arrivera puis partira. Tirez dans sa nuque. Traversez la petite passerelle puis descendez dans la salle informatique. Appuyez sur le gros bouton rouge. Cody Pourra alors entrer en piste. Une alarme se déclenche. Remontez sur la passerelle. Trois gardes vont arriver en bas. Lancez une mine sur eux pour les avoir en même temps. Descendez les escaliers de l'autre côté et entrez dans le petit local qui est maintenant ouvert. Prenez la combinaison et filez dans la zone contaminée.

Slavko vous appelle sur la gauche. Il est enfermé. Lorsque vous vous approchez de lui, il vous reconnaîtra et donnera l'alerte. Fouillez le scientifique mort. Vous trouvez un passe rouge. Plusieurs gardes sont maintenant postés sur les balcons et peuvent vous tirer dessus si vous vous faites voir. Il va pourtant falloir traverser la pièce vers les escaliers en face. Courez le plus vite possible et entrez dans la salle. Notez le panneau de contrôle du Proton Gun. Ne vous en occupez pas pour le moment. Sortez par l'autre porte, descendez les escaliers et tournez de suite à gauche. Appuyez

sur le bouton rouge avant de remonter dans la salle. Utilisez le passe sur le panneau du Proton Gun et activez-le. Slavko est mort... Sortez par la porte de gauche. Descendez dans l'énorme trou que vous venez de faire. Prenez le médikit sous le Proton Gun puis continuez par là où se trouvait Slavko. Prenez la porte de droite.

Baissez-vous derrière les caisses. Il y a deux gardes au bout du couloir. Tirez sur la bonbonne rouge à droite pour régler leur compte rapidement. Il y a un médikit à récupérer. Avancez et cachez-vous derrière la caisse au niveau du tournant à droite. Tirez sur le troisième garde tout au bout du couloir. Allez vers son cadavre. Vous pourrez voir une autre bonbonne un peu plus loin. Détruisez-la maintenant avant qu'un ennemi s'en charge. Deux autres gardes vous attendent dans le couloir suivant. Approchez-vous doucement du coin et tirez sur la bonbonne tout au fond puis sur le garde toujours en vie. Encore un couloir, encore des gardes. Snipez celui tout au fond sur le balcon puis les deux autres plus bas. Vous arriverez alors dans une grande zone avec des escaliers. Courez vous mettre à l'abri sur la gauche, derrière un pilier. Tirez sur l'ennemi posté sur le balcon à votre droite puis sur celui derrière les fenêtres en face. Montez l'escalier et entrez dans la pièce. Prenez tous les objets dont le médikit puis tirez sur le garde sur le balcon opposé. Rejoignez l'ascenseur à cet endroit et montez.

Vous devez sécuriser la zone d'atterrissage si vous voulez avoir une chance de partir. Passez par la porte sur la gauche et tuez tous les ennemis qui se mettent en travers de votre chemin. Tirez en priorité sur ceux à l'étage puisque ce sont eux qui empêchent l'hélico d'approcher. Lorsque vous aurez tué les plus grosses menaces, on vous lancera une corde et vous pourrez partir.

Mission 8 : Installation K

Ce niveau commence très difficilement. Dégainez votre pistolet et tirez sur la bonbonne rouge du fond, lorsqu'un garde passe devant. Tuez le garde qui va vouloir vous prendre à revers sur la gauche, puis l'autre qui ira à droite. Caché derrière votre caisse, vous ne risquez plus grand-chose maintenant. Eliminez les sept gardes restant, un à un et en prenant votre temps. Fouillez alors la pièce pour trouver un bon stock de munitions et deux médikits. En détruisant deux caisses en bois (avec les shurikens), vous découvrirez deux autres médikits. Fouillez le garde adossé au mur (en bleu sur la carte). Ouvrez la grande porte à l'aide du bouton à sa droite. Entrez et courez vous mettre à gauche de la caisse devant vous. Des gardes vous tirent dessus. Ils sont à droite. Dégommez-les vite fait bien fait puis retournez vous. Poussez l'une des caisses juste sous les lasers. Cela devrait les couper et vous permettre de passer sur la gauche. Prenez les munitions dans le coin et appuyez sur le bouton. Vous verrez deux de vos coéquipiers en sale posture. Ils résistent difficilement à l'attaque de snipers. Reculez pour vous mettre à l'abri derrière les caisses. Sortez votre fusil à lunettes. Les ennemis portent des combinaisons d'invisibilité, mais vous pouvez tout de même les repérer à l'oeil nu, une légère déformation de l'image indique leur position. Tirez sur celui posté sur le balcon tout au fond de la salle. Avancez ensuite dans le couloir en vous collant au mur de droite. Pointez vers le balcon de gauche pour descendre les deux gardes qui s'y trouvent. Rangez votre arme et courez dans la salle. Cachez-vous derrière les caisses à gauche. De là, vous pourrez abattre les deux derniers ennemis qui se trouvent sur le balcon de droite. Prenez le médikit au fond à gauche de la pièce puis continuez par la porte au fond à droite. Au détour du couloir, visez le baril rouge pour le faire exploser. Vous éviterez ainsi que les ennemis s'en servent contre vous. Faites un pas dans la pièce puis cachez-vous juste avant la porte. Tuez le soldat qui se trouve devant vous puis les deux autres en haut des escaliers. Montez. Dans la salle suivante, un autre garde vous attend, caché derrière les caisses. Occupez-vous de lui avant de poursuivre.

Après le couloir et la porte, vous arriverez sur un balcon avec quelques piliers sur la gauche. Courez vous réfugier derrière le premier. Restez bien au bord de ce pilier pour ne pas vous faire voir d'un sniper un peu plus loin. Collez-vous au pilier et visez l'ennemi sur le balcon derrière vous. Ecartez-vous du mur, mais n'avancez pas. De là où vous êtes, vous pouvez avoir un autre sniper. Il se trouve sur la droite, sur un balcon perpendiculaire au vôtre. N'avancez pas, sinon il pourrait vous voir. Lorsque ce sera fait, courez derrière le second pilier. Tuez les gardes sur le balcon du haut (un à gauche, l'autre à droite). Passez maintenant la porte. Ne vous arrêtez pas car un garde lance des grenades du balcon au-dessus de vous. Tournez à gauche. Tout en courant, tuez le soldat muni d'un lance-roquettes derrière les caisses. Continuez sur le balcon suivant. Planquez-vous derrière le premier pilier pour abattre un sniper sur le balcon en face puis derrière le dernier pilier pour faire la même chose. Vous allez arriver dans une salle avec un escalier. Mettez-vous à couvert derrière les caisses à gauche de l'entrée, profitez-en pour ramasser le médikit puis tirez sur le garde qui court vers vous en descendant les marches. Faites vite, il porte des explosifs sur lui et il ne faudrait pas qu'en le tuant, vous perdiez vous aussi de la vie. Occupez-vous ensuite des deux autres ennemis cachés derrière les caisses du fond. Faites un pas dans la pièce suivant puis reculez pour éviter l'explosion. Collez-vous sur la gauche de la porte et

snipez le garde derrière les caisses au fond à gauche. Entrez dans la salle maintenant. Accrochez-vous à la rainure sur la droite. Longez un peu le mur sur la gauche puis lâchez-vous deux fois afin de descendre de deux niveaux. Partez maintenant sur la droite. Il y a un conduit d'aération que vous pourrez atteindre. Traversez-le.

Attrapez l'échelle et commencez à monter. Après seulement quelques barreaux, un garde devrait apparaître en bas. Descendez vite et planquez-vous derrière la machine pour lui faire une petite surprise. Lorsqu'il sera mort, vous pourrez monter. Ecoutez Cody. Prenez le médikit et les munitions puis faufilez-vous dans le conduit. Attendez au bout sans ouvrir la grille. Deux gardes vont arriver. Le premier se mettra juste devant vous, l'autre un peu sur la droite. Ouvrez alors la grille puis tuez rapidement ces deux ennemis. Sortez du conduit. Prenez le couloir à droite.
Il vous ramène dans la grande salle des balcons. Il reste encore deux gardes ici. Un de votre côté, l'autre sur le balcon d'en face. En restant au niveau du couloir sombre, vous devriez pouvoir les tuer tous les deux. Au bout du balcon, tuez le garde dans la salle. Prenez ensuite le médikit. Utilisez le taser sur le panneau électrique. Ouvrez l porte en appuyant sur le bouton puis traversez le balcon. Au bout, vous verrez une cinématique pour le moins explosive.

Ramassez les munitions puis balancez une mine sur les gardes en bas. Descendez par l'échelle et sautez dans le conduit d'aération au plafond. Descendez à l'autre bout et continuez dans la grande salle.

Montez l'échelle sur la gauche. Tirez la caisse en bois qui se trouve près des lasers pour la placer juste à côté de l'autre caisse en bois. Si par hasard, vous faites une fausse manipulation, appuyez sur le bouton près de la machine jaune et noir afin d'en obtenir une autre. Manipulez le panneau de commandes. Les caisses en bois descendront et une caisse métallique montera. Poussez cette caisse en plein milieu des faisceaux de lasers. Accroupissez-vous et passez.

Planquez-vous derrière les caisses suivantes et tuez les soldats qui ne cessent d'arriver par le fond. Il y en a une dizaine environ. Si vous êtes bien caché, vous ne risquez absolument rien et vous pourrez les tuer sans même avoir à bouger. Lorsque plus personne ne viendra, avancez alors jusqu'à la prochaine pièce.

Une cinématique se déclenche et vous voilà face à face avec un robot de combat. L'arène contient de gros blocs au milieu. Je vous conseille de rester à distance de ces blocs, car des charges électriques apparaissent aléatoirement entre eux. A chaque fois que vous tirerez sur le robot, il perdra un peu de vie, cependant, deux machines lui permettent de se réparer. Pour éviter que cela arrive, il faut d'abord détruire six panneaux électriques. Ces panneaux se reconnaissent facilement grâce à leurs boîtiers rouges qu'ils portent au-dessous. Dès le début du combat, cachez-vous dans le coin à votre droite. De là, vous pourrez toucher et détruire trois panneaux avant que le robot n'arrive. En prenant comme point de repère le côté par lequel vous êtes arrivé, il y a un panneau dans le coin sud-est de la salle, et deux autres dans le coin nord est (un à l'étage, un autre à votre niveau). Planquez-vous ensuite près du bloc nord-est et reculez le plus possible contre le mur est. Visez le boîtier à l'étage sur le mur ouest puis celui juste en dessous (tout deux se trouvent dans le coin nord ouest). Le dernier boîtier est situé au sud ouest de la salle. Désormais, le robot ne pourra plus se réparer et il ne vous reste qu'à lui tirer trois fois dessus pour le détruire. Ramassez tous les objets (dont les deux médikits) avant de monter par l'ascenseur.

Vous êtes au boss final du jeu. Une sorte de scorpion robotisé. Il est imposant et pénible, mais pas très difficile à condition de respecter la méthode suivante. Pour attaquer, le scorpion utilise plusieurs armes qu'il enchaîne successivement, toujours dans le même ordre. D'abord des mitrailleurs (à la place des pinces), puis des lasers (qui sortent des yeux, attention, ces lasers sont mortels), ensuite des missiles (qui sortent de sous sa queue), un gros missile (sous l'abdomen) et enfin une onde de choc (avec la queue). On va s'occuper de ses armes une à une pour venir à bout du robot. Peter est allongé derrière une caisse devant vous. Faites en sorte que le scorpion ne tire jamais dans cette direction, sinon la partie s'arrête. Commencez par courir droit devant vous puis à gauche pour récupérer un médikit. Revenez à doite en faisant le tour du scorpion pour vous planquer derrière le grand pilier. Vous aurez normalement derrière vous un petit entrepôt ouvert. N'y allez pas maintenant. Le pilier vous protègera de la plupart des attaques, sauf les deux lasers envoyés par la queue. De là, vous pourrez détruire les deux mitrailleuses à la place des pinces puis les yeux juste avant qu'il ne lance des lasers. Une fois les pinces et les yeux HS, vous pouvez récupérer le médikit dans l'entrepôt puis faire le tour de la zone de combat pour en récupérer un autre et encore un troisième dans l'entrepôt en face (lorsque celui-ci sera ouvert). Cachez-vous de nouveau derrière un pilier pour vous protéger et éviter les attaques. Lorsque le scorpion se penche en avant afin de libérer deux missiles sous sa queue, décalez-vous sur le côté et visez la zone précise d'où sortent les projectiles. Vous n'aurez pas beaucoup de temps pour cela, aussi si vous n'êtes pas sûr de toucher, mieux vaut se cacher de nouveau et attendre le prochain coup. La dernière étape consiste à

toucher le scorpion dans l'abdomen.
Lorsqu'il se redresse pour lancer une grosse décharge rouge, il faut viser le point rond sur son ventre. Là aussi, il faut être rapide et précis. Mais avec de la patience, je suis sûr que vous y arriverez et que vous pourrez alors voir la séquence finale du jeu.

Rogue Trooper

© Eidos Interactive / Rebellion 2006

BONUS DE FIN

Si vous terminez le jeu, voici les différents bonus que vous débloquerez : extreme ragdoll, sang de Hippy, choix du niveau, ragdoll à gravité basse et niveau de difficulté "Massacre".

CHEAT CODES

Faites les manipulations suivantes dans le menu des extras. Un message s'affichera à l'écran si la manipulation a été réussie. Vous pourrez alors activer la triche correspondante dans le menu des cheats.

Approvisionnements illimités
Select, R1, L1, Select, R3, L1

Santé illimitée
Gauche, Droite, Haut, Bas, L3, ▣

Sang hippy
L2, Droite, ◎ , Bas, R1, Select

Extreme ragdoll
Haut, Haut, Haut, R2, R2, R2, Haut

Ragdoll faible gravité
▣ , ▣ , ▣ , ◎ , ◎ , ◎ , Haut, Bas

Roland Garros 2002

© Wanadoo / Runn Software/Carapace 2002

DÉBLOQUER LES COURTS ET JOUEURS CACHÉS

Gagnez des tournois en mode carrière. Exemple : débloquez le court n°3 à l'US Open en remportant le mode arcade.

CHEAT CODES

Placez-vous sur "Options" et effectuez les manipulations suivantes.

Tous les courts

□ , △ , ○ , R1, △ , ○ , □ , R1

Tous les joueurs

R1, ○ , △ , □ , ○ , R1, □ , △

Mode endurance

R1, △ , R1, △ , ○ , □ , ○ , □

Roland Garros 2003

© Wanadoo / Carapace 2003

CHEAT CODES

Mettez Option en surbrillance dans le menu principal et tapez l'un des codes suivants

Tous les joueurs et modes de jeux

Faites , , , , , ,

Plus d'argent

Faites , , , , , ,

Voir les crédits

, , , , , ,

Grosses têtes

Faites L1, R1, , , L1, R1

Stats au max en mode Carrière

Faites , R1, L1, , L1, R1

BONUS DU MODE ARCADE

Remportez 4 matches sans continues en mode Professionnel ou Champion avec 2 jeux par matches.

DÉBLOQUER LES MINI-JEU D'ENTRAÎNEMENT DANS LE MENU PRINCIPAL

Remportez 9 matches en mode Endurance.

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES CACHÉS

Remportez les bonus du mode arcade avec un joueur masculin pour débloquer les personnages féminin et réciproquement.

DÉBLOQUER LE PREMIER COURT CACHÉ

Terminez 5 exercices du tutorial.

DÉBLOQUER LE SECOND COURT CACHÉ

Terminez 10 exercices du tutorial.

Roland Garros 2005 powered by Smash Court Tennis

© Sony / Namco 2005

PERSONNAGES DE SOUL CALIBUR 2 ET TEKKEN 4

Heihachi Mishima : Terminez le mode Arcade avec un joueur en difficulté Challenger.
Ling Xiaoyu : Terminez le mode Arcade avec une joueuse en difficulté Challenger.
Raphael Sorel : Terminez le mode Arcade avec un joueur en difficulté Pro.
Cassandra Alexandra : Terminez le mode Arcade avec une joueuse en difficulté Pro.
Ces nouveaux personnages apparaîtront dans la case (???) de l'écran de sélection des joueurs.

Rollercoaster World

© Midas Interactive / Takara 2004

DE L'OR FACILEMENT

Dans le mode de déplacement libre, approchez-vous d'un distributeur de boissons et appuyez sur ⊗ pour gagner une pièce d'or. Renouvellez l'opération autant de fois que vous voulez.

Rolling

© SCi 2003

CHEAT CODES

BAG OF TRICKS	Toutes les figures
COOL DUDE	Réputation au max
FOCUSSED CHICKEN	Equilibre parfait
HIGH SOCIETY	Tous les persos (appuyer sur rond dans la sélection des persos pour en avoir d'autres)
NOW PLAYING	Toutes les cinématiques
THE EMPERORS NEW CLOTHES	Tous les vêtements
TICKET TO RIDE	Tous les niveaux

Romance of the Three Kingdoms IX

© Koei 2004

CHEAT MODE

Créez un personnage portant l'un des noms suivants pour jouer avec le perso correspondant :

Bai Qi
Chen Qingzhi
Chengji Sihan
Fan Zeng
Guan Yiwu
Han Xin
Huo Qubing
Li Ji
Li Si
Lin Xiangru
Liu Bang
Qin Liangyu
Sun Bin
Sun Tzu
Wang Jian
Xiang Ji
Xiao He
Yang Daiyan
Ying Bu
Ying Zheng
Yue Fei
Yue Yi
Zhang Liang
Zhang Yi

Romance of the Three Kingdoms VII

© Koei

MODE MULTIJOUEURS

Sélectionnez un scénario et choisissez votre personage. Commencez la partie et faites L1 + L2 + R1 + R2 + Select pendant votre tour. Choisissez l'option "Add Player Officer" dans le menu qui s'affiche. Vous verrez apparaitre tous les personnages jouables dans ce scénario. Choisissez les joueurs voulus. Jusqu'à huit personnages sont controlables.

Romance of the Three Kingdoms VIII

© THQ / Koei 2004

CHANGER DE PERSONNAGE

Mettez le jeu en pause et quittez la partie. Faites l'ordinateur contrôler votre personnage. Maintenez ensuite rapidement L1 + L2 + R1 + R2 + Select. Une nouvelle fenêtre apparaitra vosu laissant choisir votre personnage.

PERSONNAGES SECRETS

Au menu principal, sélectionnez l'option "New Officer". Créez un nouvel officier et donnez lui un des noms suivants.

Abraham Lincoln
Albert Einstein
Ben Franklin
Benedict Arnold
Davy Crockett
Jedidiah Smith
Jim Bridger
John Adams
John Henry
JohnPaul Jones
Kit Carson
Patrick Henry
Paul Bunyan
Paul Revere
Pecos Bill
Red Cloud
Sam Houston
Sitting Bull
Thomas Edison
William Cody
William Seward

Romance of the Three Kingdoms XI

© Koei

OFFICIERS BONUS (VIA SCÉNARIO)

Voici la liste des officiers que vous pouvez débloquer en terminant les huit "Challenge Scenario" du jeu.

Officiers	Scénario à terminer
Cui Zhouping	Hunting Dong Zhuo
Guan Ning	Guan Du Skirmish
Lu Baishe	Mai Castle Escape
Meng Jian	Liu Bei's Subjugation
Shi Tao	The Turbans' End
Wang Tao	Nanman Rebellion
Wang Yue	Defense of Jie Ting
Zhang Shiping	Huang Zu

OFFICIERS BONUS (VIA TUTORIAL)

10 officiers

Terminer le tutorial.

10 officiers supplémentaires

Terminer 4 tutoriaux.

12 officiers supplémentaires

Terminer les 8 tutoriaux.

OPTIONS BONUS (MODE CRÉATION DE PERSONNAGES)

CG et modèles des officiers historiques

Terminer le jeu avec n'importe quel scénario.

Techniques optimisées et limite de stats à 100

Terminer le jeu avec n'importe quel scénario.

Techniques rares

Visionnez au moins 30 "event stills" durant le jeu.

10 PERSONNAGES FÉMININS BONUS

Terminez le jeu avec un leader féminin pour débloquer les personnages suivants :

Dong Bai, Du Shi, Guan Yinping, Guo Shi, Li Shi, Lu Yusheng, Pang E, Xiahou Shi, Yang Shi et Zhang Shi.

Romancing Saga

© Square Enix

FIN BONUS

Pour assister à la fin bonus, vous devez terminer les histoires des huit personnages.

RTX Red Rock

© LucasArts 2003

NOUVEAUX OBJETS

A l'écran des codes, effectuez les manipulations suivantes pour activer les fonctions associées.

Accéder au mode difficile

Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Bas

Accéder au mode normal

Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas

Accéder au mode facile

Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut

Tous les niveaux

Bas, Gauche, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Bas. Appuyez sur R1 pour voir la liste des niveaux.

Plus d'items

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

Plus de compétences spéciales

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

Obtenir la super arme

Droite, Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas.

Mode progressive Scan

Droite, Haut, Droite, Droite, Haut, Droite, Droite, Droite, Haut, Droite. (ce code ne fonctionne qu'à condition de posséder une télé compatible avec le progressive Scan. Dans le cas contraire, un écran bleu apparait et il vosu faudra rebooter la console)

BATTRE LE PREMIER BOSS

Utilisez le laser avec I.R.I.S. et tirez sur le boss jusqu'à ce qu'il commence à envoyer des boules d'énergie bleues sur vous. Utilisez votre arme pour détruire ces boules. Quand votre ennemi arrête de vous en envoyer, reprenez le contrôle d'I.R.I.S. et tirez-lui dessus. Répétez l'opération jusqu'à ce que le méchant meurt.

Rugby 06

© Electronic Arts / EA Sports 2006

VIDÉOS CACHÉES

Une fois débloquées, ces vidéos sont accessibles dans le mode EA Sports Extra.

Afrique du Sud

Gagnez la Coupe du Monde avec l'Afrique du Sud.

Wallabies 1

Gagnez le tournoi des Trois Nations et la Coupe Bledisloe avec l'Australie ou la Nouvelle-Zélande.

Wallabies 2

Gagnez la Coupe du Monde avec la Nouvelle-Zélande.

Rugby 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

BONUS (MODE CHALLENGE)

Mode Slow Motion

Réussir 10 objectifs Platinum.

Mode Ball Trace

Réussir 15 objectifs Platinum.

Mode Broken Tackle

Réussir 20 objectifs Platinum.

Rugby 2004

© EA Sports / Electronic Arts 2003

MATCHS HISTORIQUES

Terminez les trois niveaux du Challenge Tracking.

LOTE TUQURI

Jouez avec la nouvelle Zélande Maori et regardez le joueur numéro 7. Il s'agit de Lote Tuquri.

Rugby 2005

© EA Sports / HB Studios 2005

GAGNER LA MÊLÉE

Lorsque le demi de mêlée met le ballon dans la mêlée, appuez sur le stick analogique en direction de votre joueur. Vous remporterez plus facilement la mêlée.

Rule of Rose

© 505 Games / Sony 2006

TENUES SUPPLÉMENTAIRES

Après avoir terminé l'aventure et obtenu la bonne fin du jeu, vous recevez la clé du trèfle à quatre feuilles. Recommencez une nouvelle partie et utilisez la clé pour ouvrir la porte marquée du symbole du trèfle afin de récupérer les différents costumes.

Brown devient une chaise

Examinez la chaise dans la salle du trèfle à quatre feuilles.

Gothic Lolita et Brown en soubrette

Obtenez la bonne fin du jeu.

Infirmière

Obtenez la bonne fin du jeu.

Poulpe et Brown en crabe

Trouvez le ticket d'octobre dans le chapitre "Once Upon a Time".

Rag Doll

Trouvez les quatre "Broken Robots" dans le chapitre "Rag Princess Sews".

Prof de tennis

Obtenez la bonne fin du jeu.

PIÈCES ET STICK OF JUSTICE

Dans le chapitre Rag Princess Sews, demandez à Brown de sentir un Candy pour qu'il trouve la King Coin. Faites-la sentir à Brown pour qu'il trouve la seconde pièce, la Queen Coin. Déposez ensuite les deux pièces dans la boîte de l'Aristocrat Club pour obtenir l'arme Stick of Justice.

RUSTY SWORD ET COUTEAUX D'OR

Durant le jeu, vous pourrez croiser des ennemis munis d'un couteau doré. Si vous éliminez ces ennemis, vous pourrez vous emparer de leurs couteaux. Il en existe cinq à trouver : Baron, Viscount, Earl, Marquis et Duke. Lorsque vous les aurez tous, placez-les dans la boîte de l'Aristocrat Club pour recevoir l'arme Rusty Sword.

MAGNUM ET PARFUMS

Le magnum s'obtient dans la salle qui se trouve à gauche de l'Aristocrat Club, mais il faut la Secret Room Key pour ouvrir la porte. C'est Brown qui vous aidera à le trouver en vous amenant aux objets suivants : le parfum Spring (à partir d'un Candy), le parfum Summer (à partir du Spring) et le parfum Autumn (à partir du Summer). Le tout dernier parfum se trouve vers la fin du jeu, dans la salle qui dégage une fraîcheur particulière (pas loin de la Sickroom à l'étage). C'est après avoir déposé tous les parfums que vous recevrez la clé menant au Magnum.

BONNE FIN ET CHAPITRE SPÉCIAL

Mauvaise fin

Eliminez l'homme-chien durant la dernière phase du combat final.

Bonne fin

Esquivez les attaques de l'homme-chien jusqu'à ce qu'il vous supplie de l'épargner. Ouvrez alors immédiatement l'inventaire et "utilisez" le pistolet que vous venez d'obtenir (ne l'équipez surtout pas !). Si vous êtes assez près de lui, une scène se déclenchera et la fin sera différente. Vous aurez d'ailleurs droit à un chapitre spécial où vous pourrez explorer le manoir à la recherche d'indices permettant de mieux comprendre les dessous de l'histoire. Après les crédits, vous recevrez la clé à quatre feuilles qui donne accès à divers bonus en relançant la partie.

Rumble Racing

© Electronic Arts 2001

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants lorsque l'écran de chargement/sauvegarde est activé en bas des options :

1AREXT1AR	Vortex
ABOGOBOGA	Road Trip
AEPPROPUC	Séries Elite cup, circuit Surf and Turf, voiture Elite Class et Road Kill
AMHBRAAMH	Stinger
BSUIGASUM	Gamecus
CDAAPTN1A	Interceptor
HGIROLREL	High Roller
ILCTEC2VB	Elite Cup 3, voiture Malice, circuit Wild Kingdom
ILETEC1MB	Elite cup 2, circuit Coal Cuts, voiture Jolly Roger
ILQTEC3PU	Elite Cup 4, circuit Over Easy, voiture Direwolf
KCEROCTEK	Redneck Rocket
KOZIEC1PU	Mode championnat avec plusieurs voitures accessibles
KZOIEC2P1	Mode championnat avec plusieurs voitures accessibles
LEAITEPUC	EA Elite Cup, circuit Outer Limits, voiture Blue Devil
NALDSHHSD	XXS Tomcat
OORKIEPUC	Mode championnat avec plusieurs voitures accessibles
OPSRTISUC	Sporticus
P1PROC1PU	Pro Cup 2, circuit Falls Down, et voiture Cataclysm
PTOATRTO1	Revolution
Q2PROC2YT	Pro Cup 3, circuit The Gauntlet, et voiture Escargot
THTORHROT	Thor
TLACOBTLA	Cobalt
UBTCKSTOH	Buckshot
VTYANIYTT	Van Itty
YEAMPLOWW	Video Grand Champion, Coupe EA Stunt
ZEAGTLUKE	Circuit Circus Minimus

Rumble Roses

© Konami 2005

LA PLAGE

Sur le menu principal, faites : Bas, Droite, Bas, Droite, Bas, Droite, Bas, , Select. La plage sera débloquée en mode exhibition.

Run Like Hell

© Interplay / Digital Mayhem Development 2003

ASTUCES DIVERSES

Activer le cheat mode

Entrez dans l'inventaire et appuyez sur L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3 pour activer le cheat mode. Vous devez répétez la manipulation avant chaque code.

Donner de l'énergie à Nick Conner

Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ⊗ , ○

Casser le clic de Benjamin

Gauche(3), ○ , ○ , ⊗ , L1, L1, R1, Haut

Redonner de l'énergie à l'armure de Nick Conner

□ , ○ , ⊗ , △ , ○ , □ , △ , ⊗ , L3, R3

Plus de dégats avec le rifle

L3, L3, L3, □ , △ , ○ , ⊗ , R3, R3, R3

Plus de dégats avec le pulse rifle

Gauche, Droite, ○ , Bas, Gauche, ⊗ , Bas, Haut, ⊗ , △

Plus de dégâts avec le shotgun

⊗ , ⊗ , ⊗ , ⊗ , L3, R3, Haut, Bas, Gauche, Droite

Plus de dégâts avec le repeater rifle

Gauche, △ , Droite, ⊗ , Haut, □ , Bas, ○ , R3, L3

Plus de dégâts avec l'assault rifle

Gauche, ○ , Droite, □ , Bas, △ , Haut, ⊗ , L3, R3

Plus de dégâts avec le bolt thrower

⊗ , □ , △ , ○ , ⊗ , ○ , △ , □ , ⊗ , Haut

Voir les crédits

⊗ , □ , △ , ○ , Droite, Haut, Gauche, Haut, ⊗ , Haut

PASSER LES PERMIÈRES BRUTES

Appuyez sur △ , □ , ○ , □ pour passer les premières brutes qui vous barrent la route.

ENTRER DANS L'ENTREPÔT B

Entrez la combinaison □ , ○ , ○ , □ , ✕ .

OUVRIR LA PORTE DE LA SALLE DES GARDES

Une fois passé l'entrepôt B et que serez sur lee pont, appuyez sur △ , □ , ✕ , △ , ✕ devant la porte des gardes.

Rune Viking Warlords

© Take 2 Interactive / Human Head Software 2001

MODE DIEU

Mettez le jeu en pause et faites , , Gauche, Droite, et .

POUVOIR DE RUNE AU MAX

Mettez le jeu en pause et faites Haut, Bas, Gauche, Droite, et .

Rygar : The Legendary Adventure

© Wanadoo / Tecmo 2003

RESET EN COURS DE JEU

Maintenez Start + Select en cours de jeu.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Easy

Mourrez 3 fois en mode normal pour débloquer le mode facile

Mode Hard

Terminez le jeu en mode normal.

Mode Legendaire

Terminez le jeu en mode Hard.

NOUVELLES ARMURES

Guitarmor

Terminez le jeu complètement en mode Normal.

Hamburgarmor

Terminez le jeu complètement en mode Hard avec un rank A

Pizzarmor

Terminez le jeu complètement en mode Easy

Rollerarmor

Terminez le jeu complètement en mode Hard.

Sushiarmor

Terminez le jeu complètement en modez Legendaire avec un rank A.

Udonarmor

Terminez le jeu complètement en mode Legendaire.

MODE ONE WORLD

Terminez le jeu en mode facile ou difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après s'être distingué au cours d'un combat naval, un guerrier du nom de Rygar se vit remettre une couronne par la fille du roi d'Argus, la princesse Harmonia. Une horde de monstres terribles interrompit brutalement la cérémonie. Après avoir massacré les gardes, les monstres jetèrent Rygar dans une crevasse et s'enfuirent avec la princesse. Une voix mystérieuse ranima Rygar, étendu au fond de la crevasse. C'est là qu'il reçut le Diskarmor, un bouclier de combat forgé par les dieux. Rygar se redressa, le Diskarmor en main, et jura de prendre sa revanche sur ces créatures des ténèbres... Et Rygar, c'est vous !

Cette solution est réalisée en mode normal. Bien que nous ne l'indiquions par forcément, pensez à détruire les décors pour obtenir des points d'expérience et des objets.

Niveau 1 : COLOSSEO

Sortez par la brèche dans le mur puis suivez le couloir en haut. Arrivé à l'intersection, cassez les pots à gauche puis entrez dans la salle. Exterminez vos assaillants afin de rouvrir les passages. Sauvegardez à la statue de lion puis montez jusqu'au premier étage en sautant sur les blocs qui forment un escalier.
Avancez vers le fond et cassez le mur à gauche (juste avant le gros tas de débris) afin de trouver une amélioration de la défense puis montez par l'escalier au nord sur la carte (avancez vers la caméra).
Suivez le couloir en détruisant ennemis et débris de pierre. Arrivé au bout, détruisez la statue dorée afin d'obtenir le pouvoir de la glissade.
Revenez à l'étage précédent et allez tout au sud du couloir. Une fois au bout, détruisez le gros tas de pierres puis glissez-vous dans le passage à l'aide du pouvoir fraîchement acquis. Sauvegardez à la tête de lion puis gravissez les marches de l'escalier.
Détruisez les gravats à droite puis cassez le mur pour obtenir une amélioration de la barre de vie puis continuez vers la droite. Battez le monstre à la massue (frappez dans son dos) puis revenez à l'entrée du couloir et montez au troisième étage par l'escalier.
Prenez bien le timing pour avancer ici. Vous pouvez soit sauter par-dessus les pics, soit passer à leur droite en cassant le vase. Arrivé au bout, pressez le bouton carré juste à côté de la statue dorée pour ouvrir le passage au bout du couloir au niveau précédent, où vous aviez affronté un monstre portant une massue : allez donc emprunter ce nouveau passage.
Cassez la statue grise pour trouver les écrits « La légende des Titans » puis entrez dans le passage à gauche et tombez dans le trou. Abattez tous les monstres dans le couloir afin de détruire le champ magnétique au bout du couloir qui cache un petit trou : effectuez une glissade pour passer dedans puis descendez l'escalier.
Allez à droite et entrez dans la première cellule afin de trouver une statue grise contenant de l'ambroisie puis allez tout

au bout du couloir en continuant vers la droite et en abattant tous vos ennemis afin de trouver une statue dorée : activez-la. Allez à l'autre bout du couloir et effectuez une glissade pour passer dans le petit trou en bas du mur. Sauvegardez à la statue de lion puis sautez sur la cage puis sur l'escalier à droite.

Boss : Hekatonchieres

Pour vaincre Hekatonchieres, vous devez vous acharner sur le géant tout à fait à droite, qui porte une épée. En effet, c'est celui qui est le plus facile à frapper et dont les attaques sont les plus prévisibles et simples à éviter. Sautez par-dessus son coup d'épée puis attaquez-le avec un combo à 3 coups (carré, carré, triangle). Esquivez alors l'attaque et le souffle de flammes du cheval en sautant vers la droite puis réitérez l'opération jusqu'à vaincre. La technique n'est pas très facile à appliquer mais une fois que vous aurez trouvé le bon timing, vous n'aurez plus de problème.

Terrain principal

Montez en haut de l'escalier au milieu puis entrez dans le petit temple et cassez la statue grise pour trouver les écrits « L'histoire Hekatonchieres ». Montez en haut de l'escalier à droite et sauvegardez à la tête de lion. Montez successivement les deux escaliers (il y a un passage secret en tombant à gauche du deuxième escalier, qui est accessible également en tombant à droite après le deuxième escalier) puis continuez à gauche. Avancez un peu pour voir la corniche s'effondrer. Sautez ensuite sur le morceau stable de l'autre côté.
Montez le petit escalier et tombez à gauche afin d'obtenir pas mal de Sfaira. Sortez de cette salle secrète puis montez à l'escalier. Cassez les piliers et les vases à gauche mais surtout la statue grise afin d'obtenir une amélioration de la défense. Montez à présent en haut du long escalier en exterminant vos ennemis. Vers la fin de l'escalier, il y a pas mal de piliers alignés. Cassez-les pour pouvoir activer la statue dorée à gauche. Entrez ensuite dans le bâtiment.
Sautez entre les barrières pour tomber puis activez la statue dorée. Montez en haut de l'escalier puis sauvegardez à la tête de lion. Entrez dans le passage que vous venez de libérer.
Suivez la passerelle en cassant les colonnes puis suivez la route à droite de la tête de lion. En chemin, montez sur l'escalier pour casser les piliers et trouver des points d'amélioration. Sautez par-dessus les trous lorsque vous arriverez là où le chemin est brisé. Exterminez vos assaillants et détruisez le décor en continuant à avancer puis activez la statue et entrez dans le passage ainsi ouvert.

Niveau 2 : LE SANCTUAIRE D'ELYSION

Descendez en bas de l'escalier à gauche tout de suite en entrant et cassez y les pots et la statue grise afin de trouver un caducée. Tuez les ennemis qui vous tomberont dessus puis remontez et sauvegardez à la tête de lion. Montez en haut de l'escalier sur la droite.
Exterminez vos assaillants puis passez la double porte au fond.
Montez en haut de l'escalier puis cassez les blocs et les pots une fois en haut. Abattez les spectres puis actionnez la statue. Revenez et passez la porte en bas de l'escalier en détruisant les spectres qui vous attaqueront en route.
Entrez dans le passage que bloquait le champ de force puis sautez par-dessus le trou (si vous y tombez vous reviendrez dans la salle où vous aviez trouvé un caducée au début du niveau). Faites tomber la colonne d'un coup de diskarmor pour traverser. Faites cela de nouveau avec la colonne suivante puis effectuez une glissade pour passer sous le symbole lumineux. Abattez les ennemis puis passez la porte au fond.
Montez en haut des escaliers en abattant les spectres puis déblayez le passage une fois en haut et effectuez une glissade pour passer sous le symbole lumineux. Détruisez les nombreux ennemis puis descendez successivement les deux escaliers. Cassez les pots puis sauvegardez à la tête de lion. Passez la porte pour voir une scène.

Boss : Icarus

La technique la plus sûre pour sortir victorieux de ce combat consiste à maintenir enfoncée la touche R1 afin de vous protéger et d'attendre que le boss vous attaque afin de parer son coup puis de riposter sur le champ. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'une scène se déclenche : vous possédez à présent le diskarmor d'Hadès.

Faites passer au niveau 2 votre diskarmor d'Hadès à l'aide de la commande « renforcer » du menu. Approchez-vous d'une des flammes violettes et pressez Carré pour charger le bouclier en énergie puis détruisez le sceau sur la porte en le touchant.

Boss : Sphinx (entier)

Après la scène, vous combattrez le Sphinx. La technique est un peu difficile à trouver mais finalement très simple à appliquer. En effet, à terre, le boss ne peut faire que des attaques de face : il vous suffit de le frapper en restant toujours sur son flanc pour lui infliger rapidement de sérieux dégâts (ne soyez pas trop près de lui afin de ne pas subir des dégâts avec la queue). Une fois qu'il se sera envolé et placé au milieu de la salle, il utilisera deux sortes d'attaques : vous éviterez les premières en effectuant une glissade au bon moment et les deuxièmes en vous protégeant avec votre bouclier.

Le boss battu, vous assistez à une scène puis recevez le diskarmor céleste : montez-le immédiatement au niveau 2. Sortez de la salle afin de combattre un troisième boss.

Boss : Sphinx (tête)

Equipez vous du diskarmor d'Hadès pour ce combat. On distingue deux types d'attaque sur ce boss : le laser qui rase le sol que vous éviterez en sautant et les boules d'énergie lentes que vous arrêterez avec votre bouclier en pressant R1. Entre les attaques, vous devrez bien évidemment trouver le temps d'aller placer un combo sur le boss.

Terrain Principal

Revenez sur les ruines du temps pour détruire les débris et obtenir des points d'amélioration puis revenez là où vous étiez après la cinématique. Sauvegardez à la tête de lion puis entrez dans le passage à gauche (comme pour aller au niveau 2 tout à l'heure en fait !). Allez au bout de la passerelle puis entrez dans la cavité. Faites tomber le pilier afin de former un pont puis chargez votre diskarmor dans la flamme jaune et détruisez le champ magnétique. Suivez ensuite la galerie bleutée.

Niveau 3 : LE SANCTUAIRE DE POSEIDONIA

Avancez pour sauvegarder à la tête de lion. Dès que vous changerez de plan de caméra et que vous serez face à l'entrée du temple, allez à droite et passez sous la chute d'eau. Sautez sur les blocs puis actionnez la statue. Entrez à présent dans le temple en lui-même.
Dans la salle du ciel, entrez dans la voie de gauche.
Une fois arrivé dans la salle du soleil, tombez en contrebas puis abattez vos ennemis et passez sous la voûte à gauche. Allez vers le fond puis sortez dans la salle à gauche et effectuez une glissage pour entrer dans le petit passage d'où vient l'eau. Refaites une glissade pour arriver dans la tour du soleil. Là, cassez la fontaine puis sauvegardez et entrez dans le passage d'où vous venez.
Le chemin remonte derrière vous afin de vous écraser sur le plafond ! Pour échapper au piège, frappez à maintes reprises le mur de droite afin de casser le mur puis réitérez l'opération sur les deux murs suivants. La salle à présent pleine, le radeau est remonté et vous pouvez accéder au hall du soleil.
Abattez les ennemis afin de pouvoir activer la statue.
Revenez à présent dans la salle du ciel et empruntez le passage de droite.
Cassez les morceaux de pilier puis tombez en contrebas et abattez vos ennemis. Avancez dans le couloir et passez la porte : vous récupérerez le diskarmor marin. Montez-le au niveau 2 puis sauvegardez à la tête de lion.
Revenez dans la salle du soleil (pour remonter, utilisez les « branches » de l'arbre en corail au fond à droite sur le plan de caméra) et sautez en contrebas. Allez au fond du tunnel en face et montez en haut de l'escalier au bout. Chargez le diskarmor marin dans la flamme puis venez détruire le champ magnétique. N'entrez pas tout de suite dans ce passage (il vous ramènera au hall du soleil) mais revenez là où vous avez chargé votre diskarmor marin et effectuez une glissade pour entrer dans le passage à gauche : là, cassez la statue grise afin d'obtenir la pierre d'Hephaestus.
Revenez dans le hall du soleil et sautez sur les blocs en partant du fond à droite afin de remonter sur la corniche. Là, chargez votre diskarmor marin et allez détruire le champ magnétique au fond. Cassez la statue dorée afin d'acquérir le crochet qui permet d'utiliser votre diskarmor comme un grappin sur les marques violettes. Accrochez-vous tout de suite à droite pour trouver la lettre « la ville céleste d'Arcadia ». Remontez sur la corniche (là où vous venez de charger le diskarmor) et traversez à l'aide du crochet pour accéder à une statue grise contenant le « journal d'Argo 1 ».
Revenez dans la salle de la lune et traversez à l'aide de votre nouvelle aptitude afin d'accéder au hall de la lune.
Exterminez vos assaillants puis sautez sur les blocs afin de pouvoir accéder à la flamme pour charger votre diskarmor

marin : traversez d'abord avec le crochet pour trouver le « journal d'Argo 2 » puis allez détruire le champ magnétique. Sauvegardez à la tête de lion puis entrez dans la salle que gardait le champ magnétique. Prenez le nectar dans la statue puis sautez sur les plates-formes translucides pour atteindre le boss.

1Boss : Cetus

Ce boss est quand même plus dur à vaincre que les précédents. Evitez son attaque puis courez vers la caméra (pensez à détruire les blocs de glace qui vous barreront parfois le passage) : le boss va avancer et casser des morceaux de jetée. Quand il s'arrêtera, frappez le autant que possible. Il avancera alors de nouveau (vous l'entendrez pousser un cri et vous le verrez remuer de la tête), il plongera sous l'eau en vue d'une attaque latérale où il vous lancera des boules d'énergie que vous éviterez en prenant de l'avance sur le boss. Répétez l'opération à plusieurs reprises afin de lui infliger bon nombre de dégâts. Quand son niveau de vie sera faible, le boss gardera un maximum de distance et ne s'arrêtera plus à la fin de la jetée : dans ce cas, prenez votre bouclier marin et maintenez carré : le diskarmor restera sur place et le boss avancera dessus et prendra des dégâts, et c'en sera fini de lui !

Niveau 4 : LE PALAIS LABYRHINTOS

A la suite de votre combat contre Cetus, vous vous réveillez sur une plage. Au sud-ouest, vous trouverez un caducée derrière un mur. Sauvegardez à la statue de lion puis entrez dans le palais.
Après la scène, abattez vos ennemis. Détruisez les trois piliers à l'est de la salle afin d'accéder à une statue : activez-la. Détruisez la grille à l'ouest ainsi que le mur derrière pour obtenir la pierre de Nemesis. Cassez la gigantesque statue de taureau de droite puis la grille derrière pour découvrir une statue grise contenant la pierre Ares +2. Cassez la grosse statue de taureau de gauche qui contient la pierre Athena +2. Entrez ensuite dans le trou au centre de la salle. Descendez en bas de l'escalier en cassant les morceaux de pierre puis entrez dans le temple à gauche une fois en bas. Cassez la statue dorée afin d'apprendre le soulèvement et le balancement puis remontez ainsi en haut de l'escalier. Balancez-vous successivement sur les deux marques jaunes, utilisez la plate-forme élévatrice puis balancez vous à nouveau pour arriver à une statue grise. Détruisez-la pour obtenir du nectar. Laissez-vous tomber au sud de la plate-forme afin de tomber sur la statue grise : activez-la afin d'ouvrir le passage au niveau inférieur : rentrez dedans après avoir détruit les blocs de pierre qui traînent pour obtenir des bonus.
Après la scène, suivez l'unique chemin possible en cassant les morceaux de pierre jaune pour obtenir des bonus. Activez la statue puis tombez dans le trou à côté. Avancez en cassant les murs jusqu'à arriver à un gouffre. Prenez les écrits « La dynastie d'Argus » puis traversez le gouffre à l'aide du crochet. Cassez les murs puis abattez le fou furieux qui va vous tomber dessus (le combat se déroulant en espace confiné, le combat ne sera pas très facile, essayez de placer votre nouveau combo du diskarmor d'Hadès (carré, carré, carré, triangle)). Sortez du couloir en effectuant un soulèvement puis entrez dans la tour.

TOUR DE DROITE, NIVEAU 1

Rendez-vous dans la salle au nord. Abattez les ennemis puis activez la statue afin de rendre accessible le premier niveau de la deuxième tour. Passez la porte dans la salle à l'ouest et traversez le pont jusqu'à la tour de gauche (un grand groupe d'ennemis vous tombera dessus en chemin : abattez-les en invoquant un cerberus de niveau 2 (maintenez R1 et pressez deux fois triangle)).

TOUR DE GAUCHE, NIVEAU 1

Entrez dans la salle au fond et détruisez les objets sur le sol pour obtenir de nombreux bonus. Une fois au bout, cassez le mur pour trouver d'autres pots, dont un qui contient les écrits « Lettre de la servante de Cleopatra ». Revenez à l'entrée de la salle précédente et sautez sur les blocs puis balancez-vous de sphère jaune en sphère jaune. Activez la statue puis redescendez et entrez dans la salle centrale à l'aide du passage parfaitement au nord. Effectuez un soulèvement pour monter sur les engrenages puis répétez l'opération à trois reprises pour arriver au deuxième étage.

TOUR DE GAUCHE, NIVEAU 2

Sauvegardez à la tête de lion puis prenez la pierre Tanaros ainsi que les autres bonus dans les pots vers le bas du plan de caméra. Ensuite, vous devez entrer dans le couloir à l'ouest en évitant la barrière de lasers. Pour cela, effectuez un

soulèvement et restez accroché puis attendez que la barrière de lasers repasse derrière vous pour lâcher et continuez en avant sans plus attendre ! Suivez le parcours de plates-formes puis effectuez la même technique précédemment pour éviter la barrière de lasers qui balaie la salle. Arrivé dans la salle à l'est, abattez l'ennemi à la masse puis cassez les pots afin d'obtenir des bonus. Vous devriez avoir suffisamment de points pour augmenter au niveau 3 votre diskarmor d'Hadès donc faites-le dès maintenant. Ensuite, activez la statue puis sortez par la porte.
Pour rejoindre la tour de droite, balancez vous successivement aux deux prises jaunes puis marchez sur les plates-formes et utilisez à nouveau les prises à grappin.

TOUR DE DROITE, NIVEAU 2

Cassez les pots à droite pour obtenir des bonus puis chargez le diskarmor marin dans la flamme bleue. Entrez ensuite dans la salle à gauche et sautez par-dessus les deux lasers qui balayent le sol et désactivez le champ magnétique de l'autre côté. Abattez les deux monstres puis activez la statue et entrez dans la structure centrale. Sortez du mécanisme en effectuant des soulèvements afin d'arriver au dernier étage.

TOUR DE DROITE, NIVEAU 3

Sauvegardez à la tête de lion. Ici, il va falloir faire preuve de timing. En effet, pour éviter les lames qui se baladent sur le seul chemin possible, il va falloir utiliser votre crochet pour passer bien en rythme. Commencez donc en traversant à droite dès que vous voyez la lame partir vers le bas sur le plan de caméra, allez vers le haut puis traversez à l'aide du crochet vers la gauche. Rejoignez le bord de droite, puis celui de gauche juste après puis encore celui sur la droite en prenant garde à laisser la lame passer avant vous. Avancez au même rythme que la lame puis évacuez dès que possible à gauche à l'aide du crochet, la lame ayant vite fait de vous revenir dessus. Repassez à droite juste après puis à gauche dès que c'est possible. Là, allez tout au bout de la passerelle et n'utilisez que la dernière prise à crochet. Repassez à gauche puis rejoignez vite la statue à droite avant que la lame ne vous tombe dessus. Retournez la statue puis entrez dans le passage que vous venez d'ouvrir, qui se trouve quelques prises à crochet avant…
Comme pour l'étage précédent, balancez-vous puis sautez sur les plates-formes et balancez-vous à nouveau pour atteindre (enfin !) la dernière partie du niveau.

TOUR DE GAUCHE, NIVEAU 3

Cassez les pots au sud puis cassez la statue dorée afin d'obtenir un nouveau combo pour le diskarmor marin. Dans la salle suivante, détruisez les piliers afin de faire descendre deux ennemis à abattre. Effectuez ensuite une glissade pour entrer dans la salle au sud. Cassez les pots pour obtenir des bonus puis touchez la statue afin de faire apparaître des ennemis. Une fois occise, tournez la statue puis glissez à nouveau dans le petit passage et passez la porte que vous venez d'ouvrir.

Traversez le pont puis suivez le tunnel en n'oubliant pas de sauvegarder à la tête de lion pour voir une scène.

Boss : Minotaures

Le boss est plus impressionnant que difficile à vaincre. Une technique simple consiste à lui tourner autour en sautant pour éviter ses coups tout en le frappant régulièrement avec le diskarmor d'Hadès. Encore plus efficace, dès que vous le voyez préparer à donner un coup d'épée, enchaînez deux glissades pour passer sur sa gauche (donc à droite pour vous) afin de vous retrouver derrière lui et pouvoir lui infliger un paquet de dégâts tranquillement !
Quelle que soit la méthode choisie, appliquez celle-ci autant de fois que nécessaire jusqu'à vaincre !

Approchez-vous ensuite de l'escalier au fond afin d'activer une scène. Montez ensuite ce même escalier et placez-vous sur la dalle magique.

Niveau 5 : LE MONT ORTHYS (partie 1)

Dans ce niveau, pensez à détruire les rochers et morceaux de bâtiments pour obtenir des bonus, qui ici sont particulièrement généreux en points d'amélioration !
Suivez l'escalier en plates-formes puis sauvegardez à la tête de lion sur la gauche. Poursuivez ensuite par l'unique

chemin possible qui va vers le nord. Juste après le petit ruisseau de magma, le sol va s'effondrer : abattez les ennemis puis utilisez le soulèvement pour vous sortir du trou et continuer.
Abattez les ennemis afin d'ouvrir un passage puis suivez l'escalier en plate-formes. Suivez ensuite le seul chemin possible en continuant sur la corniche. Au deuxième effondrement, après le combat, entrez dans l'alcôve dans le mur du fond et cassez la statue dorée pour obtenir un nouveau combo pour le diskarmor Céleste. Continuez en utilisant le soulèvement sur la marque de droite.
Arrivé dans la nouvelle zone, cassez tout de suite les débris près de la porte pour trouver les écrits « Journal d'un soldat d'Alexander ». Ensuite, tombez en bas de la falaise et revenez au terrain principal en pressant Carré près du kiosque bleu lumineux.

Terrain principal

Ah ! Enfin un peu d'air frais et de verdure ! Avant toute chose, montez au niveau 3 votre diskarmor marin. Cassez la statue à droite de l'escalier et sautez à droite (par-dessus la marque de soulèvement) afin de trouver un pot contenant du nectar. Laissez-vous tomber au niveau de la marque de soulèvement et cassez le pilier à droite. Effectuez un soulèvement pour sortir puis marchez sur le pont afin que celui-ci s'écroule. Effectuez une glissade pour passer sous le pied du pont à gauche et effectuez successivement deux soulèvements pour remonter sur le pont. Descendez l'escalier un peu plus loin puis cassez le pilier du pont à gauche pour pouvoir accéder à la flamme bleue. Ne la chargez pas tout de suite mais montez l'autre escalier et tuez les ennemis. En haut, montez sur le mur à droite et cassez la statue grise afin d'obtenir les écrits « Lettre d'un inconnu d'Argus » puis retournez à la flamme bleue charger le diskarmor marin. Revenez là où vous venez de trouver la lettre mais montez l'escalier de blocs à droite. Laissez-vous tomber dans le trou à droite et montez l'escalier puis détruisez le bouclier d'énergie : vous revoilà en terrain fort bien connu ! Gardez ce passage en tête, il sera nécessaire de le réemprunter lorsque vous reviendrez dans les niveaux précédents une fois que vous aurez toutes vos capacités. Pour le moment, revenez à la tête de lion et sauvegardez. Ensuite, effectuez, un soulèvement pour accéder à la route secrète. Traversez au- dessus du trou en utilisant votre crochet.
Cassez les colonnes pour arriver dans une portion de la zone avec des pots. Détruisez les pots et les ennemis puis effectuez un soulèvement sur le petit bloc pour monter tout en haut de la falaise. Traversez en vous balançant (lâchez-vous avant de rebondir sur le mur) puis effectuez un soulèvement. Avancez puis montez tout en haut de la montagne en utilisant votre technique fétiche du soulèvement. Une fois arrivé tout à fait en haut, cassez la statue dorée afin d'obtenir le pouvoir de l'écrasement. Utilisez cette technique pour activer les trois interrupteurs sur l'escalier que vous venez de monter. Prenez le bonus d'attaque dans la statue grise juste à côté puis accrochez-vous à la prise de soulèvement dont vous venez d'ouvrir l'accès afin de faire de la tyrolienne : ouvrez grand les yeux et admirez le paysage ! Il ne vous reste plus qu'à revenir dans la zone où conduisait le téléporteur du niveau 5.
Une fois de retour dans cette zone, revenez en haut de l'escalier après la flamme bleue et écrasez l'interrupteur. Suivez le parcours pour aller sur un grand pont : sautez par-dessus le trou et cassez le pot pour prendre un bonus d'attaque puis laissez vous tomber dans le trou et cassez la statue grise pour obtenir la pierre Persephone. Revenez maintenant là où le grand pont s'est cassé (où vous avez dû faire une glissade pour sortir) et cette fois, glissez sous le pilier à droite. Activez l'interrupteur en l'écrasant puis utilisez le soulèvement pour pouvoir remonter jusqu'au téléporteur pour retourner au mont...

Niveau 5 : LE MONT ORTHYS (partie 2)

Cassez le pilier à gauche afin de former un pont vers ce que vous avez fait au début du niveau : cela vous permet de retourner à la première tête de lion du niveau et d'y écraser l'interrupteur afin de libérer l'accès à une statue grise contenant la pierre de Nike. Ensuite, remontez jusque-là où vous avez trouvé la lettre du soldat en utilisant les soulèvements sur les marques rouges sur la falaise. Suivez le passage au nord et écrasez l'interrupteur pour détruire le rocher. Laissez-vous tomber dans le puits pour voir une scène.

Boss : Red Boa

Détruisez les tas de pierres pour vous frayer un passage dans la grotte. La technique la plus sûre pour vaincre ce boss, rendez-vous tout de suite au nord de la zone, là où se trouve une plate-forme assez large au pied d'une cascade de lave. Il vous suffit d'attendre ici que la salamandre vienne vous attaquer pour la matraquer de coups. N'hésitez pas à appeler les créatures de vos diskarmors pour abréger le combat.

Le boss vaincu, des chutes de pierres vont avoir lieu et faire comme par hasard un escalier ! Ben voyons ! Avant de quitter la zone, détruisez tous les éléments en pierre afin d'obtenir des bonus ainsi que les écrits « message de sang 1 ». Ensuite, montez en haut de l'escalier qui s'est formé à la suite de l'affront puis suivez l'unique chemin possible en cassant les débris de pierres qui vous bloqueront la route, du moins, qui tenteront de vous la bloquer.
Une fois à l'air libre, continuez vers l'ouest pour entrer dans une grotte, en n'oubliant pas de casser les blocs en route pour trouver des bonus ainsi que les écrits « message de sang 2 » et de sauvegarder à la tête de lion avant d'entrer dans le tunnel.

Boss : Centaures

Comme toujours, la faiblesse du boss est ses côtés. Avec le diskarmor d'Hadès en main, effectuez des glissades pour suivre le boss à une des extrémités du terrain. Quand il s'arrête, placez-vous sur son flanc et frappez-le pendant qu'il tire ses flèches dans le vide. Répétez l'opération quand il partira de l'autre côté. Lorsque votre niveau de vie sera faible, il vous tournera autour en lançant des flèches vers le plafond dans l'objectif qu'elles vous retombent dessus : un grand classique du jeu video que vous éviterez avec des déplacements vifs et ininterrompus. Entre deux salves de flèches, approchez- vous de lui et invoquez une de vos créatures pour en finir avec ce centaure. Si vous n'avez plus d'icol, tournez dans le même sens que lui afin de ne pas prendre de flèches frontales et de pouvoir le toucher.

Entrez dans le seul passage possible.
Tombez dans le trou puis cassez le mur. Continuez par l'unique chemin possible qui continuez vers le nord en cassant les blocs pour trouver les écrits « le serment ». Après la scène particulièrement instructive (hum… « Luke, je suis ton père ! »), entrez dans le passage à gauche. Suivez le chemin de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver à une petite plate-forme donnant sur une grande plate-forme avec un escalier : n'y allez pas mais serrez contre le mur de gauche et détruisez le bloc de pierre puis laissez vous tomber pour trouver une statue dorée qui vous apprendra un nouveau combo pour le diskarmor marin. Reprenez ce même chemin de plates-formes : vous remarquez une statue grise sous une des plates-formes : en tombant correctement, vous pourrez prendre la pierre Hera qui se trouve dedans. Prenez pour la dernière fois le chemin de plates-formes mais cette fois montez sur la grosse plate-forme. Sauvegardez à la tête de lion puis entrez dans le bâtiment et utilisez le téléporteur.

Niveau 6 : ARCADIA

Bon, alors là, préparez-vous à galérer. En effet, vous avez droit à une pseudo séquence plates-formes ici qui n'est pas des plus faciles vu la rigidité de notre héros, d'autant plus que celle ci est particulièrement longue ! Sautez sur les plates-formes puis restez sur la troisième et attendez qu'elle descende. Une fois en bas, sautez sur les autres plates-formes pour rejoindre une première île. Placez-vous entre les deux colonnes et effectuez un soulèvement pour vous accrocher à la marque rouge et descendre en tyrolienne jusqu'à la deuxième île. Sautez de plate-forme en plate-forme sur la gauche en attendant à chaque fois que votre plate-forme soit au bon niveau. Cassez le petit monticule de terre pour obtenir du pneuma puis traversez cette île et montez sur la plate-forme de l'autre côté. Restez dessus afin qu'elle vous amène à une autre île. Sautez sur une des plates-formes au passage et ne descendez qu'au niveau de la plate-forme que vous croiserez (et non à la première île qui est plus en hauteur). Placez-vous sur la troisième pour descendre jusqu'à une petit île. Là, cassez les deux piliers ainsi que la statue grise pour obtenir la pierre de Notus. Tombez dans le vide pour revenir sur l'île où vous avez trouvé du pneuma. Reprenez sur la plate-forme puis chopez à nouveau une des plates-formes mobile et cette fois, descendez à la première île que vous croiserez. Cassez les deux piliers pour obtenir un bonus puis sautez sur la plate-forme élévatrice à droite. Arrivé à l'île suivante, utilisez le balancement sur les marques jaunes pour rejoindre l'île suivante : effectuez-y un soulèvement sous la marque rouge pour rejoindre une île beaucoup plus basse. Sautez sur la première plate-forme puis attendez la deuxième qui monte et qui descend. Une fois dessus, attendez qu'elle redescende puis continuez sur le parcours de plate-forme qui va vers la droite. Prenez la plate-forme mobile pour rejoindre la seconde : une fois la seconde arrivé au bout de son trajet, effectuez un soulèvement pour monter sur l'île. Cassez la statue grise pour obtenir les écrits « La prophétie d'Arcadia » puis attendez que la plate-forme à gauche vienne pour sauter dessus : elle va passer sous une île un peu plus loin. Comme vous ne pourrez pas passer également, passez sur l'île puis reprenez la plate-forme juste après. Une fois arrivé sur la dernière île à gauche, utilisez la plate-forme élévatrice. Sautez sur la plate-forme à gauche. Après la scène, balancez vous de marque jaune en marque jaune en vous arrêtant sur la plate-forme. Une fois arrivé sur l'île, utilisez la plate-forme élévatrice puis sautez sur la plate-forme immobile que vous croiserez. Utilisez la plate-forme élévatrice (pour changer tiens !) juste à côté puis utilisez un soulèvement une fois en haut. La plate-forme sur laquelle vous arrivez

vous amènera à… une autre plate-forme mobile qui vous amènera enfin à Arcadia elle-même !
Prenez les écrits « journal d'Alexander » dans la statue grise et montez au niveau 3 le dernier diskarmor qui vous reste puis sauvegardez à la tête de lion. Avancez dans l'unique chemin possible et tuez les nombreuses araignées qui vous attendent. Entrez ensuite dans le passage ainsi ouvert.
Sortez de la salle par le passage puis hissez-vous au niveau supérieur à l'aide d'un soulèvement. Allez vers le fond du plan de caméra et utilisez le balancement pour passer. Ne montez pas en haut de l'escalier mais continuez vers la gauche et tombez au bout, sur la gauche. Glissez dans le passage à droite puis abattez l'ennemi à la masse. Entrez dans le passage au fond et cassez la statue dorée pour obtenir le pouvoir de pousser les énormes blocs. Poussez le bloc à droite puis à présent, montez tout en haut de cet énorme escalier afin de voir une scène.

Boss : Icarus

Contrairement à la première fois où vous avez eu à l'affronter, Icarus ne sera pas facile à vaincre. Cette fois, pour lui infliger des dégâts, il faut changer de bouclier selon la couleur de son aura :
Aura rouge -> Diskarmor bleu
Aura jaune -> Diskarmor rouge
Aura bleue -> Diskarmor jaune
Quand il tombe sur le sol, il projette une aura autour de lui : sautez pour l'éviter puis ruez-vous dessus et frappez-le autant que vous pouvez. Vous perdrez pas mal de vies avec cette technique mais pas autant qu'en faisant s'éterniser le combat. N'hésitez pas à utiliser la créature du bouclier jaune au niveau maximum pour infliger un paquet de dégâts au boss (quand il sera en aura bleue).

Cassez les piliers pour obtenir des bonus puis poussez la caisse et entrez dans le grand bâtiment.
Sauvegardez à la tête de lion puis poursuivez dans le couloir pour voir une scène cinématique absolument magnifique !

Boss : Typhon

Bon, alors là, préparez-vous à en baver sérieusement : Typhon est le boss le plus difficile à vaincre du jeu, et de loin ! N'hésitez pas à utiliser des objets de soin s'il le faut ! En allant de gauche à droite, tapez une des têtes avec votre diskarmor d'Hadès si vous en avez l'occasion. Sautez tout en courant pour éviter les boules de feu. Si une des têtes latérales « sort » pour venir balayer le terrain, placez- vous du côté où elle est sortie et attendez son retour pour lui faire un coup ou deux. N'hésitez pas à appeler Cerberus quand les têtes seront assez proches de vous.

Ce difficile boss vaincu, sortez par le passage à gauche et sauvegardez à la tête de lion. Maintenant, vous pouvez soit aller tout de suite au boss final (poussez le bloc puis sautez sur les plates-formes et poussez l'autre bloc ; entrez dans la caverne puis cassez les objets pour obtenir des bonus et entrez dans le grand monument), soit revenir dans le terrain principal pour revenir dans les niveaux précédents et pouvoir pousser des caisses que vous ne pouviez pas pousser afin d'obtenir quelques pierres sans grande importance : dans ce cas motivez-vous bien puisqu'il va falloir remonter jusqu'à Arcadia par la route du lion ! Une fois arrivé là-haut, poussez la caisse à côté de la tête de lion de sauvegarde et poussez la caisse pour trouver un téléporteur. Vous trouverez quelques pierres plutôt pratiques mais loin d'être indispensables pour finir le jeu.

Retour au terrain principal

COLOSSEO : Poussez la caisse dans l'entrée pour passer. Tombez dans la salle et abattez les nombreux ennemis. Entrez dans le passage à l'ouest et chargez votre diskarmor d'Hadès dans la flamme violette puis désactivez le champ magnétique. Entrez dans le passage et cassez la statue grise pour obtenir la pierre d'Artemis.

SANCTUAIRE D'ELYSION : Revenez dans la salle où vous aviez obtenu le deuxième diskarmor. Montez sur la corniche qui borde le haut de salle à l'aide d'un escalier. Cassez y la statue grise directement accessible pour obtenir un bruit de l'avenir. Ensuite, faites le tour de la corniche et utilisez la marque de balancement pour accéder à une statue grise contenant un bas relief de l'avenir inaccessible auparavant. Suivez la corniche dans l'autre sens pour tomber sur une autre marque de balancement : utilisez-la pour trouver une statue grise contenant la pierre Aphrodite. Sortez de la salle puis replongez-vous dans le donjon et faites machine arrière jusqu'à voir une caisse sur la gauche : poussez-la puis cassez les pots et la statue grise qui contient la pierre Athena +4.

TERRAIN PRINCIPAL : Revenez maintenant là où vous êtes arrivé en sortant du niveau 2 pour la première fois. Allez tout à l'ouest et sautez sur le pont cassé à gauche. Traversez à l'aide du crochet sur la marque violette pour accéder à un téléporteur pour le palais labyrinthos, mais qui apparemment ne sert à rien puisque nous n'y avons rien trouvé !

Revenez ensuite au mont Orthys et là, remontez tout en haut de la falaise et tombez dans le même trou que vous aviez utilisé pour aller battre Red Boa. Vous pourrez ainsi suivre le chemin pour revenir jusque sur le chemin du boss final. Avant de vous lancer chez le boss final, vous pouvez aller faire la grotte de Necromandio qui consiste à visiter successivement trente salles où vous abattrez à chaque fois des ennemis. Au fil de votre progression, vous croiserez des statues grises contenant des récompenses.
Au `B5` : La pierre Ares +4
Au `B10` : Le bas-relief de l'avenir 16
Au `B15` : Une amélioration de la barre de vie
Au `B20` : Le bas-relief de l'avenir 11
Au `B25` : La pierre Hypnos
Au `B30` : Mode Euroarmor débloqué

Une fois tout cela fait (du moins, si vous avez eu la motivation de le faire ;-)), revenez sauvegarder à la tête de lion puis entrez dans le tartaros comme dit plus haut, qui est la fin de notre périple !

Niveau 7 : LE TARTAROS

Suivez l'unique chemin possible en abattant les ennemis qui se mettront sur votre route.
Dans la deuxième partie, abattez les ennemis à mi-chemin puis continuez par la nouvelle issue possible, toujours en faisant le ménage sur votre passage.

Boss : Minotaures

Cette fois, votre adversaire est presque invisible. Cependant, la technique est toujours aussi simple : évitez son coup en glissant à deux reprises pour vous retrouver derrière lui et pouvoir le frapper tranquillement. Répétez l'opération jusqu'à l'anéantir. Notez que le diskarmor marin est très efficace.

Sauvegardez à la tête de lion puis entrez dans la gueule en pierre.

Boss : Echidna

Commencez par casser les rochers dans la salle pour obtenir des items. Ensuite, équipez-vous du diskarmor d'Hadès et placez-vous près du boss et invoquez Cerberus. Le boss sera immobilisé quelques instants pas l'attaque : faites un super combo (carré, carré, carré, triangle) sur le boss pour le blesser puis réinvoquez Cerberus. Continuez l'opération jusqu'à vaincre, en utilisant une omphale quand vous n'aurez plus de vie.

Boss : Cronus

Et vous voilà face Cronus ! La technique est finalement assez basique : évitez les attaques de Cronus en sautant et glissant. Frappez-le rapidement entre les attaques et dès qu'il vient de se téléporter. Faites très attention à l'attaque où il vous projette un champ d'énergie : dès que vous le voyez croiser ses bras et poser le bout de ses épées sur ses épaules, faites une glissade : prendre deux fois cette attaque peut suffire à vous anéantir ! Comme c'est le dernier combat, utilisez tous les items de soins qu'ils vous restent et n'hésitez pas à user de vos sorts de soin.
Une fois Cronus défait, vous vous enfuyez du tartaros en rencontrant en chemin votre mère et étant secouru par Icarus. Vous vous réveillez à Arcadia avec la princesse... et vous vivrez heureux et aurez beaucoup d'enfants. Happy end, comme d'hab quoi !

S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo

© Atari / Red Fly Studios 2009

BONUS

Une fois débloqués, ces bonus peuvent être activés et désactivés dans les options.

Amélioration d'équipement

Trouver tous les artefacts (103 illustrations).

Invincibilité

Trouver tous les artefacts, compléter la base de données de scan et terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Pas de surchauffe de l'équipement

Compléter entièrement la base de données de scan (103 scans).

Régénération plus rapide

Trouver 50% des artefacts.

Tenue Gozerian (immunité au slime noir)

Terminer le jeu à 100% en Difficile.

Vitesse de scan accélérée

Compléter au moins 50% de scans (fantômes ou objets).

CLIN D'OEIL À L'ÉPISODE ORIGINAL

Au quartier général des Ghostbusters, vous pouvez voir l'image de fin du jeu Ghostbusters dans sa version NES sur l'un des moniteurs à l'étage.

Saint Seiya : Les Chevaliers du Zodiaque : Hades

© Atari / Dimps 2006

TOUS LES MODES DE JEU

Hadès

Disponible au départ.

1000 Jours

Disponible au départ.

La Légende (mode Arcade)

Terminer tous les scénarios du mode Hadès.

Combat éternel (Survival)

Terminer le mode La Légende.

Combat éclair (Time Attack)

Terminer le mode La Légende.

Repos des Chevaliers (bonus)

Disponible au départ.

TOUS LES SCÉNARIOS

Hadès

Disponible au départ.

Battez Radamanthe !

Terminer le scénario Hadès.

Battez Eaque !

Terminer le scénario "Battez Radamanthe !"

Battez Minos !

Terminer le scénario "Battez Eaque !"

TOUS LES PERSONNAGES

Disponibles au départ

. Seiya (armure 2 fissurée)
. Shiryu (armure 2 fissurée)
. Hyoga (armure 2 fissurée)
. Shun (armure 2 fissurée)
. Ikki (armure 2 fissurée)

Terminer le scénario "Hadès"

. Seiya (armure 3)
. Shiryu (armure 3)
. Hyoga (armure 3)
. Shun (armure 3)
. Ikki (armure 3)
. Radamanthe

Terminer tous les scénarios ou avoir une sauvegarde du 1er Saint Seiya

Vous devez terminer tous les scénarios afin de débloquer les modes de combat "éternel" et "éclair", puis obtenir la première place dans le classement du mode "éclair" afin de gagner les 4 premiers chevaliers de bronze en Armure 1. Ensuite, vous devez battre votre propre record pour obtenir les derniers chevaliers en Armure 1.
. Seiya (armure 1)
. Shiryu (armure 1)
. Hyoga (armure 1)
. Shun (armure 1)
. Ikki (armure 1)

Terminer le mode "La Légende"

Vous devez battre ces adversaires avec n'importe quels personnages sans perdre un seul combat.
. Seiya du Sagittaire
. Hyoga du Verseau
. Shiryu de la Balance

Terminer le mode "La Légende"

Vous devez terminer ce mode avec les personnages indiqués pour les obtenir en armures d'or.
. Masque de Mort (armure d'or)
. Aphrodite (armure d'or)
. Shura (armure d'or)
. Camus (armure d'or)
. Saga (armure d'or)

Personnages à vaincre dans le scénario "Hadès"

. Mû (armure d'or)

. Aldébaran (armure d'or) (pas de combat)
. Chevalier des Gémeaux (armure d'or)
. Aiolia (armure d'or)
. Shaka (armure d'or)
. Doko (armure d'or)
. Milo (armure d'or)
. Canon (armure d'or)
. Orphée
. Sion (surplis d'Hadès)
. Masque de Mort (surplis d'Hadès)
. Aphrodite (surplis d'Hadès)
. Shura (surplis d'Hadès)
. Camus (surplis d'Hadès)
. Saga (surplis d'Hadès)

Personnages à vaincre en mode "Combat éternel"

. Marine (5ème combat)
. Shaina (10ème combat)
. Aioros (20ème combat)

Terminer le scénario "Battez Radamanthe !"

. Radamanthe

Terminer le scénario "Battez Eaque !"

. Eaque

Terminer le scénario "Battez Minos !"

. Minos

ARMURES ALTERNATIVES

En appuyant sur △ au lieu de ○ lorsque vous sélectionnez un personnage, son armure aura changé de couleur.

DONNÉES DE SAINT SEIYA

Si vous jouez en ayant une sauvegarde du premier Saint Seiya sur votre Memory Card, vous gagnerez les 5 chevaliers de bronze avec leurs amures originales. Ce sont les mêmes que vous obtenez en terminant tous les scénarios.

TOUTES LES ARÈNES

Devant la Maison du Bélier

Disponible au départ.

Maison du Bélier

Disponible au départ.

Maison des Gémeaux

Disponible au départ.

Maison de la Vierge

Disponible au départ.

Jardins de Twin Sal

Battre Shura, Camus et Saga dans le scénario d'Hadès.

Temple d'Athéna

Battre Sion dans le scénario d'Hadès.

Château d'Hadès

Battre Radamanthe dans le scénario d'Hadès.

Dimension de Hadès

Battre Radamanthe avec Kanon dans le scénario d'Hadès.

Giudecca

Battre Radamanthe avec Orphée dans le scénario d'Hadès.

Mur des Lamentations

Battre Eaque avec Ikki dans le scénario "Battez Eaque !"

TOUS LES BONUS (REPOS DES CHEVALIERS)

Saint Cloth Myth

Terminer le mode La Légende avec tous les personnages du jeu dans leurs différentes armures pour débloquer la totalité des 56 figurines.

Titre

Disponible au départ.

Personnage

Battre 9 adversaires successifs en mode Combat Eternel avec tous les personnages dans leurs différentes armures pour débloquer la liste complète des 44 personnages.

Scénario

Terminer le scénario Hadès pour débloquer les cut-scenes.

Bande-son

Terminer le scénario Hadès pour débloquer les 39 BGM.

ECRANS TITRES ALTERNATIFS

Il existe 5 écrans titres différents qui apparaissent lorsque vous accomplissez les tâches suivantes.

Ecran titre 1 : Disponible au départ
Ecran titre 2 : Terminer le scénario d'Hadès (une fois)
Ecran titre 3 : Terminer le scénario d'Hadès (deux fois)
Ecran titre 4 : Terminer le scénario d'Hadès (trois fois)
Ecran titre 5 : Débloquer tous les bonus du Repos des Chevaliers

Saint Seiya : Les Chevaliers du Zodiaque : Le Sanctuaire

© Atari / Dimps 2005

PERSONNAGES CACHÉS

Bélier	Battez-le au sanctuaire
Taureau	Battez-le au sanctuaire
Gémeaux	Battez-le au sanctuaire
Cancer	Battez-le au sanctuaire
Vierge	Battez-le au sanctuaire
Lion	Battez-le au sanctuaire
Balance	3ème embranchement du scénario
Sagittaire	4ème embranchement du scénario
Scorpion	Battez-le au sanctuaire
Capricorne	Battez-le au sanctuaire
Verseau	Battez-le au sanctuaire
Poissons	Battez-le au sanctuaire
Saga	Battez-le au sanctuaire
Marine	1er embranchement du scénario
Misty	2ème embranchement du scénario
Shina	Rebattre le Lion au sanctuaire
Sho (acier)	Obtenez le rang de chevalier d'argent (story)
Daichi (acier)	Terminez le mode Or contre Bronze
Ushio (acier)	Obtenez 10 victoires en Versus

LES COSTUMES

Les surplis

Appuyez sur △ lorsque vous choisissez un personnage à l'écran de sélection des personnages.

Sans armure

Pour avoir les chevaliers de bronze sans armure, vous devez d'abord les battre dans le mode Or contre Bronze en faisant un bon score. Ensuite, sur l'écran de sélection des personnages, choisissez-les en maintenant Start et en appuyant sur ○ ou Start + △ .

CHEAT CODE

Il est possible de jouer avec le Sagittaire, les chevaliers de Bronze et d'acier dans le mode Or contre Bronze (après l'avoir terminé une fois). Pour cela, entrez le code suivant au moment où on vous demande de démarrer ou de continuer le mode Or contre Bronze.
Bas, Gauche, Haut, Haut, Bas, Haut, puis maintenir et appuyez sur .
Un son confirmera la validité du code.

SHAINA D'OR

L'histoire "Une Nouvelle Maison" (Shaina d'Or) aura une probabilité d'apparition de 50% lorsque vous aurez trouvé au moins 80% des bonus.

Sakura Wars : So Long, My Love

© NIS America / Red Entertainment

MOTS DE PASSE

Voici la liste des codes à saisir depuis la section Free & Easy Day in N. Y. du menu principal.

852522557628	Image : Tenue de combat de Anri
387320906328	Image spéciale de Anri
549261464578	Image : Tenue de combat de Diana
920600052288	Thème Cameratron de Diana
568847967928	Image : Constellation de Diana
523727163208	Image spéciale de Diana
877612097778	Image : STAR de Diana
518389656658	Image : Tenue de combat de Gemini
947450159208	Thème Cameratron de Gemini
944925190808	Image : Constellation de Gemini
906469455778	Image spéciale de Gemini
348454871888	Image : STAR de Gemini
894242894788	Image : Tenue de combat de Cherry
339440309088	Image spéciale de Cherry
353900640358	Image : Tenue de combat de Ratchet
920647752778	Thème Cameratron de Ratchet
372791149508	Image : Constellation de Ratchet
398210448078	Image spéciale de Ratchet
586007382288	Image : Tenue de combat de Rosita
941972000458	Thème Cameratron de Rosita
550477481278	Image : Constellation de Rosita
534317683958	Image spéciale de Rosita
815174772808	Image : STAR de Rosita
557999132708	Image : Tenue de combat de Cheiron
941289225808	Thème Cameratron de Cheiron
573139331788	Image : Constellation de Cheiron
599659935628	Image spéciale de Cheiron
303394573128	Image : STAR de Cheiron
314851924428	Image : Tenue de combat de Subaru
920607847078	Thème Cameratron de Subaru
507581627458	Image : Constellation de Subaru
500031328588	Image spéciale de Subaru
891702293658	Image : STAR de Subaru
361160100008	Image spéciale de Sunnyside
364684015878	Image : Tenue de combat de Taiga
322934212158	Image spéciale de Taiga
920649063088	Image : Taiga en costume de Petitmint

Salt Lake 2002

© Eidos Interactive / ATD 2002

ACCÉLÉRER EN BOBSLEIGH

Appuyez sur et pour gagner de la vitesse en bobsleigh.

Samurai Jack : The Shadow of Aku

© Sega / Amaze Entertainment 2004

EPÉE DE CRISTAL

Avec le stick analogique gauche, faites Bas/Droite, Haut, ⊗ , ▣ , △ en cours de jeu

BONUS DE FIN

Pour accéder à la gallerie de sketches, finissez le jeu en mode facile. Pour la gallerie sur le background il faudra achever le mode normal, enfin, pour voir la gallerie de modèles finir le mode difficile est indispensable.

ZEN MAXIMUM

En cours de jeu, maintenez le stick gauche vers la gauche, le stick droit vers la droite, puis appuyez sur ○ , ⊗ , ▣ et △ pour recharger votre jauge de zen.

LES GALERIES

Il y a trois galeries à débloquer dans le jeu. Pour débloquer la première, vous devez terminer le jeu en mode facile, pour la seconde en mode normal et pour la troisième en mode difficile.

Samurai Shodown Anthology

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2009

SAMURAI SHODOWN V

Jouer avec Poppy

Placez le curseur sur Galford et faites : **Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite** puis validez avec n'importe quel bouton.

SAMURAI SPIRITS ZERO

Jouer avec Poppy

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Galford et faites : **Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite**, et appuyez ensuite sur n'importe quel bouton.

Samurai Shodown V

© Nobilis / SNK Playmore 2006

JOUER AVEC POPPY

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez Start et choisissez Galford. Vous jouerez avec son chien, Poppy.

Samurai Shodown V Special

© SNK Playmore / Yuki Enterprise

PERSONNAGES CACHÉS

Dark Galford

Gagner 6 fois avec des personnages différents.

Dark Nakoruru

Gagner 3 fois avec des personnages différents.

Samurai Warriors

© Electronic Arts / Koei 2004

COSTUMES ALTERNATIFS

Terminez le mode histoire (Musou) avec n'importe quel personnage. Puis, mettez en surbrillance le personnage voulu et appuyez sur ◎ .

△ dans la version japonnaise

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Goemon
Terminez la campagne d'Okuni.

Keichi Maeda
Terminez la campagne de Kenshin Uesugi.

Kunoichi
Terminez les campagnes de Hanzo Hattori et Shingen.

Magoichi
Terminez la campagne de n'importe quel personnage.

Masamune
Terminez deux campagnes de n'importe quels personnages.

Miyamoto Musashi
Collectez les cinq volume de "The Book of Five Rings" avec le perso choisi.

Nobunaga Oda
Terminez les campagnes de Oichi's Magoichi et de Noh.

Noh
Terminez la campagne de Ranmaru Mori.

Okuni
Terminez la campagne de Keiji Maeda.

Ranmaru Mori
Terminez la campagne de Mitsuhide Akechi.

Shingen
Terminez la campagne de Sanada.

AUGMENTATION DES STATS

Créez un général et nommez le **Doji** ou **Musashi** pour augmenter une ou plusieurs de ses statistiques.

Samurai Warriors 2

© Koei 2006

DIFFICULTÉ INFERNALE

Pour débloquer ce nouveau mode de difficulté, vous devez terminer le mode Musou avec Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi et Tokugawa Ieyasu.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Azai Nagamasa
Terminez le mode Musou avec Oichi.

Date Masamune
Terminez le mode Musou avec Saika Magoichi.

Hattori Hanzou
Terminez le mode Musou avec Fuuma Kotarou, ou ayez une sauvegarde de Sengoku Musou 1 sur votre carte mémoire avant de lancer le jeu.

Honda Tadakatsu
Terminez le mode Musou avec Tokugawa Ieyasu, ou ayez une sauvegarde de Sengoku Musou 1 Moushouden sur votre carte mémoire avant de lancer le jeu.

Inahime
Terminez le mode Musou avec Honda Tadakatsu.

Maeda Keiji
Terminez le mode Musou avec Naoe Kanetsugu.

Maeda Keiji
Terminez le mode Musou avec Naoe Kanetsugu.

Miyamoto Musashi
Débloquer tous les personnages excepté Okuni et Ranmaru.

Mori Ranmaru
Vous pouvez le débloquer dans le mode Mugenjyou.

Mori Ranmaru
Terminez les requêtes de : Mori Ranmaru (1F), Akechi Mitsuhide (11F), Akechi Mitsuhide (21F) et la deuxième de Mori Ranmaru (31F).

Naoe Kanetsugu
Terminez le mode Musou avec Sanada Yukimura.

Nene
Terminez le mode Musou avec Toyotomi Hideyoshi.

Nouhime
Terminez le mode Musou avec Oda Nobunaga.

Oda Nobunaga
Terminez le mode Musou avec Saika Magoichi.

Okuni
Terminez le mode Sugoroku.

Okuni
Terminez le mode Sugoroku.

Saika Magoichi
Terminez le mode Musou avec Akechi Mitsuhide.

Shima Sakon
Terminez le mode Musou avec Ishida Mitsunari.

Shimazu Yoshihiro
Terminez le mode Musou avec Tachibana Ginchiyo.

Takeda Shingen
Terminez le mode Musou avec Uesugi Kenshin.

Toyotomi Hideyoshi
Terminez le mode Musou avec Ishida Mitsunari.

Uesugi Kenshin
Terminez le mode Musou avec Naoe Kanetsugu, ou ayez une sauvegarde de Sengoku Musou 1 sur votre carte mémoire avant de lancer le jeu.

STAGES "GAIDEN"

Vous aurez remarqué que la plupart des stages Gaiden se débloquent en terminant le mode Musou d'un personnage, mais ça n'est pas le cas pour tout le monde. Il arrive que vous deviez terminer le mode Musou d'un autre combattant pour accéder au Gaiden d'un personnage particulier. Voici la marche à suivre pour tous les débloquer.

Gaiden de Ishida Mitsunari

Terminez le mode Musou de Naoe Kanetsugu.

Gaiden de Oichi

Terminez le mode Musou de Nouhime et son stage Gaiden.

Gaiden de Saika Magoichi

Terminez le mode Musou de Masamune.

Gaiden de Shimazu Yoshihiro

Terminez le mode Musou de Sanada Yukimura et son stage Gaiden.

Gaiden de Uesugi Kenshin

Terminez le mode Musou de Takeda Shingen et son stage Gaiden.

Samurai Warriors 2 : Empires

© Koei 2007

ASTUCES DIVERSES

Ajuster les options annexes
Recrutez 100 officiers.

Ajuster la limite d'officier
Débloquez 50 cartes de politique.

Ajuster la limite de temps
Terminez le mode empire.

Changer le propriétaire du fief et les officiers par défaut
Terminez le mode empire.

Option de mort de l'officier
Débloquez 50 armes.

SCÉNARIOS BONUS

Bataille de Anegawa (1570)

Terminer les scénarios régionaux.

Incident Honnouji (1582)

Terminer le scénario de Kawanakajima (1560).

Battaille de Sekigahara (1600)

Terminer le scénario d'Honnouji (1582)

RÉCOMPENSE : 1000 K.O BADGE

Battre au moins 1000 adversaires en une seule bataille, et remporter la victoire.

MODÈLES SPÉCIAUX

Atteignez le niveau 11 avec chaque personnage afin de débloquer leurs modèles spéciaux.

Samurai Warriors : Xtreme Legends

© Koei 2005

TOUS LES PERSONNAGES

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Samurai Warriors sur votre carte mémoire pour avoir tous les personnages de Samurai Warriors : Xtreme Legends.

RESET

Pour faire un reset en cours de jeu, appuyer sur Start + Select.

Samurai Western

© 505 Games / Acquire 2005

NOUVEAUX PERSONNAGES

Anne (Cow Girl)
Terminez le mode Survival 2 fois.

Héros de Way of the Samurai
Terminez tous les niveaux dont les stages bonus en mode Très Difficile.

Ripper
Trouvez le poster Wanted du niveau 1 en Difficile.

Oaf
Trouvez le poster Wanted du niveau 2 en Difficile.

Eve
Trouvez le poster Wanted du niveau 3 en Difficile.

Vile
Trouvez le poster Wanted du niveau 4 en Difficile.

Little Baby
Trouvez le poster Wanted du niveau 5 en Difficile.

Bart
Trouvez le poster Wanted du niveau 6 en Difficile.

General
Trouvez le poster Wanted du niveau 7 en Difficile.

Faceless
Trouvez le poster Wanted du niveau 8 en Difficile.

Nathan
Trouvez le poster Wanted du niveau 9 en Difficile.

Joey
Trouvez le poster Wanted du niveau 9 en Difficile.

Brat
Trouvez le poster Wanted du niveau 10 en Difficile.

Anne
Trouvez le poster Wanted du niveau 10 en Difficile.

Donna
Trouvez le poster Wanted du niveau 11 en Difficile.

Jean
Trouvez le poster Wanted du niveau 12 en Difficile.

Faceless (version 2)
Trouvez le poster Wanted du niveau 13 en Difficile.

Lanky
Trouvez le poster Wanted du niveau 14 en Difficile.

Rando
Trouvez le poster Wanted du niveau 15 en Difficile.

Goldberg (Normal)
Trouvez le poster Wanted du niveau 16 en Difficile.

Ralph
Trouvez le poster Wanted du niveau 16 en Difficile.

Sweetheart
Trouvez le poster Wanted du niveau 16 en Normal.

Goldberg (en Battle)
Trouvez le poster Wanted du niveau bonus 1 en Facile.

Killer
Trouvez le poster Wanted du niveau bonus 2 en Difficile.

Harvey
Trouvez le poster Wanted du niveau bonus 3 en Difficile.

Claudia
Trouvez le poster Wanted du niveau bonus 4 en Difficile.

Urchin
Trouvez le poster Wanted du niveau bonus 5 en Normal.

NOUVEAUX MODES DE JEU

`Mode Hard`	Terminez les 16 niveaux en Normal
`Mode Insane`	Terminez les 16 niveaux en Hard
`Mode Survival`	Terminez les 16 niveaux en Insane

NIVEAUX BONUS

Niveau bonus 6
Complétez toutes les règles du niveau 6 ou terminez les niveaux 1 à 15 en Normal avec un niveau d'expérience supérieur ou égal à 20.

Niveau bonus 9
Complétez toutes les règles du niveau 9 ou terminez les niveaux 1 à 15 en Normal avec un niveau d'expérience supérieur ou égal à 30.

Niveau bonus 10
Complétez toutes les règles du niveau 10 ou terminez les niveaux 1 à 15 en Normal avec un niveau d'expérience supérieur ou égal à 40.

Niveau bonus 13
Complétez toutes les règles du niveau 13 ou terminez les niveaux 1 à 15 en Normal avec un niveau d'expérience supérieur ou égal à 50.

Niveau bonus 16
Complétez toutes les règles du niveau 16 ou terminez les niveaux 1 à 15 en Normal avec un niveau d'expérience supérieur ou égal à 60.

ARMES SUPPLÉMENTAIRES

Akitsu Montez au niveau 35
Amatsuyu Montez au niveau 10
Daihan Nya Montez au niveau 7
Hadarayuki Montez au niveau 39
Hyakka Ryoran Montez au niveau 43
Hyakki Yako Montez au niveau 27
Makiwari Montez au niveau 3
Metsu Ryuto Montez au niveau 59
Murasame Montez au niveau 80
Nodachi Montez au niveau 5
Scissor61 Montez au niveau 64
Shibuki Montez au niveau 13
Sobusho Montez au niveau 75
Trident Montez au niveau 67

CHEAT CODES

Les ennemis tirent plus vite
Mettez le jeu en pause, maintenez L2 + R2, et faites : Droite, Bas, Gauche, Haut.

Le plein de santé
Mettez le jeu en pause, maintenez L1 + R1, et faites : Droite, Bas, Gauche, Haut.

Jauge master à fond

Mettez le jeu en pause, maintenez L1 + R1, et faites : Gauche, Bas, Droite, Haut.

La jauge de santé diminue et se retrouve à un seul point
Mettez le jeu en pause, maintenez L2 + R2, et faites : Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut.

La jauge master diminue et se retrouve à un seul point
Mettez le jeu en pause, maintenez L2 + R2, et faites : Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas.

MODE PLACEMENT

Dans la partie "Accessoires", avant de débuter une mission, enfilez une panoplie complète (de samouraï, de chevalier...) pour avoir accès à une nouvelle option en appuyant sur la touche . Vous pourrez alors modifier l'emplacement des frusques sur le corps de votre personnage, changer sa taille, etc. Notez que si vous ne vous trouvez pas sur un des objets portés par le héros, l'option n'apparaîtra pas.

Satanas Et Diabolo

© Infogrames / Sheffield House 2001

CHEAT CODES

Entrez ces codes sur l'écran cheats codes.

CHIMPGIVEAWAY	Tous les circuits
FASTCARSAGOGO	Difficulté Diabolique
GADGETCLEAROUT	Tous les gadgets
MONKEYSPOILERS	Toutes les voitures
THOSEWACKYKIDS	Mode enfants

CHEAT CODES

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

CHIMPGIVEAWAY	Tous les circuits
FASTCARSAGOGO	Niveau de difficulté
GADGETCLEAROUT	Tous les gadgets
MONKEYSPOILERS	Toutes les voitures
THOSEWACKYKIDS	Mode kid

Savage Skies

© BigBen Interactive 2004

CHEAT CODES

Toutes les créatures

Faites gauche, droite, gauche, gauche, droite, ⊗ à l'écran principal

Tous les niveéaux multijoueur

Faites gauche, droite, gauche, gauche, droite, gauche, droite, ⊗ à l'écran principal

Invincibilité

Faites Start puis gauche, gauche, droite, droite, haut, haut, haut, haut, ⊗ , haut, ⊗ en cours de jeu

Tous les objectifs sont complètés

Faoites Start puis gauche, gauche, droite, droite, bas, bas, bas, haut, bas, bas, ⊗

Crystal

Faites Start puis gauche, gauche, droite, gauche, haut, droite, bas, gauche, ⊗ , ⊗

SBK-07 : Superbike World Championship

© Black Bean / Milestone 2007

CODES DE TRICHE

Pour débloquer les fonctions de triche ci-dessous, vous devez réussir à débloquer les 43 cartes rouges en mode Championnat, parmi lesquelles on vous demande de choisir lorsque vous réalisez une performance.

Triche	Condition
Giant Heads	Débloquer les 43 cartes
Super Brakes	Débloquer les 43 cartes
Super Drift	Débloquer les 43 cartes
Super Grip	Débloquer les 43 cartes
Super Speed	Débloquer les 43 cartes

Scaler

© Take 2 Interactive / A2M 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Chimerum

Vous voici en caméléon, dans le monde de ces méchants lézards. Vous commencez comme d'habitude par une période de didacticiel, récupérez d'abord tous les petits klokkies (les petites billes oranges) dans les cocons verts sur les côtés en tapant dessus. Prenez la petite liane au bout puis récupérez les klokkies sur le chemin et évitez les obstacles. Au bout de cette liane, découvrez les cocons bleus, ils sont explosifs et par la suite découvrez vos premiers ennemis. Tapez-les, puis sautez sur les pierres au fond à côté du carreau bleu qui sert de point de vie. Réalisez ensuite un combo sur le gros monstre puis récupérez tous les cocons. Au bout, apprenez à grimper puis appuyez sur la petite plaque verte. Trois orifices vont s'ouvrir, courez vite à celui de gauche pour récupérer la première gemme (la boule orange). Avancez un peu et vous apprendrez à quoi servent les klokkies, puis à quoi servent les gemmes de cristal orange. Récupérez la deuxième boule puis la troisième sur les pierres. A peine un peu plus loin, vous verrez une cinématique.

Apprenez à changer de liane en cours de route et prenez celle qui mène à gauche pour récupérer le cristal puis reprenez la liane et partez à droite. Apprenez le double saut puis au bout de cette étape, détruisez tous les cocons puis prenez le 4ème cristal dans un des monstres volants qui porte une boule. Montez puis en haut, tuez le gros monstre et dirigez-vous vers le grand oiseau. Vous allez rencontrer Léon, prenez ensuite la liane à sa droite puis au bout, vous apprendrez comment se servir du choc électrique (lorsque vous possédez des bombes électriques, libérez-les en appuyant sur la touche blanche). Continuez en évitant les petites fusées rouges, prenez la prochaine liane puis tuez les petits bonshommes gris autour des cocons. Prenez la liane plus loin vers la droite. Vous allez arriver plus loin dans une petite grotte, traversez-la puis prenez le chemin qui monte à gauche. En haut vous pourrez appuyer sur une plaque verte pour ouvrir trois orifices dont un qui est tout en bas qui comporte un cristal. Montez ensuite sur les petites plaques tournoyant au bord de l'eau puis prenez le premier morceau de terre à gauche que vous verrez. Il y a une plaque verte avec trois orifices à prendre. Commencez par monter la falaise par la droite et en haut vous serez dans une arène pour affronter plusieurs ennemis en guise de défi. Quand vous les aurez tous tués, prenez la grotte à droite avec le champ de cocons. Traversez-le puis montez dans la prochaine arène. Après cette arène, à gauche se trouve un passage avec des pierres fragiles, traversez cette passerelle puis prenez le cristal dans le cocon bleu. Revenez ensuite devant l'arène et continuez votre ascension pour en haut pouvoir récupérer l'oeuf tant recherché.

Après avoir pris l'oeuf vous vous retrouverez devant Léon pour pouvoir améliorer vos compétences de santé et de forces.

Niveau 2 : Bakuldo

Vous atterrissez au bord d'un lac, au croisement, prenez le chemin de droite et tout en haut, prenez le point d'interrogation de gauche pour aller sur la liane. Au bout, grimpez pour arriver tout en haut à un oeuf avec une carapace (évitez les ennemis), brisez-le en vous transformant en Bakudan, toujours en évitant les bestioles. A la fin, récupérez l'oeuf qui se trouve à gauche, vous vous retrouverez devant Léon.

Reprenez le croisement puis de nouveau le passage de droite. Prenez cette fois le passage avec le point d'interrogation à droite. Au bout de la liane, montez sur les blocs et tuez les petits démons avec des boules bleues explosives (vous devez en tuer huit). Rentrez dans la grotte et au bout, vous aurez le dernier petit monstre qui vous permettra de vous transformer en Bakudan. Il y a une grosse larve dans une grotte pas très loin, envoyez-lui une bombe dans la bouche pour la faire exploser et récupérez les gemmes derrière elle. Allez ensuite détruire l'émetteur du portail puis prenez le

téléporteur. Reprenez le passage de droite puis prenez le point d'interrogation qui emmène au mur à détruire en se transformant en Bakudan. Après ce mur, récupérez tous les cocons et tuez les deux gros monstres qui se trouvent dans la grotte. Allez ensuite détruire le mur électrique en détruisant les émetteurs puis allez sur l'arène. A droite se trouve une liane qui fait un tour fermé, vous pouvez vous placer dessus pour faire des bombes électriques. Après, l'arène renferme une gemme. Grimpez ensuite sur le prochain rondin bleu en évitant les grosses larves. Après ceci, faites attention à la grosse larve à l'intérieur de la grotte (elle a la langue longue). Montez sur les blocs de droite puis détruisez le premier barrage et pour détruire le deuxième, vous devez prendre les blocs de pierres à gauche. Au bout se trouvent les deux émetteurs, détruisez-les et prenez le passage libéré. Grimpez sur le bloc et en haut, récupérez le cristal dans le cocon avec la coquille. Détruisez le mur puis entrez dans la grotte. Vous devrez encore détruire un mur qui vous donnera accès à une lignée de blocs de pierres. Détruisez le prochain mur et attention au monstre vert qui en sortira. Tuez le grand monstre zébré qui tire avec une mitraillette puis détruisez un nouveau mur. Dans la prochaine arène, la victoire vous donnera une gemme, continuez pour tuer deux monstres zébrés cachés par des boucliers avec émetteur. Grimpez les petits murs de la prochaine pièce puis allez placer une bombe à droite dans la petite bulle transparente pour élever la plaque verte. En haut, vous serez dans une arène, tuez tous les monstres et montez la prochaine étape en plaçant une bombe dans la boule transparente. Prenez ensuite la liane puis au bout, détruisez tous les champignons de lave puis traversez ce long couloir de verdure. Après ce couloir, vous entrerez dans une arène avec plein de petits monstres au début puis une bête de guerre dragon, pour le tuer, vous devez le toucher quand il a enfoncé son poing dans le sol. La victoire dans l'arène vous fera remporter une gemme, prenez ensuite la porte à détruire en Bakudan. Allez tuer le tigre plus loin puis remportez la prochaine arène pour avoir accès plus loin à l'oeuf. Vous vous retrouvez devant Léon. Prenez le croisement et le passage de gauche, faites exploser l'oeuf avec la coquille pour avoir une gemme et sur la liane un peu plus haut, réussissez à avoir suffisamment d'énergie pour sauter assez haut et prendre la gemme au dessus des chardons.

Niveau 3 : Monstrueux moutard

Vous atterrissez pile devant un oeuf mais vous devez vaincre le roi liane. Pour ce faire, détruisez les émetteurs de son champ de force en vous transformant en Budokan puis allez le taper. En trois fois le roi devra jeter l'éponge. Vous allez ensuite prendre l'oeuf et repartir.

Niveau 4 : Hlonium

Vous voilà sous la pluie, si vous le désirez vous pouvez acheter la troisième place pour une bombe électrique. Allez au milieu du champ de petites bestioles puis au bout, montez aux côtés de la grosse fleur rouge. Pour le moment elle ne vous est d'aucune utilité, partez dans le champ de petites araignées et au bout activez la plaque verte pour récupérer ce qui se trouve dans les orifices. Vous allez arriver plus loin dans une arène et vous devrez affronter deux Krnox, pour les tuer, attendez qu'ils n'aient plus de piques, donnez-leur un coup de langue pour les assommer et tuez-les. Allez ensuite récupérer une autre gemme dans un des orifices un peu plus haut. Grimpez le mur, tuez les petites araignées puis en haut récupérez la gemme dans un des orifices. Montez sur la plaque dans la grotte puis entrez dans l'arène pour affronter non pas des Krocks, mais une bête de guerre dragon mais version glace cette fois. Sortez de la grotte, puis dirigez-vous vers les plaques tournoyantes pour atteindre une arène et affronter dedans un krock. Après cette arène, vous affronterez encore un peu plus loin le dernier krock qui vous permettra de vous transformer. Allez sur le point d'interrogation prendre une gemme puis transformez-vous en krock pour prendre le toboggan.

Vous allez revenir à la fleur rouge du début, placez-vous dedans et tirez sur le petit rocher de droite. Récupérez tous les cocons puis placez-vous en forme krock sur les rails lumineux. Prenez de la vitesse grâce à la touche X puis à l'aide de la touche A sautez le manque de rails pour atteindre la rive. Prenez le petit tunnel de gauche, traversez-le en évitant les trous d'eau puis au fond prenez le rail qui ne comporte aucune difficulté. A la fin du rail, vous voilà devant un monstre vert, tuez-le puis prenez le mur à droite sur le petit sur-élèvement. Grimpez et tuez les petites araignées. Votre ascension n'est pas très longue, vous finirez à côté de champignons bleus et de cocons explosifs. Prenez à gauche en tuant tout sur votre passage puis au bout glissez sur la liane, faites attention aux nombreux monstres sur la liane. Au bout vous serez sur un petit bloc, montez et allez tuer les monstres jusqu'à être aux cotés d'un rail lumineux. (Un peu avant se trouve un oeuf avec une coquille dessus, vous pouvez le détruire avec une bombe électrique pour le prendre). Sur ce rail se trouvent quatre trous, et au bout un oeuf.

Vous revoilà aux côtés de Léon, retournez à la fleur rouge, entrez à l'intérieur puis tirez sur le roc de gauche avec une

gemme dessus. Récupérez tout ce que vous voulez et prenez le rail qui mène à une autre fleur rouge. Placez-vous à l'intérieur et vous devez traverser le petit tunnel avant le temps donné (10 secondes). Après ce tunnel vous aurez une autre fleur avec une autre partie à traverser en 40 secondes cette fois. Vous devez aller le plus vite possible en faisant attention aux coraux rouges et aux monstres en bande. Une fois au bout, tuez le monstre vert puis allez récupérer la gemme qui se cache dans les bornes bleues accessibles grâce à la plate-forme verte. Prenez la liane et au bout, entrez dans la nouvelle fleur. Vous devez à présent parvenir au bout de ce tunnel et prendre l'oeuf. Dans le chemin, au bout vous pouvez récupérer la gemme vers la droite. Aux côtés de l'oeuf se trouve un oeuf avec une coquille destructible en balkudo.

Niveau 5 : Altus

Commencez par acheter la capacité de camouflage qui ne coûte que 2000. Achetez si vous le pouvez le carreau de vie puis partez au front. Placez-vous devant le bassin marron puis camouflez-vous et partez droit vers le morceau de terre bleu au bout. Montez sur la liane et évitez tous les monstres accrochés à la liane. Une fois en bas, transformez-vous en bakuldo puis éliminez le premier monstre puis un cocon tueur caché entre les cocons. Plus loin vers la droite il y aura un autre monstre avec un autre cocon tueur, vous voici devant un autre bassin marron. Camouflez-vous et partez vers la gauche sans perdre une seconde. Vous avez une petite partie de répit sur la terre sans danger puis traversez le prochain bassin marron en vous camouflant. Une fois à l'autre bout, transformez-vous et détruisez le mur qui vous barre la route. De l'autre côté se cachent beaucoup de monstres qui se transforment en boule. Tuez-les en bakuldo et placez une bombe dans la larve au fond du trou vers la droite. Vous y trouverez une gemme. Prenez la liane au dessus des blocs à gauche puis au bout de la liane traversez le terrain boueux en vous camouflant. A la fin, détruisez le mur qui vous bloque puis continuez de traverser le prochain passage boueux. Vous serez encore face à un terrain boueux, tuez la larve au fond pour commencer puis dirigez-vous vers le petit espace au centre de la boue. Tuez le monstre à gauche puis allez briser l'oeuf derrière le monstre, il renferme une gemme. Allez à présent dans la place que le gros vers vous a laissé et montez sur le bloc. Appuyez sur le bouton vert qui fera cracher une plante étrange. La couleur va changer pour passer au noir et des billes vertes flotteront dans les airs. Partez sur les plaques vertes à gauche puis tuez les petits monstres tireurs. En haut, prenez l'oeuf à gauche qui enferme une gemme puis prenez la liane pour arriver assez haut. Entrez dans la prochaine grotte puis tuez de loin le gros monstre au centre de la pièce. Allez prendre vos cocons puis montez tuer les bêtes tireuses. En haut, tuez le monstre de suite à gauche puis appuyez sur la plaque bleue pour que le ciel redevienne comme avant. Prenez le petit enfoncement dans le sol et sautez sur le dernier bloc volant qui vous mènera à une grande tour remplie de cocons explosifs. Prenez la liane puis évitez tous les gros cocons (gâchette droite plus un saut et pendant le saut Y pour sauter plus haut) en bas de la liane, prenez la liane à droite puis évitez la grande bouche et reprenez la prochaine liane. Evitez encore les monstres et changez très vite de liane pour arriver à l'oeuf bien mérité.

Vous revoici aux côtés de Léon, prenez la liane directement à droite. Evitez les monstres sur les lianes en sautant toujours le plus haut possible (gâchette droite pour la vitesse, A pour le saut et pendant le saut Y pour augmenter la hauteur et la longueur), une fois que vous serez arrivé sur un rocher avec en face des monstres, les montagnes russes seront terminées pour le moment. Tuez les monstres en vous transformant en bakuldo puis allez changer le temps avec la plaque verte. Des plates-formes violettes apparaîtront vers la gauche. Traversez les plaques et au bout, grimpez et tuez les trois monstres surtout le plus gros, aidez-vous des explosifs du bakuldo. Traversez les prochaines plaques puis allez remettre le temps à son état normal avec la plaque bleue un peu plus loin. Prenez les plaques qui sont apparues à droite puis au bout placez-vous devant le mur de lumière. Détruisez l'émetteur qui se trouve sur la plaque à droite puis allez récupérer la gemme cachée dans l'oeuf. Allez ensuite sur la plaque et détruisez l'autre oeuf avec la coquille qui renferme elle aussi une gemme. Revenez aux côtés de la plante et prenez les plaques à sa droite. Montez et récupérez la gemme puis allez vers le mur à grimper. De préférence éclatez avant de grimper les cocons explosifs puis traversez ce mur. Vous êtes sur un grand terrain avec pas mal de monstres, transformez-vous en bakuldo puis tuez-les tous. Allez activer la plaque verte pour faire apparaître des plaques violettes. En bas, je vous conseille de prendre une bombe électrique pour tuer tous les monstres des alentours. Allez replacer le temps à son état normal puis allez récupérer l'oeuf avec les plaques qui sont apparues.

Niveau 6 : Les hommes de main de looger

Vous voici face à un dragon assez bizarre, partez de suite à droite pour éviter ses boules de glace. Vous allez avoir affaire à un premier dragon, pour le tuer c'est simple évitez ses glissade puis tuez-le. Vous serez de nouveau face au

dragon, partez vers la droite en prenant les carreaux de vie puis vous rencontrerez un autre dragon. Pour le tuer, attendez qu'il saute et qu'il soit étourdi. (Les bombes électriques sont pas mal, ça le bloque pendant quelques temps pour mieux le tuer), vous revoici avec le dragon, prenez toujours à droite et récupérez les carreaux de vie, le prochain dragon sera le chef. Pour le tuer, attendez qu'il ait libéré toute sa magie et tuez-le. Vous allez ensuite récupérer l'oeuf.

Niveau 7 : Desollem.

Vous commencez par un nouveau système de jeu, vous êtes sur le dos de l'oiseau et vous devez tuer des monstres qui vous sautent dessus par le sol. Tirez avec l'oiseau pendant une bonne minute de guerre puis vous vous poserez sur terre. Vous pouvez aller voir Léon qui est dans le tableau des évolutions. La capacité « explosion bombe électrique » pour 6000. Allez sur la petite lueur bleue dans la porte et commencez les défis. Le premier défi, assez simple vous devez faire un tour de piste avant le temps donné. On arrive facilement avec 20 secondes d'avance, pour ce faire, évitez le plus possible les cocons, la boue, prenez tous les anneaux lumineux qui vous accélèrent et lorsque vous rencontrez des portes vertes, brisez-les avec vos piques. Pour le deuxième c'est pareil, exécutez un autre tour mais plus rapide.

Le deuxième duel, vous devez battre le dragon en deux tours, idem que pour la première étape, mais si vous le pouvez, passez à droite dans la bouche du dragon c'est un passage rapide qui n'était pas accessible dans la première étape. La deuxième partie est aussi facile, après celle-ci vous aurez alors quatre gemmes.

La troisième étape est encore un contre-la-montre, assez facile. La seconde étape est beaucoup plus dure par contre je ne vous garantis pas une victoire directe.

Vous pouvez néanmoins parvenir au défi de l'oeuf. Pour l'avoir, détruisez 250 cocons. Là il faut être efficace surtout, ça ne sert à rien de rouler à toute vitesse, sortez les piques lorsque de grosses rangées apparaissent et dégommez-en le plus possible. Une fois que vous avez l'oeuf, vous pouvez continuer les étapes pour obtenir les gemmes. Ce sont les mêmes que celles du début mais en beaucoup plus dur, accrochez-vous.

Niveau 8 : Horadus

Commencez par aller voir Léon qui possède la capacité supérieure de camouflage. Sautez de bloc en bloc en ne touchant jamais le sol marron puis montez un bon coup à côté de la bestiole qui tire. Une fois en haut, allez sur la terre ferme avec plein de cocons. Attention après les trois premiers cocons, il y en a qui piquent. Camouflez-vous et passez sur les sables marrons pour éviter cet obstacle. Il y a une gemme vers la droite des sables, camouflez-vous et allez la récupérer puis dirigez-vous à l'opposé sur le petit bloc de terre surélevé pour prendre la liane. Essayez de charger quelques bombes électriques puis à la fin de la liane vous serez devant un groupe de cocons. Les deux premiers renferment des vies et les autres sont piquants ou monstrueux. (Vous pouvez tout détruire avec une bombe électrique). Prenez les petits blocs volants à gauche, vous allez arriver dans une grotte avec beaucoup de monstres, tuez-les tous et prenez le passage à gauche de la grotte où vous tuerez cette fois-ci des monstres enterrés qui tirent, il y a un gros invisible et un dragon volant un peu plus loin. En sortant de la grotte, récupérez tous les cocons possibles puis dirigez-vous à gauche. Vous tuerez une bonne armée de petits monstres sauteurs, puis vous devrez vous placer sur la plaque verte et retourner au plus vite à la sortie de la grotte pour récupérer la gemme qui se cache dans l'orifice ouvert. Retournez proche de la plaque verte et prenez le passage à droite, vous arriverez à côté de sables marrons. Montez sur le deuxième bloc en tuant le monstre et sautez sur la partie de terre un peu plus basse pour récupérer la gemme. Allez ensuite à côté du bloc le plus haut et sautez pour tuer le dragon. En haut vous aurez une arène à gagner. Après l'arène, prenez la liane disponible et une fois au bout déchargez votre bombe électrique pour tuer les monstres. Reprenez ensuite la prochaine liane puis à l'autre bout faites de même. Prenez la liane disponible et apprêtez-vous à la voir souvent elle vous fera peut-être perdre plus d'une fois, elle n'est pas facile, il va falloir travailler les réflexes et la vitesse des boutons. Une fois à la fin, allez à gauche et grimpez le mur puis en haut, tuez tous les démons pour arriver à une arène. La victoire vous donnera une gemme et l'accès à l'oeuf.

Vous revoici aux côtés de Léon, prenez les petits blocs plus loin à la place de prendre le bloc de gauche, descendez les sables. Attention aux cocons piquants qui se trouvent en grand nombre et tuez les monstres dans la terre puis celui invisible vers la droite. Prenez la liane un peu au-dessus, pensez à charger votre bombe électrique vous en aurez besoin. Une fois à la fin de cette liane peu difficile, détruisez tout le groupe de cocons avec une bombe électrique.

Essayez de vous placer à côté du cocon à coquille pour l'exploser et récupérer une gemme. Sautez ensuite de bloc en bloc et parvenez à l'autre bout des sables. Vous allez arriver à une liane, glissez dessus et au bout grimpez le mur qui vous attend. Après ce mur montez le prochain (il n'y a rien dans le sens du bas) puis à son bout, tuez tous les monstres. Vous devrez alors choisir entre deux murs à grimper. Prenez pour commencer le mur de gauche, vous aurez un petit bloc de terre intermédiaire puis reprenez le mur suivant. Au bout de ce mur vous parviendrez au 12ème oeuf.

Niveau 9 : Duel contre Rattlecrab

Vous voici sur le dos de votre ami volant. Tuez rattlecrab en lui tirant dans les pinces lorsqu'il concentre sa force. Vous exécuterez un petit voyage seul puis il vous enverra des petits crabes, tuez tous les crabes et visez les petits ronds jaunes sur sa tête (cette partie sera un peu longue). Une fois que vous aurez brisé les quatre boules jaunes, il utilisera un dard et sa bouche, tirez dedans pour l'achever et récupérez l'oeuf.

Niveau 10 : Medoozum

Commencez par acheter ce que vous pouvez avec léon. Vous avez le choix entre deux bombes électriques et un carreau de vie (total : 18000). Une fois que vous aurez fini vos courses, allez voir les monstres puis activez la lueur orange avec un coup de langue. Une plaque apparaîtra et vous pourrez rejoindre une autre terre en sautant de bloc en bloc. La prochaine terre est une arène, elle est assez facile, tuez les cinq monstres qui arrivent puis continuez votre route. Vous allez arriver en hauteur face à quelques monstres, tuez-les et prenez la prochaine plate-forme qui vous mènera à des nouveaux cocons. Ceux-là vous jettent des petites boules bleues, tuez-les le plus vite possible. Parcourez toutes ces plates-formes identiques jusqu'à être face à un monstre rapide et invisible. Tuez-le puis activez la lueur jaune pour avoir une plaque. Vous arriverez à une arène un peu plus dure que la première, il y a 3 dragons et quelques petits monstres. Vous allez ensuite être devant plusieurs blocs volants, et au bout d'un certain temps vous devrez choisir le bloc de droite ou tout droit. Prenez tout droit pour l'instant, évitez les lasers et une fois au bout de tous ces blocs vous arriverez dans une arène, avec à la fin un monstre assez dur. Sautez pour éviter ses ondes de chocs puis allez prendre la lueur jaune. Vous allez arriver devant une liane, au cours de celle-ci prenez le passage de droite vous arriverez dans une arène face au dragon volant. Pour le tuer, lorsqu'il vous tire des boules de feu énormes, renvoyez-les sur lui avec la langue. Répétez cette action 6 fois pour gagner l'arène. Après ce combat vous aurez la transformation Doozum. Allez réaliser la première épreuve en passant dans l'anneau rouge. Vous devrez voler dans les anneaux en un minimum de temps. (Cette épreuve n'est pas dure). Allez ensuite réaliser la seconde épreuve, entrez dans le cercle bleu et parvenez au fond du tunnel sans toucher une fois les murs ou les objets. Tirez sur les émetteurs des grands panneaux oranges puis dans les virages serrés, maintenez la gâchette droite pour tourner plus fort. Au bout de ce tunnel l'oeuf vous attend.

Niveau 11 : Iridium

Achetez si vous le pouvez les capacités chez Léon, qui coûtent quand même 10000 pour les griffes d'acier et 8000 pour le mode photo. Commencez le niveau en prenant le passage de gauche, tuez les quelques monstres qui se présentent à vous puis traversez le champ de cocons piquants (ou défoncez tout avec une bombe électrique). En haut, défoncez les monstres et faites attention au gros monstre au fond. Allez ensuite par la droite sur les petits blocs, attention aux cocons ce sont quasiment tous des piquants. Montez sur la liane, qui n'est pas difficile et au bout, allez tuer tous les monstres au fond en faisant attention aux cocons monstrueux. Il y a un passage enfoui sous les rochers projetés par des gros monstres, vous devez d'abord avoir la transformation du fluzzard pour passer. Allez sur le chemin à grimper et au bout, allez prendre la gemme derrière vous à droite. Allez ensuite sur la première arène un peu plus loin grâce au bloc. Après avoir terrassé 3 fluzzards, avancez et vous rencontrerez des taupes, elles sont assez dures à avoir, il faut aller vite, tirer un coup de langue et les taper. Parvenez à la prochaine arène et une fois gagnée, prenez le mur à grimper à gauche. Vous allez arriver dans de grand champ de champignons oranges, pour passer sans danger, camouflez-vous. Après ce champ, vous arriverez dans une arène un peu plus dure qui vous fera peut être recommencer plusieurs fois. Une fois vaincue, allez à droite et traversez les blocs qui bougent dans le liquide vert qui vous mènera à une prochaine arène. Après cette arène vous aurez 9/12 fluzzardds, on approche de la fin. Prenez le mur à grimper et au bout vous entrerez dans une nouvelle arène. Après celle-ci vous aurez 11/12, parvenez au mur et après ce mur vous serez face au dernier fluzzard. Téléportez-vous ensuite vers Léon grâce au cercle bleu.

Allez vers la liane qui se trouve dans le chemin de droite. Elle est assez dure, parvenez à la passerelle du milieu et

prenez la prochaine pour arriver à l'oeuf.

Retournez maintenant à l'endroit qui vous bloquait par le manque de votre transformation. Transformez-vous et tirez en monde lunette (gâchette droite) puis tuez les gros monstres sur les bords pour passer. Une fois au bout, redevenez normal et parvenez à la grande plaque remplie de cocons. A cet instant vous allez devoir devenir un vrai lapinou en tir. Des démons volants vont arriver dans tous les sens, visez avec la lunette et tuez-les tous. Vous allez ensuite monter une colonne pour qu'au bout des ballons jaunes vous servent à passer (il faut éclater les ballons) vous allez ensuite parvenir à la porte des défis. Vous devez éclater les ballons jaunes en vue lunette avant 30 secondes. Vous devrez sûrement vous placer sur d'autres plates-formes pour voir tous les ballons. Après le défi, prenez les petits blocs en bas et tuez tous les gros monstres sur les collines. Grimpez sur la partie de droite pour réussir à tous les voir. Traversez ensuite ce couloir et traversez les blocs qui montent et descendent. Après ces blocs attention aux monstres volants et montez par la droite. En haut éclatez les ballons jaunes puis parvenez à l'autre bout et descendez les escaliers. Il ne vous reste plus qu'à franchir les blocs et vous serez à l'oeuf.

Niveau 12 : Le repaire de Bootcamp

Pour battre cet affreux serpent, vous devez lui tirer dans les yeux. Tirez et lorsque vous ne le pouvez plus faites des glissades et continuez de le tuer de cette façon jusqu'à ce qu'il fasse un tour dans l'eau verte. Il ressortira avec le pouvoir du feu, un coup vous fera perdre la partie, tirez dès que possible dans les yeux et partez vite sur les prochaines plates-formes (éclatez les cocons avec une bombe électrique pour être tranquille). Pour le tuer sous cette forme, traversez les lianes jusqu'à ce qu'il s'arrête de cracher du feu. Vous devrez alors viser les yeux et détruire les petite boules de feu qu'il vous lance. Arrivé à la moitié de la vie, il retournera prendre un bain et ressortira avec une haleine peu fraîche. La troisième étape attention, vous ne pouvez pas éviter son souffle avancez pour contrer son vent et tirez dans les yeux. C'était sa dernière puissance, après l'avoir tué vous récupérerez l'oeuf.

Niveau 13 : Voidrem

Comme chaque début de niveau, examinez les compétences que Léon a à vous apporter et achetez ce que vous pouvez. Après avoir acheté ce que vous voulez, prenez le passage sans la liane, et au bout, entrez dans une arène. Vous affronterez des fusées enflammées, un monstre rapide et un swoom. Une fois que vous aurez vaincu cette arène, prenez les petits rochers bleus à droite qui mènent à une autre arène un peu isolée. Vous tuerez des sortes de chiens, des monstres rapides et un swoom. Cette arène n'est pas toute simple, prenez ensuite la grotte de glace et au bout camouflez-vous pour arriver dans l'arène au centre. Vous devrez combattre de nombreux ennemis puissants avant d'arriver à la fin pour tuer un swoon puis récupérer une gemme. Après tout ça, traversez les sables marrons en vous camouflant et allez tuer les chiens aux côtés des cocons. Traversez le petit pont avec les pierres fragiles et en vous camouflant parvenez à l'arène suivante. Après cette arène votre compteur se situera vers les 5/8 swooms. Continuez en direction des monstres et des cocons. Traversez cette salle et vous serez face à des nouveaux sables marrons, dirigez-vous au centre sur la terre et à la fin de cette arène vous aurez un nouveau swoom. Vous allez être face aux derniers sables marrons, traversez-les, c'est assez difficile surtout au niveau des blocs, je vous conseille d'utiliser votre langue ou la frappe en l'air. Une fois arrivé au bout, vous serez dans la dernière arène entouré de beaucoup de monstres chiens, et à la fin de deux swooms. Une fois la victoire acquise vous voilà en swoom, allez faire un petit plongeon dans le bassin qui se trouve à vos pieds. Une fois que vous avez les commandes en main, remontez aux côtés de Léon et reprenez la même direction que pour les arènes. Dirigez-vous vers les chiens monstres et au bout, allez dans le premier bassin que vous verrez. Vous croiserez quelques mines dans ce bassin et au fond une porte avec trois boutons jaunes. Pour ouvrir la porte, tout simple, touchez les trois boules. Après cette porte vous serez de nouveau dans un tunnel, au bout évitez vos premiers ennemis aquatiques puis ouvrez la porte. Vous allez être dans un bassin avec trois gros poissons, foncez-leur dessus pour les tuer. Montez ensuite sur la grande plate-forme au centre pour vaincre l'arène. Allez ensuite activez les trois boules jaunes qui sont perchées dans des endroits de la salle. Prenez ensuite la porte qui se trouve sous l'eau. Après cette porte se trouvent deux chemins, prenez pour commencer celui de gauche si vous voulez gagner une gemme. Traversez tout le champ de mines et montez sur l'arène pour gagner la gemme. Revenez ensuite au croisement et prenez le passage de droite. Touchez les trois boules jaunes puis sortez de ce tunnel. Montez sur la terre et gagnez l'arène. Allez ensuite dans les sables marrons et parvenez au bout. Vous devrez affronter un monstre et retournez dans l'eau. Au bout de ce tunnel vous serez dans un grand bassin avec des petits poissons qui vous tirent dessus, tuez-les en leur fonçant dessus. Petit conseil, ils ne tournent pas, allez derrière chaque poissons pour les tuer. Remontez ensuite à la surface et activez les trois boules jaunes. Vous aurez alors

l'accès au dernier bassin, montez et allez affronter la dernière arène en vous servant de la liane tout en haut du bloc. Une fois que vous aurez gagné cette arène, allez prendre votre oeuf au sommet des blocs.

Niveau 14 : Homoldo

Vous commencez le niveau sur le dos de votre ami volant. Comme dans un niveau précédent, tuez tous les petites montres qui vous sautent dessus. Vous aurez environ deux minutes de conflit puis vous vous poserez au sol. Une fois à côté de Léon, avancez pour affronter les premiers ennemis du niveau et pour vous sortir de cette impasse, placez-vous sur la corniche à gauche et tuez le dragon qui porte le ballon jaune en l'air. Il vous donnera une plaque qui permettra de passer sur l'autre morceau de roche. Montez au dessus et prenez la liane. Pour commencer, prenez le chemin le plus simple à gauche. Vous arriverez aux côtés de plusieurs monstres. Descendez et allez affronter les dragons volants un peu plus loin en sortant de la grotte. Sautez de bloc en bloc et récupérez la gemme. Allez ensuite sur l'arène affronter des chiens monstres et des dragons qui lancent du feu. Vous aurez en dernier un monstre qui fait trembler la terre avec son poing. Allez ensuite prendre la liane, elle vous mènera sur une plate-forme avec un point d'interrogation. Vous devrez vous transformer et tirer sur les ballons flottants lorsqu'ils sont jaunes et seulement jaunes. Des plaques apparaîtront et vous pourrez atteindre l'autre bout de terre. Vous allez arriver sur une petite corniche, vous ne pouvez la traverser qu'en vous camouflant à cause des champignons marrons. Au bout, prenez la liane qui mène à plein d'autres lianes. Ce passage est assez rapide, il va falloir être vif. Au bout, transformez-vous et détruisez les cocons, ils ont des piquants et ils vous feront tomber du bloc. Au bout de cette étape, vous serez entouré de cocons piquants et au loin vous verrez un immense monstre rouge avec des cornes, vous devez le tuer de la où vous êtes. Transformez-vous et tirez-lui dans la tête puis tirez sur ses boules pour éviter qu'il ne vous touche. Une fois qu'il est mort, tirez sur les ballons jaunes et atteignez l'autre bout. Vous devrez grimper sur le petit toboggan à droite pour arriver face à un autre géant rouge. Utilisez la même méthode pour le tuer, et traversez ensuite le vide grâce au ballon jaune. Attention des dragons vont parfois sortir du vide pour vous tuer lorsque vous atteindrez des plaques. Vous prendrez ensuite un autre mur pour grimper et vous serez de nouveau face à un géant rouge. Tuez-le et vous arriverez à une arène. Cette arène est bien garnie de dragons rouges puis enfin, de monstres qui plantent leurs bras dans le sol. Après cette arène, explosez tous les cocons puis traversez le couloir. Vous devrez tuer des dragons volants puis prendre la liane. Prenez en dernier, le chemin de gauche qui descend. Vous devrez traverser un champ de champignons et de gros monstres vous jetant des pierres, ça s'annonce mal. Commencez par tuer le premier monstre à gauche en vous transformant. Allez ensuite en vous camouflant dans le petit angle à gauche au pied de l'endroit où était le monstre. Vous pourrez alors vous transformer en sécurité et tuez le deuxième monstre. Dirigez-vous ensuite vers la sortie et vous serez face à un géant rouge. Tuez-le avec la même technique puis traversez le vide. Vous allez arriver dans une arène particulièrement difficile. Vous affronterez au départ de simples monstres puis des dragons qui crachent du feu combinés aux premiers monstres. Sortez de la grotte et allez tuer tous les monstres dehors pour aller récupérer l'oeuf tant mérité.

Pour le dernier oeuf, c'est étonnamment simple. Prenez pour commencer le seul chemin possible jusqu'à être devant la liane et prenez la liane de droite au tout début du parcours, traversez tous ces morceaux de liane en sautant à chaque intersection. Au bout détruisez les cocons et montez prendre l'oeuf.

Vous possédez à présent 20 oeufs vous pouvez aller affronter le boss final.

Niveau 15 : Looger

Pour battre looger, commencez par courir dans tous les sens pour éviter ses lasers puis lorsqu'il concentre son énergie dans ses mains, placez-vous sur le cercle qui s'allume en bleu. La décharge qu'il va mettre dans le sol va vous augmenter vos bombes électriques. Au bout d'un certain temps il vous enverra des soldats, tuez-les et évitez ses nouveaux pièges. Un laser traverse l'arène pour vous terrasser. Le dernier monstre sera une sorte de dinosaure avec un cocon sur la tête. Tuez looger et ne vous envolez pas trop vite ce n'est pas fini. Vous voilà en combat en face à face. Il tape un peu de partout, entraînez-le à taper sur les plaques bleues pour les alimenter. Vous pourrez alors y monter dessus et récupérer de l'énergie. Lancez-lui une décharge, il remontera à son ancienne position. Après quelques coups, il redescendra sur l'arène et vous devrez lui donner le coup de grâce. Après cette victoire scaler sera terminé.

ASTUCES DIVERSES

Trouvez les 100 gemmes de cristal pour avoir une autre fin.

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause, sélectionnez l'option Audio puis entrez les codes suivants. Un message confirmera leur validité.

Vie au max

R1, L1, R1, L1, ◎ , ◎ , ▣ , ▣ , R1, ▣ .

200 000 klokkies

L1, L1, R1, R1, ◎ , ▣ , ◎ .

Bombes électriques illimitées

R1, R1, L1, L1, ◎ , ◎ , ▣ .

ACCÉLÉRER LES CRÉDITS

Maintenez le bouton R1 tout en regardant les crédits.

Scarface : The World is Yours

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2006

CHEAT CODES

Pendant une partie, mettez la pause et entrez l'un des codes suivants sur l'écran des cheats. Attention, la sauvegarde n'est pas disponible lorsqu'un code est actif.

Codes pour Tony

AMMO	Le plein de munitions
FPATCH	1000 balles
KILLTONY	Tuer Tony
MEDIK	Le plein de santé

La pression

DONUT	Augmenter celle de la police
FLYSTRT	Diminuer celle de la police
GOBALLS	Augmenter celle du gang
NOBALLS	Diminuer celle du gang

Les véhicules

666999	Bacinari
DOZER	Bulldozer
DUMPER	Camion de déchets
OLDFAST	Ariel MK III
TBURGLR	Réparer un véhicule

La tenue de Tony

BLACK	Costume noir
BLUE	Costume bleu
BLUESH	Costume bleu avec lunettes
GREY	Costume gris
GREYSH	Costume gris avec lunettes
SANDY	Chemise sable
SANDYSH	Chemise sable avec lunettes de soleil
WHITE	Costume blanc
WHITESH	Costume blanc avec lunettes
TANSHRT	Chemise sable
TANSH	Chemise sable avec lunettes
TIGSHRT	Chemise tigre
TIGERSH	Chemise tigre avec lunettes

Codes divers

BUMMER	Ruée
MARTHA	Changer le temps du jour

RAINY	Pluie
SHAZAAM	Luminosité
TUNEME	Musique "The World is Yours"

CHOIX DE LA MISSION

Entrez ces codes dans le menu Cheats pour démarrer directement à la mission choisie.

S13	Babylon Club Redux
DW_fron	Cabana Cigar/Oakly drive in
S07A	Freedom town redux
F_M_SHA	Havana Storehouse
DW_fron	Ogrady's

ARGENT FACILE

Voici plusieurs méthodes permettant d'amasser beaucoup d'argent en peu de temps.

-Eliminez des gangs sur les territoires de chaque quartier de la ville. L'argent gagné dépendra de l'emplacement du territoire, en fonction de sa difficulté.

-Lorsque vous parcourez les îles, equipez-vous d'un M4 ou d'un Saw ou encore d'un bateau à mitrailleuse, et éliminez les navires ennemis en patrouille pour recevoir entre 1 000 et 50 000 dollars, des munitions et de la drogue.

-Allez voir un dealer, achetez-lui de la drogue et tuez-le ensuite. Vous recevrez alors dans les 3 000 dollars. Mais attention, votre taux de recherche de gang augmentera grandement !

-En éradiquant plusieurs gangs, profitez-en pour leur dérober de la drogue et allez la revendre dans les 100 000 $.

-La méthode la plus classique, mais aussi la meilleure. Attendez d'avoir un niveau de réputation élevé et allez revendre votre stock de drogue au marchand accessible vie le menu. Rendez-vous en direction du repère rouge indiqué dans le garage de vos usines, et prenez le contrôle d'un camion blindé ou d'une voiture de sport. Allez ensuite distribuer votre précieuse marchandise pour empocher entre 8 et 200 millions de dollars. Le montant dépend évidemment de votre stock de drogue.

Scooby-Doo! : La Nuit des 100 Frissons

© THQ / Heavy Iron Studios 2002

CHEAT MODES

Tous les power-ups

Mettez le jeu en pause, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites rapidemment ○ , □ , ○ , □ , ○ , □ , □ , □ , □ , ○ , ○ , □ , ○ , ○ , ○ .

Toutes les vidéos

Mettez le jeu en pause, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites rapidemment □ , □ , □ , ○ , ○ , ○ , □ , ○ , □

Voir les crédits

Mettez le jeu en pause, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites rapidemment □ , ○ , ○ , □ , ○ , □

Scooby-Doo! Opération Chocottes

© Warner Interactive / Torus Games 2009

NOUVEAUX COSTUMES

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

1585	Costume égyptien pour Scooby-Doo
2839	Ceinture noire de karaté pour Daphnée
3726	Costume de natif américain pour Shaggy
4826	Armure de chevalier pour Fred
6588	Tenue de pirate pour Velma

Second Sight

© Codemasters / Free Radical Design 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Isolement

Solution réalisée en mode normal.

- Vous venez de vous réveiller à peine et vous voici enfermé dans une cellule d'isolement. Sur votre gauche se trouve un interrupteur, concentrez-vous dessus pour que votre main devienne bleue. L'interrupteur se déclenchera et laissera le passage libre. Vous voici dans des bureaux, prenez la porte sur votre droite, vous serez dans une pièce où des lits d'hôpitaux sont entreposés. Passez la porte suivante puis, vous vous trouverez dans un couloir, prenez tout droit, tuez les 2 gardes et tournez sur votre droite. Vous voici dans des bureaux et face à vous, derrière une vitre, un chirurgien vous regarde. Prenez la porte et allez le tuer. Utilisez l'ordinateur pour afficher la carte. Cherchez l'ascenseur sur la carte pour obtenir le code de celui-ci. Ensuite revenez dans le couloir et dans l'allée centrale sur votre droite se trouve l'ascenseur. Montez dedans et vous voici replongé 6 mois en arrière quand tout allait bien.

Mission 2 : Préparatifs

- Votre premier test est de suivre l'instructeur dans sa course, il vous testera. La prochaine étape est de monter des blocs en pierre puis d'arriver au 3e bloc et de monter le mur sur votre gauche pour rejoindre celui-ci. Vous voici dans un autre parcours du combattant. Montez à l'échelle en face de vous. Pour longer la corniche placez-vous au bord et atteignez l'autre partie, descendez l'échelle. Et l'instructeur vous signalera que beaucoup de choses doivent être travaillées. Ensuite vous devrez tourner autour d'un bloc, pour cela accroupissez-vous et collez-vous à celui-ci. Une fois la bouche de canalisation atteinte, la grille s'abaissera, prenez sur votre droite puis sur votre gauche dans les égouts. Le niveau de difficulté sera plus grand, 3 gardes vous attendent, votre seul moyen de les contourner est de refaire la même opération qu'auparavant, analysez bien leur va-et-vient pour les possibilités de passage. Ensuite une fois dans le fossé contournez celle-ci et montez sur l'autre plate-forme, sur votre gauche se trouve un garde. Attendez que celui-ci soit passé pour aller tout droit. Vous devrez éviter 2 gardes dans une cabane et aller à la sortie sur votre droite. Vous voici dans un stand de tir. Commencez par écouter les conseils et à vous familiariser avec le pistolet. Vous devrez atteindre 250 points pour passer à la suite de l'entraînement pour cela vous disposerez de 24 balles, tirez dans la tête ça rapporte plus de points. Une fois les points acquis, vous avez le choix d'arrêter l'entraînement, vous êtes assez formé pour la suite de l'aventure. Allez dans la salle de briefing. Vous aurez droit à une cinématique.

Mission 3 : Expérimentations

- Vous revoici dans votre amnésie totale. Vous reprendrez le contrôle de John, commencez par tuer le garde. Utilisez l'ordinateur et débloquez la porte sur votre gauche. Une fois dans le couloir prenez sur votre droite, vous trouverez une porte sur votre gauche. La police est prévenue. Utilisez vos dons psychiques pour neutraliser les 4 policiers. Sautez la barrière où l'eau s'écoule et vous verrez 2 cartons qui bouchent une grille d'aération, une fois cassée rentrez dans celle-ci et allez à la sortie de la bouche. Vous serez dans un couloir, allez à la porte en face de vous. Vous voici dans un autre couloir entouré de bureaux et sur votre gauche un garde, dont vous devez tout faire pour ne pas vous faire repérer, ou allez directement le tuer, vous avez le choix. Ensuite une fois la porte franchie, allez dans la pièce et récupérez le pistolet sur la table. Franchissez la porte et utilisez l'attaque Psy, pour tuer l'homme dans le couloir sur votre droite. Descendez les petits escaliers et franchissez la porte, une fois de l'autre côté vous apprendrez la technique de l'ensorcellement. Tuez le garde et prenez la porte, vous serez dans une salle où sont entreposés des gorilles. Utilisez le pouvoir de l'ensorcellement et passez tranquillement, les gorilles seront calmes et vous pourrez aller dans la salle où se trouve un chirurgien. Tuez-le et récupérez les dossiers sur le bureau. Revenez en arrière et cette fois-ci

prenez sur votre gauche. Tuez le chirurgien et le garde sur votre droite et prenez la porte à droite. Vous serez dans une salle avec de multiples bureaux, munissez-vous de votre pistolet et tuez les 4 gardes. Sur votre gauche au sol, vous aurez une bouche d'aération, allez-y. Une fois votre parcours terminé, tuez le chirurgien. Revenez dans la salle où se trouvent les ordinateurs et utilisez l'ordinateur sur votre gauche. John explorera l'ordinateur. Vous ferez un bond de 6 mois en arrière.

Mission 4 : Sur le Terrain

- Vous êtes équipé d'un fusil à lunettes, puis vous serez accompagné d'autres membres. Commencez par tuer les snipers aux alentours grâce à votre zoom et à continuer la progression vers le Nord. Une fois dans la grotte, un soldat fera sauter une cavité, allez-y et prenez sur votre gauche. Une fois au bout de cette grotte, sur votre droite se trouvent 2 soldats, tuez-les. Une fois sortis, vous voici confronté à un gigantesque bâtiment, prenez votre fusil et tuez tous les gardes postés sur les différents points stratégiques. Ensuite partez sur votre gauche, vous verrez une petite cabane, entrez dedans et ramenez Jayne. Mais petit Hic, vous devrez suivre Jayne dans sa marche dans le bâtiment. Commencez par monter l'échelle, une fois en haut prenez les escaliers. Ensuite allez dans la pièce grillagée. Vous trouverez un fusil, prenez-le et montez à l'échelle. Actionnez le levier qui s'y trouve cela débloquera une porte. Redescendez, puis allez à la porte qui s'est débloquée. Vous verrez des soldats morts. Continuez tout droit et sur votre gauche vous verrez plusieurs soldats patrouiller. Utilisez le pistolet tranquillisant pour ne pas alerter les autres. Une fois ceci fait, passez sur votre droite vous trouverez 2 autres gardes, procédez de la même manière : au pistolet tranquillisant. Ensuite passez par le mini-couloir et prenez sur votre gauche. La difficulté sera plus élevée dans cette pièce. Vous aurez 3 gardes en hauteur en face de vous sur les balcons et 1 en bas. Vous avez le choix, le plus conseillé est de prendre l'AK47 et de tirer dans le tas. Ensuite montez à l'échelle et prenez le petit trou sur votre droite, puis passez sur votre droite où plusieurs corps et extincteurs sont entreposés. Prenez la porte sur votre droite et allez à l'ordinateur qui se trouve sur votre droite sur le bureau. Une fois les données désirées obtenues. Vous devrez tuer 4 gardes et repartir au rez-de- chaussée. Ensuite passez par la porte, puis vous revoici dans une salle, tuez les 4 gardes. Et vos alliés viendront à votre aide. La mission dans le bâtiment est terminée.

Mission 5 : Fuite

- Vous vous retrouvez dans le bureau, qui vous avez plongé 6 mois en arrière, commencez par tuer les 3 gardes qui rentrent dans cette pièce. Puis une fois tués, sortez de cette pièce et prenez sur votre gauche l'ascenseur. Une fois en bas vous serez bloqué par une barrière électrique. Vous apprendrez la technique de projection, votre clone pour cette fois-ci ira désactiver cette barrière. Une fois au bout du couloir, cassez la caméra sur votre gauche, puis celle sur votre droite. En face de vous, vous verrez un chant magnétique, allez-y et utilisez la technique de projection pour passer à travers ceci et éteindre le courant. Une fois passé, tuez le garde et prenez sur votre gauche. Montez sur l'ascenseur sur votre droite et utilisez la technique de projection pour aller actionner le bouton qui se trouve sur le côté droit de la pièce. Une fois en haut, vous apprendrez une nouvelle technique psychologique. Une technique qui améliore celle du 'Psy' mais en créant des ondes de choc. Donc commencez par tuer les 3 gardes qui sont devant vous. Montez la pente, puis tuez les 2 gardes derrière les caisses. Prenez sur votre gauche, tuez à nouveau les gardes qui viennent vers vous. Puis une fois en haut de cette montée tuez les 2 gardes qui se cachent. Rentrez dans le petit local et tuez le garde. Appuyez sur la grille et tuez les 2 gardes qui patrouillent. Ensuite sur votre droite, vous aurez pas moins de 8 gardes à tuer, attendez qu'ils se découvrent et videz leur vos chargeurs. Montez sur l'ascenseur et utilisez la technique de projection pour l'activer. Une fois en haut, vous aurez 2 gardes sur votre gauche et 2 autres en face de vous. Une fois tout le monde tué, pour ces phases-là allez-y en force pour ne pas vous faire tuer. Ensuite prenez en face de vous et tuez le garde puis une nouvelle fois sur votre gauche 1 autre garde. Une fois en haut vous aurez 4 gardes à tuer. En face de vous se trouve une voiture, allez-y et filez d'ici.

Mission 6 : Démence

- Commencez par monter à l'échelle, une fois en haut accrochez--vous à la barre pour passer le grillage, et récupérez le fusil à lunettes. Tuez les cibles, que vous vous sentez bon de tuer. Une fois l'alerte donnée, tuez les 3 gardes qui se trouvent en face de vous. Ensuite montez les escaliers et prenez sur votre droite, passez par la fenêtre. Vous apprendrez une nouvelle technique améliorée de la télékinésie. Une fois le garde tué, allez tuer l'autre et récupérez les clefs qu'il détient. Prenez sur votre droite après avoir descendu les escaliers sur votre gauche et montez les escaliers en colimaçon. Vous vous retrouverez dans une bibliothèque, prenez votre pouvoir de télékinésie et tuez les 2 chirurgiens.

Sur la table, vous trouverez une note : elle contient le Mot de passe. Allez à l'ordinateur et débloquez la porte en haut à gauche. Montez aux 2 échelles et passez la porte. Une fois dans cette pièce, prenez sur votre droite et passez par la bouche d'aération. Une fois au bout, tuez le premier garde qui est en face de vous. Descendez les escaliers sur votre droite et tuez le garde et le policier grâce à la télékinésie. Une fois en bas, prenez sur votre droite puis votre gauche. Vous serez dans une pièce où plusieurs malades se trouvent. Tuez les 2 chirurgiens. Et prenez la porte au fond à gauche. Une fois dans le couloir prenez sur votre droite, vous serez dans une pièce où de nouveaux corps sont entreposés. Tuez les 2 gardes. Vous trouverez une clé d'accès sur un des gardes. Allez au fond utilisez-la et une fois la porte franchie, prenez sur votre droite. En face de vous se trouve une place, allez-y, un fou psychopathe s'est échappé, tuez les 2 policiers qui viennent à lui. Allez tout droit, prenez sur votre gauche et tuez le garde. Une fois au bout sur votre droite se trouve un policier tuez-le. Allez tout droit, et sur votre gauche se trouve une armurerie. Allez-y et récupérez le fusil à pompe et une disquette. Ensuite allez au fond à droite, vous verrez un boîtier. John effectuera le code et la porte s'ouvrira. Vous aurez récupéré le code d'accès auparavant sur l'ordinateur qui se trouve à l'accueil dans cette pièce. Ensuite prenez sur votre gauche et montez les escaliers. Prenez sur votre droite et tuez le garde qui est sur votre gauche, puis celui de droite. Donc commencez par explorer les cellules sur votre gauche, faîtes attention aux malades mentaux ils sont très dangereux. Sur les 3 cellules à gauche vous ne trouverez rien. Sur les 2 du milieu idem, ainsi que les 2 autres de droite. Vous aurez un policier à tuer sur votre droite, ensuite utilisez la télékinésie pour ouvrir la porte, faites pression sur l'interrupteur, celle-ci s'ouvrira. Allez devant la porte, puis envoyez une projection, allez vite sur l'ordinateur et débloquez la porte, reprenez vite votre apparence et allez à la porte sur votre gauche. Vous venez de retrouvez Jayne, la mission est terminée.

Mission 7 : Sauvetage

NB : Pour cette mission : réconfortez Jayne le plus possible.

- Pour avancer sans difficulté, utilisez la technique d'ensorcellement pour faire progresser Jayne. Donc commencez à descendre les escaliers avec Jayne et allez à la porte. Une fois à l'intérieur tuez le garde sur votre gauche. Ensuite passez sous le lit et sortez dehors. Prenez la télékinésie et enlevez le bâton qui bloque la porte. Une fois dehors, vous verrez une échelle, utilisez la télékinésie sur celle-ci pour faire descendre l'échelle manquante. Montez les escaliers et tuez le garde qui se trouve au loin, tout en rassurant Jayne. Allez sur les planches pour traverser le vide. Mais Jayne trébuchera à cause d'un malade mental qui lui aura fait peur, à ce moment-là le vide vous sépare. Ensuite allez au fond à droite et tuez les 3 policiers, montez à l'échelle. Revenez voir Jayne et utilisez la télékinésie pour redresser la planche, traversez l'échelle et passez l'autre, puis descendez les escaliers. Vous verrez une corniche sur votre droite, longez-la. Une fois arrivé à un balcon, passez la porte et prenez la porte suivante. Tuez les 3 gardes et rentrez dans la pièce sur votre droite, récupérez les clefs sur la table et sortez de là. Allez à l'ascenseur celui-ci est bloqué, montez et passez par la trappe et activez-le. Vous voici en haut allez ouvrir la porte à Jayne et reprenez l'ascenseur. Une fois en bas vous serez dans la cour vous aurez 4 gardes dehors et 4 autres à l'intérieur dans le bâtiment en face de vous. Une fois à l'intérieur, prenez sur votre droite et descendez les escaliers puis passez par les égouts.

Mission 8 : Exploration

NB : Vous revenez 6 mois plus tôt une nouvelle fois quand tout allait bien.

- Vous êtes équipé d'un fusil à lunettes, commencez par aller tout droit et tuez le garde qui est posté sur la colline ensuite celui en haut à droite et continuez la progression tout en suivant votre coéquipier. Rentrez dans le tunnel une fois sorti, un garde se trouve en face de vous, un autre sur votre gauche et l'autre posté sur la colline d'en face. Une fois les 3 gardes tués, continuez tout droit. Votre coéquipier montera la garde devant une porte, donc vous devrez continuer seul. Prenez le chemin et vous verrez des caisses superposées, montez dessus et passez par le conduit d'aération. Une fois à l'intérieur, prenez les escaliers, et allez à la 2e porte sur votre droite. Une fois à l'intérieur tuez le garde et prenez les clefs sur l'armoire. Votre coéquipier aura rétabli le courant entre temps, sortez de cette pièce et allez à la dernière porte. Ensuite empruntez l'autre porte à l'intérieur de cette pièce puis la suivante. Vous serez dans une pièce, prenez le couloir sur votre droite et sortez de ce bâtiment. Une fois sur le balcon, prenez sur votre gauche et allez actionner en contrebas le mécanisme pour ouvrir la porte. Suivez le colonel. Tuez les 2 snipers qui se trouvent en face de vous et sautez la barrière pour prendre sur votre droite. Entrez dans le tunnel et vous verrez le train à quai. Rentrez dans le train, passez les 2 compartiments et une fois sorti vous verrez une pièce, allez récupérer la clef sur le mur et le fusil d'assaut, revenez où se trouvait le colonel. Ouvrez la porte et montez les escaliers puis prenez sur votre gauche.

Le colonel sera pris dans une embuscade, descendez à son secours et tuez les 4 gardes qui se cachent derrière les caisses. La mission est terminée après un briefing avec le colonel.

Mission 9 : Pris au piège

- Commencez par aller sur votre gauche, vous vous trouvez dans les égouts, vous verrez 3 gardes arriver. Utilisez la télékinésie de loin pour tuer les 3 gardes en les projetant contre les murs. Ensuite prenez sur votre droite la porte verte, tuez le garde qui monte les escaliers. Descendez les escaliers puis l'échelle. Et allez à la porte qui se trouve sur votre gauche. Une fois dans cette pièce vous aurez 4 gardes, utilisez la télékinésie pour les tuer. Ensuite allez an face et passez par l'ouverture, qui se trouve sur le sol. Vous verrez 3 gardes sur votre gauche, tuez-les. Prenez la porte sur votre droite, actionnez le levier de droite et Jayne vous rejoindra. Ensuite revenez dans ce couloir et allez actionner le levier sur la plate-forme. Vous aurez pas moins de 3 gardes qui arriveront, ne faites pas dans la douceur sortez votre pistolet et tuez-les. Descendez de la plate-forme et empruntez la porte, descendez les escaliers et prenez la porte sur votre gauche. Vous voici dans un tunnel avec le sol détruit, descendez dans l'eau et tuez les 4 gardes qui se trouvent au loin avec la télékinésie. Ensuite vous verrez 2 grilles qui bouchent deux entrées, utilisez la télékinésie sur le levier en face de vous cela ouvrira la grille sur votre gauche, empruntez-le avec Jayne. Une fois le bout du tunnel atteint, tuez les 2 gardes dans l'eau et l'autre qui se trouve sur l'échelle. Montez et accrochez-vous au mur puis longez la corniche. Une fois atteinte, montez à l'échelle et tuez le garde sur votre gauche et celui sur votre droite. Ensuite utilisez la technique de Projection et passez les 2 barrières électriques et prenez sur votre droite, désactivez le courant et possédez le garde. Jetez-vous dans le vide pour le tuer. Ensuite reprenez votre apparence et retournez où vous aviez désactivé le générateur. Descendez l'ascenseur et amenez Jayne dessus. Remontez par le chemin que vous avez effectué la première fois et allez actionner le levier. Jayne sera avec vous pour la suite de l'aventure. Prenez le couloir et descendez les escaliers, vous aurez une échelle, passez par le passage puis montez les escaliers. Tuez le garde qui se trouve sur l'autre plate-forme, ensuite descendez dans l'eau et en face de vous se trouve une échelle. Allez y et vous verrez 2 autres gardes, tuez-les. Ensuite dans le tunnel même se trouve un autre garde tuez-le. Continuez votre progression de l'avant, sur votre gauche et droite vous trouverez des gardes, tuez-les. Une fois au bout vous verrez une échelle, allez-y vous sortirez des égouts pour retrouver l'air libre. La mission est terminée.

Mission 10 : Les rues de New York

- Vous vous trouvez dans un garage, allez au fond et passez par la bouche d'aération, une fois dehors tuez les 2 gardes avec votre télékinésie, puis sur votre droite dans la rue se trouve un autre garde, tuez-le. Revenez sur vos pas et vous verrez sur votre gauche, un groupe de délinquants, ne les tuez pas et montez à l'échelle. Prenez sur votre droite une fois sur le balcon et assistez à la scène. Tuez l'agent de la NSE et suivez le type du gang à capuche. Rentrez par la porte où il s'est infiltré, une fois à l'intérieur vous trouverez une femme, ne la tuez pas. Parlez à la femme elle vous remettra un colis que vous devrez livrer en échange de son aide. Revenez à votre point de départ où vous êtes sorti de la bouche d'aération et allez sonner à l'interphone. Remettez le paquet au type du gang, puis retournez voir la femme. Une fois ceci fait, allez voir le gang qui vous interdisait de passer, cette fois ce sera possible car vous possédez le tatouage du gang, donc tout se passera bien. Il y aura une alerte, pas moins de 10 flics arriveront sur vous protéger vos nouveaux coéquipiers du gang. Les policiers sont armés de fusils à pompe et de pistolets. Planquez-vous derrière un container et tirez leur dessus. Ensuite suivez le gang qui vous mènera à une issue de secours. Une fois les flics repoussés montez à l'échelle pour atteindre une fenêtre, le colonel se trouve normalement à l'intérieur. Allez sur la table des documents s'y trouvent. Lisez-les et le colonel fera son apparition. La mission est terminée.

Mission 11 : Travail d'équipe

Vous revenez 6 mois plus tôt une nouvelle fois.
- Commencez par vous équiper de votre fusil à lunettes et à tuer le soldat sur la colline d'en face. Ensuite rassemblez-vous au côté du colonel. Suivez, le soldat qui tient une radio jusque dans une maison. Vous devrez contrer les assauts des forces adverses. Dès que le soldat aura réglé la radio, retournez voir le colonel et dîtes-lui. Vous irez devant un tunnel celui-ci étant bloqué par une porte vous devrez emprunter un autre chemin. Suivez le colonel et une fois sortis du tunnel vous verrez des soldats en contrebas qui vous tireront dessus. Tuez les grâce à votre fusil à lunettes. Continuez à suivre le colonel. Tuez les soldats qui sortent de la maison, rentrez dans celle-ci et allez sur votre gauche. La femme soldat vous couvrira, sortez de la maison par la porte qui se trouve en face de vous et allez à l'autre porte. Ensuite une barrière électrique bloquera votre progression. Faites la technique de projection et allez toujours tout

droit et descendez l'échelle qui se trouve en face de vous en actionnant le levier. Retournez dans la maison où se trouvait la femme et une porte se sera débloquée, retournez voir le colonel. Maintenant tous vos coéquipiers seront là pour vous aider à progresser. Commencez par tuer les soldats qui sont sur les balcons. Et avancez quand le colonel vous le demandera. Ainsi de suite pour arriver à la partie supérieure de la base. Une fois regroupé en haut, allez parler au colonel de la porte bloquée, dans le tunnel secondaire. Aussitôt vous irez dans ce tunnel et vous trouverez Jayne. Vous commencez dans un tunnel, allez au bout de celui-ci et vous serez encerclé de gardes. Commencez par tuer les 2 gardes sur votre gauche et celui sur votre droite et tuez ceux qui se trouvent en face de vous. Une fois tous les ennemis tués, vous trouverez Jayne au sol, vous serez contraint de vous replier. La mission est terminée.

Mission 12 : Evasion

- Donc commencez par suivre Starke, vous serez confronté à des agents de la NSE. Tuez les hommes en noir qui se cachent derrière les poteaux, pas moins de 6 gardes. Ensuite vous rentrerez dans une pièce un garde se trouve en face de vous et sur votre gauche. Starke ramassera la clef puis suivez-le. Vous serez sur une sortie de secours, à un moment donné en face de vous se trouve un ascenseur avec la télékinésie, faites-le descendre. Allez-y, une fois en haut passez par l'ouverture et tuez le garde sur votre droite. Ouvrez la porte sur votre gauche pour que Starke passe. Une fois dans le couloir tuez à nouveau le garde qui se cache derrière le pilier et suivez Starke par l'issue de secours. Des snipers vous tirent dessus, tuez-les et passez par la porte (rouge) qui mène dans un autre couloir. Cette fois-ci vous devrez y aller avec précision tout en y allant à la bourrin. Alternez vos armes et vos capacités psychiques pour les tuer. Dès que la voie est libre prenez la troisième porte sur votre gauche. Une fois à l'intérieur tuez les 2 gardes et prenez la porte en face de vous qui mène sur la rue. La mission sera terminée.

Mission 13 : Conspiration

Pour cette mission, vous devrez utiliser la technique de projection au maximum.

- Commencez par prendre sur votre droite, les escaliers et à posséder le garde, tuez l'autre garde sur votre droite ainsi de suite. Progressez et prenez sur votre droite puis sur votre gauche pour aller dans les toilettes, pour vous cacher. Ensuite vous verrez un garde qui patrouille devant les toilettes possédez-le et allez vous faire tuer par un autre garde. Une fois le passage libre, sortez des toilettes et prenez sur votre gauche, une fois arrivé au bout prenez sur votre droite et rentrez dans la pièce sur la gauche. Sur un bureau vous trouverez un bloc-notes avec le mot de passe des ordinateurs, revenez dans le couloir et allez dans la pièce sur votre droite. Allez sur un ordinateur et il vous faudra un Dvd pour copier les données. Les Dvd se trouvent dans une pièce annexe près des toilettes. Une fois récupéré allez sur le 2e ordinateur de la pièce, insérez le Dvd et copiez le fichier sur le Dvd, faites glisser le fichier sur le Dvd. Ensuite allez sur l'autre ordinateur et utilisez le logiciel pour lire le Dvd: Movie Player. Sortez de la salle et prenez sur votre droite, pour passez le détecteur de métaux, faites pression dessus avec la télékinésie et allez dans la salle au fond à gauche, vous verrez une vidéo qui est projetée sur grand écran. La mission est terminée.

Mission 14 : Infiltration

- Vous revenez encore 6 mois plus tôt. Avancez tout droit et tuez le sniper dans le clocher. Ensuite sur votre gauche en hauteur se trouve un autre sniper, tuez-le. Ensuite prenez sur votre gauche et allez au fond, vous trouverez une porte sur votre gauche. Une fois dans la pièce sortez de là et en face de vous se trouve un hélicoptère. Rentrez dans la soute sans vous faire repérer par les Snipers qui sont sur votre droite en hauteur et au fond vous trouverez une clé rouillée. Montez à l'échelle puis aux 2 balcons. Passez le pont et descendez les échelles au fond à droite vous trouverez une porte, allez-y. Traversez le couloir et une fois au bout prenez sur votre droite. Tuez le garde. Continuez tout droit sur la passerelle et au fond vous trouverez un Sniper tuez-le. Descendez les escaliers et prenez le chemin sur votre droite. Utilisez la télékinésie et tuez les 2 gardes qui se trouvent sur le balcon. Montez les escaliers sur votre droite et prenez la porte en face de vous. Passez par le conduit de la cheminée sur votre gauche et une fois l'autre côté atteint, tuez le garde qui se trouve sur votre gauche. Sortez de là et prenez sur votre droite, en face de vous se trouve une cabane avec 2 gardes. Tuez-les et pour ouvrir la porte mettez-vous sur le côté gauche et utilisez la télékinésie pour enlever la barre qui bloque la porte. Une fois à l'intérieur sur le bureau vous trouverez les clefs d'une église. Sortez de là et prenez sur votre gauche, montez les escaliers et tuez les 2 gardes qui viennent vers vous. Une fois en haut, planquez-vous sur le mur de gauche et sortez le fusil à lunettes sur votre gauche en hauteur vous aurez 3 hommes à abattre. Une fois tués, montez à l'échelle, des cartons vous bloquent le passage, sautez la barrière en étant accroché et passez de l'autre

côté. Prenez sur votre droite, vous verrez un tas de neige sur votre droite et une autre sortie sur votre gauche, allez-y. Vous aurez à vous battre contre un commando, tue-le avec votre fusil soviétique. Rentrez dans la maison et prenez sur votre gauche le couloir, passez la porte. Puis vous verrez un portail ouvert, équipez-vous de votre fusil à lunettes et tuez les 2 gardes, un à gauche et l'autre à droite qui se trouvent sur les balcons. Allez tout droit et vous verrez une porte, allez-y et vous vous trouverez dans une église. Vous aurez une cinématique et la mission sera terminée.

Mission 15 : Protection Infantile

- Vous reviendrez encore 6 mois plus tôt. Donc prenez sur votre droite et la porte dans le coin. Allez tout droit et allez à la porte en face de vous. Prenez sur votre droite et sur votre gauche vous verrez un générateur, concentrez votre force avec la télékinésie pour faire revenir le courant. Sortez d'ici par la porte et allez au laboratoire qui se trouve sur votre gauche. Vous ferez la connaissance d'un enfant et il vous fera part que 4 autres enfants sont aux étages supérieurs et que vous devrez les aider à s'en sortir. Tuez les 2 gardes qui viennent dans le laboratoire puis retournez dans la salle du générateur, montez les escaliers. Mais la porte est bloquée, vous devrez faire déclencher l'alarme (j'ai trouvé que ce moyen) pour passer cette porte, Vous aurez 3 gardes dont un commando dans l'autre pièce prenez votre fusil soviétique et tuez-les. Allez sur l'ordinateur partie supérieure de la pièce et appuyez sur la fonction qui autorise toutes empreintes de mains. Prenez la porte sur votre droite et descendez les escaliers. Vous entendrez des coups de feu. Allez dans la pièce et tuez le commando et les 2 gardes. Vous verrez les enfants par terre. Allez les voir et ils vous signaleront que deux autres enfants doivent être sauvés. Passez par la porte sur votre droite et vous vous trouverez dans un long couloir. Tuez les gardes qui viennent à vous et prenez la première porte sur votre droite, montez les escaliers et vous verrez un champ magnétique. Tuez le soldat et un enfant se trouve au milieu de celui-ci. Cassez les téléviseurs, pour que l'électricité ne circule plus. Utilisez l'ensorcellement pour refaire venir l'enfant à la raison. La dernière est une petite fille suivez son ombre bleue. Allez sur la porte de droite, descendez les escaliers et passez dans le couloir vous verrez son ombre bleue au loin. Passez la porte sur votre gauche, puis allez en face de vous, vous la verrez une nouvelle fois, tuez le garde. Et prenez la porte sur votre gauche, vous verrez des cellules, celles de la fille et la dernière. Vous demanderez où se trouve Grienko elle vous emmènera à lui. Suivez-la jusqu'à ce qu'elle vous mène à Grienko Je vous garantis que sur le chemin du retour vous devrez vider quelques chargeurs. A un moment donné la fille s'arrêtera, vous irez voir Grienko à ce moment-la. Il vous expliquera diverses choses. La mission est terminée.

Mission 16 : Confrontation

Vous êtes revenu dans la salle de visionnage, (ou vous avez réalisé 2 missions auparavant) donc allez droit devant vers la sortie. Mais 4 agents de La NSE arrivent pour vous faire la peau, tuez-les grâce à votre pistolet. Sortez d'ici et allez aux ascenseurs qui se trouvent sur votre gauche. Une fois arrivé à l'étage, sortez et allez sur votre gauche, vous verrez 2 gardes, tuez-les. Prenez la porte directement sur votre droite et vous verrez plusieurs bureaux, mais des agents de la NSE se cachent derrière ceux-ci. Prenez sur votre gauche et tuez les 2 gardes puis les 2 autres en face de vous. Une fois les armes récupérées, prenez la porte qui se trouve sur votre gauche dans la pièce. Utilisez la technique de projection et vous verrez 3 gardes qui se cachent, infiltrez-vous dans le corps d'un des deux et tuez-les. Vous n'aurez plus qu'un garde à tuer sur les 3. Reprenez votre apparence et allez tuer le garde qui manque à l'appel. Ensuite prenez sur votre gauche et tuez les 2 gardes au fond. Prenez sur votre droite et vous vous trouverez dans un laboratoire, avec des soldats aux capacités psychiques. Vous devrez en tuer 3, pour cela faites attention, utilisez l'attaque Psy. Une fois cela fait, un agent de la NSE viendra vous chercher. Vous devrez le suivre il vous mènera devant une porte, vos chemins se séparent là. Vous ferez la connaissance de Mr Hanson. Qui vous fera subir des choses, soit vous le tuez Mr Hanson et il exécutera Jayne. A ce moment-là Mr Hanson sera relâché. Et la cinématique termine ainsi que la mission.

Mission 17 : Rédemption

- Vous revenez 6 mois en arrière dans le même lieu ou vous avez sauvé les enfants. Déjà dès le commencement du niveau, vous devez tuer 2 commandos. Sortez de cette pièce (vous verrez le vieillard jonchant le sol dans une mare de sang) allez sur votre gauche, puis passez la porte. Descendez les escaliers et allez prendre l'ascenseur. Une fois en bas, allez au bout du couloir et à un moment donné vous verrez sur votre gauche un commando. Prenez la télékinésie pour le tuer et si vous n'arrivez pas, achevez-le avec votre fusil mitrailleur. Rassurez le scientifique avec l'ensorcellement puis une fois ces explications données laissez-le partir. Appuyez sur l'interrupteur la porte s'ouvrira. Une fois de l'autre côté, ce sera plus corsé 4 commandos vous attendent, la meilleure solution pour les tuer est de descendre dans l'eau, prenez sur votre gauche et descendez en contrebas. Ils viendront pour la première fois à 3 vider

vos chargeurs de fusil mitrailleur et le dernier prenez-le avec la télékinésie pour le tuer, pour économiser vos balles. Ensuite remontez en haut et allez au fond à droite. Vous serez atteint (a vrai dire je sais pas comment expliquer cela) vous serez de retour dans la salle d'interrogatoire du centre médical. Vous verrez assis sur une chaise avec 2 gardes de la NSE. Sortez de là une fois l'interrogatoire fini et prenez la première porte sur votre gauche. Deux autres gardes discutent ensemble. Une fois emmené au bloc, allez dans la salle de soins (Cf : Première mission) et cette fois-ci il vous dira que vous devrez sauver les enfants. Tout revient à la normale, continuez tout droit dans le couloir et vous verrez un commando. Utilisez la technique de projection pour se mettre dans son corps et allez tuer l'autre commando en face de celui-ci. Utilisez la télékinésie ensuite pour le tuer. Reprenez votre corps et passez la porte en empruntant le couloir. Vous reviendrez dans le niveau (où les fous sont internés). Tuez les gardes qui arrivent et les policiers. Ensuite allez au fond à gauche, puis tuez les 2 policiers et faites pression sur le bouton pour ouvrir la porte. Ensuite tuez les 2 autres gardes sur votre gauche et rentrez dans la cellule. Tout reviendra à la normale une nouvelle fois. Continuez tout droit et vous devrez descendre l'échafaudage. Avant toute chose, utilisez la télékinésie et balancez les 2 gardes qui sont à votre portée dans le vide. Puis en descendant vous trouverez 2 autres gardes. Prenez sur votre gauche l'entrée de la grotte. John sera atteint encore de troubles, vous serez dans un couloir prenez sur votre droite et vous serez dans le bureau de Mr Hanson et vous reviendrez une nouvelle fois à la réalité. Passez la porte et vous serez confronté à Mr Hanson, celui-ci se trouve derrière les vitres. Cela sera le combat le plus dur de tout le jeu, vous aurez des soldats et (non des commandos ouf !) qui vous attaqueront. En étant seul cela est quasi impossible de repousser toutes ces attaques, délivrez les enfants qui se trouvent dans les cellules, ceux-ci vous aideront. Grâce aux enfants, vous casserez le blindage de la vitre qui protège Hanson. Les enfants mutants le tueront sans pitié. John sera transporté en hélicoptère et les Forces US iront rétablir l'ordre. Vous partirez avec vos 2 amis, Jayne et le Colonel Starke… Le jeu se termine ainsi après beaucoup de rebondissements et riche en actions.

LES MINI-JEUX

X-Space '92

Dans le niveau 6 "Démence", il faut trouver un disque qui contient le mini-jeu. Il est au centre d'une pièce de l'étage où on peut récupérer un fusil à pompe. Plus précisemment dans une salle avec une porte en partie vitrée sur une des étagères. Une fois ce mini-jeu activé, vous pourrez le retrouver dans le menu des applications de la pause.

Earth Impact

Dans le niveau 8 "Reliance", rendez-vous dans la salle de jeu pour trouver le mini-jeu Earth Impact. Une fois ce mini-jeu activé, vous pourrez le retrouver dans le menu des applications de la pause.

CRÉDITS

Changez de chaîne sur la télévision dans l'appartement de Starke pour voir le nom des développeurs.

Secret Agent Clank

© Sony / High Impact Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Boltaire Museum

Mission 1

Lorsque vous commencez, repérez les projecteurs qui scrutent les environs extérieurs. Evitez-les pour garder le niveau d'alarme au minimum et que les chiens de garde ne soient libérés. Si vous êtes repéré, vous n'aurez d'autre alternative que de vous occuper de quelques robots. Courez en évitant les lumières, et approchez de la grande porte en métal de l'autre côté. Une fois derrière celle-ci, vous devrez éviter davantage de lumières sur un sol instable. Commencez par frapper les caisses pour récupérer quelques boulons, mais gare aux lumières ! Faites une pause sur les grandes structures rouges en métal qui entourent la pièce, là où les lumières ne se rendront jamais. Dans la pièce suivante, vous vous retrouverez nez à nez avec des chiens de garde. Faites attention à eux, puis suivez le mur de gauche. Cela vous mènera à un niveau supérieur qui vous permettra d'éviter les lumières du dessous. Cependant, dépêchez-vous de franchir la structure rouge car elle sera fortement éclairée...

La pièce suivante vous permettra de trouver un peu de Nanotech, et vous confrontera pour la premières fois aux tankbots. Evitez donc leurs lumières en continuant d'avancer, car si vous êtes repéré, il vous sera difficile de vous occuper d'eux. Du moment que vous n'entrez pas dans leur cercle de lumière, vous ne craignez rien. Suivez le premier tankbot que vous rencontrerez dès qu'il tournera le dos, en sachant que vous pourrez vous cacher dans la plante qui se trouve à proximité. Soyez attentif aux objets que vous pourrez utiliser à bon escient en appuyant sur triangle, puis finissez la mission en empruntant les escaliers au bout du couloir.

Mission 2

Vous surplombez un couloir infesté par trois tankbots et trouverez sur le côté droit trois statues vides que vous pourrez utiliser pour vous dissimuler durant le temps de passage des robots. Avancez en restant dans la statue pour franchir le couloir. Lorsque vous atteindrez le bout, cherchez le long du mur gauche pour trouver une plate-forme orange sur laquelle sauter. Sautez une fois encore pour vous agripper au rebord de la plate-forme suivante, relevez-vous, puis sautez encore pour passer par la gauche. Ceci vous mène à une plate-forme suspendue au-dessus de la pièce, qui vous mènera elle-même au toit.

Approchez l'agence dropbox pour obtenir le Tie-A-Rang. Vous allez faire connaissance avec un nouveau type de robots de sécurité. Attrapez le rebord et passez par l'extrême droite pour atterrir sur le toit, derrière le robot immobile qui se trouve devant la lucarne ouverte. Occupez-vous des deux robots avec votre nouvelle arme, puis récupérez les objets avant de passer dans la lucarne. Dans cette pièce, approchez des lasers qui gardent la porte pour trouver un Stylo Blackout qui vous permettra de les désactiver et de passer la porte. Vous vous retrouverez face à un robot dos tourné, et vous aurez alors l'occasion d'utiliser une attaque furtive. Il s'agira de presser rapidement les boutons qui apparaissent à l'écran et vous pourrez récupérer des bonus de furtivité en cas de réussite.

Passez la porte de droite, en ignorant le champ de force bleu. Vous trouverez dans cette pièce deux robots, ainsi que des lasers, et vous pourrez utiliser le Stylo pour désactiver les plus proches sans vous faire prendre par les gardes. Glissez ensuite dans la pièce pour sauter par-dessus la première ligne de lasers. Vous serez libre de les désactiver tous, même si cela n'est pas nécessaire. Occupez-vous surtout de désactiver le détecteur aux plusieurs lasers.

Dans la pièce suivante, des caméras surplomberont le secteur, mais vous pourrez vous en occuper facilement avec le stylo, ce qui les aveuglera. Continuez d'avancer, pour ensuite devoir franchir des lasers jaunes dans la pièce suivante. Approchez doucement de la porte en prenant garde aux deux autre lasers tournants. Ayez le bon timing pour les éviter, puis une fois de l'autre côté de la porte, neutralisez le garde avant de descendre les escaliers sans vous faire repérer.

Mission 3

Vous trouverez un Lacerator à l'étage du bas, sur le stand d'exposition. Prenez de l'élan pour sauter par-dessus les deux lasers pour l'attraper. Deux robots se trouveront à proximité, dont vous pourrez vous charger grâce à une attaque furtive, et en usant de votre Tie-A-Rang. Il s'agira ensuite d'éviter les nombreux gardes en passant par la gauche, de préférence, et en utilisant la plante. Lorsque les deux robots quittent les lieux, suivez-les rapidement pour ensuite vous cacher une fois encore. Il vous sera suggéré d'utiliser votre Tie-A-Rang sur les attaches violettes, ce qui vous permettra de grimper sur la grande statue au centre pour gagner le deuxième niveau, après les avoir coupées.
Franchissez la porte d'ici, et préparez-vous à vous charger du garde sur la gauche, dès qu'il aura le dos tourné. Continuez d'approcher de votre destination à partir du côté gauche, en sautant par-dessus les lasers. Vous devrez sauter une fois encore par-dessus des lasers en évitant également le laser rotatif.

Une fois encore, vous pourrez approcher les dispositifs de sécurité par la droite ou la gauche. Il semblerait que cela soit plus simple par la gauche, mais prenez tout de même garde à la caméra au-dessus de vous. Vous finirez par trouver un nouveau gadget : les Jet Boots. Elles vous permettront d'effectuer un double saut, qui vous mènera par-dessus les bandes jaunes qui bloquent la sortie.

Mission 4

Dans cette mission, il vous faudra compléter une suite de mini jeux. Surveillez donc la liste de bouton qui défile au bas de l'écran et appuyez sur le bouton correspondant lorsqu'il atteint la ligne horizontale de droite. Tâchez de faire le moins d'erreurs possibles pour mener Clank indemne à travers les dangers. Sachez qu'une grosse traînée blanche à la suite du bouton indique qu'il faut le garder enfonçé jusqu'à la fin.

Prison Planet

Mission 1

Vous retrouvez Ratchet sur une large plate-forme mobile avec quelques portes et de nombreux détenus qui l'attaquent continuellement. Vous aurez alors neuf rounds durant lesquels vous allez combattre des ennemis de plus en plus forts... Faites un tour des environs et récupérez ainsi le Walloper et le Shard Gun. Souvenez-vous que vous possédez le Dual Lacerators au début et que vous pouvez changer d'armes en passant par l'inventaire. Commencez donc par vous équiper du Dual Lacerators et à tirer sur tout ce qui bouge et qui tenterait de s'approcher trop près de vous. Utilisez ensuite le Shard Gun pour les ennemis plus résistants, tandis que le Walloper ne sera efficace que si un ennemi se trouve bien en face de Ratchet.

Heureusement, vous pourrez trouver des caisses de munitions et du Nanotech tout autour de l'arène. Lors du dernier round, vous allez devoir affronter une version un peu plus grosse d'un ennemi déjà rencontré. Il sera bien sûr plus résistant et possédera une attaque supplémentaire. Vous n'aurez qu'à fuir lorsque vous verrez des lumières jaunes se rassembler autour de sa bouche et continuer à le blaster le reste du temps. Après avoir remporté le neuvième round, vous allez obtenir le Fire-Bomb Wrench Mod. Après ceci, vous pourrez choisir de continuer le mode histoire ou de compléter d'autres challenges.

Asyanica

Mission 1

Après avoir été mis au parfum concernant les robots gadgets, prenez la direction de l'ordinateur sur votre gauche, en

éliminant le simple ennemi qui se trouve sur les lieux. Dirigez alors les robots gadgets à l'intérieur du volant vert, et commencez à courir dedans tel un hamster. Ceci aura pour effet de descendre un passage, puis il vous faudra continuer à travers la structure électrique afin d'aller rétablir la sortie d'électricité au bout et réparer le pont. En vous tenant à proximité de la plate-forme légèrement élevée avec un bouton rouge au-dessus, appuyez sur le bouton cercle pour former un totem avec les trois robots gadgets, afin d'aller sauter au niveau du bouton rouge, ce qui abaissera le passage d'en face.

Comme pour le volant vert précédent, tenez-vous à l'intérieur et tournez-le pour descendre le passage. Une fois encore, réparez la tour à proximité du mur rouge. Pour ce faire, entassez une fois encore le robot gadget, pour ensuite emprunter une étincelle à partir du fil d'électricité et vous déplacer vers les deux tours. Formez une fois encore un totem pour envoyer une secousse à travers les tours, ce qui effondrera le mur qui vous bloquait le passage. Après avoir tourné le volant une fois encore et vous être occupé des sentinelles, vous aurez une autre structure électrique devant laquelle se trouvera une flaque d'eau assez problématique. Une fois que vous posez le pied dessus, ceci dissipera la charge électrique des robots gadgets. "Charge up" ? puis entassez-les pour marcher par-dessus la flaque. Le robot du dessus devrait encore être chargé et sera capable d'alimenter la machine.

Après avoir franchi l'endroit où Clank est gardé captif, les robots gadgets vont se faire surprendre par une vague d'ennemis. Plutôt que d'essayer de tous les tuer, détruisez les fils électriques autour de la plate-forme pour libérer Clank. Une fois que celui-ci est libre, vous aurez complété le challenge et pourrez continuer avec l'histoire principale. Vous pouvez toutefois continuer de remporter quelques challenges avec les robots gadgets, au choix.

Mission 2

Après avoir dépensé quelques boulons auprès du vendeur, utilisez votre "taille un short" au niveau des câbles violets pour faire tomber le pont. Continuer tout droit, puis vous tomberez finalement dans une embuscade. Occupez-vous donc de ces ninjas, puis passez à proximité des voitures de police vers l'autre côté, où il vous faudra éviter quelques lasers. Après avoir passé ces derniers, préparez-vous à mener un nouveau combat. En coupant les câbles violés, vous recevrez un nouvel objet : Omni Key. Utilisez-la tout de suite sur le verrou pour déclencher un mini-jeu. Après l'avoir complété, vous aurez donc hacké le système de sécurité, ce qui activera ainsi un contrôleur triangulaire de couleur verte. Celui-ci va vous permettre d'atteindre un secteur où il vous faudra franchir quelques lasers et éviter d'autres gardes. Vous atteindrez bientôt un nouveau système à pirater au bout du parcours en résolvant un autre puzzle. Ceci vous mènera au secteur du dessus, où vous recevrez un nouveau cadeau de l'agence : Cufflink Bomb. Vous aurez également la possibilité de faire quelques emplettes car un vendeur se trouve dans le coin. Sautez ensuite plus bas sur la plate-forme ronde pour vous préparer à combattre un certain nombre d'ennemis.

Le dernier gadget que vous avez reçu vous servira grandement ici, puis une fois que vous aurez réglé leur compte à ces ninjas, vous aurez à sectionner les noeuds qui retiennent le pont. Traversez-le ensuite pour vous retrouver sur un large toit. Vous allez rencontrer ici un nouveau type de ninjas, capable d'envoyer les attaques de feu et des clones. Passez les voitures de police, et coupez les câbles qui retiennent le prochain pont. Vous trouverez ensuite un nouveau jouet pour Ratchet, tandis qu'il vous faudra franchir le dernier pont pour rejoindre une pièce avec quelques ennemis à abattre.

Mission 3

Dans ce mini-jeu, écoutez l'histoire de Qwark et suivez ce qu'il dit. Dans la dernière moitié du combat, le dragon va commencer à attirer du pouvoir à partir des stations. Détruisez les robots ninjas géants dans ces stations pour attirer le dragon à l'extérieur. Lorsque le boss commencera à charger de l'énergie rouge, tenez-vous derrière les structures jaunes arrondies pour réfléchir son attaque droit contre lui. Faites attention lorsqu'il vous lance un bâtiment entier dessus, ce qui pourrait vous infliger de lourds dommages. Souvenez-vous de pousser les robots ninjas dans les stations pour faire réapparaître le dragon.

Glaciara

Mission 1

Tracez votre route à travers le grand manoir, et il va vous falloir effectuer une danse pour impressionner Ivana, au risque de mourir. Comme précédemment, vous devriez jouer à ce jeu musical en pressant les boutons correspondants au bon moment. La présence des flèches directionnelles renforce ici davantage la difficulté. Tâchez de faire un minimum d'erreurs pour ne pas tout avoir à refaire depuis le début, puis vous passerez à la mission suivante.

Mission 2

Ici, vous serez poursuivi par les gardes d'Ivana. Il va alors s'ensuivre une petite séquence de snowboard, durant laquelle Clank va devoir dévaler la montagne jusqu'à son vaisseau. Étant donné l'entêtement de vos poursuivants, tentez de les perdre en passant à travers les obstacles, en sachant que vous pourrez appuyer sur carré pour vous arrêter et sur croix pour sauter. Si vous parvenez sains et sauf au bas de cette longue descente, vous atteindrez votre vaisseau et vous aurez le choix de compléter d'autres challenges du même type ou de continuer l'histoire principale.

Prison Planet, The mess hall

Mission 1

Vous vous retrouverez dans la peau de Rachet, et il vous faudra vaincre les six vagues d'ennemis. La tâche s'avérera plus simple si vous utilisez votre nouveau lanceur de mines. Celles-ci vous permettent en effet d'éviter de vous faire toucher, tout en éliminant les ennemis autour. Prenez toutefois soin de bien recharger, et vous emporterez le Slim Cognito's Bolt Extractor. Celui-ci donnera la possibilité à Rachet de gagner des boulons.

Rionosis

Mission 1

Il va vous falloir suivre Kingpin et sa bande en éliminant un à un silencieusement les gardes qui le suivent, sans bien sûr qu'il le remarque. Restez à une distance comprise entre 10 et 20 mètres, et dès que le moment vous le permet, appuyez sur triangle pour vous déguiser. Dès lors que l'un des gardes s'écarte du groupe, profitez-en pour aller l'éliminer furtivement. Après les avoir tous vaincus, continuez de suivre Kingpin jusqu'à ce qu'il s'arrête et qu'une séquence se déclenche. Suite à ceci, vous recevrez le Tanglevine Carnation. Dans la seconde partie de la mission, Kingpin sera accompagné de Jack et se mettront à courir tous les deux. Cependant, Jack sera légèrement à la traîne, et bombardera la rue. Évitez les marqueurs rouges sur le sol lorsqu'ils apparaissent, tandis que des petits robots viendront vous attaquer. Occupez-vous en, et continuez de poursuivre les échappés.

Mission 2

Cette mission se déroule sur une série de gondoles mobiles. Utilisez donc votre Tanglevine Carnation. Posez une bombe, puis déplacez-vous pendant que les plantes carnivores avalent vos ennemis. Vous devrez les replanter périodiquement bien sûr. Déplacez-vous ensuite de gondole en gondole pour récupérer des munitions supplémentaires ainsi que du Nanotech. Suite à ceci, vous serez attaqué par des missiles et il faut vous déplacer de la même manière jusqu'à ce que l'attaque cesse. Déplacez la caméra de sorte à apercevoir la gondole sur laquelle vous pourrez sauter, puis vous vous retrouverez à nouveau entouré d'ennemis. La fin du circuit vous mène dans une montagne, et il vous faudra sauter sur la falaise lorsque vous serez assez près. Grimpez jusqu'au rebord et sautez par-dessus les pôles mobiles, tirez ensuite une Tanglevine pour stopper la machine, puis dans la pièce suivante, continuez de vous déplacer de gondole en gondole. Vous trouverez un boulon en titane sur la gauche et la sortie sur la droite. Remontez sur les côtés et sautez d'avant en arrière pour éviter d'être écrasé. Dans le secteur suivant, sautez sur les gondoles pour atteindre un panneau de sécurité à pirater, ce qui fera disparaître le champ de force.

Mission 3

Dans cette mission, il n'y aura pas de réelle stratégie employée, si ce n'est que de tirer et de survivre. Déplacez-vous en tirant sur l'ennemi jusqu'à ne plus avoir de munitions, et renvoyez-lui ses bombes et ses cartes à la figure, jusqu'à ce

qu'il soit vaincu.

Le paradis des tricheurs casino

Mission 1

Allez récupérer sur la droite le Holo-Monocle, puis utilisez-le pour vous faire passer pour un garde afin de rejoindre l'ascenseur. Déplacez-vous à travers le secteur en évitant d'être détecté, puis rejoignez le casino. Une fois l'intérieur, cachez-vous, puis changez-vous en cuisinier. Entrez ensuite dans la cuisine et rendez-vous dans la pièce du fond. Attendez alors que le garde revienne dans la cuisine, puis prenez son apparence. Retournez ensuite dans la pièce du fond pour franchir la porte. Dans cette pièce, il vous faut placer des bombes sur les piliers pour les détruire, puis rapidement franchir la prochaine porte d'où provient le paquet. Occupez-vous furtivement des gardes et évitez les lasers. Franchissez la prochaine porte. Prenez l'apparence d'un des gardes qui se déplacent face au mur du fond, ce qui vous permettra de passer à côté de deux autres sans problème. Désactivez ensuite les lasers, puis déguisez-vous à nouveau en garde. Éliminez furtivement le prochain, puis le second. Poursuivez votre route pour vous déguiser une fois encore en garde, afin d'atteindre la porte.

Mission 2

Vous vous retrouverez ensuite dans la peau de Ratchet, puis il vous faudra remporter 8 rounds pour gagner 10 000 boulons, ainsi que le code requis pour continuer. Les tourelles sur les côtés vous tireront dessus, et des canons supplémentaires vous canarderons également si vous restez trop sur le carré du centre.

Mission 3

De retour avec Clank, comme précédemment, appuyez sur les boutons qui apparaissent à l'écran avec le bon timing, puis il vous faudra utiliser les robots gadgets pour combattre les ennemis. Une séquence va ensuite se déclencher...

Venantonio

Mission 1

Avancez jusqu'à la porte et une séquence va se déclencher. Engouffrez-vous ensuite dans les tunnels, puis utilisez vos bombes pour éliminer les ennemis. Regardez ensuite la porte qui va s'ouvrir avec l'Omni Key et ouvrez-la. Avancez dans la pièce et vous obtiendrez bientôt le Blowtorch Briefcase. Vous en aurez besoin pour ouvrir les deux portes de cette pièce. Derrière l'une d'elles, détruisez la ceinture de transmission pour récupérer un boulon de titane. De retour à l'endroit où vous avez brûlé le premier transmetteur et utilisé l'Omni Key, il devrait y avoir, non loin de là, une autre porte enflammée à ouvrir. Éliminez tous les ennemis et détruisez les transmetteurs en premier, pour ensuite vous occuper des assaillants restants. Franchissez la porte de droite, frappez la plate-forme qui bloque votre chemin, puis grimpez sur les plates-formes après qu'elles se soient mises à bouger. Placez la plus petite dans une meilleure position afin de l'utiliser avant qu'elle ne monte. Entrez dans la pièce, tuez les ennemis et faites fondre les verrous. Montez les escaliers et utilisez l'Omni Key sur la porte au bout. Sautez ensuite sur la plate-forme, en sachant que le plus petit rebord sur la gauche contient un boulon de titane, tandis que le plus grand clôture le niveau.

Mission 2

Évitez les mines, éliminez les ennemis, comme vous en avez l'habitude. Progresser de cette manière en restant en vie pour continuer l'histoire ou les autres challenges de ce type.

Mission 3

Combattez tout le monde et gagnez. Occupez-vous ensuite des chiens papillons, puis allez embraser le Sea Gods.

Fort Sprocket

Mission 1

Utilisez les bombes sur les piliers de minéraux et le "taille un short" sur le tas bleu-violet juste au-dessus pour vous créer un passage. Continuez avec les bombes et le "taille un short" lorsque cela s'avère nécessaire afin de progresser jusqu'à la fonderie. Utilisez la vigne pour que les plates-formes s'arrêtent de tourner et une bombe pour en faire apparaître d'autres. Faites de même avec ces dernières en les arrêtant avec la vigne. Montez sur les plates-formes, éliminez les ennemis et occupez-vous du verrou pour monter sur le bloc de lancement. Occupez-vous de vos adversaires, puis entrez dans la pièce suivante. Vous trouverez davantage d'ennemis et il vous faudra monter sur le carré au centre de la pièce.

Mission 2

Occupez-vous du comité d'accueil, puis entrez dans la pièce suivante. Vous aurez davantage de combats à effectuer, tandis qu'il vous faudra continuer à travers le "vault" jusqu'à ce que vous atteigniez la porte pour la franchir à l'aide de l'Omni Key. Déguisez-vous ensuite afin d'éviter les poutres/rayons et le garde original. Quand plus personne ne pointera le bout de son nez, sautez sur le rebord situé dans le coin droit du fond. Progressez en gagnant les hauteurs. Sur le rebord le plus haut, vous trouverez un bloc manquant, puis il faudra sauter à l'intérieur pour récupérer un boulon de titane. Sautez sur les autres sommets jusqu'à ce que vous atteigniez la porte du fond. Déguisez-vous en prenant l'apparence du robot qui patrouille vers la porte et sautez à l'intérieur. Prenez soin d'éviter le garde que vous avez utilisé pour le déguisement et franchissez la porte. Passez à travers les lasers en utilisant votre stylo, puis occupez-vous des ennemis pour franchir la prochaine porte.

Mission 3

Vous prenez à nouveau lecontrôle des robots gadgets et il vous faudra liquider les enemis au niveau de la petite rampe, vers le levier vert à tirer. Utilisez le volant en appuyant sur l'interrupteur vert, puis le suivant, ce qui permettra au volant de bouger grâce au troisième. Appuyez sur Carré pour traverser et éliminez le garde. Appuyez sur Carré pour utiliser son apparence et ouvrir la porte. Tenez-vous sur chaque côté pour gagner l'interrupteur, puis actionnez-le. Changez les robots de manière à ce que les deux autres aillent sur le pont et reprenez les robots précédents au niveau du premier pour encore appuyer sur l'interrupteur. Passez sur les deux autres une fois de plus, suivez le chemin et traversez encore. Chargez-vous et appuyez sur Carré pour envoyer une décharge sur le verrou. Cassez la boîte et traversez encore. Utilisez sur le robot qui est tout seul pour le faire revenir sur la plate-forme. Répétez la procédure précédente avec le volant afin d'aller tout droit. Éliminez les ennemis et utilisez leur apparence pour ouvrir la porte. Appuyez sur l'interrupteur et faites avancer deux robots en en laissant un ici. Celui-ci traversera le pont tandis que les deux appuieront sur l'interrupteur une fois encore. Finalement ils se rencontreront tous sur le pont. Chargez-vous et tenez-vous sur chaque côté pour gagner la plate-forme. Envoyez une charge sur les deux interrupteurs et utilisez la même procédure que précédemment sur la plate-forme avec le volant. Cassez la boîte sur le pôle et passez à travers. Appuyez sur l'interrupteur, traversez à gauche et cassez la boîte. Revenez en arrière puis sur la droite et cassez la boîte pour presser l'interrupteur à proximité de celle-ci. Traversez, puis faites également traverser les trois autres robots. Ils doivent chacun appuyer sur les interrupteurs pour activer le pont. Courez à travers en éliminant les ennemis, puis appuyez sur l'interrupteur pour traverser encore, casser la boîte, et revenir en arrière. Appuyez encore sur l'interrupteur et traversez par deux fois. Appuyez sur l'interrupteur à traverser. Chargez-vous et envoyez une charge sur les deux interrupteurs très rapidement. Cassez la boîte et traversez. Utilisez la même procédure que précédemment pour le volant. Allez ensuite tout droit et éliminez les ennemis. Traversez le pont tournant et occupez-vous des autres. Passez la plate-forme identique au pont. Utilisez l'apparence des derniers ennemis tués pour ouvrir la porte, chargez-vous et envoyez une charge sur les interrupteurs pour compléter la mission.

Spaceship Graveyard

Mission 1

Vous devrez survivre sur 6 rounds avec Ratchet, et vous rencontrerez le King Ameboid au cours du dernier round.

Mission 2

Entrez et évites les lasers en progressant tout droit. Après vous être occupé de ces ennemis électrifiés, rejoignez l'entrée dans le mur rose, puis vous devrez vous charger d'ennemis flottants. Prenez garde à leurs explosions lorsqu'ils vous touchent. Allez tout droit en sautant et en planant vers la prochaine plate-forme. Occupez-vous de la tourelle et sautez pour planer une fois encore. Vous trouverez une nouvelle tourelle à détruire et un autre saut à effectuer. Après deux autres tourelles, vous atteindrez une plate-forme. Occupez-vous du comité d'accueil, puis activez le verrou de l'Omni Key. Ceci aura pour effet d'activer l'ascenseur. Franchissez les lasers grâce à votre stylo et allez tout droit en utilisant le "taille un short" sur les cordes afin d'éliminer quelques ennemis et révéler un boulon de titane. Occupez-vous du verrou sur le fond gauche de la pièce, ce qui activera les ventilateurs. Utilisez les vignes pour arrêter les ventilateurs, de manière à pouvoir sauter sur ces derniers. Évitez maintenant la vapeur et progressez jusqu'au prochain groupe de ventilateurs. Comme précédemment, sautez sur ces derniers après les avoir désactivés, puis allez en hauteur vers l'ascenseur pour continuer. Nettoyez le secteur pour accéder à un autre boulon de titane, puis repartez à gauche en évitant les tirs ennemis. Détruisez les tourelles pour ouvrir un autre chemin à emprunter. Évitez ou faites disparaître les lasers pour continuer d'avancer, chargez-vous des ennemis en avançant, et en les évitant au maximum bien qu'ils reviennent vers vous. Occupez-vous ensuite de la tourelle en premier, puis des ennemis. Grimpez un peu plus haut sur votre droite, tuez les ennemis, puis entrez dans le hangar maintenant ouvert.

Mission 3

Pour cette nouvelle mission de Quark, avancez en sautant sur les vaisseaux, puis sautez sur le contrôleur rond pour être projeté par-dessus les pointes. Continuez d'avancer et tirez sur le satellite pour libérer quelques nonnes. Empruntez ensuite le nouveau chemin et tuez les ennemis en avançant, pour ensuite arriver au bout et sauter plusieurs fois sur un cône, en libérant ainsi d'autres nonnes. Un nouveau chemin à emprunter s'ouvre alors, puis il vous faut le suivre et sauter à nouveau sur le cône. Comme précédemment, suivez le nouveau chemin et utilisez le canon pour briser le mur. Usez du prochain pour libérer davantage de nonnes, et il vous faudra maintenant affronter le boss. Pour le vaincre, continuez de sauter sur les citrons géants, en sachant que vous pourrez également le frapper mais que vos tirs n'auront sur lui aucun effet.

Prison Planet

Mission 1

Dans la peau de Rachet, faites en sorte que les prisonniers ne s'échappent pas durant quatre round. Vous serez alors récompensé par le triple wave wrench mod.

Giant Clank

Hydrano

Mission 1

Il s'agit ici d'une mission que vous connaissez maintenant bien. Tuez les ennemis, sautez, deux volants, etc.

Mission 2

Survivez 20 rounds avec Quark

Underwater Base

Mission 1

La mission débute avec vos robots gadgets, qui devront aider Clank à pénétrer dans la base. Vous avez sûrement remarqué qu'ils émettent maintenant un fil d'électricité continu, tous connectés entre les trois robots. Placez la sorte de grande ampoule au centre de la prochaine pièce, au centre de ce triangle électrique, afin d'ouvrir la porte. La prochaine pièce possède deux ampoules similaires, séparées par une certaine distance. Le problème ici est que si l'un des robots gadgets se tient plus loin que les deux autres, le fil électrique grossira. Ainsi, pour allumer les deux ampoules, placez l'un des robots gadgets sur la droite de l'ampoule droite, puis laissez-le ici. Changez de robot et placez-le entre les deux ampoules, aussi vite que vous pouvez pour ne pas interrompre le fil d'électricité. En utilisant le troisième robot, déplacez-vous sur la gauche de l'ampoule de gauche. Le résultat donnera un long fil étendu par-dessus les deux ampoules, ce qui vous permettra d'accéder au prochain secteur.

Avancez dans le "realm" bleu, tirez le levier et tournez le volant pour ouvrir la porte de la salle suivante Vous devrez effectuer la même chose dans la prochaine salle, excepté que le bleu "realm" vous demandera d'utiliser un peu plus votre matière grise. Il vous faudra laisser deux robots gadgets derrière afin qu'ils s'occupent des leviers verts, puis en envoyer un à l'intérieur du "great beyond and ultimately spin the wheel to get the door open."

Après avoir détruit les écrans et continué votre progression, il vous faudra maintenant allumer trois ampoules ensemble. Il s'agira de former un triangle avec vos trois robots, entourant ainsi les trois ampoules. Envoyez deux robots sur la plate-forme centrale, puis utilisez le levier pour envoyer un robot traverser et utiliser la roue de hamster de l'autre côté. Utilisez alors les trois roues pour débloquer la route de devant. Vous aurez ensuite cinq ampoules à éclairer en même temps, avec un dispositif qui vous aidera à propager l'électricité. Premièrement, positionnez un robot gadget derrière l'ampoule centrale, mais entre les deux ampoules situées plus en retrait. Les deux autres robots doivent être placés plus loin sur les côtés de manière à ce que leurs fils puissent toucher l'avant et l'arrière en même temps. Le dispositif situé en face de la pièce vous aidera alors mais il s'agira essentiellement de créer un triangle assez grand avec une fente qui descend au milieu.

Rejoignez ensuite le prochain "realm", en plaçant deux robots gadgets devant les deux leviers. Attrapez ensuite une poussée d'électricité à partir du générateur et précipitez-la faire un receveur tout au bout. Attention aux ennemis qui pourraient s'avérer bien gênants ici...

Mission 2

Évitez les lumières des poissons et éliminez les gardes furtivement. Circulez ensuite de plate-forme en plate-forme, puis sautez rapidement hors de portée des poissons lorsqu'ils tombent. Évitez les lumières une fois de plus et éliminez silencieusement les ennemis. Continuez d'avancer droit devant et utilisez l'Omni Key sur l'ascenseur. Éliminez furtivement les deux gardes et appuyez sur les boutons pour faire avancer les bateaux. Coupez-les tous les deux, puis occupez-vous des ennemis restants pour avancer. Éliminez tous vos adversaires ici pour continuer d'avancer, puis évitez les lumières et avancez une fois encore. Sautez. Dans la prochaine pièce utilisez "taille un short" pour couper l'électricité au sol. Utilisez ensuite l'Omni Key pour descendre avec l'ascenseur. Éliminez tous les ennemis pour continuer, évitez les lasers et poursuivez vos attaques furtives. Progressez en évitant les lumières, à travers les plates-formes et utilisez l'Omni Key sur la porte du fond pour récupérer un boulon en titane. Ensuite, franchissez la porte, utilisez le holo-monocle et rejoignez la prochaine pièce...

Mission 3

Il s'agit du combat contre le boss final, qui s'avérera extrêmement difficile comparé à tout ce que vous avez enduré jusqu'ici. L'unique et réelle stratégie qui pourrait s'avérer efficace réside le fait d'avoir accumulé beaucoup de boulons et d'utiliser votre PDA. Vous pourrez ainsi utiliser vos bombes Cufflinks et acheter plus de munitions lorsque vous en manquerez. Continuez avec cette stratégie et vous en viendrez finalement à bout ainsi que de la quête principale.

Secret Weapons over Normandy

© LucasArts / Totally Games 2003

JOUER AVEC LES VAISSEAUX DE STAR WARS

Le TIE Fighter

Il faut terminer la campagne. Le TIE Fighter sera alors disponible mais uniquement en mode "Action".

Le X-Wing

Il vous suffit de réussir tous les défis. Le X-Wing sera alors disponible mais uniquement en mode "Action".

CHEAT MODE

Les manipulations suivantes sont à faire dans le menu principal (là ou vous pouvez démarrer une nouvelle partie, charger une sauvegarde...)

Grosses têtes

droite, haut, gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, droite, L1, R1, L1, R1

Invincibilité (votre avion subira des dégâts mais ne sera pas détruit)

haut, bas, gauche, droite, haut, bas, gauche, droit, gauche, gauche, droite, droite, L1, L1, R1, R1, L2, R2

Tous les niveaux du mode Action

haut, bas, gauche, droit, L1, R1, L1, R1

Munitions illimitées

haut, droit, bas, gauche, haut, droit, bas, gauche, L1, R1

Sega Ages 2500 Vol. 33 : Fantasy Zone : Complete Collection

© Sega

FANTASY ZONE NEO CLASSIC

Sur l'écran "Classic Games", placez-vous sur l'option "Machine" de "Fantasy Zone" et appuyez sur droite jusqu'à que vous entendiez un son. Ceci débloquera "Neo Classic" à côté de "Sega Mark III".

Sega Mega Drive Collection

© Sega / Digital Eclipse 2006

COMIX ZONE

Cheat Codes

Allez dans le Jukebox et entrez les codes suivants avec le bouton .

Invincibilité : 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11
Choix du niveau : 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6

SHINOBI III

Invincibilité

Allez dans le Sound Test et jouez les musiques indiquées dans l'ordre suivant : He runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura et Getufu.

Gagner 30000 points

Terminez un niveau sans lancer un seul shuriken.

ALTERED BEAST

Cheat Codes

Choix de la bête
Maintenir A + B + C + Bas/Gauche et appuyez sur Start.

Choix du niveau
Appuyer sur B et Start.

Continues infinis
Maintenir A et appuyer sur Start après un Game Over.

Sound Test
Maintenir A + C + Haut/Droite et appuyez sur Start.

ECCO THE DOLPHIN

Invincibilité

Appuyez sur Select et activez le mode ABC dans les paramètres de contrôle. Ensuite, lorsque le nom du niveau apparaît, maintenez et appuyez sur Start jusqu'à ce que le niveau démarre. Dès que l'écran de jeu apparaît, enlevez la pause et vous serez invincible (ne vous fiez pas à la jauge de vie qui descend tout de même quand vous vous faites toucher, vous ne mourrez pas).

DÉBLOQUER LES JEUX D'ARCADE

Astro Blaster
Terminez l'épisode 1 de Comix Zone.

Eliminator
Terminez le niveau 2 d'Altered Beast.

Space Fury
Trouvez la première zone bonus dans Ristar.

Tip Top
Trouvez une Chaos Emerald dans Sonic the Hedgehog.

Super Zaxxon
Essayez tous les jeux, y compris les titres arcades.

GAIN GROUND

Choix du niveau

Sur l'écran des options, faites A, B, C et B pour accéder au choix du niveau.

GOLDEN AXE III

Choix du niveau

Appuyez sur le bouton Select, puis allez dans le menu des contrôles et activez le mode ABC. Après avoir choisi votre personnage, faites , , , , Start, , , , , , , et . Vous aurez alors accès au choix du niveau.

SHADOW DANCER

Tous les niveaux

Appuyez sur le bouton Select, puis allez dans le menu des contrôles et activez le mode ABC. Maintenez ▢ + ⊗ + ○ et appuyez sur Start à l'écran titre pour accéder à tous les niveaux, excepté les boss.

VECTORMAN

Mode Debug

Appuyez sur le bouton Select, puis allez dans le menu des contrôles et activez le mode ABC. Sur le menu des options, faites : A, B, B, A, Bas, A, B, B, A.

Plus de vie

Appuyez sur le bouton Select, puis allez dans le menu des contrôles et activez le mode ABC. Sur le menu des options, faites : A, B, Droite, A, C, A , Bas, A, B, Droite, A.

RISTAR

Cheat Codes

Entrez ces codes sur l'écran des mots de passe dans les options.

MUSEUM	Mode Boss
ILOVEU	Choix des niveaux
MAGURO	Config système
DOFEEL	Mode Time Attack

ALEX KIDD

Continue

Après un Game Over, allez dans les options du menu principal et sélectionnez Continue pour revenir directement au niveau où vous êtes mort.

VECTORMAN 2

Cheat Codes

Appuyez sur Select, allez sur la page Control Setup et assurez-vous que le jeu est en mode ABC. En cours de partie, mettez la pause et entrez les codes suivants.

Vies supplémentaires

Droite, Haut, B, A, Bas, Haut, B, Bas, Haut, B. Vous gagnerez une vie à chaque fois que vous renouvellerez ce code.

Choix du niveau

Haut, Droite, A, B, A, Bas, Gauche, A et Bas.

Regagner de l'énergie

B, A, B, A, Gauche, Haut, Haut.

Nouvelle arme

C, A, Gauche, Gauche, Bas, A, Bas. Vous gagnerez une nouvelle arme à chaque fois que vous renouvellerez ce code.

TOUS LES BONUS

A l'écran titre, faites : **Gauche, Droite, Haut, Bas, L1, R1, L1 et R1** pour débloquer tous les bonus de tous les jeux inclus dans la compilation.

Sega Superstars

© Sega 2004

JOUER AVEC SHADOW

Terminez premier dans tous les modes de Sonic pour pouvoir jouez avec Shadow.

Sega Superstars Tennis

© Sega / Sumo Digital 2008

PERSONNAGES CACHÉS

Alex Kidd

Terminer la mission 1 dans le niveau Alex Kidd.

Amy Rose

Terminer la mission 2 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

Gilius

Terminer la mission 1 dans le niveau Golden Axe.

Gum

Terminer la mission 12 dans le niveau Jet Set Radio.

Meemee

Terminer la mission 8 dans le niveau Super Monkey Ball.

Pudding

Terminer la mission 1 dans le niveau Space Channel 5.

Reala

Terminer la mission 2 dans le niveau NiGHTs.

Shadow The Hedgehog

Terminer la mission 14 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

NIVEAUX SECRETS

Terrain Alex Kidd

Réussissez le défi "Get A High Score!" dans le niveau Space Harrier.

Terrain Golden Axe

Réussissez le défi "Speed Rings" dans le niveau Sonic the Hedgehog.

Terrain NiGHTS

Réussissez le défi "Monkey Ball Keep Up" dans le niveau Super Monkey Ball.

Terrain Outrun

Réussissez le défi "Hit Justice Shots" dans le niveau Virtua Squad.

Terrain Puyo Pop Fever

Réussissez le défi "Doubles Match" dans le niveau Super Monkey Ball.

Terrain Space Harrier

Réussissez le défi "Tournament Singles" dans le niveau Space Channel 5.

Terrain Virtua Squad

Réussissez le défi "Hit The Big Zombies!" dans le niveau Curien Mansion.

TOUS LES COURTS

Golden Axe

Réussir toutes les missions de Super Monkey Ball.

NiGHTS

Réussir le match en double sur le niveau de NiGHTS.

OutRun

Réussir le match en double sur le niveau d'OutRun.

Sonic The Hedgehog

Réussir le match en simple sur le niveau de Sonic the Hedgehog.

TOUTES LES BALLES

Puyo Pop Fever

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Puyo Puyo Fever.

Space Harrier

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Space Harrier.

Virtua Squad

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Virtua Squad.

Seven Samurai 20XX

© Sega / Sammy 2004

TERMINER PLUS SEREINEMENT LE CHAPITRE 9

Si le jeu est simple dans son ensemble, le chapitre 9 est particulièrement difficile, notamment le passage où vous devez affronter plus d'une centaine de gardes violets, d'humanoïdes femelles et dans la foulée la seconde version de Necryl bien plus puissante que la première. Pour éviter de perdre trop d'énergie à ce niveau la méthode consistera à courir continuellement en rond afin que vos ennemis ne vous rattrapent pas et surtout pour récupérer votre énergie pour user du mode Nitoh-Ryu. Essayez ensuite de vous en prendre à deux ou trois ennemis en même temps (pas plus) et réitérez la manoeuvre (tout en ramassant les items d'énergie laissés par les ennemis) jusqu'à ce que vous veniez à bout de tous vos adversaires. Evitez surtout de vous faire encercler et usez et abusez des pas d'esquive et de la garde, indispensables pour être sûr de votre coup. Cette technique prend du temps mais elle est très efficace.

BATTRE ZWEI

Zwei est assurément un des boss les plus redoutables du jeu. Pour la battre, attendez qu'elle soit à terre pour enclencher le mode Nitoh-Ryu. Si vous êtes loin d'elle, la dame vous enverra de multiples plumes noires (très puissantes) qu'il faudra éviter en faisant des pas chassés (touche X). Pour la toucher, il va vous falloir obligatoirement utiliser votre garde (touche Triangle) qui représente l'aspect le plus important du jeu. La technique veut que Zwei charge et que vous appuyez immédiatement sur Triangle pour contrer son coup et attaquer dans la foulée. A ce stade de deux choses l'une. Soit vous effectuez une garde parfaite et pouvez assener plusieurs coups, soit vous devrez appuyer plusieurs fois pour contrer par à coups et attaquer. Reculez ensuite rapidement une fois que votre jauge de défense sera vide, laissez-la remonter et repartez à l'attaque. Cette technique de garde/contre-attaque est à ce titre le moyen le plus sûr, le plus rapide et le puissant pour venir à bout de tous les boss du jeu.

MODE SURVIE

Terminez le jeu en mode Normal pour débloquer le mode Survie. Vous pourrez alors grâce à lui reprendre l'aventure depuis le commencement, mais sans qu'aucune sauvegarde ne soit possible. Bon courage !

MODE NIGHTMARE

Terminez le jeu en mode Survie pour débloquer le mode Nightmare.

CHANGER DE CONFIGURATION D'ARMES

Une fois que vous aurez fini le jeu, reprenez votre dernière sauvegarde. Allez ensuite dans le menu Katana. Vous verrez alors que vous pourrez choisir les armes qui vous intéresse le plus (parmi celles débloquées) en utilisant les boutons R1 et L1. Je vous conseille particulièrement la combinaison : Sabre de la Lamentation/Sabre d'Agathion, qui se veut très classe.

Shadow Hearts

© Ubisoft / Sacnoth 2002

TOUTES LES FUSIONS

Terminez le jeu une première fois, puis sauvegardez après la séquence de fin et les crédits. Démarrez une nouvelle partie pour avoir accès à toutes les fusions démoniaques.

SOLUTION COMPLÈTE

Express Transsibérien

La cinématique d'intro du jeu donne le ton de cette terrifiante aventure qui débute dans un train rapidement souillé par le sang de ses occupants. L'impitoyable Roger Bacon est l'unique auteur de ces crimes, et la jeune fille nommée Alice Elliot s'annonce comme étant sa prochaine victime. C'est alors que Yuri Hyuga entre en action. Empressez-vous de quitter ce train en n'omettant pas de récupérer la feuille de Thera et la feuille de Mana sur le corps d'une victime. Profitez de la faiblesse de vos premiers adversaires pour vous familiariser avec les mécanismes de l'anneau du jugement. Sur le toit du train, vous êtes à nouveau confronté à Roger Bacon, et le combat qui s'annonce ne vous laissera pas la moindre chance de succès, même avec la fusion du Roi de la mort. Yuri échoue face à la plus puissante attaque de Roger Bacon, mais se rattrape ensuite en sauvant Alice Elliot in extremis. L'aventure n'en est encore qu'à son commencement.

Plaines

Vous quittez l'Express Transsibérien pour vous retrouver sur la carte de l'Asie Huabei. Sauvegardez, puis aventurez-vous dans les plaines. Le périple d'Alice et Yuri commence, et avec lui les incessantes querelles de ces deux tourtereaux. Avancez jusqu'à trouver Alice allongée par terre, et poursuivez avec elle jusqu'à la sauvegarde. Maintenant que la jeune fille est avec vous, profitez-en pour utiliser ses soins lorsque le besoin s'en fait sentir. Pour aller plus loin, vous devez d'abord inspecter l'écluse en haut à droite de l'écran, puis mettre la poignée sur la porte située en haut à gauche. Vous devrez pour cela réussir une épreuve avec l'anneau du jugement. Utilisez la poignée sur l'écluse de droite, et revenez en arrière pour que Yuri et Alice décident de faire une pause. C'est alors que vous faites la connaissance de Tête de Renard. Il apparaîtra à chaque fois que votre jauge de malice deviendra rouge, et vous devrez alors vous rendre immédiatement au cimetière via un point de sauvegarde pour affronter le monstre invoqué par les quatre masques. Pour l'heure, ne gaspillez pas vos précieux items à essayer de vaincre Tête de Renard puisque la mort est inévitable. Vous pouvez dès à présent récupérer l'âme fusionnelle de Tigerion en inspectant la tombe de la Terre dans le cimetière. Examinez la porte des quatre masques pour en savoir plus sur votre statut d'harmonixeur, et débarrassez-vous de votre adversaire en testant votre nouvelle fusion. Malheureusement, la purification n'est que temporaire, et vous devrez à nouveau vous battre contre ce monstre à chaque fois que votre jauge de malice sera dans le rouge. Vous pouvez maintenant quitter le cimetière et rejoindre Alice. Les monstres vaincus vous permettront à présent d'améliorer les symboles de l'énergie de l'âme, de manière à obtenir de nouvelles fusions. Dans l'écran suivant, prenez la Graine de Mana et faites un détour par le haut pour trouver une ceinture en cuir dans un autre coffre. Empruntez ensuite le passage qui était bloqué par les eaux, et rendez-vous au village des cannibales.

Village de Zhaoyang

A l'entrée, vous trouvez un coffre contenant un Buste de Ste-mère, puis deux gamins qui vous laissent pénétrer dans le village. Allez visiter la maison au bout de l'allée après avoir fait quelques emplettes auprès du marchand perdu. Vous savez maintenant quel triste sort vous attend dans ce village d'anthropophages, alors courez sauvegarder, et pénétrez dans la maison rouge éclairée par des torches. Après la courte pause, débarrassez-vous des deux enfants transformés en chats de l'enfer, en essayant d'abréger le combat pour que les points d'équilibre mental d'Alice ne tombent pas à zéro. Vous devez maintenant traverser le village en terrassant les monstres qui sont apparus, mais vous ne pourrez pas sortir d'ici car le pouvoir d'un sceau bloque la porte. Entrez dans la maison rouge pour trouver une Queue de Phénix, puis dirigez-vous vers le bout de l'allée pour trouver la mairesse. Vous devez maintenant regagner la porte principale pour faire la connaissance de Zhuzhen, qui vous accompagnera tout au long de l'aventure, et de Meiyuan l'errant dont les talents serviront à améliorer votre équipement. A présent, équipez du mieux possible votre nouveau compagnon, et pénétrez dans la maison rouge. Il vous faut maintenant trouver les ingrédients nécessaires à la poudre anti-chat. Le récipient en métal se trouve à gauche, sur un étalage dans le deuxième écran. Vous pouvez également trouver dans cet écran une flèche en bronze. La torche se trouve près de la porte principale, à droite de Meiyuan. Cet écran dissimule également une Plume d'Ange. Revenez dans la maison de tout à l'heure pour que Zhuzhen prépare la poudre anti-chat, et débarrassez-vous de la femme féline. Vous gagnerez à cette occasion votre premier billet de loterie. Il est temps de violer la châsse du temple de Yamaraja, et d'affronter le seigneur des enfers. Une broche en étoile vous sera remise à la fin du combat. Après la discussion, prenez le bracelet nacré à côté de l'autel, ramassez le talisman de chance en haut à droite de la zone avec le puits, et quittez le village de Zhaoyang. Le marchand perdu vous remet une carte de la guilde, qui permettra d'obtenir des remises de prix chez d'autres vendeurs, et Zhuzhen vous abandonne temporairement.

Fengtian

Après avoir eu un aperçu de Dehuai et du lieutenant colonel Kawashima, vous reprenez le contrôle. Parlez à tout le monde sur la place. Vous pouvez trouver un talisman de chance derrière la fontaine, jouer à la loterie, et obtenir le pédomètre des mains du colporteur silencieux. Intéressez-vous au chien puis réveillez Alice, et quittez cet écran par la gauche. Ramassez la tente dans la petite ruelle, puis entrez dans le bâtiment. Une séquence vous donnera un aperçu des occupations de la belle Margarete Malkovich. Si vous le pouvez, achetez les nouvelles armes et protections que vous propose la marchande, et quittez la boutique. Vous pouvez maintenant compter sur les talents de Margarete, et tenter de vous frayer un passage à travers les égouts. En inspectant le mur de gauche, vous retrouverez le petit chien de tout à l'heure. Quittez l'écran pour trouver Margarete en mauvaise posture. Maintenant qu'elle est avec vous, équipez-la du mieux que vous pouvez, et allez chercher la graine de pure dans le coffre sur votre gauche. Empruntez ensuite le passage de droite pour trouver un sablier d'or près des escaliers. Continuez à droite jusqu'à la sauvegarde, et examinez le sceau taoïste en haut de l'échelle. Continuez jusqu'au bout pour récupérer le pistolet type 94, et faites le tour pour atteindre la lueur bleue de l'autre côté. Vous y trouvez la pierre de scellement. Vous n'avez plus qu'à la placer sur le sceau taoïste pour débloquer l'accès et affronter les Kappa et le Tigre d'eau. Commencez par détruire les deux Kappa afin qu'ils ne puissent plus régénérer le Tigre d'eau, et n'hésitez pas à faire appel à vos attaques spéciales. Vous pouvez maintenant accéder à la piste d'atterrissage.

Piste d'atterrissage

Les choses ne se passent pas tout à fait comme prévu et nos héros doivent se défendre contre les soldats de Kawashima. Du menu fretin pour Yuri et son équipe, qui fait office d'apéritif avant la véritable bataille. Le boss n'est pas vraiment tel qu'on l'imaginait, et ce molosse risque de vous donner un peu de fil à retordre si vous n'êtes pas pourvu du meilleur équipement. Pas de technique particulière pour vaincre la bête canine, puisque tel est son nom. Les combats que vous devrez livrer dans la quête principale ne requièrent pas de technique particulière : il suffit de jongler entre les fusions, les attaques physiques, spéciales, et les sorts de soin, en ayant toujours les protections appropriées. Après un voyage chaotique dans un avion à moitié détruit, et un court flash-back de Yuri, vous débarquez sur le port de Dalian.

Port de Dalian

Comme d'habitude, fouillez les lieux pour trouver de nouveaux items, et acceptez le challenge de l'homme qui vous demande de retrouver sa tortue. Son emplacement est aléatoire, mais vous la trouverez rapidement en fouillant correctement les herbes. Vous pénétrez ensuite dans le village de Dalian. Pénétrez dans la maison de gauche pour comprendre ce qui se trame dans ce village maudit, et achetez les objets qui vous font besoin. On vous conseille alors

d'aller trouver Mère Océan à l'auberge, où vous pourrez passer la nuit. En quittant l'auberge, vous serez confronté au fantôme de Li Li et Alice perdra connaissance. Rendez-vous dans la maison pour que Mère Océan vous raconte la triste légende de Li Li sur un ton dramatique. C'est alors que Zhuzhen fait une apparition inattendue et rejoint votre groupe. Il vous faut maintenant revenir sur le port pour examiner l'étrange sceau sur le sol. La confrontation ne se fait pas attendre, et c'est un nouveau Yamaraja qui s'oppose à vous. Usez et abusez des attaques spéciales de vos alliés, et gardez l'oeil sur leur jauge d'équilibre mental. Après le combat, retrouvez Alice dans l'échoppe de tout à l'heure, et voyez comment la rusée Kawashima parvient à se faire accepter par nos amis. Lorsque vous reprenez le contrôle, achetez l'équipement disponible chez l'armurier au sous-sol de l'auberge, et regagnez le port. Il vous suffit de parler à l'homme situé à proximité de Margarete pour pouvoir embarquer.

Le bateau des contrebandiers

Sortez de la cabine du bateau par les escaliers. Discutez un brin avec Margarete, puis progressez malgré votre mal de mer vers la gauche pour surprendre une conversation entre Kato et Kawashima. Tout au bout, vous pourrez aussi parler à Zhuzhen avant de revenir voir Alice dans la cabine. Remonter dans la pièce du haut pour récupérer un ticket de loterie, et sortez pour assister à l'apparition de Li Li et de Mère Océan. Le stratagème semble fonctionner. Quand vous reprenez le contrôle, fouillez à nouveau tout le vaisseau en parlant à tout le monde, puis rejoignez Zhuzhen et Mère Océan. Préparez-vous à enchaîner deux batailles successives. Les deux combats contre Li Li nécessitent au minimum des protections contre la paralysie. Observez avec intérêt la suite des événements, et continuez votre route vers Shanghai.

Huayuan

La nouvelle séquence vous en apprend plus sur les événements qui caractérisent ces lieux. Vous allez à présent avoir l'insigne honneur de contrôler le père de Yuri, guerrier aguerri qui ne craindra pas grand-chose des monstres qui se mettront en travers de sa route. Le boss non plus ne devrait d'ailleurs pas vous causer de difficultés, même en vous servant uniquement des attaques de base. Vous allez maintenant vous occuper de Zhuzhen, et descendre les escaliers pour trouver un point de sauvegarde. En sortant de l'hôtel, vous pourrez récupérer quelques objets cachés alentours et visiter la ville. Vous pourrez notamment récupérer un ticket de loterie en fouillant le bateau sur lequel vous êtes venu. Faites les emplettes qui vous sont nécessaires, et sortez en empruntant le passage en bas de l'hôtel. Là encore, il n'est pas négligeable d'explorer la zone pour trouver de nouveaux items, dont une arme pour Zhuzhen. Vous pouvez ensuite pénétrer dans le bar. Après la séquence, ramassez un ticket de loterie près des tonneaux, et discutez avec le tenancier pour en savoir plus. Wugui ne tarde pas à faire une apparition, et c'est contraint et forcé que vous devez à nouveau vous battre. Débarrasez-vous rapidement des Kappa avec vos attaques spéciales, mais vaincre Wugui lui-même est une autre paire de manches. Essayez de survivre assez longtemps jusqu'à ce qu'il sorte son ultime attaque qui mettra KO Zhuzhen. Pas de panique, vous allez pouvoir vous venger de suite grâce aux pouvoirs de Yuri. Le scénario se poursuit alors à travers une nouvelle cut-scene, et vous pouvez de nouveau contrôler Yuri. Après avoir parlé à Kawashima dans la pièce de droite, quittez l'hotel et pénétrez à nouveau dans le bar. Si vous vous sentez d'attaque, vous pourrez essayer d'affronter un maximum de boss dans la zone d'entraînement pour une certaine somme d'argent. Les combats sont difficiles, mais les lots en valent la peine. Sachez que vous pourrez y retourner lorsque vous serez revenus des ruines du temple. C'est justement la direction qu'il vous faut prendre à présent. Sortez du village par le nord.

Ruines du Temple

Avancez pour examiner l'autel et déclencher une nouvelle séquence. Revenez en arrière pour prendre le passage de gauche et retrouver Kawashima. En prenant le temps de discuter, vous pourrez acheter quelques objets utiles au sergent Kato. Revenez ensuite voir Zhuzhen pour qu'il ouvre l'accès au temple, et pénétrez à l'intérieur. Un être étrange vous explique alors le principe des nouvelles épreuves qui vous attendent en ces lieux, puis il sépare votre équipe en deux groupes : Margarete et Alice d'un côté, Yuri et Zhuzhen de l'autre. C'est le second groupe qui commence, et la commande d'objets est bloquée durant les combats. Vous devez progresser dans le labyrinthe en utilisant les téléporteurs verts, jaunes, rouges et violets. Bien sûr, vous devrez explorer chaque recoin pour mettre la main sur les précieux items disséminés en ces lieux, sachant que vous serez sujet à de multiples combats. Essayez tout de même de ne pas vous précipiter trop vite vers la sortie pour ne rien louper. Inspectez l'autel au terme de ce labyrinthe, et préparez-vous à affronter un boss : Xieshi, l'un des trois insectes parasites du corps humain. Pensez à équiper des

protections contre les effets secondaires, et utilisez si possible une fusion capable de soigner vos personnages. C'est à présent au tour d'Alice et Margarete de faire leurs preuves dans le labyrinthe. Le principe est exactement le même, mais c'est maintenant la commande d'attaques spéciales qui est bloquée. Vous n'êtes toujours pas obligé de récupérer tous les items dans le labyrinthe, mais le combat contre Baigu est inévitable. Agissez de façon classique pour le vaincre, puis reprenez le contrôle de Yuri et Zhuzhen. Une dernière épreuve vous attend, sans doute la plus difficile car les commandes d'objets et d'attaques spéciales sont toutes les deux bloquées. Cette fois, il vaut mieux fouiller méticuleusement cette dernière portion du labyrinthe, car certains items sont très intéressants. Dans tous les cas, vous ne pourrez pas sortir sans avoir trouvé le jeton en bois. Achetez les nouvelles protections que vous propose Xiaofang, et insérez le jeton pour être confronté à un nouveau boss : Qinggu. Il faudra en terminer rapidement, car vous ne pourrez ni fusionner, ni vous soigner avec des items ou des attaques spéciales. A la fin du combat, vous retrouvez les autres membres de votre groupe et Maître Xifa vous restitue vos commandes. Mais c'était sans compter sur Dehuai qui refait une apparition inattendue en enlevant Alice. Il ne faudra attendre que la fin de la séquence pour être confronté à un nouvel adversaire : Wugui sous la forme d'un Yamaraja de la guerre. Le seul moyen de se protéger de la mort subite qu'il vous inflige est de protéger vos personnages avec les boucles de Leonardo que vous avez pu acheter à Xiaofang tout à l'heure. Privilégiez les attaques physiques pour le vaincre sans problème.

Huayuan

Vous êtes de retour à l'hôtel où vous retrouverez Kawashima dans la pièce adjacente à la vôtre. Sortez du bâtiment pour entrer dans le bar et assister à une nouvelle séquence. Dirigez-vous ensuite vers la droite pour avoir une conversation avec le sergent Kato, qui vous informe de la situation. Etant donné la tournure que les choses ont prise, mieux vaut ne pas adresser la parole aux gardes en fonction à l'extérieur si vous désirez éviter quelques combats inutiles. Revenez plutôt à l'endroit où se trouve le bateau afin de récupérer la fameuse clé sur la gauche, sous la trappe. Retournez ensuite faire un détour par l'hôtel où Kawashima a besoin de votre secours, et débarrassez-vous des quelques soldats. La séquence de torture qui s'ensuit vous fera choisir plusieurs réponses pour Alice, et vous aurez droit à une petite quête annexe avec boss à la clé si vous choisissez toujours la première réponse. Vous pouvez à présent vous diriger vers la Tour de Kuihai.

Tour de Kuihai

Il s'agit de l'ultime destination sur la carte de l'Asie. Dès votre arrivée devant la tour, vous pouvez récupérer quelques nouveaux items puis affronter un nouveau Yamaraja. Une fois vaincu, vous aurez le droit de pénétrer dans la tour. Derrière la sauvegarde, vous pouvez récupérer le symbole de la tortue, que vous placerez sur le petit autel, en haut de l'escalier de droite. Ceci ouvrira la porte de droite, par laquelle vous allez maintenant passer. Plus loin, vous devriez trouver le symbole du dragon dans un coffre. Descendez alors les escaliers et suivez le passage de gauche. C'est dans cette pièce que vous trouverez le magazine érotique, un item très important si vous désirez résoudre toutes les quêtes annexes à la fin du jeu. Emparez-vous ensuite du symbole du phénix, et placez le dragon à la place, de manière à pouvoir sortir de la pièce. Montez maintenant l'escalier de gauche pour découvrir un autel sur lequel vous placerez le symbole du phénix. La porte s'ouvre, vous permettant d'obtenir le symbole du tigre. Revenez ensuite dans la salle où vous aviez placé le symbole du dragon, et remplacez-le par celui du tigre. Le dernier symbole doit être placé sur l'autel situé à côté du point de sauvegarde. Regagnez la salle du haut, là où vous aviez pris le symbole du tigre, et continuez par l'escalier. Empruntez d'abord le petit escalier pour récupérer un talisman de sagesse, puis montez lorsque vous vous sentirez prêt à défier toute une série de boss. Le premier n'est qu'une mise en bouche avant d'affronter Dehuai. La victoire vous permettra d'obtenir une nouvelle arme pour Zhuzhen. A présent qu'Alice est de nouveau sur pieds, vous devez choisir quels personnages vous accompagneront pour l'étape suivante, sachant que Zhuzhen est imposé. Vous avez ensuite l'opportunité de faire de nouveaux achats en dialoguant avec les personnages alentours, alors n'hésitez pas à vous procurer les dernières protections. En haut de l'escalier, Dehuai vous attend pour une nouvelle confrontation, et se transforme en un ultime Yamaraja. Ce boss possédant pas mal de points de vie, il est indispensable de se prémunir contre les effets secondaires qu'il vous inflige, et de soigner régulièrement vos personnages. La fusion de Yuri en monstre céleste pourra vous permettre de régénérer vos alliés. Le combat s'achève sur une étonnante séquence en images de synthèse, le sort de Yuri est incertain, et la carte de l'Asie laisse la place à celle de l'Europe. Vous en êtes seulement à la moitié du jeu...

Prague

L'aventure reprend six mois plus tard, et c'est Alice et Zhuzhen que vous contrôlez temporairement en l'absence de Yuri et Margarete. La suite des événements s'enchaîne lorsque vous pénétrez dans le bar de la ville. Saisissez l'occasion d'acheter de nouveaux items en parlant à la vieille femme, et attendez que Zhuzhen vous rejoigne pour assister à l'entrée en scène d'un homme nommé Terry. Apparemment, vous allez devoir résoudre un nouveau mystère dans la ville de Bistritz. Sortez du bar pour voir ce qu'il est advenu de Terry dans l'écran du dessus, puis vengez-le aussitôt sans aucune difficulté. Lorsque vous penserez avoir terminé vos affaires à Prague, suivez l'écran du bas et prenez la direction de Bistritz.

Bistritz

La ville ne tardera pas à être infestée de monstres, alors progressez avec prudence dans ce village où toutes les portes vous sont fermées. Toutes, sauf une ! Car seule une petite fille nommée Nina garde la maison de son père, le défunt Terry. Discutez avec les différents protagonistes pour en savoir plus sur les mystères du château bleu, et sortez pour repérer la maison du maire et l'armurerie. Essayez de frapper à toutes les portes, puis regagnez la maison de Nina. Elle vous donne alors la clé de la grille au nord-est du village, vous permettant d'accéder au fameux château. Avant de partir, pensez tout de même à récupérer les items cachés dans la pièce, et parlez à Michelle, la mère de Nina, si vous avez besoin de quelque chose.

Château bleu

En progressant devant l'entrée du château bleu, vous pourrez recourir aux services de Meiyuan dans le deuxième écran, en empruntant le petit passage de droite. La zone dissimule également plusieurs items cachés. En pénétrant à l'intérieur du château, vous noterez à plusieurs reprises la présence d'une apparition mystérieuse qui semble occuper les lieux. Dirigez-vous vers le point de sauvegarde, et récupérer les différents items contenus dans les coffres, puis suivez le long passage qui mène vers un escalier. Vous pénétrez alors dans une salle remplie de cercueils, et dans laquelle il va falloir résoudre une énigme, comme vous l'indique le squelette appuyé contre le mur. Examinez le grand cercueil du fond pour déclencher une séquence, puis approchez-vous des huit cercueils en respectant l'ordre alphabétique : Abel, Edgar, Frank, Helen, Leon, Maria, Robin et Steven. La porte qui s'ouvre alors est celle qui se trouve à droite du point de sauvegarde, dans la salle principale. L'exploration de cette somptueuse salle semble ne rien révéler de particulier. Pourtant, lorsque vous quittez la pièce, l'apparition de tout à l'heure se présente comme étant le maître des lieux. Après une brève discussion, ce vampire du nom de Keith Valentine accepte de se joindre à vous.

Bistritz

De retour dans le village de Bistritz, rendez-vous dans la maison de Nina pour que la fillette vous implore de vous rendre dans la maison de Kevin, au nord-ouest de ce village. Le destin de Terry devient alors plus clair, et vous comprenez que Kevin est votre ennemi. Aidez-vous des compétences de Keith pour vaincre la transformation de Kevin en Tindalos, sachant que Keith possède une attaque qui permet de lui faire regagner des points de vie. Vous pouvez ensuite vous rendre dans la maison de Nina pour la rassurer, puis revenir dans la maison de Kevin pour en savoir plus sur le monstre du château bleu qui terrifie à ce point Keith Valentine.

Château bleu

Le fameux monstre est emprisonné au sommet du donjon du château, il vous faudra donc parcourir une ascension interminable depuis la porte de gauche pour pouvoir le rejoindre. A chaque fois que vous passez devant une porte, ouvrez-la pour récupérer un item précieux. En haut de la tour, vous découvrez alors avec stupeur que le monstre n'est autre que Yuri, qu'il va vous falloir affronter afin de lui rendre ses esprits. Le combat n'est pas très difficile si vous utilisez à bon escient les différentes techniques de vos personnages, et que vous équipez votre groupe avec les protections appropriées. A la fin du combat, Alice n'a d'autre choix que de pénétrer elle-même dans le cimetière pour tenter de sauver l'âme de Yuri en offrant son âme pure aux quatre masques. Vous trouverez Yuri dans le second écran, derrière la grille. Avec un minimum de persuasion, Alice arrive à le raisonner, mais Yuri doit alors se battre contre son propre père pour sortir de ce cauchemar. Le plus simple est sans doute d'utiliser une fusion qui permet de regagner des points de vie. Lorsque votre adversaire est vaincu, Yuri fait maintenant partie de votre équipe.

Prague

Tandis que tout le monde attend le retour de Margarete dans le bar de Prague, le tenancier vous fait part de ses inquiétudes concernant une femme qui semble avoir des problèmes dans les toilettes. Faites entrer Alice dans les toilettes dames, et fouillez les lieux à la recherche de la fille. En examinant le miroir à plusieurs reprises, Alice verra le visage d'une vieille femme nommée Olga, que vous rencontrerez plusieurs fois dans l'aventure. Ce premier combat avec la sorcière n'est pas très difficile, car elle a peu de points de vie et qu'elle est assez sensible aux attaques spéciales d'Alice. Après le combat, vous retrouvez la jeune fille perdue et décidez de rejoindre Margarete à Rouen.

Rouen

Une première visite de la ville s'impose si vous voulez découvrir les lieux et récupérer quelques items cachés. L'aubergiste vous louera ensuite une chambre pour que vous passiez la nuit, et Yuri en profite pour avoir une petite discussion avec les quatre masques du cimetière. Peu après, Yuri décide de partir trouver Alice dans la ville. Poursuivez dans l'écran suivant pour avoir droit à une séquence et trouver Margarete par la même occasion. Les combats qui vous sont imposés ne devraient vous poser aucune difficulté. Lorsque Roger Bacon et Olga auront disparu, faites le tour par la ruelle pour pénétrer dans l'église en empruntant la porte de derrière. Il faudra pour cela réussir une épreuve avec l'anneau du jugement. Vous êtes alors le témoin d'une scène tragique, qui ne peut se finir que par un nouvel affrontement avec Olga. Pensez à vous équiper en conséquence, notamment contre le poison, et suivez la démarche habituelle pour la vaincre. Rendez-vous alors à Londres pour la suite des événements.

Londres

Empruntez le chemin principal jusqu'au pont, où vous faites la connaissance de Joshua et Chris, qui ne tardent pas à se révéler être des voleurs. Vous n'avez d'autre solution que d'interroger les passants et d'entrer dans le bar à gauche du pont pour en savoir plus sur vos voleurs. Leur chef s'avère être un orphelin nommé Halley, et l'interface semble vouloir dire que le gamin fera bientôt partie des personnages jouables. Retournez à l'auberge pour avoir une discussion avec les autres membres de votre groupe, qui vous conseillent de récupérer tout de suite l'argent perdu. Le repaire des voleurs n'est pas difficile à trouver. Il se trouve à gauche de la maison désaffectée à l'autre bout de la ville. Réussissez l'épreuve de l'anneau pour ouvrir la trappe, et descendez en empruntant l'échelle. Les lieux regorgent d'items cachés que vous trouverez facilement en fouillant correctement la pièce. De l'autre côté, vous aurez une discussion avec les voleurs qui accepteront de vous rendre ce qui reste de votre argent. Vous faites alors la connaissance d'Halley qui vous explique ce qui se trame à l'orphelinat. Le garçon rejoint ensuite votre groupe, et vous vous apercevrez bientôt que ses capacités sont redoutables. Plusieurs objets intéressants vous attendent en ces lieux, alors ne quittez pas la pièce sans eux. En sortant du repaire, vous devrez entrer dans le manoir pour rencontrer un vieil homme qui sait certaines choses sur votre ennemi, et qui abrite plusieurs objets utiles dans sa demeure. Quittez ensuite la ville par la droite pour accéder à l'orphelinat.

L'orphelinat

L'orphelinat semble dissimuler un étrange secret, et le propriétaire du bâtiment refuse de vous laisser y pénétrer. Il faudra faire un détour par le repaire des voleurs, désormais désert, pour qu'on vous laisse entrer. Vous êtes accueilli par un domestique plutôt hostile que vous devrez vaincre si vous voulez obtenir la clé de la chambre. Cette pièce se trouve juste à votre gauche, au rez-de-chaussée, et vous y trouverez tous les enfants disparus. D'autre items sont cachés là, dont une seconde clé qui vous permet d'accéder dans une pièce de l'étage. Lisez tous les documents pour finir par trouver la date du 5 mars 75. Elle correspond en fait au code 5375 que vous devrez entrer pour ouvrir la porte de droite. Dans cette pièce, vous pourrez trouver la date du 3 juillet 54 dans un autre livre. Descendez alors au rez-de-chaussée pour ouvrir la porte principale à l'aide du code 3754. Un triste spectacle s'offre alors à vous, et le seul moyen de sauver Chris est de vaincre Jack, le maître des lieux. Méfiez-vous, car vous devrez ensuite enchaîner avec un autre boss sans pouvoir sauvegarder ou modifier votre équipement. Défier Mammon, la mère de Jack, nécessitera notamment des protections contre la pétrification. Si vous êtes assez fort pour la vaincre, vous pourrez sauver Chris, puis partir en direction de l'hôpital psychiatrique.

L'hôpital psychiatrique

Cet endroit renferme des monstres relativement nombreux et forts, alors équipez-vous en conséquence. Après un rapide combat, vous pénétrez dans un vaste couloir dans lequel vous apercevez plusieurs portes. Les symboles qui

permettent de les ouvrir se situent un peu plus loin, alors poursuivez sans vous préoccuper de ces portes. Avant de quitter l'écran, n'oubliez pas de récupérer la pièce en bronze sur le sol, dans le coin en haut à gauche. Continuez jusqu'à la chaise électrique, puis montez vers la pièce du haut. Débarrassez-vous des quelques monstres, afin de récupérer la pièce d'argent et d'atteindre le point de sauvegarde. C'est ici que vous trouvez la première clé, sur le corps. Elle va vous permettre d'ouvrir les portes ayant une serrure en forme de coeur. Vous devez maintenant parcourir le chemin en sens inverse, afin d'ouvrir toutes les portes reliées à cette clé. Vous y trouverez notamment la clé du succès et la clé de trèfle. Essayez maintenant d'ouvrir toutes les portes de trèfle, et récupérez la clé diamant, la pièce d'or, et la pièce de platine. Vous pouvez dès à présent revenir placer les quatre pièces dans leurs emplacements près du point de sauvegarde. Prenez la porte qui s'ouvre sur un nouveau couloir, et préparez-vous à affronter Rausan. Le vaincre vous permettra d'obtenir un item particulièrement convoité : la clé du pique. La pièce que vous pourrez ouvrir avec cette clé contient un lit dans lequel vous pourrez vous reposer, et un coffre dans lequel se trouve la clé du donjon. Vous pouvez dès maintenant récupérer la pierre de feu en retournant dans cette salle (cf quêtes annexes). Revenez ensuite à l'endroit où vous avez laissé Halley pour assister à une nouvelle séquence terrible, et finissez-en une fois pour toutes avec Olga. De retour dans le QG de Londres, vous pourrez obtenir le gobelet de fidélité en parlant à Joshua (c'est un objet indispensable pour compléter les quêtes annexes, mais vous pourrez revenir le chercher plus tard). Le QG comporte maintenant une zone dans laquelle vous pourrez vous entraîner contre toute une série de monstres, mais vous pourrez y revenir plus tard lorsque vous aurez gagné davantage d'XP. En sortant du repaire, vous retrouvez Halley tandis qu'Alice vous quitte pour une affaire pressante à Rouen.

Rouen

Amenez Alice jusqu'à l'église en passant par la porte de derrière, et approchez-vous de l'autel pour y trouver un nouvel item. Prenez ensuite la porte de droite, et fouillez les deux parties du confessionnal pour trouver la lettre du Père Doyle. Le voile de mystère se lève alors sur l'identité de Roger Bacon, qui se révèle être en réalité le cardinal Albert Simon, et qui ne tarde d'ailleurs pas à faire son entrée. Après la séquence, formez une équipe et dirigez-vous vers le Monastère Nemeton.

Monastère Nemeton

La zone comporte une maison, pour le moment inhabitée et dans laquelle vous pouvez trouver la pierre de lumière (cf quêtes annexes), et un long chemin qui mène à une tombe, puis à des ruines. Récupérez la Mante de Noble pour Keith, et passez dans l'écran suivant. Vous faites la connaissance d'un homme étrange qui s'avère être le véritable Roger Bacon. Rejoignez-le dans sa demeure (la maison que vous aviez vu tout à l'heure), et écoutez ce qu'il vous propose. Avant de le suivre dans les ruines, vous pouvez vous servir du distributeur pour faire le plein d'items. Roger Bacon vous ouvre ensuite un passage qui devrait vous permettre de trouver et de défier Albert Simon dans une lutte sans merci. Mais pour cela, il va vous falloir traverser la grotte et défaire les nombreux monstres qui s'y trouvent. Sachez que vous pouvez revenir à tout moment voir Roger Bacon pour qu'il vous soigne, et sauvegarder votre partie. En ce qui concerne la grotte, vous pouvez aller droit au but pour ne pas perdre de temps, ou bien résoudre les énigmes afin d'obtenir la fusion Amun. Dans ce dernier cas, c'est maintenant qu'il faut vous référer à la partie quêtes annexes, car vous n'aurez pas d'autre opportunité d'obtenir cette fusion. Lorsque vous serez parvenu au bout de la grotte, vous pourrez sauvegarder votre partie avant d'aller affronter Albert Simon. Non seulement le combat est relativement difficile, mais vous devrez en plus enchaîner un second boss en la personne d'Amun. Si vous avez rempli la partie décrite dans les quêtes annexes, vous pourrez alors obtenir cette fusion une fois que vous l'aurez vaincue. Equipez vos meilleures protections et utilisez vos fusions de niveau 3 pour en venir à bout. La séquence laisse présager que le jeu n'est pas encore totalement terminé. Il vous faut à présent tester la machine de Roger Bacon, et réussir pour cela une épreuve de l'anneau du jugement. C'est maintenant que ce que vous allez faire sera déterminant pour la fin de l'aventure. Si vous poursuivez normalement, Alice sera envoyée dans le cimetière, et elle sera tuée par Atman sans personne pour la secourir. Cela ne vous empêchera pas de terminer le jeu, mais si vous désirez obtenir la bonne fin, vous devez d'abord remplir un certain nombre de défis qui sont expliqués dans la partie quêtes annexes. C'est le moment de vous y référer. Lorsque Alice est envoyée dans le cimetière, faites-la examiner toutes les tombes, y compris la sienne, puis allez voir les quatre masques. Au moment où Atman se dresse devant elle, et si vous avez rempli correctement les différentes étapes énoncées dans la partie Obtenir la bonne fin du jeu, Yuri intervient pour porter secours à Alice. Il vous faudra alors le battre, avant d'aller parler aux masques pour récupérer l'oeil de l'esprit des quatre masques. L'inscription sur la petite tombe devrait alors indiquer le nom d'Atman au lieu de celui d'Alice, sinon vous aurez la mauvaise fin du jeu. Je vous conseille également de compléter les autres quêtes annexes maintenant, avant d'emprunter la machine de Roger

Bacon, car la fin du jeu est proche.

Neameeto

Lorsque vous aurez complété toutes les quêtes annexes, revenez parler à Roger Bacon et empruntez sa machine pour accéder à Neameeto. Une fois là-bas, vous verrez qu'il est possible de revenir en arrière si vous le désirez en utilisant le téléporteur jaune. N'hésitez pas à l'utiliser si le besoin s'en fait sentir. Commencez par monter à l'étage, et attendez la fin de la séquence pour voir que Yuri et un autre personnage sont bloqués par une sorte de laser. Vous devez alors contrôler les autres personnages, et les faire revenir en arrière de manière à emprunter l'escalier de gauche. Vous trouverez alors le mécanisme qui permet de libérer Yuri et Keith (il est possible que ce soit quelqu'un d'autre dans votre partie). Avec ces deux personnages, rejoignez l'autre groupe, et poursuivez jusqu'au premier boss. Utilisez uniquement des attaques spéciales pour le vaincre. A chaque fois que vous battrez un boss, vous verrez apparaître un téléporteur de retour, un point de sauvegarde, et un cercle de changement de groupe. Dans cette nouvelle zone, dirigez-vous vers le pilier vert situé en bas à droite, et actionnez-le. Empruntez les différents chemins pour trouver de nouveaux items, et actionnez le pilier bleu sur la gauche. Vous pouvez alors ramasser deux nouveaux objets, avant d'emprunter l'escalier qui conduit à d'autres items intéressants. Poursuivez sur les escaliers, et préparez-vous à affronter un second gros boss. Cette créature étrange qui représente la Haine ne devrait pas vous poser de difficulté si vos personnages sont bien protégés. Après le combat, les trois téléporteurs apparaissent alors et vous pouvez sauvegarder votre progression. La nouvelle zone dans laquelle vous pénétrez risque de vous laisser perplexe. Chaque écran est en effet constitué de téléporteurs invisibles qui vous empêchent de progresser dans la direction que vous souhaitez. Pour trouver la sortie, il vous faudra faire de nombreux essais avant d'ouvrir tous les coffres et comprendre le sens de progression. Sachez tout de même qu'il n'existe qu'un seul chemin qui mène de l'autre côté. C'est là que vous attend un nouveau boss redoutable : le Bouc Emissaire. Une tactique de combat classique vous permettra néanmoins d'en venir à bout assez rapidement, ouvrant un passage vers une nouvelle sauvegarde avant la dernière ligne droite. N'hésitez pas à revenir sur la map par le téléporteur jaune si vous voulez faire le plein d'objets. La confrontation inévitable avec Albert Simon le voit se transformer en une entité surpuissante nommée Messie. Ce boss possède beaucoup de points de vie et est capable de vous causer beaucoup de dommages, aussi bien au niveau des HP que des MP ou même des EM. Efforcez-vous par conséquent d'entretenir régulièrement les EM de Yuri pour qu'il ne perde pas son état fusionnel, et équipez si vous le pouvez un objet qui réduit de 20% le coût des fusions. Usez et abusez du sort Arc d'alice pour régénérer l'ensemble du groupe. Si vous ne voulez pas que le combat s'éternise, équipez Yuri avec l'oeil de l'esprit, une relique qui double les points d'attaque mais rend invisibles les zones de frappe de l'anneau du jugement. Le jeu en vaut pourtant la chandelle. Une fois vaincu, Messie laisse la place à un adversaire plus terrible encore : le Chef Suprême, une forme de vie inconnue appelée Dieu par la plupart (si l'on en croit la bibliothèque du jeu). Ne vous faites pas d'illusions, ce boss est nettement plus fort que le précédent, mais la technique de combat précédente fonctionne également très bien sur ce boss. Ne perdez pas de temps à essayer de soigner les anormalités d'état, mais équipez plutôt vos personnages avec des crucifix et d'autres protections multiples pour pouvoir vous focaliser sur l'attaque et les sorts de soin. L'affrontement sera beaucoup plus rapide si vous utilisez l'oeil de l'esprit, mais il vous faudra tout de même utiliser régulièrement des extraits de pure, de thera et de mana (vous pouvez en trouver à Prague auprès du colporteur silencieux). Si vous avez complété toutes les quêtes annexes, vous verrez que ce combat est moins difficile que celui où Yuri affrontait seul la Radiance Séraphique. Quoi qu'il en soit, il ne vous reste plus qu'à admirer la séquence de fin... et à recommencer le jeu pour avoir la bonne fin si jamais Alice n'est plus de ce monde.

Les quêtes annexes

Obtenir la bonne fin du jeu

Le jeu comporte deux fins différentes, une bonne et une mauvaise. La différence est d'importance car dans le pire des cas, Alice ne survivra pas à cette aventure. Obtenir la bonne fin dépend de plusieurs choix décisifs au cours de l'aventure, et mieux connaître à l'avance les précautions à prendre avant de se retrouver obligé de terminer le jeu en ayant la mauvaise fin. Le premier élément crucial est de ne jamais avoir son indicateur de malice dans le rouge maléfique, afin de ne pas se retrouver confronté trop tôt aux quatre masques. Vous devez donc impérativement attendre d'avoir vaincu Albert Simon dans les catacombes de Nemeton, et avant d'entamer la dernière partie de l'aventure en empruntant la machine de Roger Bacon. Vérifiez que vous avez bien le gobelet de fidélité dans votre inventaire et examinez-le. Si ce n'est pas le cas, vous avez dû oublier de parler à Joshua car c'est lui qui vous le donne pour vous

remercier. Vous pouvez revenir le voir à tout moment dans le QG de Londres. En examinant le gobelet de fidélité dans l'inventaire, vous découvrirez des indications importantes concernant les quatre masques qui vous narguent dans le cimetière. L'ordre qui est donné (le graal, le masque d'or, le bâton et l'épée) est celui dans lequel vous devrez vaincre lesdits masques. Vous devez maintenant enchaîner un certain nombre de combats de manière à faire passer l'indicateur de malice dans le rouge, de manière à provoquer l'apparition de ces masques. Sachez qu'il vous faudra beaucoup de patience pour voir apparaître les masques dans le bon ordre, c'est pourquoi je vous conseille de vous rendre carrément dans les souterrains de Nemeton, là où vous avez affronté Albert Simon, afin de gagner un maximum de points d'expérience pour ne pas avoir l'impression de perdre votre temps. Lorsque votre malice est dans le rouge, n'allez donc surtout pas au cimetière, mais cherchez d'autres combats jusqu'à ce que vous vous trouviez confronté au masque du graal. Si jamais vous vous trouvez en face d'un autre masque, vous devrez impérativement fuir le combat. Procédez donc de cette façon jusqu'à ce que vous ayez vaincu successivement le masque du graal, le masque d'or, la masque du bâton, et enfin le masque de l'épée. Sachez tout de même que le premier masque ne craint que les attaques physiques, et le second uniquement les attaques spéciales. Un bon équipement pour Yuri est d'opter pour l'excellent oeil de l'esprit (anneau invisible mais attaque doublée), le crucifix, et pourquoi pas les boucles du moine si vous désirez obtenir un max d'XP. De toute façon, ces combats ne seront pas les plus difficiles. Dans tous les cas, évitez de fusionner car vos ennemis ne seront pas prier pour réduire vos EM à 0. Ceci fait, il faudra répéter l'opération dans le même ordre que précédemment, car les masques à l'agonie reviendront dans un état lamentable avec un seul point de vie. Même si ces combats sont ultra simples, il faudra faire preuve de beaucoup de patience avant de voir ces chers masques apparaître dans le bon ordre. Sachez que ce n'est pas grave si jamais vous rencontrez à nouveau un masque que vous avez déjà vaincu. Quoi qu'il en soit, fuyez toujours si l'ordre graal, or, bâton et épée n'est pas respecté. Lorsque vous aurez vaincu deux fois chacun des masques, rendez-vous dans le cimetière et examinez la petite tombe qui se trouve à gauche de l'écran. Si le nom d'Alice est gravé dessus, vous êtes dans la bonne voie. Vous pouvez alors poursuivre l'aventure normalement et vous rendre où vous le désirez, jusqu'à l'instant où Alice est envoyée dans le cimetière. Si vous tenez toujours à obtenir la bonne fin, faites-la examiner chacune des tombes, et surtout la sienne, avant d'aller parler aux masques. C'est alors que vous saurez si vous avez procédé correctement. Si Yuri intervient pour sauver Alice face à Atman, alors vous aurez la bonne fin... à condition de le battre. Sinon, Alice devra l'affronter seule et n'a quasiment aucune chance de s'en sortir vivante. Vous pourrez tout de même continuer l'aventure. Pour vaincre Atman avec Alice et Yuri, choisissez une fusion puissante et soignez Yuri avec les sortilèges d'Alice. Une fois le combat terminé, vous verrez que l'inscription sur la petite tombe a changé. Ce n'est plus le nom d'Alice qui y est inscrit mais celui d'Atman. N'oubliez pas de parler aux masques pour recevoir l'oeil de l'esprit des quatre masques. Désormais, vous n'aurez plus à vous préoccuper de l'indicateur de malice. Vous pouvez à présent tenter de compléter les autres quêtes annexes avant d'emprunter la machine de Roger Bacon pour la dernière partie de l'aventure.

Les trois livres des quêtes

Vous ne pourrez pas résoudre les différentes quêtes annexes si vous ne possédez pas le Texte de R'lyeh, le livre des Cultes Sans Nom et le Document d'émigration. Voici comment les obtenir.

Le Texte de R'lyeh :

Après avoir vaincu Albert Simon dans les profondeurs de Nemeton, une séquence vous emmène directement au QG des orphelins de Londres. Lorsque vous reprenez le contrôle après la conversation entre Halley et sa mère, retournez dans les profondeurs de Nemeton, et vous trouverez le Texte de R'lyeh sur le sol dans la salle où vous avez affronté Albert Simon.

Le livre des Cultes Sans Nom :

Rendez-vous au monastère Nemeton avec Alice et Zhuzhen dans votre groupe, et vous verrez Zhuzhen se recueillir sur la tombe de James O'Flaherty, en haut à gauche de l'écran. Lorsque vous reprenez le contrôle après le dialogue entre Alice et Yuri, Zhuzhen vous donnera le livre des Cultes Sans Nom.

Le Document d'émigration :

Après avoir résolu le problème de l'orphelinat, retournez-y pour vous apercevoir que les monstres ont vidé les lieux. Parlez au gamin dans la salle du fond pour qu'il vous propose de jouer à Cache-Cache. Acceptez le défi qui consiste à retrouver les 4 enfants en moins d'une minute. L'emplacement des enfants est aléatoire, mais ils ne peuvent se cacher qu'aux endroits suivants : à l'extrémité gauche du couloir du second étage, à l'extrémité droite du couloir du second étage, derrière la table dans la pièce de gauche du second étage, sous le lit dans la pièce de gauche du second étage, sur le côté droit de la pièce de droite du second étage, en bas à droite dans le hall, entre les deux lits dans la pièce du premier étage, en haut à gauche dans la pièce du premier étage. Avant la fin du compte à rebours, vous devez

regagner la pièce du fond pour reparler au gamin qui vous a lancé le défi. Inspectez alors le haut de la pièce, et récupérez le Document d'émigration des mains du garçon.

Les fusions de niveau 3

Vous ne pourrez défier les monstres fusionnels de niveau 3 dans le cimetière que lorsque vous serez en possession des pierres élémentaires correspondantes. Certaines ne pourront être obtenues qu'en complétant des sortes de mini-quêtes.
La pierre de lumière : Lorsque vous aurez accès à la maison de Roger Bacon vers la fin du jeu, fouillez le coin à droite du distributeur pour trouver la pierre de lumière.
La pierre des ténèbres : Retournez dans la prison du château bleu, et inspectez la dernière salle pour trouver la pierre des ténèbres sur le sol.
La pierre de feu : Retournez à l'hôpital psychiatrique et reposez-vous sur le lit situé dans la pièce qui était fermée à clé. En sortant, attendez la fin de la séquence pour pouvoir rentrer à nouveau dans la pièce, puis récupérez la pierre de feu cachée dans le coffre.
La pierre de la terre : Allez voir la petite Nina dans sa maison à Bistritz, sans oublier de mettre Keith dans votre groupe, et parlez-lui pour qu'elle fasse allusion aux graines situées à côté de sa maison. Inspectez les pousses pour que Yuri choisisse de les arroser. Lorsque vous pénétrerez dans la ville à nouveau, vous devriez voir Nina en train d'arroser la plante. Si ce n'est pas le cas, c'est qu'il doit vous manquer l'un des trois livres (cf Les trois livres des quêtes). Il vous suffit alors de lui parler pour qu'elle vous donne la pierre de la terre.
La pierre de l'eau : Rendez-vous à l'auberge de Rouen et entrez dans la pièce du second étage pour assister à une dispute entre un jeune couple. Quittez l'auberge et pénétrez dans l'église par la porte du fond, puis entrez dans la pièce de droite. Pénétrez dans le confessionnal (la seconde pièce) et faites-vous passer pour le prêtre afin de donner conseil à l'homme qui se disputait dans l'auberge. Choisissez la deuxième réponse, et quittez l'église une fois qu'il sera parti. Entrez à nouveau dans la pièce du second étage de l'auberge, et parlez à l'homme pour qu'il vous donne la pierre de l'eau.
La pierre de l'air : Rendez-vous à Prague pour une quête qui ne manque pas d'humour. Commencez par interroger l'homme qui est apparu dans le bar, et suivez son conseil en allant voir ce qu'il est advenu du gaillard qui a disparu dans les toilettes. Inspectez la seconde porte, et écoutez l'homme parler pour comprendre qu'il a grand besoin de papier. Si vous avez échoué au moins une fois lors des épreuves des tickets de loterie, vous devriez être en possession d'un paquet de mouchoirs. Donnez-le lui pour le dépanner, et retournez au bar. En sortant, l'homme en question vous fera cadeau de la pierre de l'air.
La pierre de la destruction : Vous ne pourrez la trouver que si vous n'avez pas encore affronté Albert Simon dans le monastère Nemeton.
Pour l'obtenir, vous devez résoudre l'énigme qui précède le combat avec Albert Simon (cf L'âme fusionnelle de Amun).
La pierre du renouveau : Cette pierre vous permettra d'obtenir la fusion ultime de Yuri : la Radiance Séraphique. Les détails concernant cette quête sont donnés dans la section La Radiance Séraphique.

L'âme fusionnelle de Amun

Obtenir cette fusion est facultatif, et vous ne pourrez plus l'avoir si vous avez déjà vaincu Albert Simon. Rendez-vous dans les catacombes du monastère Nemeton, et parlez à Roger Bacon pour qu'il vous soigne avant de pénétrer à l'intérieur. Le sous-sol du monastère se présente comme une sorte de labyrinthe, mais avant d'ouvrir la grande porte qui mène à Albert Simon, je vous conseille de résoudre l'énigme des torches afin d'obtenir la pierre de la destruction. En partant de l'écran par lequel vous arrivez, allez deux fois à gauche, puis à droite, et traversez le pont jusqu'au coffre. Ouvrez-le, et retournez en arrière jusqu'au premier écran. Choisissez cette fois le chemin de droite et descendez les escaliers. Ouvrez le coffre qui est fermé, et actionnez l'interrupteur bleu de sorte que la couleur de la flamme devienne bleue et que le sceau bloquant l'accès au coffre entouré d'une lumière bleue soit brisé. Revenez dans l'écran précédent, allez à l'écran supérieur et ouvrez le fameux coffre (précédemment scellé par le sceau bleu) afin d'obtenir l'oeil de l'esprit. Apprenez à tirer partie de cet excellent item qui décuple votre puissance de frappe si vous parvenez à compléter l'anneau invisible. Revenez encore au premier écran, et allez tout droit jusqu'à trouver un nouveau pont. Passez dans l'écran situé en haut à gauche pour trouver l'interrupteur rouge. Actionnez-le afin de briser le sceau rouge et pouvoir ouvrir le coffre situé à côté. Allez ensuite dans l'écran inférieur, passez devant la grande flamme, et continuez jusqu'à l'écran suivant. Allez à droite jusqu'à trouver un escalier qui vous mènera à l'interrupteur vert. En actionnant cet interrupteur, vous libérez un coffre qui se trouve à l'endroit où vous avez ouvert le coffre bloqué par le sceau bleu.

Lorsque vous aurez ouvert ce troisième coffre, revenez à l'interrupteur bleu et actionnez-le. Retournez à la salle du pilier, et allez à droite pour trouver un nouveau coffre. Pillez-le, et revenez à l'endroit où vous avez vu la grande flamme. Vous aurez alors le droit de récupérer la pierre de la destruction, l'élément indispensable à l'acquisition de l'âme fusionnelle de Amun. Allez au bout du labyrinthe et préparez-vous à affronter successivement Albert Simon et Amun. Si vous êtes en possession de la pierre de la destruction, vous pourrez acquérir l'âme fusionnelle de Amun au terme de ces deux combats.

La griffe d'oiseau

La griffe d'oiseau est l'arme la plus puissante que pourra récupérer Yuri au cours de la quête. Avant de vous lancer dans la dernière phase du jeu, lorsque le véritable Roger Bacon vous envoie à Nemeato via sa nouvelle machine, utilisez le téléporteur jaune pour revenir aussitôt de là où vous venez. Parlez à Roger Bacon pour qu'il vous demande de l'envoyer sur la lune, et réussissez l'épreuve de l'anneau du jugement. Pour cela, vous devez compléter successivement 10 tours d'anneau sans une seule erreur. Lorsqu'il sera de retour, il vous fera cadeau de la griffe d'oiseau.

L'épée du démon

Cette quête concerne principalement Keith Valentine, vous devrez donc l'avoir dans votre groupe pour la mener à bien. A Bistritz, rendez-vous dans la maison de Nina pour qu'elle vous demande d'aller jeter un oeil au château bleu. Une fois là-bas, vous devrez vous rendre dans la salle des cercueils pour trouver une redoutable chauve-souris d'or que Keith devra affronter seul s'il veut obtenir l'épée du démon. Le combat se déroulera de la manière suivante : la chauve-souris vous laisse libre de la frapper pendant six tours avant de riposter. Vous n'aurez alors qu'une chance infime de survivre à son attaque, mais si Keith parvient à l'éviter, vous aurez droit à un septième tour pour la frapper. Si vous la battez, vous aurez droit non seulement à l'épée du démon, mais aussi à une cut-scene dédiée à Keith. Il existe une astuce pour résoudre ce combat plus facilement. Si vous êtes en possession des sabots de fer, équipez-les pour que la vitesse de balayage de l'anneau du jugement soit réduite de 50 % pour être sûr de ne pas manquer vos attaques, et équipez-vous également de la ceinture métallique pour booster votre puissance d'attaque. De cette manière, il est possible de vaincre la chauve-souris avant même qu'elle ait le temps de riposter. A noter que cette quête ne peut être remplie si vous n'êtes pas en possession de la pierre de la terre.

Le manteau de l'adepte

Cette tunique est l'ultime protection de Zhuzhen, et l'obtenir ne sera guère difficile. Si rien ne se passe lorsque vous essayez de mener cette quête à bien, c'est qu'il vous manque l'un des trois livres (cf Les trois livres des quêtes). Rendez-vous à l'auberge de Rouen, et pénétrez dans la pièce de gauche à côté de l'escalier pour retrouver Meiyuan. Il vous donnera une lettre de Qiuhua qui vous permettra de revivre le terrible destin du lieutenant colonel Kawashima. A la fin de cette tragique histoire, vous vous verrez remettre le manteau de l'adepte pour Zhuzhen.

Le calibre 10

C'est la plus puissante arme de Margarete, il faudra donc penser à intégrer la jeune femme dans votre groupe. Allez à Rouen et pénétrez dans l'église par la porte de derrière. Après la conversation entre Margarete et Yuri, vous en saurez davantage sur ses motivations et elle vous remettra un objet. Sortez ensuite de l'église, et parlez à l'homme situé dans la ruelle pour tenter votre chance à la loterie. Si vous jouez bien, vous pourrez obtenir le fameux Calibre 10.

La maison de poupées

C'est loin d'être le lieu le plus pittoresque du jeu, et il vous faudra un bon niveau pour mener cette quête à bien. Rendez-vous à Prague en ayant Alice dans votre groupe, et entrez dans le bar. Là, une personne vous donnera les coordonnées de la maison de poupées. Sortez de la ville, et entrez dans ce nouveau lieu qui sera apparu sur la map de l'Europe. C'est maintenant Alice qui progresse dans ce nouvel environnement. Avant de pénétrer à l'intérieur par la porte principale, fouillez le coin pour trouver les boucles de l'oracle. Une fois dans la maison, inspectez l'horloge et entrez dans la pièce de droite. Vous pourrez notamment y trouver un ticket de loterie. Continuez jusqu'à la fontaine, et regardez à gauche pour mettre la main sur une clé. Allez ensuite à l'extérieur de la maison, et utilisez la clé pour entrer

dans la réserve. Vous pouvez trouver une main d'argent en haut à droite de la pièce. Descendez ensuite en empruntant l'échelle, et inspectez les étagères de vin pour trouver des diapositives. Revenez alors dans la maison, et montez à l'étage pour lire vos diapos à l'aide du rétroprojecteur. Vous découvrirez alors la date du 24 décembre, ce qui correspond en réalité à un code (1224). Descendez les escaliers, allez à droite, et actionnez le mécanisme à l'aide du code. Sortez ensuite de la maison et retournez dans la réserve. Vous pouvez maintenant passer la porte en haut à droite, et découvrir les terribles secrets de cette pièce. Lorsque vous tenterez de sortir de là, vous serez dans l'obligation d'affronter un nouveau boss. Au terme du combat, vous pourrez obtenir une arme intéressante pour Alice. Vous pouvez maintenant terminer la quête en retournant à Prague, et parler à l'homme que vous aviez vu.

Le secret du pédomètre

Si vous avez équipé le pédomètre que le colporteur silencieux vous a vendu au début du jeu, vous devriez avoir atteint le maximum de pas requis sur la liste. Donc, si vous n'avez pas acheté le dernier item de la liste et que vous avez toujours suffisamment de pas en zones dangereuses à votre actif, vous pouvez revenir voir le colporteur silencieux qui devrait maintenant se trouver à Prague, dans le troisième écran. Si vous avez Margarete dans votre groupe, il vous fera alors cadeau d'une très bonne protection pour elle. Par ailleurs, c'est le seul endroit du jeu où vous avez la possibilité d'acheter des extraits de Thera, de mana et de pure.

Les vieilles ruines

Cette nouvelle destination apparaît sur la carte de l'Europe lorsque vous examinez le livre des Cultes Sans Nom dans l'inventaire. L'énoncé du livre vous donnera des indications pour résoudre la première énigme de ce lieu. Dans les vieilles ruines, vous allez voir une salle avec un escalier dont l'accès est condamné par l'eau. Pour libérer cet accès, vous allez devoir trouver les bonnes directions dans le labyrinthe. Prenez donc le passage de droite, et suivez les directions correspondant aux couleurs des torches : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et violet. Vous serez alors de retour dans la première salle, et l'escalier sera désormais accessible. Vous y trouverez un coffre contenant le manteau d'or. Quittez maintenant les vieilles ruines pour revenir à la carte, et examinez à nouveau le livre des Cultes Sans Nom pour voir que l'énoncé a changé. Il suffit d'interpréter l'énigme pour trouver quelles sont les nouvelles directions à suivre. Pénétrez à nouveau dans les vieilles ruines, et suivez les torches ayant les couleurs suivantes : violet, indigo, bleu, vert, jaune, orange, rouge. En descendant les escaliers, vous serez confronté à Séraphin. Une fois vaincu, vous pourrez récupérer le fusil de sniper pour Halley.

Le temple de la grotte

Cette destination apparaît sur la carte de l'Angleterre lorsque vous examinez le Document d'émigration dans votre inventaire. A l'intérieur, vous attend un vaste labyrinthe. Voici les directions à suivre pour trouver la sortie. Passez la grande porte, allez en haut pour récupérer les boucles du prêtre dans un coffre, revenez dans la salle précédente, allez à gauche, en haut, à gauche, en bas, en bas, à gauche, en haut pour trouver un ticket de loterie, revenez dans la salle précédente, allez à gauche, en haut, à gauche, et enfin passez la porte en haut pour trouver la Mante du Frisson pour Keith. De la même façon que lors de votre exploration dans les vieilles ruines, vous pourrez accomplir une seconde quête en relisant l'énoncé du Document d'émigration. Cette fois, les indications sont différentes. Rentrez à nouveau dans le temple de la grotte et suivez les directions indiquées ici : passez la grande porte, allez en haut pour récupérer la cinquième clé, revenez dans la salle précédente, allez à droite, en haut, à droite, en bas, en bas, à droite, allez en haut pour récupérer la clé du succès, revenez dans la salle précédente, allez à droite, en haut, à droite, et sauvegardez avant d'affronter Chérubin. Sachez tout de même que ce boss est encore plus redoutable que Séraphin, et que le combat risque de prendre un certain temps. Une fois vaincu, vous pourrez obtenir le bâton du pic sacré pour Zhuzhen.

La Radiance Séraphique

La Radiance Séraphique est la fusion la plus puissante que pourra obtenir Yuri, mais l'acquérir ne sera pas une mince affaire. Le mieux est de tenter de résoudre cette quête en dernier, afin de posséder tous les autres éléments et d'avoir un bon niveau. Il vous faudra également avoir déjà obtenu toutes les autres fusions, y compris Amun. Au cours de l'aventure, on a dû vous donner un magazine érotique qui n'a pas servi à grand-chose pour le moment. Allez l'examiner dans l'inventaire, puis parlez au véritable Roger Bacon dans sa maison de Nemeton. Si vous êtes en possession des

trois livres des quêtes (cf Les trois livres des quêtes), il vous donnera le Tract du Pouls en échange. Revenez sur la carte et examinez le Tract du Pouls dans votre inventaire afin de découvrir de nouveaux indices qui vous serviront dans les vieilles ruines. Retournez donc dans le labyrinthe des vieilles ruines, et suivez les couleurs jaune, rouge, vert, violet, indigo, rouge et bleu. Descendez l'escalier et ouvrez le coffre pour obtenir la pierre du renouveau. C'est cette pierre qui vous permettra d'acquérir la dernière fusion dans le cimetière. Allez-y dès que vous vous sentirez prêt à partir d'un point de sauvegarde, et passez la grille en haut de l'écran. Inspectez les lieux et essayez de quitter cet endroit pour être confronté au père de Yuri, alias Tête de Renard, aussi nommé Ben Hyuga. Le combat ne sera pas très long, mais les attaques physiques de votre adversaire sont très puissantes, aussi gardez toujours un oeil sur votre jauge de vie. Le pire est encore à venir. A peine Yuri a-t-il vaincu son père qu'il doit affronter la Radiance Séraphique. Ce combat est sans doute le plus difficile du jeu, plus encore que le boss final, car Yuri est seul pour vaincre son ennemi. Malgré tout, le combat est tout à fait abordable à condition de posséder l'équipement approprié. Une combinaison valable est de posséder le Masque des 7 yeux (booste la défense), la broche flambeau (fusion EM -20%), et enfin l'oeil de l'esprit. Ce dernier item est excellent car, même si les zones de frappe de l'anneau du jugement sont invisibles lors des attaques normales, la puissance de frappe de Yuri est doublée à chaque coup. Sachez que vous pourrez acheter des extraits de Thera, de mana et de pure au colporteur silencieux qui se trouve à Prague, si nécessaire. A la fin du combat, vous obtiendrez cette incroyable fusion qu'est la Radiance Séraphique, et aurez même droit à une petite cinématique. Au passage, vous aurez droit à 99 999 cash, à 60 000 points d'expérience, et à la bague de diamant qui réduit les dommages de 50 %.

Shadow Hearts : Covenant

© Midway / Nautilus 2005

CARTES EN PLUS

Démarrez le jeu en ayant une sauvegarde du premier Shadow Hearts sur votre carte mémoire pour recevoir deux cartes supplémentaires.

MODE THEATER

Vous ne pourrez débloquer ce mode qu'en terminant le jeu.

CODE DE LA PRISON

Le code de la prison est 864.

CODE DE LA MAISON DE POUPÉE

Le code de la maison de poupée est BRIDGET.

COMPLÉMENTARITÉ D'ÉLÉMENTS

Lors des combats, vous pouvez infliger plus de dommages à vos ennemis si vous utilisez une attaque liée à un élément complémentaire selon le schéma suivant :
-feu contre eau
-vent contre terre
-ténèbres contre lumière

LES SOUS-TITRES

Lors des cinématiques, vous pouvez activer et désactiver les sous-titres en appuyant sur la touche Select.

FUITE

Presque tous les combats aléatoires peuvent être esquivés avec la commande fuite, sauf si vous êtes encerclé. Si jamais le jeu vous dit "impossible de fuir", refaites l'action "Fuir" avec le personnage suivant qui aura plus de chances d'y arriver en fonction de sa position.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution propose à la fois la quête principale du jeu et les quêtes annexes. Tous les items importants apparaissent au fur et à mesure de la progression, et sont également listés dans la seconde partie de la soluce. Sachez que le jeu comporte un New Game + et deux fins différentes.

Tour d'Apoina

Vous débutez avec un groupe de deux personnages : le Lieutenant Karin Koenig et le Cardinal Nicolaï Conrad. Profitez-en car ce dernier n'est jouable qu'au tout début de l'aventure. En allant vers le point de sauvegarde, vous serez confronté à un premier groupe d'ennemis. Empruntez les deux petits escaliers en colimaçon pour trouver un Talisman de Chance et une Feuille de Thera. Passez la porte est et montez à l'étage supérieur. Après la cut-scene, fouillez le recoin sud-ouest pour trouver une Feuille de Mana. Le coffre au nord-est contient un Ampli-Frappe que vous pourrez équiper après avoir rencontré **l'Ame de la Roue** qui se trouve juste à droite. Vous obtenez par la même occasion un Multi-Attaques. Je vous conseille dès à présent de passer en roue technique pour infliger davantage de dégâts, et n'oubliez pas d'ajouter le Multi-Attaques à l'un de vos deux personnages. A l'étage supérieur, vous trouverez une Feuille de Pure à droite du téléporteur. Récupérez-la avant de vous téléporter. En haut, vous attend un point de sauvegarde à côté duquel se dissimule une Tente. Le boss réside juste derrière la porte nord.

BOSS : Gargouille
Ce combat ne présente aucune difficulté. Contentez-vous d'enchaîner les attaques physiques simples ou combinées et utilisez le sort Remède de Nicolaï quand le besoin s'en fait sentir. Si Karin approche de la limite de PS avant la fin du combat, n'hésitez pas à lui donner une Feuille de Pure pour éviter l'état Berserk.

Domremy

Prenez tout de suite à gauche au premier embranchement pour récupérer une Feuille de Mana. Continuez vers le nord, et dans l'écran suivant, allez au bout du chemin de droite pour trouver une Feuille de Thera. Un peu plus loin, ramassez l'Ampli-Frappe posée à gauche du soldat, puis passez dans la zone suivante. Si vous parlez avec le soldat près du pont, il vous régénérera entièrement. Vous pouvez prendre un Talisman de Chance dans le petit cabanon sur la gauche, ainsi qu'un Ampli-Critique en descendant le petit escalier sur la droite. Après la cut-scene, bifurquez à droite et ouvrez le coffre pour trouver une Tente, et passez dans l'écran suivant. Au niveau du puits, dépassez le soldat de gauche pour prendre la Graine de Thera, puis passez à droite derrière la maison pour trouver une Feuille de Pure. Vous pouvez sauvegarder aux abords de l'église avant d'assister à une superbe séquence.

Forêt des Ardennes

Vous prenez le contrôle de Yuri, Blanca et Gepetto, accompagnés de Karin, dans la forêt des Ardennes. Discutez avec le vieil homme afin d'obtenir le **Symbole Focalor**, le **Symbole Andras** et le **Symbole Furfur**. Répartissez-les comme vous voulez entre vos personnages pour leur conférer des pouvoirs magiques et n'oubliez pas de sauvegarder et de paramétrer leurs roues avant de continuer. Au premier embranchement, allez à l'ouest, traversez le pont et bifurquez dans la branche ouest pour trouver une Feuille de Mana. Revenez au niveau de l'embranchement, allez au nord, à l'ouest, et longez le mur de gauche pour prendre la Batterie dans le renfoncement. Continuez vers le nord et ouvrez le coffre pour récupérer la Feuille de Pure. Après un long bout de chemin dans la montagne, vous atteignez enfin l'ascenseur. Examinez le papier pour récupérer la Faveur Divine avant de brancher la batterie. Utilisez l'ascenseur pour descendre jusqu'au point de sauvegarde. S'ensuit une phase où Yuri se retrouve dans le cimetière. Examinez l'arbre et transférez vos âmes sur l'une des pierres pour récupérer une fusion avant de revenir à la réalité où vous devrez affronter un boss.

BOSS : Arachnée
Profitez de ce combat pour tester votre première transformation en démon avec Yuri. Surveillez comme toujours les HP et SP de vos personnages et exécutez quelques combos. Si l'ennemi vous empoisonne, utilisez la magie Guérison pour dissiper les effets négatifs. Vous obtenez le **Symbole Vassago** et l'effet de roue Empoisonnement 1 pour votre victoire.

Avant de poursuivre, revenez dans la Forêt des Ardennes pour récupérer quelques items. Parvenu à l'ascenseur, choisissez de monter tout en haut puis fouillez le renfoncement pour trouver un Casque en Cuir. A gauche, par terre, vous pouvez ramasser une Tente. Descendez maintenant d'un étage, progressez jusqu'au pied de la montagne et empruntez le chemin camouflé sur la droite. Après le petit pont, ouvrez le coffre qui renferme le **Symbole Barbatos** et continuez vers la droite derrière le feuillage. Allez au nord, prenez la Feuille de Thera dans le coffre sur la gauche, et poursuivez vers le nord-est tout en longeant la bordure est pour dénicher un passage qui n'est pas indiqué sur la carte. Vous y trouverez un Ampli-Frappe. Dans l'écran suivant, prenez à gauche afin de récupérer une Faveur Divine, puis poursuivez vers le nord. Vous devez tirer les leviers suivants pour abaisser le pont : droite, milieu et gauche. Sur le pont, ramassez l'Ampli-Frappe avant de sauvegarder. Vous pouvez maintenant revenir sur la carte.

Paris

Appartement de Gepetto

Après un nouveau passage dans le cimetière, le petit groupe fait escale dans l'appartement de Gepetto. Aussitôt, un combat s'engage contre trois soldats qui ne devraient vous poser aucun problème, d'autant que Karin fait maintenant partie de vos alliés. Vous obtenez en récompense le **Prélude Nibelung** et le talent d'épéiste Heuervelk. Par terre, Yuri découvre les deux premières cartes d'Apollon : **M. Sommelier** et **M. Matador**. Le coffre situé près de la sauvegarde renferme le **Symbole Crocell**. La porte nord conduit à une petite pièce où se trouve une Feuille de Thera. Quittez l'appartement et empruntez les escaliers qui descendent en direction des souterrains. Suivez les rails pour atteindre la station de métro, et montez les marches.

Montmartre

Une fois en ville, montez le grand escalier jusqu'en haut afin de récupérer un Ampli-Frappe, puis redescendez au niveau de la porte du café. A l'intérieur, Louis vous indique comment quitter la ville sans attirer l'attention. En reprenant la direction du métro, vous serez interpellé par Ernest qui vous explique en quoi consiste le Tournoi des Loups. Affrontez Tetsu avec Blanca et battez-le pour obtenir la première empreinte ainsi que le talent Comète Psychique. Vous n'avez plus qu'à monter à bord du métro pour atteindre les Champs-Elysées.

Champs-Elysées

En haut des marches, vous faites la connaissances des frères Magimel auprès desquels vous pourrez acheter et revendre des items et obtenir des robes pour la marionnette de Gepetto en échange des cartes d'Apollon. Vous recevez une Carte de Points ainsi que les robes de votre choix. Je vous conseille également d'acheter un nouvel équipement pour tout le monde et de revendre aussitôt l'ancien. A gauche des escaliers, vous pouvez ramasser un DEF-P Réduite 1 pour la roue. Une Feuille de Thera est également posée près d'un lampadaire. Repérez l'entrée de l'hôtel et profitez-en pour sauvegarder votre progression. Le coffre dissimulé à côté du comptoir renferme le **Symbole Haures**. Un autre coffre se trouve dans la pièce de droite en haut des escaliers et contient une Tente. Discutez avec l'expert du métro qui se trouve juste là, puis redescendez les marches qui mènent au métro. Le chef d'équipe vous autorise à présent à emprunter les tunnels.

Le Métro

Le chemin que vous désirez emprunter est bloqué et vous n'avez pas d'autre choix que de prendre à gauche. Trois directions s'offrent à vous. Allez d'abord à gauche, et cherchez au niveau de l'embranchement suivant pour ramasser une Feuille de Pure. Prenez ensuite à droite. Continuez toujours tout droit jusqu'au chariot devant lequel vous rencontrerez à nouveau l'Ame de la Roue qui vous offre un autre Multi-Attaques à équiper immédiatement. Plus à gauche, vous pouvez ouvrir le coffre qui se trouve en bas du chemin pour récupérer un DEF-S Réduite 1. En haut, près du point de sauvegarde, appuyez sur l'interrupteur de manière à débloquer la voie de droite. Vous devez maintenant revenir au tout premier embranchement. Cette fois, prenez le passage de droite après vous être emparé de l'Ampli-Critique contenu dans le coffre en bas à droite. La première bifurcation à gauche conduit à une Montre de Poche. Plus loin, tournez à gauche dès que vous pouvez et suivez le chemin pour trouver une Plume de Phénix et un Talisman de Chance. Revenez ensuite sur le chemin le plus à droite et continuez vers le nord jusqu'au prochain embranchement. Là, prenez à gauche pour récupérer le **Symbole Amy** avant de revenir sur vos pas pour emprunter le passage de droite. Une échelle vous permet finalement de ressortir à l'air libre.

Cathédrale

En bas des marches, outre un point de sauvegarde, une Faveur Divine est posée dans le coin gauche près de l'homme. Dans la boutique, le brocanteur vous cède le fusible dont vous avez justement besoin. Vous devez donc revenir au tout début de la zone du métro et utiliser le fusible sur l'engin qui bloque le chemin de droite. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et préparez-vous à affronter un boss.

BOSS : Castor et Pollux
L'essentiel dans ce combat qui vous oppose à deux adversaires puissants et de se concentrer uniquement sur un seul ennemi. Ne changez de cible que s'il se met en position de défense et utilisez vos meilleures compétences. N'oubliez pas non plus de fusionner et de lancer des remèdes au bon moment et vous en viendrez finalement à bout. Si vous allez assez vite, ils n'auront pas le temps de vous ennuyer avec leurs combos et vous n'aurez peut-être même pas besoin de feuilles de pure. Le battre vous rapportera le **Symbole Zepar** et le **Symbole Sitri**.

Le Havre

Descendez les deux volées de marches pour trouver un Sceau d'Energie près du lampadaire et achetez les équipements qui vous manquent auprès de Gérard Magimel. Dans la zone sud-est, ramassez la Feuille de Pure près des tonneaux et ouvrez le coffre près de la maison pour trouver une Graine de Thera. Approchez-vous de l'arbre en bas à gauche si vous voulez rencontrer à nouveau l'Ame de la Roue. Elle vous offre un nouveau Multi-Attaques. Au nord, à gauche du point de sauvegarde, un membre de la loterie peut vous permettre de gagner le **Symbole Bathin**. Le coffre de la partie nord contient un Manteau de laine, et une Tente est posée par terre juste à sa gauche. Avant de pénétrer dans la propriété côté ouest, passez la grille et fouillez le recoin de droite pour obtenir un Ampli-Frappe. Derrière cette porte se trouve un coffre avec un Ampli-Critique et un autre avec une Broche Etoile. Pour pouvoir passer la porte principale de la maison, vous devez d'abord avoir parlé à l'homme qui se trouve à droite de la sauvegarde. En examinant la tête de la fourrure d'ours vous trouverez un billet de loterie. En haut des marches, une Feuille de Thera est posée juste en dessous du tableau du maire. Quand vous serez prêt à continuer, parlez aux hommes du groupe d'auto-défense et sortez de la maison pour constater que la nuit est tombée sur le port. Rendez-vous dans la zone

sud-est où vous constaterez que tout est calme, puis faites demi-tour. En passant, sauvegardez votre partie et continuez vers le nord.

BOSS : Grand Papillon
Le combat n'est pas spécialement difficile, vous pouvez donc le gérer en utilisant les techniques que vous voulez. Pensez seulement à maintenir un niveau de HP suffisamment haut pour vos personnages et vous devriez le vaincre sans recourir aux Feuilles de Pure. Votre victoire vous rapporte un ATQ-P Réduite 1 pour la roue ainsi qu'un Sceau de Vigueur. Rejoignez la zone sud-est et, une fois dans la boutique, ramassez la Feuille de Mana près du bar. Revenez sauvegarder et entrez dans la villa du maire pour un combat inévitable mais pas très difficile. Ici, comme à chaque fois que vous combattrez des ennemis nombreux, privilégiez les sorts de zone pour plus d'efficacité. De retour dans la zone sud-est, Mamie Lot vous apprend que les enfants ont été enlevés et Joachim décide de rejoindre le groupe. Paramétrez sa roue comme vous le souhaitez avant de quitter la ville. Vous noterez qu'il détient déjà le **Symbole Agares** et le **Symbole Gremory**.

Cave à Vin

Près de la sauvegarde, un combat vous oppose à un nouveau groupe d'ennemis. Encore une fois, les sorts de zone sont à privilégier. Poussez les portes en direction du nord pour voir le chemin bifurquer vers l'ouest. Dans la salle, empruntez les deux escaliers pour trouver un coffre contenant un Sceau de Sagesse, puis poussez la porte. Récupérez le Bracelet Bhodi et faites demi-tour de manière à revenir au niveau des deux portes de droite dans le couloir. Prenez celle du haut puis bifurquez vers le nord. A l'embranchement, continuez vers le nord puis entrez dans la pièce de droite pour récupérer une Graine de Mana. Actionnez l'interrupteur près de la porte pour abaisser l'escalier, et empruntez-le afin d'atteindre l'interrupteur qui contrôle l'ouverture de la porte. Dans cette nouvelle salle, prenez le Billet de Loterie dans le coffre et revenez dans le couloir. Allez en bas pour prendre l'embranchement de gauche, et entrez dans la pièce de gauche. Le coffre sous l'escalier contient une Graine de Thera. Contournez les tonneaux de manière à localiser un interrupteur qui permet d'abaisser l'escalier. Vous atteignez ainsi la salle suivante dans laquelle se trouve un Bracelet Plaqué. Il vous faut maintenant faire demi-tour jusqu'au couloir, puis aller deux fois au nord pour trouver un point de sauvegarde. Actionnez l'interrupteur en haut de l'escalier de droite, puis montez sur celui de gauche. En bas, un autre interrupteur vous permet de changer de salle en passant par l'escalier de droite. Mais avant de continuer, actionnez le troisième interrupteur près de la porte, revenez au niveau de la sauvegarde et passez la porte de droite sous l'escalier. Là, poussez l'interrupteur situé en bas sous l'escalier et empruntez-le pour trouver un autre interrupteur. Passez par l'autre escalier et activez le nouveau mécanisme afin d'abaisser l'escalier de droite. Empruntez-le, cherchez le dernier interrupteur et refaites le tour de manière à pouvoir ouvrir le coffre situé au nord-ouest. Il renferme une Graine de Pure. Vous n'avez plus qu'à passer la porte qui mène à la salle suivante pour récupérer le **Symbole Raum**. Revenez dans la salle du point de sauvegarde et allez au nord pour affronter un boss.

BOSS : Véronica
Voilà un combat assez particulier puisque vous ne pouvez utiliser qu'un seul de vos personnages : Joachim. Celui-ci affronte Véronica sous sa forme de Grand Papillon, et vous constaterez que le combat sera vite expédié pour peu que vous réussissez convenablement les anneaux du jugement. Il est probable que vous n'ayez même pas à vous soigner. Cela dit, un autre combat s'enchaîne juste après.

BOSS : Meursault
Vous disposez cette fois des quatre membres principaux de votre équipe. Commencez par éliminer rapidement les deux ennemis qui entourent le boss, et utilisez tout de suite l'une des fusions de Yuri. Méfiez-vous surtout de la paralysie de Meursault et utilisez Remède autant que nécessaire. Si vous adoptez une attitude agressive, cet affrontement ne durera pas plus de quelques tours. En récompense, vous obtenez le **Symbole Sallos**.

De retour à la boutique de Mamie Lot, vous obtenez la **Clé de Salomon** (voir quêtes annexes). Vous pouvez à présent demander au capitaine du bateau et à son second de faire appareiller le bateau. Mais avant cela, vous pouvez revenir dans la Cave à vin pour un nouveau combat de loups. Kelly se trouve à l'endroit où vous avez battu le boss Meursault.

Port de Southampton

Repérez tout de suite l'hôtel, le bâtiment sur votre gauche, et pénétrez à l'intérieur pour échapper au déluge. Après la

séquence et la rencontre avec l'agent spécial Kato, prenez l'Ampli-Frappe dans le coffre et montez l'escalier. Dans la première chambre, à côté du lit de Joachim se trouve la carte d'Apollon **M. Détective**. Allez ensuite parler à Kato dans la chambre d'à-côté, puis préparez-vous à un nouveau détour dans le cimetière en compagnie de Jeanne. La réponse que vous lui donnerez n'a pas d'importance à ce stade du jeu. Quittez l'hôtel et allez faire des emplettes chez les frères Magimel. La vieille femme à proximité est un membre de la loterie, et un billet de loterie se trouve à quelques pas sur sa droite, contre le mur. Parlez avec le sergent Upham près de l'escalier pour obtenir la partition **Nibelung Scène 4** pour Karin. L'homme que vous croiserez en haut de l'escalier vous laissera récupérer la **Paille Séchée** qui est le premier élément de la quête des échanges. Un Ours en Peluche est déposé sur la droite, il vous protège de la Mort Subite. Un Ampli-Critique est caché derrière la statue de gauche près de la sortie. Dans la zone nord-ouest, à gauche des frères Magimel, vous faites la connaissance de Grand Gama, le maître de Joachim et un combat s'engage. Pour le battre, vous devez absolument équiper l'Ours en Peluche pour éviter de vous faire éjecter du ring. Utilisez des feuilles Thera pour survivre à son attaque Grand Choc et tenez bon. Au final, vous obtiendrez la compétence Grand Choc pour Joachim. Vous pourrez revenir l'affronter plus tard pour compléter une quête secondaire (voir quêtes annexes). Le coffre à gauche du ring contient un Sceau de l'Aura. Un peu plus bas, dans le coin, vous trouverez un vieux casier qui fera office d'arme pour Joachim. Il est temps de quitter cet endroit.

Mine de Rhondda

Avant de courir jusqu'à la sauvegarde, explorez l'embranchement de gauche pour mettre la main sur un Billet de Loterie et une Graine de Mana. Après la sauvegarde, faites un détour dans le tunnel de droite pour trouver une Graine Mana près des rochers. Revenez au croisement, prenez à gauche et suivez le chemin jusqu'à un coffre contenant une Graine de Thera. Il est dissimulé par une barrière au premier plan. Ensuite, prenez deux fois à droite afin de récupérer un Galet à aiguiser, une arme pour Blanca que vous avez peut-être déjà achetée. L'ascenseur se trouve un peu plus loin au nord-ouest. En allant ensuite vers le sud, vous aurez le plaisir de faire une nouvelle rencontre avec l'âme de la roue qui vous cède un Multi-Attaques à équiper immédiatement. Plus loin, continuez tout droit, puis à gauche pour prendre le deuxième ascenseur. Sauvegardez, entrez dans la pièce et emparez-vous de la Lanterne avant de remonter à l'étage supérieur. La suite se trouve sur la gauche à l'embranchement, mais je vous conseille de faire un détour sur la droite puis vers le nord pour atteindre une pièce dans laquelle se trouve un Sceau de Vitesse. De retour au croisement, allez vers la gauche pour déboucher sur un long chemin qui se poursuit vers le nord et vers le sud. Vous pouvez faire un détour par le nord pour récupérer la Rapière de Karin soigneusement déposée dans un coffre, même s'il est probable que vous l'ayez déjà. De retour sur le chemin principal, descendez vers le sud jusqu'au bout pour trouver une Graine de Pure, puis remontez au niveau de l'intersection et prenez à gauche. Progressez toujours vers le nord en prenant d'abord légèrement à l'est, puis bifurquez à droite pour localiser un membre de la loterie. De retour au dernier embranchement, continuez cette fois vers le nord puis vers l'ouest de manière à atteindre un coffre avec une Ceinture Cloutée. Vous avez ensuite le choix entre deux chemins, un vers le nord et un vers le sud. Au nord se trouve une salle dans laquelle Gérard Magimel vous propose de faire des emplettes. Au sud, un troisième ascenseur vous conduit à une dernière sauvegarde. Une Graine de Pure est camouflée dans le recoin de gauche un peu plus au sud, juste avant le boss.

BOSS : Grimlock
Comme d'habitude, commencez par faire fusionner Yuri et essayez de placer quelques combos dès le début du combat. Grimlock s'arrange toujours pour accroître sa vitesse tout en diminuant la vôtre, gardez donc un oeil prudent sur l'ordre des tours pour vous soigner au bon moment. Encore une fois, ce boss ne présente pas de grande difficulté. Votre victoire vous rapporte le **Symbole Murmur**.

Vous aurez noté le coffre durant la séquence, habilement camouflé lorsque vous reprenez le contrôle de vos personnages. Avant de partir, faites donc quelques pas en arrière pour obtenir un Sceau de Force.

Pays de Galles

Retenez l'endroit où vous arrivez ici car c'est là que vous devrez descendre à l'aide d'une corde plus tard dans le jeu. Le coffre de droite contient un Sceau de la Vie. Suivez le chemin vers la droite afin de trouver un Ampli-Frappe, puis longez la maison sur la droite pour rencontrer à nouveau l'âme de la roue qui vous offre un Multi-Attaques. Tout à fait à gauche, vous pouvez apercevoir un coffre qui renferme une Griffe de l'Ours, une arme pour Yuri. A l'intérieur du bâtiment, localisez le point de sauvegarde, récupérez le billet de loterie sur la table et ouvrez le coffre de droite pour trouver le **Symbole Forneus**. Enfin, approchez-vous des escaliers qui descendent pour affronter Lenny.

BOSS : Lenny
Débarrassez-vous rapidement des deux sous-fifres avant de vous concentrer sur Lenny. Le problème majeur réside dans le fait que Lenny peut paralyser les membres de votre équipe. Vous pouvez équiper les accessoires appropriés pour éviter cela, ou utiliser des sorts de guérison. Soignez-vous régulièrement en évitant les états berserk et tout se passera bien. Notez que Lenny est sensible à l'empoisonnement, il peut donc être bon d'équiper cet effet sur une de vos roues. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit.

Florence

Après la démonstration de Lucia, récupérez l'Ampli-Critique près de la statue et sortez. Devant le bâtiment, sur la gauche, se trouve un coffre avec une Graine de Thera. Vous pouvez dès maintenant mettre la main sur le **Symbole Vepar** au-dessus de la fontaine. Parlez à Jones, l'homme devant la fontaine, pour obtenir la partition **Nibelung Scène 7**. Discutez également avec Becky, la femme qui tourne en rond, pour récupérer la carte d'Apollon **M. Matador**. Un autre coffre contenant Or Chauve-souris est camouflé à gauche des frères Magimel. Devant la grande porte près de Ginori, vous trouverez un billet de loterie. Parlez à Massimo près de cette porte pour lui échanger votre Paille Séchée contre un **Film Amateur**. C'est également l'occasion d'un nouveau combat de loups pour Blanca face à Jérôme. Le combat n'est pas très dur, mais vous pouvez le faciliter en donnant un maximum de Multi-Attaques à Blanca. Lorsque vous essaierez de quitter la ville, un homme nommé Rooney vous fera don du fameux **Podomètre**.

Ile de Manmariana

L'entrée du bâtiment se trouve en haut des marches, et aussitôt un combat s'engage contre de nouveaux ennemis. Récupérez l'Ampli-Frappe dans le coffre bleu et sauvegardez votre partie. Avant de passer la porte au nord, suivez l'escalier de droite jusqu'à une autre porte pour atteindre une salle circulaire. Ouvrez le coffre à droite de la porte pour obtenir une Graine de Pure avant de continuer. Dans le couloir, cherchez à gauche au niveau de l'embranchement pour récupérer un Sceau de l'Ame, puis bifurquez à droite pour récupérer **la Balance**, **le Bélier** et **le Capricorne**. Cette pièce renferme également un Billet de Loterie en bas à gauche. De plus, vous aurez droit à une nouvelle rencontre avec l'âme de la roue si vous vous approchez de la petite table ronde, avec à la clé un autre Multi-Attaques. De retour dans le couloir, prenez la porte nord pour trouver la **Clé de l'Etoile**. Faites demi-tour jusqu'à la salle de la sauvegarde, et empruntez l'escalier de gauche. La clé que vous venez d'obtenir vous permet de déverrouiller la porte. Là, ne prenez pas la nourriture posée sur la table et continuez en direction de la salle suivante. Dans le couloir, tournez à gauche pour trouver un coffre contenant **le Sagittaire**, **le Poisson** et **le Scorpion**. De retour dans le couloir, passez la porte nord et résolvez l'énigme des groupes sanguins. Seul Gepetto est à même de toucher la porte. Le premier coffre contient un effet de roue Petrification 1 et le second **le Lion**, **les Gémeaux** et **le Cancer**. Revenez à nouveau dans la salle de la sauvegarde et passez la porte nord. Dans la salle du balancier, ouvrez le coffre pour récupérer **la Vierge**, **le Verseau** et **le Taureau**. Vous devez maintenant placer tous ces signes zodiacaux dans les bons emplacements. Sur le mur de gauche, placez de gauche à droite les Gémeaux, le Sagittaire et le Lion. Sur le mur de droite, placez de haut en bas la Vierge, le Verseau et la Balance. Il y a deux sections sur le mur central : un triangle et une flèche. Sur le triangle, placez de haut en bas le Taureau, le Capricorne et le Bélier. Sur la flèche, placez de haut en bas le Scorpion, le Cancer et le Poisson. Les trois portes sont maintenant ouvertes. Passez la porte de gauche pour trouver une Cinquième Clé. Derrière la porte centrale, récupérez la Graine de Théra, puis passez dans la salle suivante. Notez que la porte de droite vous amène directement dans cette salle. Fouillez le coin sud-ouest pour ramasser un Bracelet Nucha, puis allez sauvegarder avant d'affronter le boss en bas des marches.

BOSS : André
Ne vous laissez pas déconcentrer par le look "monstrueux" de ce boss. Les techniques de combos et de fusion sont à privilégier, mais vous devrez prendre garde aux altérations de roues. André aime en effet truquer votre roue pour vous empêcher de l'utiliser. Remédiez à ça le plus vite possible en utilisant une Plume de Phénix ou un sort de guérison. Enfin, même si le combat n'est guère difficile, mieux vaut essayer de l'abréger pour éviter de vous faire dérober tout votre argent par ce matou rose. En récompense de votre victoire, vous héritez du **Symbole Beleth**.

Après le combat, vous vous retrouvez automatiquement à Florence. Carla vous remet le **Symbole Purson** et Lucia rejoint le groupe. Elle possède des talents liés aux huiles et aux cartes de tarot, mais leur utilisation est très aléatoire. A vous de voir si vous voulez l'insérer parmi vos quatre combattants principaux. Vous noterez qu'elle possède également le **Symbole Aim**. Retournez maintenant sur la carte.

QG Italie SG

Passez la porte principale pour pénétrer à l'intérieur du bâtiment, et ouvrez le coffre pour obtenir l'effet de roue Délai 1. Dans la seconde salle, un coffre situé derrière le piano contient le **Symbole Uvall**. Lisez quelques pages du livre bleu situé en bas à droite, puis allez vers la pendule et réglez-la sur 9 heures. L'horloge se transforme alors en ascenseur et vous débouchez dans le couloir du deuxième étage. Au bout du couloir, observez le tableau placé dans l'angle pour localiser un faux mur qui vous amène dans la salle de contrôle. Les deux points bleus sur la carte vous indiquent la position de deux mécanismes. En allumant l'interrupteur de gauche, vous débloquez un passage secret dans le couloir d'où vous venez. Allez-y immédiatement et passez la porte pour arriver dans la bibliothèque. Faites le tour de la pièce pour atteindre une rangée de livres en bas à droite, dans laquelle se trouve un Billet de Loterie. Le coffre en bas à gauche de la pièce contient une Graine de Thera. Le dernier chemin conduit tout droit au mot de passe. De retour dans la salle de contrôle, examinez à nouveau l'interrupteur et entrez le mot de passe "unagi"pour ouvrir un autre passage. Quittez la pièce et allez vers le sud pour atteindre une autre porte. Ici, vous pouvez récupérer un Ampli-Frappe dans le coffre en haut à gauche. Fouillez ensuite le coin en haut à droite afin d'activer un mécanisme qui dévoile un escalier secret. En bas des marches, récupérez **l'Interrupteur** dans le coffre ainsi que le Fortoïde dans le second. Juste à gauche du premier coffre, se trouve un Sceau de l'Urne sur le tonneau. Revenez à présent dans la salle de contrôle pour activer l'interrupteur nord. Rejoignez l'horloge pour l'utiliser comme ascenseur vers le troisième étage. Dans la pièce, un Talisman de Bonté est déposé près d'un vase. Passez la porte, sauvegardez votre partie et préparez-vous à affronter un boss derrière la porte nord.

BOSS : Janus
Comme d'habitude, faites fusionner Yuri et utilisez les combos si vous le désirez pour accroître les dommages infligés. Maintenez les HP de vos personnages au-dessus de la moitié si vous ne voulez pas périr sous les coups de votre ennemi. Ce boss ne présente pas de difficulté particulière puisqu'il n'inflige pas d'altération d'état ou de roue. A l'issue du combat, vous obtenez la carte **Justice** pour Lucia et l'effet de roue ATQ-S Réduite 2.

De retour à Florence, attendez la fin de la séquence pour parler à Carla qui régénérera tous vos HP et MP. Vous pouvez dès à présent revenir au QG Italie SG pour affronter Henri, un autre loup du tournoi qui se trouve dans la salle où vous avez affronté Janus. Il est temps de revenir au Pays de Galles

Pays de Galles

Vous ne manquerez pas de noter la présence incongrue d'une boîte aux lettres (**Boîte Rouge**)près de la maison de Roger. Joachim n'hésitera pas à la récupérer pour s'en servir comme arme. A l'intérieur de la maison, ouvrez le coffre situé près de la sauvegarde pour obtenir une **Echelle de Corde**, et utilisez le distributeur si vous le désirez. Sortez de la maison et utilisez la corde sur la falaise au bout du chemin, à gauche du coffre que vous avez déjà ouvert. Vous débouchez ainsi à l'entrée des Ruines de Neam.

Ruines de Neam

Récupérez le Heaume Anglais à gauche de la sauvegarde, puis engouffrez-vous dans le passage. Marchez sur le bloc bleu, puis sur le suivant, puis sur celui situé en haut à droite afin de récupérer la Graine de Mana dans le coffre. Reprenez le bloc précédent, passez sur le bloc central qui vous ramène en arrière, remontez dessus pour revenir, et montez sur le bloc bleu en bas à gauche. Prenez le bloc le plus en haut à droite pour atteindre un coffre renfermant un Talisman de Chance, et utilisez le bloc rouge pour descendre à l'étage inférieur.

Longez le mur et appuyez sur le bouton pour changer la couleur du bloc. Montez sur le bloc jaune, puis sur l'autre bloc jaune situé sur la droite. Le coffre contient un Ampli-Frappe. Appuyez sur le bouton et marchez sur le bloc devenu bleu. Ensuite, montez sur le bloc jaune à gauche et ouvrez le coffre pour récupérer une Graine de Thera. Empruntez le bloc jaune suivant pour revenir au centre de la pièce, puis montez sur le bloc bleu le plus proche à droite. Vous avez le choix entre deux blocs jaunes. Prenez celui de gauche et appuyez sur le bouton. Montez sur le bloc devenu bleu, puis sur le suivant afin d'atteindre le bloc rouge qui vous amène à l'étage inférieur.

Suivez le pont de lumière jusqu'à l'interrupteur que vous actionnerez. Continuez en direction du coffre pour récupérer le

Sceau de Vigueur et rejoignez l'interrupteur suivant. Activez-le trois fois et suivez les ponts violets afin de mettre la main sur un Billet de Loterie. Revenez au niveau de l'interrupteur et actionnez-le deux fois pour pouvoir atteindre le bloc rouge.

Les choses se compliquent ici, alors sauvegardez car il serait dommage de louper un objet important. Empruntez les deux blocs bleus et appuyez sur le bouton orange afin d'abaisser les blocs de même couleur. Remontez à l'aide du bloc bleu, et passez sur le bloc orange que vous venez d'abaisser pour atteindre le bloc bleu suivant. En bas, suivez le chemin jusqu'à trouver un autre interrupteur orange que vous activerez. Vous pouvez maintenant continuer en direction du sud-est (voir la carte). Passez devant le bloc bleu et continuez vers le nord jusqu'au coffre qui contient un Ours en Peluche. Revenez au niveau du bloc bleu que vous aviez dépassé tout à l'heure et montez dessus. Vous devriez apercevoir deux nouveaux blocs bleus et un interrupteur orange. Allez d'abord sur le bloc bleu à droite pour monter au niveau d'un coffre qui contient le **Symbole Phenex**. Empruntez à nouveau le bloc bleu pour revenir, puis allez légèrement ver le nord en longeant le mur et observez le plan pour localiser un passage bien camouflé sur la gauche. Le bloc bleu vous amène à un interrupteur orange que vous activerez avant de reprendre le bloc bleu. De retour en haut, revenez vers le sud pour constater que les bloc oranges vous permettent à présent de continuer vers le sud-ouest. Le coffre contient un Erectile. Repassez maintenant sur le bloc orange et continuez au maximum vers le nord de manière à atteindre un autre interrupteur orange. Revenez un peu au sud et montez sur le bloc bleu situé à gauche et que vous n'avez pas encore pris. Un nouveau bloc bleu vous conduit à l'entrée d'une autre portion des ruines.

Continuez tout droit jusqu'à ce que vous arriviez à une première énigme. Vous devez marcher sur les cercles de couleurs dans l'ordre suivant pour mettre en place l'escalier : bleu, vert et bleu. Un autre mécanisme du même type est situé un peu plus loin. Choisissez l'ordre : jaune, vert, vert, puis allez voir l'autre mécanisme sur la gauche avant de continuer. Là, faites : bleu (3 fois), jaune (2 fois) et rouge (2 fois) pour pouvoir accéder au coffre qui contient le **Symbole Berith**. Empruntez maintenant l'autre escalier et fouillez le coin inférieur droit de la grande salle pour obtenir un nouveau Multi-Attaques des "mains" de l'âme de la roue. En cas de besoin, les frères Magimel vous attendent près de la sauvegarde avec de nouveaux objets.

Le bloc rouge vous amène dans une nouvelle zone où vous devez marcher en suivant les blocs oranges qui apparaissent un court instant. Si vous vous trompez, vous tomberez au niveau inférieur et devrez recommencer. N'oubliez pas de faire un détour par la plate-forme nord-ouest pour obtenir un Extrait de Mana. Le dernier bloc rouge vous conduit à une sauvegarde qui annonce inévitablement un boss.

BOSS : Méduse du Graal
La méduse géante est accompagnée de deux Etoiles Cyclope que vous devriez éliminer en premier pour éviter les ennuis, d'autant qu'ils sont capables de recourir à la Mort Subite si vous ne vous en débarrassez pas rapidement. Equipez des Ours en Peluche pour éviter ce désagrément. Le boss en lui-même ne possède pas d'attaque réellement dévastatrice et n'inflige pas d'altération d'état ou de roue. Suivez la démarche habituelle pour le mettre à mal. Votre victoire vous rapporte un effet de roue Mort Subite 1, un Talisman de Bonté et le **Symbole Ose**.

Après la séquence, Yuri se retrouve à nouveau dans le cimetière, à la suite de quoi l'équipe s'empare du livre et quitte cet endroit maudit.

Cannes

Descendez l'escalier et examinez les fleurs rouges à droite de la première porte pour trouver un Sceau d'Energie. Dans cet écran, vous croiserez sûrement Ijichi, un aspirant réalisateur qui vous donnera une **Poupée Daruma** en échange du Film Amateur. Toutefois, je vous suggère plutôt de conserver votre Film Amateur pour le donner plutôt à Fabio, le garçon qui se trouve un peu plus bas dans cette même ville en échange d'un **Bloc de Calcaire**. En effet, il existe plusieurs échanges possibles mais certains ne conduisent pas au tout dernier objet, c'est pourquoi je vous conseille de suivre le cheminement indiqué dans les quêtes annexes et dans la soluce principale. En haut de la première volée de marches, un Billet de Loterie est posé au pied d'un lampadaire. En bas des marches, vous trouverez une Huile d'Herbes près de la petite fontaine. Devant le café "la Vieille Horloge", un homme vous parle d'une chasse aux trésors. Il s'agit d'une autre quête annexe que vous pouvez poursuivre à tout moment dans le jeu (voir la partie sur les quêtes annexes). La femme devant la boutique suivante s'avère être le membre de la loterie N°13, et vous devez jouer pour obtenir le **Symbole Marchosias**. Entrez à présent dans le café "la Vieille Horloge" et acceptez d'offrir un verre à Anatol pour

recevoir la carte d'Apollon **M. Samouraï**. A droite, Nelson, l'homme ivre, vous cède la **Clé de la Baie**. Revenez à l'extérieur et faites de nouveaux achats auprès des frères Magimel. Plus bas, vous pouvez descendre sur le pont pour récupérer une Ceinture Western juste à côté du bateau de Nelson qui vous emmène sur l'île.

Ile Sainte-Marguerite

La porte principale étant bloquée, le groupe confie à Blanca l'exploration d'un passage souterrain. Glissez-vous dans le trou à gauche de la porte et faites quelques achats auprès de Zac si nécessaire avant de sauvegarder. N'oubliez pas d'explorer le petit renfoncement sur la gauche pour trouver le **Symbole Camio**. En allant vers le nord, vous affrontez un premier loup sauvage qui, une fois vaincu, abandonne la clé que vous recherchez. Blanca la rapporte aux autres et vous reprenez le contrôle du groupe. Passez la porte, montez les escaliers et entrez dans la petite pièce. Fouillez l'étagère pour trouver un Billet de Loterie. Quittez cet endroit par la porte suivante pour déboucher dans le couloir, et vous arriverez devant une grille entourée de deux autres portes. Commencez par celle de droite et faites le tour de la pièce pour trouver un Heaume Anglais en bas à droite. Un membre de la loterie est enfermé dans la cellule située en haut à gauche. Interrogez les prisonniers afin d'obtenir de précieux renseignements sur l'énigme qui va suivre, puis approchez-vous de la porte en haut à droite. Le code à trouver est 864. En bas des marches, vos personnages perdent connaissance et se retrouvent enfermés. La réponse que vous allez donner ensuite va déterminer qui va être torturé par Véronica, mais ça n'a pas d'importance. De la même façon, ce que vous direz durant la scène de torture n'influera pas sur la suite des événements. Blanca étant le seul à être libre, vous reprenez le contrôle du loup. Empruntez à nouveau le passage à gauche de la porte, puis allez vers le nord après la sauvegarde pour affronter Philippe, un autre loup du tournoi. Des attaques physiques répétées suffiront à le vaincre et à récupérer son empreinte. En continuant vers la droite, vous pénétrerez à l'intérieur de la prison. Il va vous falloir faire preuve de furtivité et raser les murs pour éviter de vous faire repérer. Si jamais ça arrivait, vous devriez livrer bataille. Commencez par suivre le passage en passant le premier garde, puis passez derrière les deux gardes suivants en veillant à ne pas marcher sur les branches posées par terre (maintenez Rond pour marcher lentement). Ensuite, glissez-vous derrière le garde qui fait sa ronde de manière à pénétrer dans la salle de droite. Si jamais vous vous faites voir, profitez-en pour récupérer le **Symbole Bifrons** dans le coffre de gauche, mais sachez que vous pourrez revenir le chercher juste après. Plus loin, vous devrez carrément vous cacher derrière les piliers pour ne pas éveiller la vigilance du garde. Peu après, vous n'avez que quelques secondes pour trouver le **Porte-clés** dans la pièce qui vous sert d'abri. Son emplacement est aléatoire, alors cherchez partout. Ensuite, quittez la pièce, notez l'emplacement des deux escaliers et allez à droite. Continuez votre progression jusqu'en bas des marches au nord. Passez la porte nord pour atteindre la salle suivante. Notez que si vous arrivez à ne vous faire voir d'aucun garde, vous recevrez un bracelet zodiacal qui vous protège contre la paralysie et la pétrification. Au final, lorsque vous atteignez la salle du boss, pensez à équiper Blanca d'un Bracelet Nacré pour vous protéger contre l'empoisonnement.

BOSS : Oscar
Si vous avez suivi mes conseils, vous commencez le combat en étant équipé d'un Bracelet Nacré qui vous immunise contre les empoisonnements, ce qui va vous faciliter grandement la tâche. Pour le reste, harcelez le boss avec des attaques physiques et soignez-vous à l'aide d'objets ou du sort Remède. Surveillez votre nombre de PS car il est probable que vous ne veniez pas à bout de votre adversaire avant que Blanca ne devienne berserk. Utilisez de préférence une Graine de Pure pour être tranquille. Votre victoire vous rapporte la carte **le Diable** pour Lucia et l'effet de roue Empoisonnement 2.

Tout de suite après avoir vaincu le boss, sondez le sol près de la chaîne à la recherche de la **Roue de Fortune** qui est l'objet dont vous avez besoin pour la quête de la chasse aux trésors, et accessoirement une carte pour Lucia. En haut des marches à droite se trouve un coffre avec un Ampli-Critique. Ensuite, descendez l'escalier nord pour rejoindre vos compagnons et sauvegardez. Le coffre de gauche contient une Griffe Fantôme pour Yuri. Il s'agit en fait d'une arme pour le personnage que vous avez choisi lors de la séance de torture, mais sachez que vous pourrez acheter les autres chez les frères Magimel. Un effet de roue DEF-S Réduite 2 est caché près des caisses de gauche. Revenez en arrière et longez le mur de droite dans la seconde salle de cellules de manière à localiser l'âme de la roue dans le coin supérieur. Vous recevez un autre Multi-Attaques. Prenez la sortie sud et montez les escaliers.
Un prisonnier nommé Locke vous interpelle depuis sa cellule et vous demande de retrouver trois objets pour fabriquer une clé. Continuez votre route vers le sud pour prendre une Tente dans le coffre, puis empruntez le chemin de gauche à l'embranchement précédent afin de revenir au niveau des deux escaliers. L'escalier du haut débouche sur une salle où vous trouvez un Extrait de Pure ou un autre objet selon le nombre de gardes qui vous ont repéré lorsque vous étiez

avec Blanca. Le premier item que vous recherchez se trouve sur la table, il s'agit d'un **Stylo**. A présent, redescendez l'escalier, partez vers la gauche, et poussez la grille que vous voyez au premier plan. Dans la petite salle de gauche, fouillez pour trouver le second item : la **Colle**. Repassez la grille de tout à l'heure et sortez par la gauche. C'est le moment de récupérer le Symbole Bifrons si vous ne l'aviez pas fait tout à l'heure. Passez par le haut de la pièce pour atteindre le coin sud-ouest où se trouve un trou dans le mur. Seul Blanca peut emprunter ce passage. Parlez au premier loup pour obtenir le dernier item requis : le **fil de fer**. Il est temps de revenir voir Locke pour fabriquer la clé. En chemin, arrêtez-vous au niveau des deux escaliers et empruntez celui qui descend. Récupérez le Fruit de Daphné dans le coffre, entrez dans la salle de droite et fouillez la pièce pour trouver un **Sceau de Force**. En poursuivant vers la droite, Joachim va ramasser le **Tuyau de Terre** pour s'en servir comme nouvelle arme. En haut des marches se trouve un coffre avec une Racine de Pure. De l'autre côté, vous pourrez trouver un Billet de Loterie posé sur le sol. Plus loin, vous regagnez la salle des cellules où se trouve le membre de la loterie. Prenez la sortie nord-ouest pour revenir au niveau de la grille, passez-la, continuez vers la droite, passez devant les escaliers et allez à droite. Remontez enfin au niveau de la cellule de Locke et recevez la **Clé Artisanale**. Par la même occasion, l'homme vous offre la partition **Nibelung Scène 2** pour Karin. De retour dans la salle précédente, continuez vers la gauche dans la pièce où se trouvait le Symbole Bifrons et passez cette fois la porte nord. Sauvegardez votre progression dans le couloir avant d'affronter le boss. Mais avant cela, vous devez vous débarrasser de plusieurs vagues d'ennemis. N'hésitez pas à faire usage des sorts de zone.

BOSS : La Main de Dieu
Non seulement ce boss inflige des dégâts assez importants mais il peut également provoquer des altérations d'état comme la paralysie. Gardez un personnage pour soigner les autres à l'aide des remèdes et des guérisons si vous ne disposez pas des accessoires appropriés. Le boss disposant de nombreux HP, ce combat risque de durer un peu, ce qui vous obligera peut-être à recourir à des objets pour éviter l'état berserk.

Au bout du compte, vous retrouvez votre vieil ami Roger Bacon que vous avez la possibilité de renommer. De retour à Cannes, profitez-en pour montrer à Croft, qui se trouve juste à côté du bar "la Vieille Horloge", l'objet que vous avez trouvé pour qu'il vous donne le **Trésor : Amour** derrière lequel se trouve l'indice du prochain trésor. Faites un détour par le Pays de Galles et pénétrez dans la maison de Roger. Là, sondez le mur à droite de Roger pour activer un mécanisme qui dévoile un ascenseur. Empruntez-le puis allez à gauche pour rallier la ville de Petrograd.

Petrograd

On abandonne quelques instants le groupe pour s'intéresser à la famille Romanov. En prenant le contrôle d'Anastasia, vous obtenez automatiquement le **Symbole Dantalion**, le **Symbole Balam**, le **Symbole Andrealphus** et le **Symbole Botis**. Descendez jusqu'au deuxième écran et entrez dans la première salle de droite dans le couloir est. Le coffre contient un Sceau de la Vie. Dans l'écran du hall avec les escaliers qui sont gardés, fouillez le coin devant la porte ouest pour récupérer un effet de roue ATQ-P Réduite 2. Passez la première porte de gauche dans le couloir ouest pour atteindre un point de sauvegarde. Dans cette salle qui n'est autre que la chambre d'Anastasia, un coffre renferme une Racine de Mana et il faut examiner l'ours en peluche pour trouver la carte de **l'Impératrice** pour Lucia. De retour dans le couloir, prenez la dernière porte à gauche pour rencontrer le page Ewan puis retournez dans la chambre d'Anastasia et choisissez de vous reposer. Après la séquence, récupérez la Racine de Pure dans le coffre et sauvegardez. Trois directions s'offrent à vous. Allez à gauche jusqu'à la zone du monument et longez le mur vers la gauche pour trouver un Ampli-Frappe. Un Sceau de Sagesse est posé au pied du lampadaire. A l'entrée du palais d'hiver, longez le mur jusqu'à l'angle pour trouver un coffre avec le **Symbole Furcas**. De retour dans l'écran de la sauvegarde, allez vers le sud et suivez Raspoutine. En passant, prenez l'effet de roue DEF-P Réduite 2 contenu dans le coffre situé à l'angle inférieur droit, et l'Ampli-Critique au pied d'un des lampadaires du pont. Après la séquence, vous retrouvez votre groupe et devez affronter un Pendulum. Commencez par prendre une photo avec Anastasia puis éliminez-le. Vous vous retrouvez ensuite dans la boutique d'Edgar. Un Billet de Loterie est caché derrière le comptoir. Notez que si vous avez commencé la quête des échanges, vous pouvez troquer la Poupée Daruma contre l'Oeuf de Pâques, mais mieux vaut la garder pour un autre échange. En sortant, allez parler au vieux Boris à gauche du point de sauvegarde pour qu'il vous donne la partition **Nibelung Scène 5**. Si vous voulez suivre l'ordre des échanges indiqué dans les quêtes annexes, troquez le Bloc de Calcaire à Chagal, l'homme près des frères Magimel, contre le **Super Piroshki**. Rendez-vous ensuite au palais d'hiver. Passez la porte nord sous les escaliers, puis allez à gauche dans le couloir et passez la porte nord pour déboucher dans un autre couloir. Un Billet de Loterie est posé près de la seconde plante, près d'une porte derrière laquelle vous trouverez un coffre contenant l'arme Espada pour Karin. De retour dans la salle des escaliers avec la

sauvegarde, montez les escaliers pour rejoindre les corridors est et ouest. Concernant la quête des échanges, dans le cas où vous auriez la Poupée Daruma, échangez-la contre le Super Piroshki avec Zuvious dans la première pièce du couloir est. Un membre de la loterie se trouve dans la deuxième pièce du couloir est. Passez la porte nord à côté de la sauvegarde, puis entrez sur la première pièce à gauche et poussez la porte blanche. A nouveau, passez l'une des deux portes blanches dans la salle du trône et récupérez le Serre-Tête derrière le lit avant de regagner la chambre d'Anastasia. Pour cela, remontez le couloir est et passez la première porte du couloir ouest. Après la séquence, allez voir les frères Magimel si vous le désirez et revenez dans le hall principal. Allez au nord, passez la porte en haut à gauche, puis ouvrez la porte au nord. Vous voilà dans une salle avec deux grands escaliers entre lesquels se trouve une porte. Passez-la pour obtenir le **Symbole Eligos** en haut à gauche de la pièce. Ressortez, montez à l'étage supérieur et longez le côté gauche pour trouver un Bracelet Cloche. La sortie se trouve de l'autre côté. Suivez le couloir jusqu'au bout en passant devant la porte blanche, et sortez dans un autre couloir perpendiculaire. Allez au sud pour sauvegarder et passez la première porte sur la droite si vous êtes prêt à affronter un boss.

BOSS : Victor
Victor est accompagné d'un Pendulum que vous devriez éliminer en premier pour avoir le champ libre par la suite. Prenez une photo du Pendulum si vous ne l'aviez pas fait la première fois. Victor ne vous posera vraisemblablement aucun problème majeur puisqu'il n'inflige pas d'effet particulier. Ses attaques ne sont d'ailleurs pas très puissantes. Votre victoire vous rapporte le **Symbole Halphas**.

Ramassez la **Clé du Lion** sur le sol, quittez cette salle et sauvegardez. Passez la porte nord pour revenir dans le couloir précédent et récupérez la Boucle de Pirate dans la deuxième pièce sur la droite. Au bout du couloir, passez la porte nord, sauvegardez et assistez à de nouvelles cinématiques.
Vous vous retrouvez ensuite dans la boutique d'Edgar. A l'extérieur, vous pouvez revenir à l'endroit où vous avez affronté le premier Pendulum dans la petite ruelle pour que Blanca livre un nouveau combat de loup. Etant donné que vous devriez déjà avoir six empreintes, revenez voir Ernest à Montmartre dès que possible pour obtenir le **Symbole Zagan**. Continuez ensuite jusqu'au petit escalier du pont pour trouver une Graine de Mana au niveau des caisses et quittez cet endroit.

Vallée de Goreme

Récupérez le **Symbole Marax** dans le coffre situé près des frères Magimel, puis parlez à la femme nommée Sarah devant le point de sauvegarde. C'est auprès d'elle que vous pourrez accéder à la première étape de la quête de Salomon en remportant un à un les défis qu'elle vous propose (voir quêtes annexes). En réussissant le premier challenge, vous recevrez le **Symbole Sabnock**. Concernant la quête des échanges, je vous déconseille de troquer le Super Piroshki à Coquile contre la Bougie, car mieux vaut le garder pour plus tard. Si jamais vous le faites, vous recevrez la **Bougie Eternelle**. Dans le cas où vous n'auriez pas le Super Piroshki mais l'Oeuf de Pâques, échangez-le à Hakan contre une Racine de Pure. Dans l'écran suivant, passez la première porte à droite avant les escaliers pour trouver un **Sceau de l'Aura**. En haut des escaliers, le **Symbole Seere** est posé au pied du pilier. Notez que celui-ci fait partie de la quête de la chasse aux trésors et que vous ne pourrez le trouver que si Croft vous a donné le deuxième indice. Pensez à revenir le voir dès que vous pourrez pour obtenir le troisième indice avec le **Trésor : Espion**. Dans la seconde salle à droite de l'escalier se trouve un Billet de Loterie. Passez maintenant la porte près de Lawrence, récupérez la Cape Bleue dans la pièce de droite, puis entrez dans l'église. En fouillant derrière l'autel, vous pouvez trouver un effet de roue Esquive Réd. 2. Passez la porte de la chapelle et longez le mur de droite afin de rencontrer l'âme de la roue qui vous donnera un autre Multi-Attaques. Dites à Jovis que vous êtes prêts pour vous retrouver dans le cimetière avec Karin. Passez la porte du labyrinthe au nord, puis celle sur votre gauche.

Château Miroir

Après un premier combat obligatoire, passez la première porte et suivez le couloir jusqu'à la porte suivante à proximité d'un miroir. Dans le couloir suivant, passez sous l'arche qui ressemble à un miroir et ouvrez la porte devant vous. Vous vous retrouvez dans une pièce avec un feu de cheminée, une porte bleue et un miroir. Examinez-le pour affronter le reflet de Yuri et Karin, puis, une fois de l'autre côté, allez sauvegarder. Notez que l'évêque restaure au passage tous vos HP et MP. Derrière la porte bleu se trouve une Troisième Clé. De retour dans la salle de la sauvegarde, passez la porte sud, glissez-vous sous l'arche de droite, et suivez le couloir jusqu'à la porte sud ouest. Ne vous préoccupez pas des miroirs et revenez jusqu'à la salle de départ où vous trouverez un coffre contenant la **Clé en Verre**. De retour dans

le couloir, arrêtez-vous au niveau de la porte au bout du couloir et examinez le miroir pour passer au travers après un nouveau combat contre le reflet de Yuri et Karin. Passez tout de suite la porte nord, et remontez le couloir jusqu'à la pièce suivante avec le feu de cheminée. Derrière la porte bleue, vous trouvez un point de sauvegarde et un portail qui conduit directement au boss.

BOSS : Amon
Si vous vous souvenez de ce terrible monstre fusionnel, vous savez à quoi vous attendre. Toutes ses attaques sont dévastatrices et vous obligeront à vous régénérer dans les plus brefs délais. Toutefois, avec une bonne fusion pour Yuri et en exploitant les talents d'épéiste de Karin, vous ne devriez pas avoir de difficulté à en venir à bout. Le prix obtenu n'est autre que **l'Ame d'Amon** !

Après la séquence, passez la porte en fer et allez trouver Jovis dans la salle de droite à l'entrée de l'église. Après quelques scènes, vous voilà de retour à Petrograd.

Petrograd

Notez que vous pouvez dès à présent retourner à Domremy pour affronter Maya dans le cadre du tournoi de loups (voir quêtes annexes). Après avoir passé le portail d'entrée de la ville, allez dans l'écran de droite où se trouve la sauvegarde et allez vers le pont au sud-est. Une scène vous montre que vous pouvez à présent obtenir de nouvelles fusions en trouvant les perles d'âme dont vous trouverez la liste dans la section des quêtes annexes. Empruntez le petit escalier au niveau du pont pour pénétrer dans la Galerie des Morts.

Galerie des Morts

En bas des marches par lesquelles vous arrivez, localisez le squelette contre la grille, tout près du point de sauvegarde. C'est là que vous pourrez ramasser la partition **Nibelung Scène 8**. Bougez le premier levier pour soulever la grille et continuez en direction du squelette suivant dans le coin sur lequel se trouve une Racine de Thera. Plus loin, vous arrivez à un croisement où vous devez prendre au nord. Allez ensuite à gauche à l'intersection, ramassez le Billet de Loterie dans le coin et poussez le nouveau levier. Revenez au dernier croisement et prenez au nord. Là, allez à droite puis dans le couloir sud pour actionner un autre levier. En revenant vers le nord et en examinant la grille un peu plus haut, Blanca pourra livrer un combat contre Necros dans le cadre du tournoi de loups. Plus haut, examinez le mur nord juste avant le renfoncement de droite pour rencontrer à nouveau l'âme de la roue qui vous donne un autre Multi-Attaques. Le coffre dans le renfoncement contient le **Symbole Leraje**. Faites le tour du bassin par le nord-ouest cette fois, et examinez le sol dans l'angle pour trouver la carte de tarot **Le Pape** pour Lucia. Un Ours en Peluche est posé dans l'angle suivant. Un point de sauvegarde vous attend juste après. Sondez le mur près du cercueil le plus à gauche pour localiser le **Symbole Andromalius**. Observez le panneau indiquant les rideaux déjà ouverts avant de sortir par le couloir nord. Le chemin de droite mène à un levier qu'il vous faut actionner. Revenez tout de suite dans la salle de la sauvegarde et empruntez le couloir sud. Ensuite, prenez à gauche et ouvrez le coffre pour obtenir l'effet de roue Neutralisation 2. Plus bas, vous arrivez à un nouveau croisement. Un Talisman de Chance est posé près du squelette. Empruntez le chemin de gauche et longez le mur pour repérer un Fortoïde près de la grille. Plus loin, continuez au nord à l'embranchement pour prendre le Plastron, et actionnez le levier suivant. Revenez à l'embranchement, prenez à droite, poussez le levier et continuez jusqu'au prochain croisement. Activez le levier dans le passage du bas, puis dirigez-vous au nord-est et enfin au sud pour atteindre une dernière sauvegarde. Bifurquez vers le bas à l'embranchement et prenez le **Médaillon** qui scintille sur le squelette. Pour revenir dans la salle des cercueils, allez à droite, puis en haut, longez le bassin par le nord-ouest et suivez le chemin. Là, approchez-vous du cercueil au centre de la pièce et rendez le médaillon au défunt. Vous n'avez plus qu'à prendre le chemin du haut et bifurquer à gauche pour trouver la sortie.

Ermitage

Dans le couloir près de la porte blanche, allez vers la gauche, descendez les marches des grands escaliers et passez la porte située en bas à droite de la pièce pour atteindre un point de sauvegarde. Empruntez la porte sud afin de sortir à l'extérieur du palais, et ouvrez le coffre en bas à gauche de l'écran pour obtenir le **Symbole Ipos**. En faisant quelques

pas vers la droite, vous déclencherez une nouvelle scène qui se soldera par un combat assez facile puisque vos ennemis perdront beaucoup de temps à tenter de se protéger. Récupérez le Talisman de Bonté près de la fontaine avant de monter les escaliers en colimaçon pour affronter un boss.

BOSS : Reine de la Nuit
Votre ennemi principal est accompagné de deux alliés dont vous feriez bien de vous débarrasser rapidement. Ensuite, utilisez les techniques habituelles en n'oubliant pas de recourir à vos derniers symboles magiques pour renforcer la force de vos personnages. Vous devriez également disposer d'au moins une fusion évoluée dont vous auriez tort de vous priver. De plus, les Ours en Peluche peuvent être utiles dans ce combat puisque la Reine de la Nuit possède la compétence Mort Subite. A l'issue du combat, vous recevez le **Symbole Haagenti**.

Notez que tous vos HP et MP seront restaurés automatiquement après votre victoire sur ce boss. Le garde en faction dans le couloir pourra vous donner la carte d'Apollon **M. Cygne**. Sauvegardez votre partie dans la chambre d'Anastasia, puis quittez le couloir par la porte du bas, et remontez le couloir est jusqu'à la sauvegarde.
Ouvrez la dernière porte de droite et fouillez le lit de part et d'autre pour trouver des Mouchoirs et la Tenue SM de Veronica. Elle servira de source d'inspiration aux frères Magimel pour concevoir la robe Reine Noire pour la marionnette de Gepetto. Entrez dans la salle la plus en bas à gauche de cette partie du couloir, passez devant la porte blanche et continuez vers la gauche. Descendez les grands escaliers pour rejoindre le point de sauvegarde. Sortez dans la cour extérieure par l'accès du bas, et montez l'escalier en colimaçon. Un Ange Argenté se trouve par terre, dans le coin haut gauche. Redescendez, passez l'une des deux portes, allez à gauche, remontez les grands escaliers, allez vers l'est en passant devant la porte blanche, puis revenez dans le hall principal et sauvegardez en bas des marches. Vous pouvez également parler à Gorby juste à côté pour acquérir de nouveaux objets car il possède des armes meilleures que celles que vous avez. En quittant le palais, fouillez le coin en bas à gauche pour trouver un **Thon Surgelé** qui servira d'arme pour Joachim et que vous équiperez immédiatement. Rendez-vous dans la boutique d'Edgar près du point de sauvegarde pour obtenir **l'Objectif** pour Anastasia. Il est temps de quitter ces lieux. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez passer dans la forêt de Domremy pour vaincre Maya dans le cadre du tournoi de loups. Vous devriez également retourner à Paris, dans l'appartement de Gepetto, pour parler à la femme à l'étage afin de participer à la loterie N°10. Arrangez-vous pour gagner le **Symbole Alloces**, puis regagnez votre prochaine destination sur la carte.

Flamme d'Idar

Voilà un donjon assez complexe car relativement labyrinthique. Avancez jusqu'au premier cocon et éliminez vos ennemis avant de continuer. Vous constaterez que ces vers sont puissants et robustes, et qu'ils aiment vous ralentir tout en accélérant leurs mouvements. La magie de zone fonctionne très bien sur eux. Allez à gauche à l'embranchement et récupérez la Racine de Mana dans le coffre rouge. Passez le "faux mur" un peu plus loin, et affrontez à nouveau les ennemis du cocon. Au carrefour, prenez à droite, passez le faux mur, prenez l'Eventail Jupiter dans le coffre rouge, et avancez jusqu'au prochain embranchement. Ici, allez vers le bas puis bifurquez tout de suite à droite et suivez le chemin jusqu'à passer un autre faux mur. Après le cocon, prenez l'effet de roue Paralysie 2 contenu dans le coffre et continuez. Plus loin, tournez à gauche puis à droite pour récupérer l'Or Chauve-souris. Plus au nord, bifurquez à droite, puis à droite (vers le sud) et enfin à gauche par rapport à Yuri (vers l'est sur la map). Trois coffres se trouvent au bout du chemin. Ils contiennent un Bracelet YinYang, une Faveur Divine et un Ampli-Critique. Il va maintenant falloir revenir un petit peu en arrière. Allez vers la gauche jusqu'au croisement, allez en haut puis à gauche (jusque-là vous revenez sur vos pas) de manière à atteindre le carrefour où vous aviez pris à droite. Cette fois, allez à gauche pour rallier la route principale qui va vers le nord. Si vous continuez dans cette direction, vous atteindrez la sortie, mais vous pouvez faire un détour par le sud puis tourner deux fois à droite (par rapport à Yuri) en passant un autre cocon si vous voulez récupérer un Bracelet Plaqué et une Racine de Thera. Suivez ensuite le chemin principal vers le nord et passez un autre cocon pour rallier un point de sauvegarde. Les frères Magimel sont même là pour vous vendre du matériel en cas de besoin. Ils peuvent vous ramener à l'entrée si jamais vous le désirez.

Dans cette nouvelle zone, allez complètement vers la gauche et appuyez sur le bouton bleu qui déverrouille la porte la plus proche de vous. Allez-y et tournez ensuite à droite pour obtenir le Bracelet Nucha. Allez vers le bas, puis vers la gauche pour activer l'interrupteur qui déverrouille la porte verte. Suivez la lumière jaune vers la droite, puis poussez le bouton pour déverrouiller en partie la porte jaune. Revenez sur vos pas, allez vers le bas puis tournez à droite. Passez devant le coffre précédemment ouvert, continuez vers la doite et ouvrez le coffre pour trouver un Ampli-Frappe. Là, suivez le chemin vers le bas, puis vers la droite jusqu'au bout afin de trouver un coffre avec une Troisième Clé. Revenez

au niveau de l'interrupteur violet et actionnez-le pour ouvrir la porte correspondante. Elle est située vers la gauche puis vers le haut. Une fois là, tournez à droite et actionnez le bouton rose. Continuez à droite, puis en bas, et poussez le bouton violet pour ouvrir la porte qui se trouve juste au-dessus de vous. Derrière, vous obtiendrez un Collier Fétiche. Allez maintenant le plus à gauche possible, puis vers le haut et enfin à droite pour activer l'interrupteur jaune qui achève de déverrouiller la porte jaune. Vous pouvez maintenant aller complètement vers la gauche jusqu'au point de sauvegarde. Une Racine de Pure se trouve juste derrière la porte nord. Vous devrez dans un premier temps éliminer quatre Pondeuses Filaria avant d'affronter le véritable boss. Elles ne sont pas très puissantes mais relativement longues à abattre, d'autant qu'elles peuvent recourir à des remèdes. Heureusement, vous pourrez sauvegarder après ce combat. Avant cela, ouvrez le coffre sur votre gauche pour trouver un Sceau de vitesse. Fouillez ensuite à droite de la porte pour dénicher un Ersatz. A présent, continuez votre chemin vers le Nord.

BOSS : Asmodée
Il s'agit probablement d'un des plus dangereux adversaires que vous ayez eu à affronter jusqu'à maintenant. Toutes ses attaques sont dévastatrices et feront descendre vos barres de vie de plus de la moitié à chaque fois. Cela dit, avec quatre personnages, vous devriez pouvoir gérer la situation convenablement en vous soignant et en ripostant lorsque c'est nécessaire. Gardez toujours un oeil sur vos SP pour ne pas virer à l'état berserk. Au final, votre victoire vous rapporte entre autres la carte de tarot **Le Monde** pour Lucia.

Après quelques scènes et un passage dans le cimetière, vous voilà de retour sur la carte. Avant de poursuivre, allez à Petrograd parler à l'homme ivre nommé Elio près du pont pour acheter le **Symbole Asmodée** au prix de 100 000 pièces. De plus, vous pouvez dès maintenant, dans le cadre de la quête des échanges, troquer le Super Piroshki contre un **Panda Parlant** si vous allez voir Zinedine de Mitsuboshi à Paris sur les Champs-Elysées.

Tour d'Apoina

Une fois à l'intérieur de la tour, empruntez l'escalier de gauche et passez la porte pour ressortir à l'extérieur face à deux coffres. Le premier renferme le **Symbole Belial** et le second un Ampli-Critique. De retour dans le hall d'entrée, prenez cette fois l'escalier de droite et suivez le chemin jusqu'à l'étage supérieur. Allez ensuite à droite et continuez à gravir les marches jusqu'à l'étage suivant. Fouillez le renfoncement de gauche pour rencontrer l'âme de la roue qui vous donnera un Multi-Attaques. Au troisième étage, vous apercevez une machine que vous ne pourrez utilisez qu'après avoir récupéré les quatre poids qui se trouvent dans les cellules situées juste à côté. En haut à gauche se trouve le **Poids du Meurtrier**, en bas à gauche le **Poids du Ravisseur**, en bas à droite le **Poids du Voleur** et en haut à droite le **Poids du Pyromane**. Vous devez ensuite placer le Poids du Pyromane et du Meurtrier pour équilibrer la balance et ainsi ouvrir la porte.

Après la sauvegarde, vous arrivez dans une salle qui s'étend en hauteur. Localisez le levier qui se trouve à gauche et poussez-le vers le haut. Montez les escaliers pour atteindre l'étage avec les quatre embranchements, et prenez à gauche afin de trouver un Extrait de Pure. Empruntez maintenant les escaliers dans le passage de droite pour monter encore, puis récupérez le Sceau de l'Ame dans le coffre en chemin. Positionnez le deuxième levier vers le bas et redescendez d'un étage. Au croisement, allez en haut pour trouver un troisième levier que vous positionnerez tout en bas. Descendez encore d'un étage et fouillez la cage en haut à droite pour mettre la main sur le **Symbole Paimon**. De retour au deuxième étage, positionnez le levier tout en haut et, au croisement, récupérez l'Ampli-Frappe dans le chemin nord. Empruntez enfin les escaliers à l'est pour continuer à monter. Derrière la porte, allez sauvegardez avant de voir ce qui se trouve plus loin.

BOSS : Astaroth
Note personnelle, la musique de ce combat tue... Il est temps d'utiliser la magie Rage d'Arc pour booster la force de vos personnages, ainsi que toutes les protections que vous utilisez généralement contre les boss (Barrière d'Arc). Après tout, à vous de voir comment vous souhaitez négocier vos duels. Comme d'habitude, les combos sont toujours utiles mais ont pour désavantage d'exposer tous vos personnages aux attaques spéciales de l'ennemi. L'affrontement ne devrait pas vous poser de problème maintenant que vous avez défait Asmodée, mais il risque de se prolonger au-delà de la limite des SP de certains de vos personnages. Vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Après ce combat, vous avez l'immense honneur de passer au deuxième disque du jeu...

Yokohama

Entrepôts en briques

Vous allez prendre le contrôle de Blanca pour un petit moment, donc équipez-le convenablement et avec quelques magies de soin si ce n'est pas déjà le cas. A l'intérieur du bâtiment, vous pouvez déjà récupérer un Kimono de Dandy puis sortez. Dehors, allez vers la droite pour rencontrer Kurando et débarrassez-vous des premiers ennemis. Faites intervenir Blanca pour éliminer le groupe suivant, et tenez bon car une troisième vague va suivre. Revenez sur vos pas pour récupérer le **Symbole Naberius** à gauche du wagon. Empruntez ensuite les petites marches de gauche pour entrer dans la salle la plus proche. Vous y trouverez un Sceau de Vitesse sur les caisses près de la porte et un coffre contenant une Racine de Mana. En sortant, allez vers le sud en longeant le mur et entrez dans la pièce suivante. Un Billet de Loterie est posé sur la table et le coffre de gauche contient un Ampli-Frappe. Au fond, fouillez les caisses pour trouver une Petite Jarre. Sortez, descendez les marches et rejoignez le point de sauvegarde sur la droite. Repérez le coffre juste à côté qui renferme une Lime d'Argent, une arme pour Blanca. En allant au sud-est, vous devrez livrer un autre combat obligatoire contre des soldats. Une formalité. Vous obtenez alors automatiquement le Peigne Coloré, et vous prenez ensuite le contrôle de Yuri. En sortant, descendez au niveau du premier escalier et montez la volée de marche qui trouve en face, du côté gauche, pour entrer dans la pièce. Vous y trouverez Kensuke, un marchand d'armes et d'objets qui propose de nouveaux items, dont le Raton-laveur qui servira de modèle aux frères Magimel pour faire une robe destinée à Cornelia, la marionnette de Gepetto. Achetez également le **Symbole Cimeies** pour 10 000 pièces. Dans la pièce qui se trouve un peu plus au sud, Joachim pourra récupérer le Pilier Géant pour s'en servir comme arme. Localisez Murai, un membre de la loterie qui vous permettra d'acquérir une Grande Jarre et un Bracelet Miroir. Quittez cet endroit par le sud.

Rues de Yokohama

Dans la maison du vieil homme, fouillez le recoin derrière lui pour trouver l'une des six **Perle d'Ame**. Sauvegardez votre partie à l'extérieur, puis dirigez-vous vers la gauche jusqu'au carrefour. Dans l'angle, derrière le poteau, vous pourrez ramasser un Billet de Loterie. Continuez vers le bas de l'écran et ouvrez le coffre à gauche de l'homme avec le chapeau chinois pour récupérer le **Symbole Amdusias**. Approvisionnez-vous auprès des frères Magimel dans l'écran suivant, puis ramassez la carte d'Apollon **M. Médecin** près de la bannière noire juste à droite. Au carrefour suivant, parlez trois fois à Tomoko pour obtenir de l'Huile Eclatante. Avancez ensuite sur le trottoir d'en face derrière les lampadaires pour rencontrer l'âme de la roue qui vous donne un Multi-Attaques. Enfin, longez le mur vers la porte du bâtiment et récupérez la carte de tarot **le Soleil** pour Lucia.

Cuirassé Mikasa

Glissez-vous derrière les caisses près de l'escalier pour rencontrer à nouveau l'âme de la roue et ainsi obtenir un autre Multi-Attaques. Par ailleurs, il y a un coffre sous l'escalier qui contient le **Symbole Vapula**. En haut des marches, le matelot Sukiyama vous donne la partition **Nibelung Scène 3**. Empruntez l'escalier de droite pour pénétrer dans le bateau. Vous devez former deux équipes : une avec Yuri et une avec Kurando et Blanca. Ceci fait, vous commencez avec l'équipe de Kurando, mais vous pouvez changer de groupe à tout moment. A partir de la salle du point de sauvegarde, prenez la **Clé de Sûreté 1** en haut de la pièce et insérez-la dans la fente 2 de la machine. Changez de groupe, et avec Yuri, prenez le premier passage vers le haut puis tournez à droite afin d'entrer dans une pièce où vous trouverez la **Clé de Sûreté 2**. Placez-la dans la fente 1 du mécanisme et changez de groupe. Avec Kurando, retirez la clé et passez la porte. Allez en bas à l'embranchement, puis à droite et examinez les tuyaux pour récupérer la carte de tarot **l'Amoureux**. Suivez le chemin de gauche jusqu'à changer d'écran. Au croisement, allez vers le haut pour insérer la clé dans la fente 3, puis changez de groupe. Avec Yuri, insérez la clé dans la fente 2 et passez la porte. Suivez le couloir vers la gauche au maximum pour trouver un coffre contenant la **Clé de Cabine**. Revenez à la bifurcation précédente, allez vers le bas et participez à la loterie avec Watanabe. Revenez ensuite sur le chemin principal et passez la porte de droite. Prenez en bas au croisement suivant pour changer de couloir et entrez dans la cabine de gauche. Un Billet de Loterie est posé sur la petite table. Fouillez l'uniforme près du levier pour récupérer l'effet de roue

Mort Subite 2.
Il s'agit d'ailleurs de l'objet que vous recherchez si vous poursuivez la chasse aux trésors. Pensez donc à revenir voir Croft dès que vous sortirez d'ici, sachant qu'il se trouve maintenant dans les Rues de Yokohama. Bougez le levier pour débloquer la porte A, et parlez deux fois avec le quartier-maître pour régénérer vos HP et MP. Passez à l'équipe de Kurando, rejoignez le couloir principal et passez la porte sur la gauche pour atteindre une grande salle. Là, vous pouvez mettre la main sur le **Symbole Vine** dans le coffre au nord-est. Bougez ensuite le levier pour déverrouiller la porte B. Avec l'équipe de Yuri, revenez dans le couloir, allez à droite et bifurquez vers le haut au premier embranchement. Dans l'écran suivant, allez à droite et passez la porte. Placez la clé dans la fente 1 et repassez à l'équipe de Kurando. Passez la porte en bas à droite pour revenir dans le couloir pour retirer la clé du mécanisme précédent (1er passage nord). Dirigez-vous vers la droite pour changer d'écran, puis allez en haut à l'intersection et prenez à droite pour revenir dans la salle de contrôle. Insérez la clé dans la fente 2 et repassez au groupe de Yuri. Retirez la clé, passez la porte, prenez le premier embranchement vers le bas pour rallier le couloir inférieur, puis allez à gauche par rapport à la cabine du capitaine. Au croisement, allez vers le haut et insérez la clé dans la fente 1. Repassez au groupe de Kurando, retirez la clé et passez la porte. Allez vers la gauche jusqu'à ce que vous soyez bloqué devant la porte 4 et repassez au groupe de Yuri. Insérez la clé dans la fente 4 et repassez à Kurando. Vous pouvez maintenant continuer vers la gauche. Au croisement, allez à gauche et descendez les escaliers. En bas des marches, un coffre contient une Tente. Poussez ensuite le levier pour ouvrir la porte C. Passez au groupe de Yuri et retirez la clé. En poursuivant vers la gauche, vous retrouverez le groupe de Kurando. Parlez au quartier-maître Hashimoto et descendez les marches. Passez au groupe de Kurando et faites la même chose. Le point de sauvegarde annonce un combat contre un boss.

BOSS : Lieutenant Colonel Terada
Terada est accompagné par quatre soldats Akagi dont vous devriez venir à bout le plus rapidement possible avec des sorts de zone. Autrement, ceux-ci vont s'organiser pour placer des combos qui risquent de réduire considérablement vos points de vie. Ensuite, renforcez la puissance de vos personnages ainsi que leur défense physique et concentrez-vous sur Terada. Il utilise seulement des attaques physiques mais peut ralentir vos personnages. Conservez un de vos membres pour soigner les blessures qui s'élèvent généralement à plus de 150 dégâts à chacune de ses attaques. Cela dit, à quatre contre un et avec les combos, le lieutenant ne représente pas une grande menace pour vous.

Capitale Impériale

Laboratoire Hojo Research

Vous prenez le contrôle de Ouka dans le laboratoire de recherche. Notez que vous démarrez d'un certain nombre d'objets de départ, mais que vous ne pouvez pas recourir à votre inventaire réel. De plus, étant donné que Ouka ne peut pas se servir de magie, utilisez les items avec parcimonie. Toutefois cette phase de jeu est relativement courte et ne présente pas de difficulté particulière. En sortant dans le couloir, vous devez livrer un premier combat contre un autre Singe Mutant : Hien. Etant donné le peu de choses dont dispose Ouka, les affrontements se limiteront aux bombes antiarmure, aux attaques normales et aux items de soin. Ne lésinez pas sur les bombes si vous voulez abréger ce combat. S'ensuit une phase de tir assez spéciale où vous devez appuyez sur les boutons correspondants aux cibles qui s'affichent au fur et à mesure que vous avancez dans le couloir. Non seulement cette étape est chronométrée, mais vous devez également prendre le temps de vérifier que la cible ne représente pas la silhouette de Kato. Allez tout droit pour atteindre l'écran suivant. Là, vous allez devoir détruire 30 cibles avant de pouvoir continuer. Dans la zone suivante, la sortie se trouve dans le renfoncement du mur de droite. Au croisement, allez en haut et passez la porte. A nouveau, vous devez détruire 30 cibles pour continuer, mais il faut être un peu plus rapide cette fois. Poussez la porte de gauche pour continuer, et progressez en suivant le chemin jusqu'à rencontrer Raiden. Battez-le de la même façon que vous avez vaincu Hien. Méfiez-vous surtout des tours d'action, car il se peut qu'il enchaîne deux attaques de suite avant de vous passer la main, et utilisez uniquement les bombes. A la fin de l'affrontement, les deux Singes Mutants Hien et Raiden vous rejoignent pour se battre à vos côtés. Ils disposent exactement des mêmes techniques que Ouka. Franchissez la porte du bas, et sachez qu'il n'y a pas de sauvegarde avant le boss.

BOSS : Robot Combattant
A trois contre un, c'est l'occasion d'utiliser les combos. Vos effets de roue pourront également s'avérer utiles au cours du

combat, de même que vos items de soin. Autrement, vous pouvez également mettre à profit vos tirs de soutien. Votre adversaire est tout de même capable de vous infliger plus de 250 points de dégâts en attaque physique.

Vous reprenez ensuite le contrôle de Yuri et compagnie. Avant de poursuivre, faites un détour par le Cuirassé Mikasa pour affronter Carven dans le cadre du tournoi de loups. Il se trouve dans la zone nord-ouest du pont intermédiaire du bateau. Toujours à bord du Cuirassé Mikasa, parlez au capitaine dans la cabine pour participer à un quiz (voir quêtes annexes). Si vous réussissez le jeu, vous recevrez le **Symbole Foras**. Enfin, rendez-vous dans les Rues de Yokohama pour parler à Croft qui se trouve dans le même écran que la sauvegarde. Si vous avez poursuivi la quête de la chasse au trésor, il vous remet le **Trésor : Vagabond** derrière lequel se trouve un autre indice. Entrez dans le bâtiment à droite du point de sauvegarde pour discuter avec Naniwa qui vous parle du Cimetière des Etranger, puis quittez la ville.

Yokohama

Cimetière des Etranger

Approchez-vous de la première pierre tombale au fond de l'écran pour trouver un effet de roue DEF-S Réduite 3. Notez l'étrangeté de cet endroit, et avancez en direction du cercle bleu pour affronter un boss dès lors que vous aurez posé un pied dans l'Autre Monde ! Vérifiez que vous avez bien assigné quatre personnages dans votre groupe, car une place sera vacante si vous jouiez précédemment avec Kurando.

BOSS : Tsukiyomi
A ce stade du jeu, vous verrez que les attaques de ce boss ne sont pas particulièrement puissantes, en tout cas rien qui risque de mettre KO un de vos personnages sans que vous ayez le temps de voir venir. Procédez de la même façon que pour la majorité des boss. Ses effets secondaires ne sont d'ailleurs pas bien gênants. A l'issue du combat, vous remportez le **Symbole Valak**.

Autre Monde

Kurando peut à présent prendre la forme du démon, de la même façon que Yuri pouvait fusionner. Les frères Magimal vous attendent sagement près du point de sauvegarde. La progression continue vers le nord. Au premier embranchement, allez à gauche sous l'arche bleue. Ramassez la Racine de Pure dans le coffre, et prenez encore à gauche pour récupérer le **Charme Apaisant**. De retour au premier embranchement, prenez à droite maintenant que le charme est rompu. Au carrefour suivant, récupérez l'Ampli-Critique avant d'opter pour le chemin de droite, puis bifurquez à gauche là où il y a les deux enfants de manière à récupérer le **Charme Délivrant**. Revenez ensuite au tout premier carrefour et prenez à gauche. Grâce au charme, vous pouvez passer du côté droit cette fois. Après la sauvegarde, préparez-vous à affronter un boss.

BOSS : Garan
Comme d'habitude, éliminez en priorité les ennemis qui entourent le boss avant de vous concentrer sur ce dernier. Il possède quelques sortilèges de zone dévastateurs qui vous obligeront à faire appel aux remèdes de zone. De plus, mieux vaut laisser de côté les combos pour limiter le nombre de cibles potentielles. Pire encore, l'une de ses techniques peut réduire à zéro les MP d'un de vos personnages, auquel cas vous devrez faire appel à des items pour remédier à cela. En récompense, vous recevrez le **Symbole Glasyalabolas**.

Capitale Impériale

Nihonbashi

Vous prenez le contrôle de Joachim accompagné de la petite Anastasia. Au bout du pont, vous pourrez ramasser la carte de tarot **la Tour** du côté droit de l'écran. Au carrefour, dénichez un Fruit de Daphné contre la porte en haut à

gauche, puis prenez le chemin de gauche. Là, vous pourrez continuer à passer les épreuves de Grand Gama si vous le désirez (voir quêtes annexes). Un Billet de Loterie se trouve près des affiches, entre Iwakami et le drapeau, à l'entrée du ring. Dans la zone du ring, faites le tour par la gauche et emparez-vous du pupitre dont se servent les deux personnes, le **Bureau d'Emcee** pour en faire une arme pour Joachim. A droite du ring, vous pouvez améliorer votre équipement auprès des frères Magimel, et profitez-en pour acheter également les armes et armures des autres membres de votre équipe. Longez le mur pour trouver le **Symbole Buer** au pied de l'arbre. Revenez maintenant au carrefour principal, prenez à droite et sauvegardez avant d'entrer dans le parc. Un Extrait de Mana est caché derrière le poteau. Le coffre au fond à gauche contient un Sceau de Sagesse. Lorsque vous entrerez dans le parc, un scène se déclenchera automatiquement. Si ce n'est pas le cas, il y a des chances que ce soit parce que vous n'avez pas été voir Grand Gama. Juste après, vous aurez à affronter un boss.

BOSS : Shoki (1)
Ce monstre de lumière est logiquement très sensible aux pouvoirs des ténèbres. Optez donc pour les fusions et les magies appropriées. Vous devrez l'affronter avec Yuri, Joachim, Anastasia et Karin. Si vos symboles sont bien répartis entre vos personnages, vous n'aurez aucun mal à vous en sortir, d'autant qu'il possède très peu de points de vie.

Une version sous-évoluées du monstre jaillit de son sang, et vous devez la combattre. Une formalité. Les autres membres de votre équipe vous rejoignent alors. C'est l'occasion d'acheter leur équipement auprès des frères Magimel si ce n'est pas encore fait. Sauvegardez et allez voir Karin dès que vous êtes prêt. Vous prenez maintenant le contrôles des Singes Mutants : Ouka, Hien et Raiden. Vous devez éliminer une première vague de Koshiki, puis deux autres vont suivre. Les bombes s'imposent pour éliminer plusieurs ennemis d'un seul coup. C'est finalement au tour de Yuri de terrasser l'ennemi principal.

BOSS : Shoki (2)
Le combat est très similaire au précédent, les techniques à appliquer sont donc les mêmes, à cela près que le monstre dispose de beaucoup plus de points de vie. De plus, il est capable de tuer instantanément un personnage avec l'effet Mort Subite que vous pouvez contrer en équipant un Ours en Peluche. Autrement, rien de particulier à signaler. Votre victoire vous rapportera la carte de tarot **Le Jugement** pour Lucia.

Une nouvelle destination apparaît sur la carte. Mais avant cela, revenez à Nihonbashi pour que Blanca affronte Eleanore dans le parc, dans le cadre du tournoi des loups. Vous gagnerez le **Symbole Stolas** en récompense. Dans le premier écran au bout du pont, un homme nommé Kanehira vous propose une loterie qui vous permet de gagner **l'Alarme**. Cet accessoire est indispensable pour trouver Tengu, un monstre de la Forêt du Vent, histoire de compléter le bestiaire et l'album photo d'Anastasia. Dans le cadre de la quête des échanges, si vous êtes (malheureusement) en possession de la Bougie Eternelle, échangez-la à Tomoyo près du ring contre un Erectile. Par ailleurs, l'homme nommé Miyake, dans le parc, pourra prendre votre Panda Parlant en échange d'une Troisième Clé, ce qui ne vous arrange pas. Rendez-vous ensuite au Cimetière des Etrangers de Yokohama et regardez tout de suite vers le bas au niveau des parterres de fleurs pour rencontrer l'âme de la roue qui vous donne un Multi-Attaques. Ensuite, approchez-vous de la tombe du milieu pour trouver l'une des six **Perles d'Ame**. Parlez au vieil homme nommé Azama pour recevoir la partition **Nibelung Scène 6**.

Capitale Impériale

Laboratoire Hojo Research

Allez récupérer le déguisement de soldat dans le bâtiment de droite, puis montez les marches vers l'écran suivant. A l'intérieur, localisez la sauvegarde sur la gauche, et empruntez l'ascenseur au nord-ouest puis passez la porte suivante. Après la séquence, allez dans la salle de droite où se trouve la machine et ramassez le Pagne par terre. De retour dans le couloir, sauvegardez et passez la porte centrale. Dans le coin en bas à gauche près des tonneaux, il y a un effet de roue Esquive Réd. 3. Au bout du promontoire se trouve un coffre avec une Racine de Thera. La sortie se situe en bas de la pièce, dans le coin supérieur droit. A l'embranchement, prenez à droite pour récupérer le Billet de Loterie contre le mur, puis passez la porte complètement à gauche. Au croisement, prenez vers le bas pour trouver une Epée Dragon destinée à Karin. Le chemin de gauche vous conduit ensuite à une autre salle. Approchez-vous du stand de tir pour

localiser un Billet de Loterie avant de continuer. Avancez dans le couloir en prenant au passage l'Ampli-Critique posé dans le coin et une Racine de Pure dans le renfoncement. Au croisement, prenez la voie de gauche pour atteindre la zone suivante. Le premier renfoncement de gauche renferme un Ampli-Critique, ensuite, suivez le couloir jusqu'en bas. Un peu plus loin, vous arrivez à un nouvel embranchement. En cherchant bien à gauche, vous trouverez le Tripleur de Pas. Dans la salle du bas, vous pouvez récupérer un effet de roue ATQ-Réduite 3 près de la machine avant de continuer par la gauche. Sauvegardez et prenez le Fruit de Daphné dans le coffre. En montant les escaliers, vous trouverez un Sceau de Chance à l'étage 5/4, une Cinquième Clé entre le 4/3 et le 3/2, et une Tente à l'étage 1. En haut, passez la porte et sauvegardez avant le boss.

BOSS : Cylindre Maître
Voilà un boss plutôt sensible aux attaques physiques et aux combos, de plus il n'est pas très rapide. Ses attaques ne sont pas toutes redoutables, hormis la Super Rotation, mais vous devez vous méfier comme de la peste de sa technique Dissolution qui provoque la Mort Subite sur un de vos personnages. Il va falloir jouer des remèdes et des résurrections pour s'en sortir. Encore une fois, l'Ours en Peluche peut vous faciliter la tâche si vous l'avez équipé sur tous les membres de votre groupe, mais ça n'est pas indispensable.

Nihonbashi

Avec Karin et Yuri, vous devez retrouver les autres membres de votre équipe. Joachim et Anastasia se trouvent sur le chemin nord au carrefour, Kurando et Blanca sont dans le parc, et Lucia et Gepetto vous attendent près du ring de Grand Gama. Maintenant que vous êtes au complet, réorganisez votre groupe dans l'ordre qui vous plaît et quittez la ville.

Vous avez l'opportunité, avant de continuer, de revenir en Europe pour récupérer des choses utiles. Par exemple, vous pouvez aller voir Ernest à Montmartre si vous avez 9 empreintes de loups pour recevoir la carte de tarot **L'Empereur**. Vous devriez également avoir les huit premières partitions de l'opéra de Wagner. Allez donc au Port de Southampton et discutez avec Sefo, l'homme ivre au rez-de-chaussée de l'hôtel, pour obtenir la partition **Nibelung Scène 9**. Il ne vous la donnera pas si vous n'avez pas toutes les autres. Enfin, je vous conseille de participer au jeu des coffres dans la Cave à Vin pour récupérer le **Symbole Decarabia** et la carte d'Apollon **M. Chef**.

Forêt du Vent

Suivez la route jusqu'au troisième écran où un événement se produira. Les bougies placées sur l'autel vous indiquent la façon dont est construit le niveau. Le but consiste à boucler le triangle en passant sur chaque segment une seule fois. Notez l'emplacement de la sauvegarde et des frères Magimel, puis prenez le chemin de gauche. Récupérez ensuite l'Ampli-Frappe dans le coffre et prenez encore à gauche. Vous arrivez dans le coin supérieur gauche du triangle. Ramasser la Racine de Mana et partez vers la droite jusqu'au coin supérieur droit pour trouver un Ampli-Critique. Descendez jusqu'à l'embranchement et prenez le chemin nord-ouest par exemple. Il y a évidemment plusieurs solutions. Au carrefour suivant, suivez la voie sud-ouest et il ne vous reste plus qu'à aller au sud-est pour achever de compléter le triangle. Vous pouvez maintenant revenir examiner le portail en bas à gauche de la sauvegarde pour continuer.

BOSS : Yama Garan
Première chose : éliminer les trois Enku, de préférence avec des sorts de sorts de zone pour aller plus vite. Les premiers tours seront certainement les plus difficiles puisque si vos ennemis parviennent à placer des combos, vous allez le sentir passer. Ensuite, focalisez-vous sur Yama Garan. Utilisez des sorts de boost et de protection avant que votre adversaire n'utilise l'Assaut Mental qui dévore tous vos PM. Autres techniques vraiment perverses : l'Empoisonnement Mortel et l'Invocation Maléfique. Heureusement, tout ça ne touche qu'une seule cible à la fois, ce qui vous laissera le temps de remettre les choses en ordre à chaque fois. Votre victoire vous rapporte le **Symbole Marbas**.

Avant d'explorer comme il faut le Village Inugami, revenez sur la carte, allez dans la Forêt du Vent, et, dans le deuxième écran, fouillez le sol pour trouver un Sceau de l'Ame. Dans le troisième écran, avancez dans l'embranchement de droite pour changer d'écran. Tout de suite, revenez sur vos pas lentement en appuyant sur X, et lorsque vous repasserez dans l'écran précédent, vous devriez trouver la **Pierre de Sang** sur le sol. Il s'agit du trésor que vous cherchez si vous

avez poursuivi la chasse aux trésors. Continuez vers la droite en suivant le sentier le long de la montagne pour dénicher le **Symbole Malphas**. Revenez voir Croft dans les Rues de Yokohama pour qu'il vous donne le cinquième indice et le **Trésor : Fin**. Examinez-le dans votre inventaire pour lire le dernier indice, puis rendez-vous à Mukyo-An dans la Capitale Impériale et examinez la structure en pierre près de l'étang pour trouver un **Os de Chien**. Lorsque vous essaierez de revenir voir Croft, un petit garçon vous dira qu'il est parti. Enfin, vous pouvez continuer à passer les épreuves de Sarah dans la Vallée de Goreme pour obtenir le **Symbole Shax** en réussissant le défi Adorateur niveau 2.

Village Inugami

A l'entrée du village, fouillez le petit cabanon pour trouver l'une des six **Perles d'Ame**. Si vous examinez l'arbre à côté de la sauvegarde, vous apercevrez une coccinelle qui vous propose de gagner les accessoires Ange Noir et Bracelet YinYang à la loterie. N'oubliez pas d'améliorer votre équipement auprès des frères Magimel, puis approchez-vous du bâtiment du fond et glissez-vous derrière les "fruits séchés" pour trouver un Ange Argenté. Juste à droite, vous rencontrerez l'Ame de la Roue qui vous donnera un Multi-Attaques. Un peu plus loin, vous n'aurez aucun mal à voir le coffre contenant le **Symbole Valefor**. Revenez au point de sauvegarde et empruntez le chemin derrière les frères Magimel. Au passage, examinez **l'Idole d'Argile** pour que Joachim se l'approprie. Parlez au dénommé Ichizumi juste à côté et troquez le Panda Parlant contre le **Riz-de-dix-ans** dans le cadre de la quête des échanges. Quand vous serez prêt, pénétrez dans la grotte.

BOSS : Kouenki
Voilà un boss à ne pas sous-estimer, capable d'infliger la neutralisation à vos personnages et de vous faire perdre pas mal de points de vie avec ses attaques autant physiques que magiques. Utilisez plutôt des combos et régénérez-vous régulièrement pour ne pas vous faire surprendre. Tenez-bon car les choses se corsent encore plus à la fin du combat.

Lorsque vous reprenez le contrôle de vos personnages, passez la porte et allez chercher le Billet de Loterie sous les escaliers. Allez retrouver Saki en haut des marches, puis sortez, remontez à l'étage et fouillez le coin derrière la vieille femme pour trouver de l'Huile d'Aube. Près du vieil homme se trouve un Sceau de l'Aura. A l'extérieur de la maison, près des fleurs jaunes à droite, vous trouverez la carte de tarot **L'Etoile**. Notez que si vous revenez à l'endroit où vous avez battu le boss précédent, vous aurez droit à un combat de loup contre Matsunaga. Enfin, quittez le village et revenez voir Kensuke dans les Entrepôts de Yokohama pour lui acheter le **Symbole Bune**.

Montagne Immortelle

Dans le premier écran, un peu après la sauvegarde, fouillez le sol, à gauche, pour trouver un Extrait de pure, et allez à gauche à l'embranchement pour trouver un **Cristal Rouge**. Le passage de droite vous permet d'atteindre le **Symbole Samigina**. Retournez devant la statue et posez le cristal rouge. Vous vous retrouvez à un autre endroit de la caverne. Le **Cristal Bleu** se trouve dans le passage de gauche. A droite, vous remarquez un point de sauvegarde et deux autres statues. Placez le cristal bleu dans la statue située le plus au sud pour vous retrouver ailleurs. Le chemin sud conduit à un **Cristal Jaune**. Placez-le sur la statue suivante au nord-est et téléportez-vous. Dans le passage de gauche, fouillez le sol derrière le pilier pour trouve un Eventail Hadès. Revenez au téléporteur jaune, retirez le cristal jaune, puis empruntez le téléporteur par lequel vous êtes arrivé, et retirez le cristal bleu. Direction le téléporteur rouge au sud. Retirez le cristal rouge, placez-y le cristal bleu et téléportez-vous. Placez le cristal rouge sur l'autel au nord-ouest pour arriver dans un passage où se trouve le **Symbole Orias** contre le mur de droite. Placez le cristal jaune sur l'autel au bout du chemin pour atteindre l'endroit où se trouve Lobo, un autre loup du tournoi. Ensuite, revenez au tout premier autel en retirant chacun des cristaux que vous aviez posé : le jaune, le rouge puis le bleu. Sur ce dernier autel, placez le cristal rouge pour atteindre la salle de la sauvegarde avec les deux autels. Insérez le cristal bleu sur l'autel le plus proche du point de sauvegarde, téléportez-vous et suivez le chemin. Dans le renfoncement sud, l'âme de la roue vous donnera un dernier Multi-Attaques. Au nord, prenez à gauche pour rejoindre l'autel sur lequel vous placerez le cristal jaune pour atteindre une nouvelle zone. Le chemin nord-ouest aboutit à un Sceau de la Vie posé sur le sol tout en haut à droite. De retour au dernier embranchement, allez à droite pour mettre la main sur un Extrait de Thera, puis revenez au croisement précédent et prenez le chemin central pour trouver un coffre contenant l'arme Kogara-Maru pour Kurando. Un peu plus loin, attendez la fin de la scène pour récupérer l'Extrait de Mana dans le coffre en bas à droite, puis traversez le pont et fouillez au centre du côté gauche pour ramasser une Broche de Feu avant de sauvegarder.

BOSS : Neo Astaroth

L'ennemi démarre en force avec une attaque qui réduira largement les points de vie de tous vos personnages. L'utilisation de protections telles qu'une Barrière d'Arc s'impose donc, n'hésitez pas à renforcer également la puissance de vos personnages avec une Rage d'Arc. Le reste ne vous réservera pas beaucoup de surprises puisque le boss se bat essentiellement avec des sorts de zone. Votre victoire vous rapportera le **Symbole Astaroth**.

Lorsque vous reprenez la main après une nouvelle succession de cut-scenes, quittez le village Inugami et faites un détour par Zurich, en Europe.

Zurich

Récupérez simplement la Croix d'Anne près de la tombe d'Alice et empressez-vous de l'équiper sur Karin avant de revenir sur la carte.

Vous pouvez également profiter de cette petite accalmie pour aller chercher la **Tour Sombre**, une nouvelle arme pour Joachim. Elle se trouve à Le Havre, dans la zone est, et vous devez affronter une connaissance de Joachim, la chauve-souris rose, pour mériter cet objet. Enfin, rendez-vous au Cimetière des Etrangers de Yokohama pour faire apparaître une nouvelle destination.

Capitale Impériale

Azabu Kamiyashiki

Une fois à l'intérieur de la demeure, vous allez devoir livrer quelques batailles obligatoires contre des soldats de titane. Passez devant la première porte qui ne contient rien d'utile, et suivez le couloir jusqu'à la porte suivante sur la droite. Dans cette salle, vous trouverez un point de sauvegarde, un Billet de Loterie dans la poubelle. Retenez l'emplacement de cette pièce car vous serez amené à y revenir plus tard. De retour dans le couloir, contre votre progression jusqu'à atteindre un escalier quei mène à un autre point de sauvegarde. Passez la porte à gauche pour affronter un autre groupe d'adversaires, puis récupérez la **Clé du Casier 5** sur le corps d'un des soldats. Derrière la porte de droite, vous devrez éliminez de nouveaux soldats pour obtenir la **Clé du Casier 1** et un Sceau de Force. Avant de passer la porte sud dans le couloir, descendez l'escalier et revenez dans la première salle à droite sur laquelle j'avais attiré votre attention. Vous pouvez maintenant ouvrir deux casiers contenant un Oeil de l'Esprit et un Extrait de Pure. Remontez enfin l'escalier et passez la porte sud près du point de sauvegarde. Vous avez encore 6 soldats à vaincre avant de pouvoir en découdre avec le boss.

BOSS : Seigneur Méca
Ce boss étant totalement insensible aux attaques physiques, mieux vaut arriver avec un groupe de personnages doués de magies. Privilégiez les sorts de feu et placez dès le départ un enchaînement infligeant un effet. Vous pouvez quasiment exclure Kurando, Joachim et Yuri, à moins de passer par les magies des fusions. Pour le reste, procédez comme d'habitude en recourant aux magies de soins comme Remède Général ou Lève-Toi pour pallier à toute éventualité, car les dégâts qu'il inflige sont impressionnants. Enfin, vous pouvez obtenir le talent Canon Puissant en prenant une photo avec Anastasia.

Il est temps de retourner en Europe pour atteindre une nouvelle destination maintenant accessible depuis la carte.

Jardin de la Reine

Roger vous attend à l'entrée de la villa secrète de la Reine. Vous pouvez sauvegarder votre partie avant de pénétrer à l'intérieur mais aussi régénérer vos PV et PM en parlant à Roger. Dans la première salle circulaire, vous avez accès à trois portes. Prenez le chemin du haut pour atteindre une salle où se trouve une pièce d'échec : le **Cavalier**, ainsi qu'un Extrait de Thera. Revenez dans la salle circulaire et prenez cette fois à gauche. Passez la porte au bout du couloir et récupérez l'Ampli-Frappe dans le coffre. Cette deuxième salle circulaire vous donne accès à deux portes. Prenez celle de droite pour trouver le **Pion** ainsi qu'un Billet de Loterie près de la pendule. Examinez attentivement tous les éléments de cette salle car vous en aurez besoin par la suite. De retour dans la salle circulaire, passez la porte nord. Au bout du

couloir, vous atteignez une troisième salle circulaire avec trois accès possibles. Passez la porte de droite et suivez le chemin jusqu'à une quatrième salle circulaire. Là, insérez le Pion dans le creux de la serrure pour ouvrir la porte. Vous voilà dans la pièce jumelle à celle où vous deviez mémoriser la position des objets. Pour ouvrir le coffre, vous devez rectifier les différences entre les deux salles. Le portrait de l'homme doit être tourné vers le bas, la porte vitrée doit être posée contre la bibliothèque, le drapeau doit être bleu, le tableau incliné doit être tourné en direction du drapeau, le vase doit être posé sur la petite table, le sofa doit être tourné en direction du centre de la pièce et la chaise doit faire face à la bibliothèque. Lorsque vous aurez rectifié les erreurs, vous pourrez récupérer la **Reine** dans le coffre principal. Il y a également un Sceau d'Energie dans un coffre situé en bas à droite de la pièce. Revenez dans la dernière salle circulaire, empruntez la porte nord et suivez le chemin jusqu'à la salle circulaire précédente. Déverrouillez la porte sud en insérant la Reine dans le loquet, puis approchez-vous de l'échiquier. Pour que le cavalier sauve le roi blanc, vous devez choisir l'une des trois cases noires. La bonne est celle qui se trouve en bas à droite de l'échiquier (troisième choix). Vous obtenez ainsi le **Roi**. Récupérez la Flamberge derrière la table de billard avant de quitter la pièce. Passez la porte de droite dans la salle circulaire, et suivez le couloir pour revenir dans une autre salle circulaire où vous prendrez la porte sud. En longeant le mur de gauche dans ce couloir vous pourrez trouver un effet de roue Paralysie 3. Ouvrez la porte nord dans la salle circulaire qui suit pour pouvoir insérer le Roi dans la cheminée. Vous devez à présent faire demi-tour pour revenir dans la salle aux quatre accès. Pour cela, empruntez le couloir de droite, puis le chemin derrière la porte nord, et ouvrez la porte nord dans la salle circulaire aux quatre accès pour atteindre un point de sauvegarde qui annonce un affrontement imminent avec un boss.

BOSS : Roi Tamakos
Vous pouvez prendre une photo de lui avec Anastasia pour obtenir son pouvoir, autrement, vous pourrez toujours le retrouver en participant aux défis de Sarah à la Vallée de Goreme. Méfiez-vous de son attaque Pointe de Vent qui affaiblira considérablement tous vos personnages s'ils sont regroupés en un même endroit. Il peut également accélérer ses actions et recourir à l'Espace Tordu pour vous toucher. Toutes ses attaques sont puissantes mais elles ne vous poseront pas de problème si vous prenez la peine de soigner l'ensemble du groupe à chaque tour. Si vous avez des problèmes à cause de sa technique de Réduction des PS, équipez vos personnages d'accessoires appropriés ou recourez aux feuilles/racines et graines de pure. Plus grave, l'Esprit Gardien ira carrément jusqu'à faire disparaître un de vos personnages du combat ! Le battre vous rapportera notamment la carte de tarot **La Force** pour Lucia, ainsi qu'un **Cristal de Lune**.

Vous êtes à nouveau projeté dans le cimetière avec Jeanne qui s'enfuit par une porte verrouillée. Vous n'avez donc pas d'autre choix que de quitter cet endroit. Avant de poursuivre, je vous conseille de retourner dans le Jardin de la Reine, à l'endroit où vous avez battu le boss. Derrière la statue, vous devrez affronter un autre adversaire à la condition d'avoir en votre possession les 9 partitions de l'opéra de Wagner.

BOSS OPTIONNEL : Gardien
Cet ennemi n'est pas particulièrement fort pour un boss optionnel. Procédez comme d'habitude en vous méfiant surtout de ses attaques qui sont à même de supprimer en un tour l'un de vos personnages. Le Gardien peut également diminuer votre attaque spéciale tout en infligeant de sérieux dégâts. Heureusement, il ne possède pas de sort de zone et se contente généralement de prendre pour cible le plus faible de vos membres.

A l'issue du combat, vous remportez la partition **Finale Nibelung** pour Karin. Avant de partir, fouillez l'autel avec les chandelles pour trouver le **Symbole Gusion**.

Pays de Galles

Vous voilà de retour dans la demeure de Roger. Empruntez l'ascenseur qui descend, puis engouffrez-vous dans le passage de droite pour assister à une cinématique cruciale.

Village Inugami

Vous devez ensuite revenir au village Inugami où vous aurez droit à une nouvelle scène dans le cimetière. Là, passez la porte nord puis allez vers l'est jusqu'à ce que vous retrouviez Jeanne. Lorsque vous reprenez le contrôle de Yuri, passez la porte suivante, puis celle d'après afin de revenir au village Inugami. Rendez-vous dans la maison de Saki au nord-est pour faire le point avec elle avant de quitter cet endroit. Allez retrouver Karin dans la grotte pour une scène

touchante, puis revenez sur la carte du monde.

Plate-forme d'Asuka

Même s'il s'agit de la dernière destination du jeu, vous devez y entrer si vous voulez pouvoir compléter la totalité des quêtes annexes. Dès la fin de la cinématique, entrez dans la lumière pour vous téléporter dans le vaisseau, puis quittez immédiatement cet endroit en vous téléportant à nouveau à moins que vous souhaitiez terminer le jeu rapidement sans faire toutes les quêtes optionnelles...

C'est le moment où jamais de vous assurer que vous n'avez rien laissé de côté. Vous pouvez terminer le tournoi des loups, récupérer toutes les cartes d'Apollon pour obtenir les 9 robes de Cornelia, chercher les 22 cartes de tarot de Lucia, les photos et les Anges Argentés pour Anastasia, les loups du tournoi, les épreuves de Sarah, les symboles magiques, et d'une manière générale tout ce qui est énuméré dans la section Quêtes Annexes.

Enfin, voici les donjons optionnels auxquels vous pourrez accéder à ce stade du jeu.

Château de Tiffauges

Vous débloquerez cette destination en parlant à Nero, le vendeur clandestin situé près de la fontaine de Florence. Cet endroit ressemble étrangement au Château Miroir où Yuri et Karin avaient affronté Amon. Passez la porte au bout du couloir, près du miroir brisé, puis franchissez le nouveau couloir en n'oubliant pas de prendre le **Symbole Ronove** dans le coffre. Plus loin, vous arrivez à un croisement où se trouve un certain Beard. Passez la porte au nord pour entrer dans la salle du feu de cheminée. Vous y trouverez un coffre contenant l'effet de roue Pétrification 3. Derrière la porte suivante, longez le couloir jusqu'à vous retrouver en face d'un miroir encore intact que vous devez franchir. Plus loin, passez devant la petite Maivia mais, avant de franchir le miroir, allez au bout du couloir pour récupérer la carte de tarot **Tempérance**. De l'autre côté du miroir, vous débouchez dans un autre couloir au nord duquel se trouve la petite Alicia qui est un membre de la loterie. C'est l'occasion d'obtenir l'Amulette qui divise par deux la fréquence des rencontres aléatoires. Traversez le miroir qui se trouve à l'autre bout du couloir, puis passez devant le petit Mariposa qui vous parle d'une petite fille terrorisée qui s'est cloîtrée dans sa chambre à l'étage. Plus loin, repérez l'emplacement du miroir suivant, mais allez d'abord chercher le Fruit de Daphné qui se trouve un peu plus bas. Passez à travers le miroir pour repérer un point de sauvegarde que je vous conseille d'utiliser. Ensuite, allez au sud et passez la porte pour entrer dans la salle avec le feu de cheminée. N'examinez pas le miroir, passez simplement la porte suivante. Au croisement, ramassez le Crucifix et faites un détour par le sud pour trouver un Sceau de l'Urne avant d'aller vers l'est pour traverser le miroir de droite. Au croisement suivant, parlez au petit Rhodes et franchissez la porte sud pour atteindre une salle circulaire dans laquelle Blanca pourra affronter Henri si vous avez les 12 empreintes précédentes. Revenez ensuite au croisement et prenez au nord pour atteindre la salle du feu de cheminée où se trouve maintenant la petite Soufflé. Derrière la porte suivante, longez le couloir et franchissez le premier miroir sur la gauche. Vous revoilà au point de sauvegarde. Vous pouvez maintenant aller au nord et traverser le dernier miroir pour affronter Neo Amon.

BOSS OPTIONNEL : Neo Amon
Neo Amon affecte les sorts de zone et les enchaînements, mais il est lui-même très vulnérable aux attaques physiques et aux combos. Il a tendance à attaquer en priorité Yuri mais ce dernier survivra facilement à ses attaques si vous le soignez à chaque tour. Il possède une technique impressionnante appelée "la Fin" qui peut réduire au moins de moitié les PV de vos personnages qui sont à proximité. Quoi qu'il en soit, vous devriez en venir à bout sans difficulté particulière. Le vaincre vous rapporte le **Symbole Amon** et la fusion Neo Amon.

Ruines de Neam

Vous devez revenir dans cet endroit labyrinthique pour accéder à une nouvelle partie du donjon. Allez voir Roger au Pays de Galles pour qu'il vous informe de la situation, et constituez votre groupe, sachant qu'il faudra vous accommoder obligatoirement de Kurando et Anastasia. Dans la première salle, empruntez les blocs les uns après les autres pour atteindre le bloc rouge qui mène à l'étage inférieur.

Actionnez le bouton et montez sur le bloc jaune. Empruntez le bloc jaune suivant, actionnez le bouton et empruntez à nouveau le bloc d'où vous venez qui est maintenant devenu bleu. Si vous l'empruntez à nouveau, vous arriverez devant

deux nouveaux blocs jaunes. Prenez celui de gauche, actionnez le bouton et revenez en arrière. Vous n'avez plus qu'à monter sur le second bloc bleu pour atteindre le bloc rouge.

Passez le pont de lumière pour activer le bouton bleu. Continuez vers le nord, traversez le pont rose et actionnez le bouton rose cinq fois de suite pour pouvoir rallier le bloc rouge.

Une sauvegarde vous attend ici. Utilisez le deuxième bloc bleu pour descendre au niveau de l'interrupteur orange et actionnez-le pour libérer l'accès en hauteur. Vous pouvez maintenant atteindre le troisième bloc bleu qui vous amène tout près du bloc rouge.

Montez tout de suite sur le bloc violet, puis sur le bloc jaune un peu plus bas. Actionnez le mécanisme et reprenez le bloc par lequel vous êtes venu. Montez sur le bloc jaune puis sur le violet afin de vous retrouver en bas de cette grande salle. Les directions indiquées maintenant doivent être lues à partir de la mini-map. Suivez le chemin jusqu'au nord-ouest pour trouver un coffre contenant un Sceau de Sagesse. Utilisez ensuite le bloc violet au nord-est pour trouver un Extrait de Thera et un effet de roue Délai 4. Revenez en bas grâce au bloc violet, puis rendez-vous tout à fait au sud de la salle en passant par la gauche pour emprunter un nouveau bloc violet. Activez l'interrupteur et redescendez. Revenez au centre de la pièce en faisant le tour par la gauche et montez sur le seul bloc violet qui se trouve à cet endroit. Montez sur le bloc jaune, puis sur le bloc violet qui suit pour changer de zone. Là, empruntez le bloc violet suivant jusqu'à atteindre un autre bloc violet.

Vous voilà dans une nouvelle salle immense. A partir de là où vous êtes, récupérez l'Ampli-Critique dans le coffre juste à droite, et fouillez le sol juste en haut à gauche du bloc violet pour trouver le magazine érotique de Roger **Nuits de Chine**. Tout à fait au sud-est de la pièce, activez l'interrupteur violet et faites le tour de la pièce pour emprunter le bloc violet qui se trouve le plus au sud-ouest. Montez sur le bloc violet suivant, et passez sur la dalle verte pour activer l'interrupteur violet. Passez à nouveau sur la dalle verte puis sur la dalle violette, et actionnez l'interrupteur vert. Empruntez maintenant les deux blocs violets pour redescendre, et montez sur le bloc violet juste devant vous. Marchez sur la dalle verte et empruntez le bloc violet qui suit pour atteindre un nouvel interrupteur orange que vous actionnerez. Remontez sur le bloc violet, passez sur la dalle verte et descendez via l'autre bloc violet que vous avez déjà utilisé. Empruntez le bloc violet qui se trouve un peu plus bas (celui qui est le plus au sud-ouest et que vous avez déjà pris) et allez activer l'interrupteur vert. Actionnez ensuite l'interrupteur violet situé juste à droite avant de revenir en bas grâce aux deux blocs violets. Vous pouvez à présent accéder au coin nord-est de la salle où vous trouverez un Extrait de Pure. Continuez vers la gauche et contournez le bloc violet pour récupérer un Sceau de Vitesse. Montez sur le bloc que vous venez de contourner afin d'actionner l'interrupteur vert et redescendez par ce même bloc. Faites le tour complet de la pièce pour remonter sur le bloc violet qui se situe dans le coin sud-ouest de la salle et allez actionner l'interrupteur violet. Passez sur les dalles verte et violette, actionnez l'interrupteur vert puis redescendez via les deux blocs violets. En bas, montez sur le bloc violet qui se trouve juste au-dessus, et passez sur les deux dalles vertes pour obtenir la Clé Eternelle. Revenez sur vos pas pour rallier le niveau intérieur, et montez encore une fois sur le bloc violet au sud-ouest. En haut, activez l'interrupteur vert puis l'interrupteur violet. Revenez en bas via les deux blocs violets, et faites le tour complet de la pièce pour emprunter le bloc violet situé le plus au nord. Montez sur le bloc violet suivant et ouvrez le coffre pour récupérer une Septième Clé. Le bloc suivant vous amène dans une autre zone.

Empruntez le bloc du haut pour appuyer sur le bouton et récupérez les **Hiéroglyphes** dans le coffre avant de remonter. Empruntez le bloc de droite, puis le bloc bleu et ensuite le bloc violet sans appuyer sur le bouton devant lequel vous passez. Descendez grâce au bloc violet, passez sur la dalle verte et prenez le Fruit de Daphné dans le coffre. Continuez vers le bas jusqu'au bloc violet suivant pour trouver un item Or Chauve-souris avant d'utiliser le bloc rouge. Le coffre bleu près du point de sauvegarde contient un Bracelet Fétiche. Au nord, vous affrontez un nouveau boss.

BOSS OPTIONNEL : Orobas
Puisque vous avez Anastasia, profitez-en pour le photographier afin de récupérer son pouvoir Euthanasie. N'oubliez pas qu'il peut parfaitement l'utiliser contre vous. Sa technique Mirage améliore son taux d'esquive et le pouvoir Mourant réduit à 1 les PV d'un de vos personnages. Si vous n'avez pas assez d'accessoires pour éviter les altérations d'état, n'hésitez pas à recourir aux items appropriés. Votre victoire vous rapporte le **Symbole Orobas** mais aussi un Crucifix.

De retour dans la maison de Roger, parlez-lui pour qu'il vous donne la **Culotte Blanche** en échange des Nuits de Chine. Cet objet réduit de moitié les dégâts physiques mais ne peut être porté que par une demoiselle, y compris la

marionnette de Gepetto. Quittez cet endroit en revenant carrément sur la map, et revenez voir Roger qui se trouve maintenant du côté gauche de la pièce. Vous devez passer son test avec succès si vous voulez récupérer l'arme ultime de Yuri : la **Griffe de Chimère**, en faisant 10 tours de roue.

Fort des Regrets

De retour sur l'Ile Sainte-Marguerite, Locke vous accueille pour vous faire part d'une histoire de fantômes. Remontez jusqu'au niveau de la grille et entrez dans la pièce de gauche pour découvrir un passage secret. Après votre rencontre avec le Professeur M, parlez au fantôme de Serge au nord-ouest de la pièce pour recevoir la **Bague en Cuivre**. Sur la droite, le fantôme de Darey a besoin de mouchoirs pour reposer en paix. Il suffit de perdre à la loterie pour en gagner. Quittez l'île pour vous rendre au port de Le Havre afin de trouver la dénommée Irène qui se trouve dans l'écran de droite près de la maison de Joachim. Donnez-lui la bague et revenez voir le fantôme de Serge au Fort des Regrets. Vous pouvez maintenant accéder à la salle suivante. La petite Kazuna au nord-ouest vous raconte son histoire et vous donne le **Masque d'Ogresse**. Le fantôme de Ludwig situé non loin est un membre de la loterie qui vous donne une chance d'obtenir un Oeil de l'Esprit. L'épreuve est difficile mais ce puissant objet peut doubler votre puissance d'attaque en masquant les zones de frappe de votre roue. Vous devez jouer trois fois pour qu'il disparaisse. Enfin, parlez au fantôme du soldat préoccupé au nord-est pour obtenir la **Montre Cassée**. Vous avez donc deux mystères sur les bras. D'abord, rendez-vous à Paris, dans la cathédrale, et achetez au passage la Chaise Argentée pour Gepetto dans la boutique de Guy. A l'entrée de cette échoppe, un homme nommé Taylor accepte de prendre le masque d'ogresse. Rendez-vous ensuite au Cimetière des Etrangers de Yokohama et discutez avec le vieux Iwai pour connaître le nom du soldat préoccupé. Vous pouvez maintenant revenir voir les deux fantômes dans le Fort des Regrets pour accéder à la salle suivante. Il ne reste plus que le cas du Professeur M. Lorsque vous lui aurez parlé, revenez à Cannes et allez sur la plage en empruntant le pont dans le tout dernier écran pour trouver le Professeur Stein. Au passage, parlez aux deux enfants juste à côté pour en savoir plus sur Lenny. Revenez voir le Professeur M au Fort des Regrets et laissez-lui le temps de se remémorer ses souvenirs. Pour cela, quittez le fort, revenez sur la carte du monde et parlez à nouveau au Professeur M. Si vous avez suivi la soluce, vous êtes en possession de la pierre de Hiéroglyphes qu'il demande. Sinon, allez la chercher dans les Ruines de Neam. Vous n'avez plus qu'à revenir à l'endroit où était le Professeur Stein sur la plage de Cannes pour trouver le **Nautilus**, l'arme ultime de Joachim. Karin donne ensuite la tablette de Hiéroglyphes au professeur Stein, et vous devez à nouveau parler au Professeur M dans le Fort des Regrets pour accéder à la dernière salle. Là, le fantôme de la vieille Doris confie à Karin son arme ultime : **Durandal**.

Une fois cette quête terminée, revenez voir Roger au Pays de Galles afin d'obtenir la Tenue Sexy pour Karin. Vous devriez en effet avoir rempli toutes les conditions pour l'obtenir, à savoir terminer le Fort des Regrets et les ruines de Neam, avoir la Culotte Blanche, l'arme ultime de Lucia et celle de Yuri.

Sanctuaire du Chien

Assurez-vous d'avoir toutes les fusions de Yuri, dont Amon et Neo Amon au niveau 10. Allez ensuite au Village Inugami pour voir Saki qui vous indiquera la position du Sanctuaire du Chien et recevoir la **Carte du Chien**, la **Pierre RIN**, la **Pierre HEI**, la **Pierre TOU**, la **Pierre SHA** et la **Pierre KAI**. En entrant dans le Sanctuaire du Chien (Inugami signifie le Dieu Chien en japonais), vous devez constituer une équipe constituée de Kurando et de trois autres membres. La première salle est celle où se trouve le piédestal sur lequel vous allez devoir placer les différentes pierres en vous aidant de la carte du sanctuaire. Examinez-la attentivement pour connaître l'emplacement des salles rouge, bleue, noire et blanche, ainsi que les connexions établies entre les différentes pièces. Chacun des neufs symboles est représenté par un kanji ou idéogramme. Heureusement, pour simplifier les choses, un motif simple leur est attribué. Par exemple, au départ, vous disposez des symboles 'l', 'r', '-', 'L' et '+'. Commencez par placer le 'l' au milieu sur la ligne du bas, le '+' sur la case centrale, et le '-' à gauche sur la ligne du milieu. Appuyez sur pour vous éloigner du piédestal, et allez au nord, au nord, puis à l'ouest et encore à l'ouest. Vous atteignez une salle qui contient un coffre avec la **Pierre REI**. Approchez-vous du nouveau piédestal et placez le '-|' à droite et le 'r' à gauche. Allez au nord, à l'ouest et au sud pour trouver l'effet de roue Empoisonnement 4, un Talisman de Bonté et un Fortoïde. Allez au nord, à l'est et au sud. Retirez toutes les pierres du piédestal, allez à l'est, à l'est, au sud et au sud pour revenir au premier piédestal. Retirez le '-' et placez le '-|' au milieu sur la ligne du haut. Allez au nord quatre fois et récupérez la **Pierre JIN** dans le coffre. Sur le piédestal, placez le 'T' en bas à droite, le 'L' en bas à gauche, le 'r' en haut à gauche et le '-' en haut à droite. Allez au nord, à l'ouest, au nord, à l'est et encore à l'est pour atteindre une salle avec la **Pierre ZAI** et un Sceau de l'Urne. Revenez au dernier piédestal, retirez toutes les pierres et allez au sud quatre fois pour rejoindre le premier piédestal.

Retirez toutes les pierres, placez le 'l' au milieu sur la ligne du bas, le '-|' sur la case centrale, le 'r' au milieu sur la ligne du haut et le '-' en haut à droite. Allez trois fois au nord, puis deux fois à l'est pour atteindre une salle avec une Ceinture Jujitsu. Sur le piédestal, placez le '|-' en bas à gauche et le 'T' en bas à droite. Allez au nord et deux fois à l'est pour atteindre le dernier piédestal. Placez le '+' dessus, allez au sud, puis à l'ouest pour trouver la **Pierre ZEN** et un Extrait de Mana. Vous devez maintenant revenir au tout premier piédestal. Pour cela, allez à l'est, au nord, retirez la pierre, allez à l'ouest, à l'ouest, au sud, retirez les pierres, allez à l'ouest, à l'ouest, et trois fois au sud. De retour au premier piédestal où se trouve la sauvegarde, retirez les pierres et placez le 'l' au milieu sur la ligne du bas et le 'i' nouvellement obtenu sur la case centrale. Sauvegardez avant d'aller deux fois au nord pour affronter le boss. Au passage, vous récupérez l'arme ultime de Kurando : **Mumeiro**.

BOSS OPTIONNEL : Hotoke Garan
Première chose, vous débarrasser rapidement de l'ennemi Otoroshiki pour vous concentrer sur votre véritable adversaire. Prenez garde à son Assaut Mental qui réduit à zéro les PM d'un de vos personnages et qu'il peut utiliser plusieurs fois au cours du combat. Méfiez-vous également du Vortex Noir et soignez-vous régulièrement. Privilégiez les frappes physiques et boostez la force de vos personnages avec une Rage d'Arc pour accélérer les choses. Les combos peuvent s'avérer très efficaces durant cet affrontement.

Village Inugami

Allez dans la maison de Saki au nord-ouest pour faire le point avec elle, puis revenez sur la carte du monde. A nouveau, entrez dans le Village Inugami pour déclencher une scène. Rendez-vous immédiatement dans la grotte pour affronter un boss.

BOSS OPTIONNEL : Kouenki
Ce combat est clairement l'un des deux plus difficiles du jeu avec celui de Yuri évoqué un peu plus loin. Ici, vous contrôlez uniquement Kurando sous sa forme fusionnelle de Jutendouji. Il faut impérativement que vous équipiez la Broche de Feu pour éviter tout problème avec vos SP car le combat risque de durer. De plus, équipez-le sans hésiter d'un crucifix pour annuler les éventuelles altérations d'état et de roue. Ses attaques vous font perdre systématiquement plus de la moitié de vos PV, et vous aurez certainement besoin de recourir à des racines de Thera puisque Kurando ne peut pas utiliser de magie. Vous pouvez toujours exploiter les talents spéciaux de votre personnages tant que vous avez des PM, mais surtout soignez-vous à chaque tour ou c'est la mort assurée. Enfin, gardez un oeil sur les tours d'action car il suffit qu'elle joue deux fois de suite pour en finir. Mettez-vous en garde si jamais vous la voyez faire une charge d'énergie car vous n'y survivriez pas. A ce propos, il arrive que l'indicateur de tours prévoie deux tours successifs pour Kurando en fonction de l'action que vous voulez effectuer alors qu'il ne jouera en réalité qu'une fois, alors ne prenez aucun risque à ce niveau-là. En dernier recours, équipez carrément l'Oeil de l'Esprit ou utilisez les Clés qui vous permettent de faire tourner la roue jusqu'à ce que vous échouiez. Votre victoire vous rapportera la fusion Jutendouji.

Allez voir Saki à nouveau pour recevoir la seconde tenue pour Anastasia : **le Kimono d'Automne**.

Maison de Poupée

Parlez à l'homme nommé Mizuta près du point de sauvegarde dans les Rues de Yokohama pour débloquer une nouvelle destination sur la carte du monde : la Maison de Poupée. Un Extrait de Thera est déposé près de l'entrée. Une fois à l'intérieur, vous devez constituer une équipe avec Gepetto et trois autres membres. Vous pouvez prendre Anastasia de manière à photographier l'ennemi Bailey pour obtenir le pouvoir Cauchemar. A partir du point de sauvegarde, montez les marches et franchissez la porte pour entrer dans un couloir poussiéreux où vous pouvez ramasser un effet de roue Pétrification 4 dans l'angle. Poussez la porte située contre le mur de droite afin de dénicher un Crucifix en bas à gauche, puis ressortez. Derrière la porte nord, il vous suffit de chercher derrière le canapé pour trouver l'un des cinq **Anges Argentés** requis pour obtenir l'arme ultime d'Anastasia. Le contenu du journal intime posé sur le bureau est essentiel pour résoudre l'énigme de cet endroit. Lisez-le donc attentivement. Faites le tour du bureau pour rencontrer la première poupée et donnez-lui son nom : Rebecca. Elle vous révèle alors la première lettre du mot code : 'B'. De retour dans le couloir, entrez dans la pièce de droite où vous aviez trouvé le Crucifix. Il y a une poupée en haut à gauche, un autre tout à fait en haut près du tableau et une troisième un peu plus bas. Donnez le nom de Gina à celle du milieu pour obtenir la lettre 'T', le nom de Barbara à celle du bas pour obtenir la lettre 'I', et le nom de Emma à celle du haut pour obtenir la lettre 'G'. Revenez au rez-de-chaussée et passez la porte nord. Un Billet de Loterie est

posé près de la cheminée. Il y a encore trois poupées ici. Donnez le nom de Tina à celle qui est assise près de la table ronde pour obtenir la lettre 'E', le nom de Diane à celle qui se trouve au nord de la pièce pour obtenir la lettre 'R', et le nom de Illeana à celle qui se trouve dans le coin sud-ouest pour obtenir la lettre 'D'. Vous pouvez maintenant entrer le code "BRIDGET" sur la porte suivante pour affronter le boss de ce manoir.

BOSS OPTIONNEL : Baal

Ses techniques spéciales ne sont pas particulièrement redoutables mais peuvent vous infliger les effets Ralenti et Délai. Parallèlement, il s'arrangera pour accroître sa rapidité dès le début du combat. Sa Tempête Météores est plus impressionnante que véritablement dangereuse. Appliquez vos techniques habituelles pour en venir à bout, car il ne représente pas une très grande menace. Votre victoire vous rapporte le **Symbole Baël** et l'arme ultime de Gepetto : **le Fil Cramoisi**.

Forêt Noire

Pour débloquer cette destination optionnelle, vous devez parler à l'ivrogne nommé Gauss dans la boutique de Joachim à Le Havre. A peine arrivé, vous devez constituer un groupe de quatre personnes comprenant Lucia. Un extrait de Pure se trouve juste à côté du point de sauvegarde. Si vous écoutez attentivement les conseils de la fleur, vous savez que vous devez parler aux fleurs dans l'ordre jaune, rouge et bleu pour qu'elles disent la vérité. De plus, les blanches disent toujours la vérité et les noires (violettes en réalité) ne disent que des mensonges. Dans l'écran suivant, parlez à la fleur rouge puis à la bleue et prenez à gauche puis au milieu comme cette dernière vous l'indique. Ensuite, parlez uniquement à la fleur blanche et allez à droite (récupérez la carte de tarot **Le Chariot**), à droite puis à gauche. Là, parlez à la fleur bleue puis à la jaune, et allez à gauche, au milieu (récupérez l'effet de roue Ralentissement 4), au milieu et à droite. Parlez à la fleur blanche, et allez à droite, au milieu, à droite, à gauche puis à gauche. Parlez à la fleur jaune puis à la rouge, et allez tout le temps à gauche (6 fois). Parlez ensuite à la fleur bleue et allez à droite, à gauche et au milieu.Vous arrivez enfin à un point de sauvegarde. Attention, la fleur blanche essaye de vous induire en erreur cette fois ! Empruntez donc le passage de gauche pour en finir.

BOSS OPTIONNEL : Gaap
Après toutes les épreuves que vous avez endurées, vous devriez à présent être suffisamment bien équipé pour survivre à ce combat. Gare tout de même au Météore Explosif qui peut toucher tous vos personnages à la fois en infligeant pas mal de dégâts. Redressez la situation à l'aide d'un remède sur l'ensemble du groupe. Pour le reste, rien de problématique à signaler si vous être paré contre les altérations d'état. Vous recevez le **Symbole Gaap**.

De retour auprès de Carla, vous obtenez l'Huile d'Aurore et la vieille femme vous régénère complètement. Rendez-vous à nouveau dans la Forêt Noire et allez à droite au premier embranchement pour arriver dans un écran avec trois chemins. Fouillez le sol contre le mur de droite sur le chemin central pour dénicher **Les Sept Etoiles**, un accessoire pour Lucia qui garantit un résultat spécial au tarot. Vous pouvez également trouver une Septième Clé en longeant le mur du passage de droite. Revenez sur vos pas, quittez cet endroit et allez voir Carla à Florence. Elle vous informe que Lawrence souhaite rencontrer Lucia au port de Southampton. Une fois sur place, montez les marches pour trouver Lawrence sur les remparts et obtenir la **Robe de Mariée** qui est le second costume pour Lucia.

La dernière fusion de Yuri

Lorsque vous posséderez les 20 fusions, dont Amon et Neo Amon, revenez au cimetière, récupérez l'objet au pied de l'arbre et affrontez Séraphim Noir derrière la porte nord.

BOSS OPTIONNEL : Séraphim Noir
C'est, avec Kouenki, le boss le plus difficile du jeu. A nouveau, vous vous retrouvez avec un seul personnage pour un vrai duel. Cette fois, c'est Yuri qui s'y colle, face à la plus puissante de toutes les fusions. A ce stade du jeu, vous devriez avoir accompli toutes les autres quêtes annexes et obtenu le meilleur équipement pour Yuri. Au niveau des accessoires, vous devriez opter au moins pour une broche de Feu car il vous fera perdre énormément de SP. De plus, vous serez obligé de recourir à des items pour vous soigner, alors faites le plein de racines de Thera et de racines de pure car le combat risque de durer. Autrement, je vous conseille d'utiliser la fusion Veneficium (eau grade 3) car c'est la seule à bénéficier de sorts de soin, comme "Guérir tous". Vous n'aurez plus alors besoin que de racines de mana à

utiliser de temps en temps. Vous constaterez qu'en jouant prudemment, vous lui ferez perdre la moitié de sa jauge de vie sans trop de difficulté, mais c'est après que les choses se corsent. Voyant que les choses tournent mal, il va alors abuser de ses talents spéciaux qui sont tous redoutables. Sa première technique, "Pour Tous...", améliore d'un coup l'ensemble de ses statuts, y compris sa force et sa vitesse. Vous devez donc surveiller l'ordre des tours pour ne pas vous faire piéger. Sa seconde technique, "Pour Demain...", est un pur cauchemar puisqu'il se régénère en vous faisant perdre énormément de vie. Si vous ne le frappez pas suffisamment, il finira par regagner progressivement ses PV de cette façon. Enfin, sa technique "Pour l'Enfant..." est de loin la plus puissante de toutes. Pour survivre, je vous conseille de vous mettre en garde à chaque fois qu'il bénéficie des bonus de "Pour Tous...", et de contre-attaquer immédiatement. Le problème vient du fait que vous n'avez que très rarement l'occasion d'attaquer vers la fin du combat, ce qui n'est pas suffisant pour contrer le regain de vie du "Pour Demain...". La solution est donc d'équiper Yuri de l'accessoire Oeil de l'Esprit pour doubler les dégâts infligés. Ceci implique que vous devez connaître l'emplacement des zones de frappe invisibles de la roue, mais ça ne posera pas de problème si vous passez en mode Roue Normale. Enfin, il existe une autre alternative qui consiste à utiliser la fusion Gaudion (terre grade 3) pour recourir à la technique Résistance qui stoppe les dégâts de PS. Vous pouvez donc faire ça dès le premier tour avant de fusionner en Neo Amon ou en Veneficium. Lorsque vous l'aurez battu, vous pourrez fusionner vous-même en Séraphim Noir.

C'est le moment de rassembler tous les symboles de magie et de résoudre la Clé de Salomon pour affronter le Roi Salomon en personne, ainsi que Grand Gama en accomplissant l'Epreuve de Virilité de Joachim. Vous trouverez tous les détails dans la section Quêtes Annexes. Consultez enfin les autres quêtes optionnelles indiquées plus bas avant de vous lancer dans la toute dernière étape de l'aventure.

Plate-forme d'Asuka

Vaisseau, 1er étage

A partir du grand mécanisme, allez le plus au nord possible, et tournez à gauche pour trouver la **Toile d'Araignée** au bout du chemin. Une arme pour Gepetto qui est moins puissante que le Fil Cramoisi que vous devriez avoir si vous avez fait la quête de la Maison de Poupée. Revenez ensuite au niveau du symbole rouge et prenez à gauche pour rallier le symbole bleu. Continuez vers le suc pour atteindre le point rouge sur la carte et actionnez l'interrupteur. Empruntez l'ascenseur de lumière que vous venez de faire apparaître.

Vaisseau, 2ème étage

Allez vers le haut et, au premier embranchement, prenez à droite pour récupérer le Sceau de Force. Ensuite, allez au centre de la pièce et prenez au nord, passez sur le symbole blanc et empruntez le dernier chemin qui tourne vers la droite. Vous arriverez ainsi directement sur le symbole vert côté est. Là, allez au nord-est et suivez le chemin jusqu'au bout pour trouver l'objet **Danseuse Etoile** qui est l'armure ultime de Lucia. De retour au centre, vous pouvez faire un détour côté ouest pour récupérer un Extrait de Pure. Ceci fait, revenez au centre et tournez l'anneau de l'autel de sorte que le côté vert soit vers vous. La pièce pivote et le symbole rouge s'illumine. Allez-y directement en empruntez l'ascenseur de lumière.

Vaisseau, 3ème étage

Empruntez le chemin sud-est pour récupérer la Ceinture Jujitsu. Rendez-vous ensuite au centre, et suivez le chemin nord-ouest pour trouver l'effet de roue Esquive Réduite 4. De retour au centre, faites tourner l'anneau de manière à ce que le côté jaune soit vers vous. Suivez alors la branche nord-ouest pour obtenir les Boucles de Moine. De retour au centre, faites pivoter l'anneau de sorte que la côté vert soit tourné vers vous. Passez par le nord pour atteindre l'ascenseur de lumière blanc à droite.

Vaisseau, 4ème étage

Récupérez le **Pagne du Démon** tout de suite sur la gauche, c'est l'armure ultime de Kurando. Avant de continuer, je vous conseille de faire un détour pour récupérer certains objets. Redescendez à l'étage 3 grâce à l'ascenseur blanc, faites le tour par le nord pour revenir au centre, et allez au sud pour emprunter l'ascenseur vert. Vous êtes de retour à

l'étage 4 et vous n'avez qu'à descendre un peu pour trouver la carte de tarot **La Mort**. Allez au centre et faites pivoter l'anneau de sorte que le côté bleu soit vers vous. Faites un détour du côté ouest pour récupérer un Erectile, puis revenez au centre et faites pivoter l'anneau de manière à tourner le côté vert vers le bas. Après la scène, vous vous retrouvez au premier étage.

Avant de poursuivre, il reste encore deux items à aller chercher. Empruntez le téléporteur rouge au nord qui est juste à côté de la colonne de lumière pour atteindre le niveau 2, puis allez vers l'est pour utiliser le téléporteur blanc vers l'étage 1 (choisissez de descendre). Là, vous n'avez qu'à monter un peu pour trouver une Septième Clé. Remontez au niveau 2 via le téléporteur blanc et rejoignez le téléporteur rouge au nord vers l'étage 1. Foncez vers le téléporteur bleu côté ouest et montez trois fois de suite pour atteindre l'étage 4. Descendez un peu pour trouver un Crucifix avant de reprendre le téléporteur bleu jusqu'au premier étage. Faites un détour par le nord pour revenir au centre, sauvegardez et glissez-vous dans la colonne de lumière tout à fait au nord.

Ce nouveau passage dans le cimetière est déterminant puisque Jeanne va vous interroger, et que de votre réponse dépend la fin du jeu. Je vous conseille donc de faire deux sauvegardes pour pouvoir charger votre partie par la suite afin de découvrir les deux fins du jeu. Le premier choix mène vers la bonne fin du jeu. Sauvegardez votre partie et avancez pour faire face au boss.

BOSS : Fuujin et Raijin
Cette fois, vous devez affronter deux boss simultanément. Il est crucial de vous focaliser sur un seul adversaire pour en venir à bout dans les plus brefs délais, de manière à ne pas leur laisser le temps de préparer une combo à deux. Les deux ennemis possèdent quasiment le même nombre de points de vie donc vous pouvez commencer par celui que vous voulez. Sachez que Fuujin est lié au vent et Raijin à la terre, au cas où vous voudriez utiliser des attaques spéciales. N'hésitez pas à changer de cible si l'un des deux se protège. Une fois que vous en aurez battu un, vaincre l'autre ne sera qu'une formalité.

Une nouvelle sauvegarde vous attend un peu plus loin avant que vous affrontiez le vrai boss final.

BOSS FINAL : Susano-o
Le boss est entouré de trois alliés dont il va falloir vous débarrasser en priorité : l'Epée Kusanagi, la Gemme Yasakani et le Miroir Yata. Utilisez sans hésiter vos meilleures fusions, à savoir Séraphim Noir et Jutendouji si vous les avez. Faites en sorte qu'un membre de votre groupe soit à même d'utiliser les meilleures sortilèges de soutien et de soin, et équipez-les de crucifix et de broches de feu. Si vous avez Séraphim Noir, la technique "Pour Tous..." vous facilitera grandement la vie, de même que les deux autres d'ailleurs. A partir de là, arrangez-vous pour détruire un à un tous les alliés en commençant par le Miroir Yata qui possède des sorts de soin. Le problème vient du fait que toutes les attaques adverses touchent généralement l'ensemble de votre groupe. Normalement, vous ne devriez pas avoir besoin de plus d'un tour par allié de Susano-o si vous les attaquer avec tous vos personnages. Notez que le boss peut se combiner avec ses alliés pour tenter une combo même si l'un d'entre eux a été détruit. Dans ce cas, vous ne pourrez plus cibler l'adversaire de votre choix. Si ça arrive, mettez-vous en garde car il va enchaîner jusqu'à quatre de ses plus puissantes attaques. Le combat devient moins compliqué à mesure que vous réduisez le nombre de vos ennemis. Même si le combat dure, vous n'aurez pas besoin de vous soucier de vos SP si vous équipez Yuri et Kurando d'une broche de feu.

Admirez la séquence de fin et sauvegardez les données sur un emplacement différent si vous voulez voir la seconde fin. Vous débloquerez le mode Theater qui permet de revoir toutes les cinématiques du jeu et vous pourrez recommencer en jeu en New Game +. Vous conserverez alors les éléments suivants :

-Tous les monstres dans le menu Bibliothèque
-Toutes les photos d'Anastasia
-Toutes les fusions
-Toutes les robes de Cornelia
-Tous les costumes pour Lucia, Karin et Anastasia
-Tous les symboles de magie
-Toutes les cartes d'Apollon
-Toutes les statistiques de la feuille de score

Les quêtes annexes

Notez bien que la plupart des quêtes annexes ne peuvent être activées ou terminées que lorsque vous serez entré dans le dernier donjon : la Plate-forme Asuka. Si vous constatez qu'un événement annoncé ne se produit pas, c'est parce que vous n'avez pas encore rempli cette condition.

L'âme de la Roue

1. Tour d'Apoina, 1er étage (automatique).
2. Métro, devant l'un des chariots côté gauche.
3. Le Havre, devant l'arbre près de la maison de Joachim.
4. Mine de Rhondda, au sud après le 1er ascenseur.
5. Pays de Galles, longez la maison sur la droite.
6. Ile de Manmariana, près de la petite table ronde, dans la pièce avec les trois premiers signes zodiacaux.
7. Ruines de Neam (Pays de Galles), dans le coin inférieur de la grande salle où se trouvent les frères Magimel.
8. Ile Sainte-Marguerite, dans l'angle nord-est de la seconde salle des cellules en allant vers le sud à partir de la sauvegarde après avoir repris le contrôle du groupe.
9. Vallée de Goreme, avant de parler à Jovis, passez la porte de la chapelle et longez le mur de droite.
10. Petrograd, Galerie des Morts, en haut du chemin où se trouvait le loup Necros, examinez le mur nord juste avant le renfoncement de droite.
11. Tour d'Apoina, après avoir vaincu Asmodée. Allez au 2ème étage et fouillez le renfoncement de gauche.
12. Rues de Yokohama, sur le trottoir en face de Tomoko derrière les lampadaires.
13. Cuirassé Mikasa, derrière les caisses à gauche de l'escalier dans le premier écran.
14. Cimetière des Etrangers de Yokohama, regardez tout de suite vers le bas au niveau des parterres de fleurs.
15. Village Inugami, à gauche du coffre contenant le symbole Valefor.
16. Montagne Immortelle, placez le cristal bleu sur la statue près du deuxième point de sauvegarde, et explorez le recoin en bas à droite pour une dernière rencontre avec l'Ame de la Roue.

Les 72 Symboles magiques

1. Focalor : donné par Gepetto (automatique)
2. Andras : donné par Gepetto (automatique)
3. Furfur : donné par Gepetto (automatique)
4. Vassago : battre le boss Arachnée dans la Forêt des Ardennes
5. Barbatos : un coffre dans la Forêt des Ardennes
6. Crocell : un coffre dans l'Appartement de Gepetto
7. Haures : un coffre dans l'hôtel des Champs-Elysées
8. Amy : un coffre non loin de la sortie nord-est du métro
9. Zepar : battez le boss du métro de Paris
10. Sitri : battez le boss du métro de Paris
11. Bathin : gagnez la loterie de Le Havre
12. Agares : détenu par Joachim (automatique)
13. Gremory : détenu par Joachim (automatique)
14. Raum : Cave à vin, dans la 2ème salle à droite de la 2ème sauvegarde
15. Sallos : Cave à vin, battez le boss Meursault
16. Murmur : battez le boss de la Mine de Rhondda
17. Forneus : Pays de Galles, dans la maison de Roger Bacon
18. Vepar : au-dessus de la fontaine de Florence
19. Beleth : battez le boss de l'Ile de Manmariana
20. Purson : remis par Carla après avoir vaincu le boss de l'Ile de Manmariana
21. Aim : détenu par Lucia
22. Uvall : QG Italie SG, 2ème salle, derrière le piano
23. Phenex : Pays de Galles, Ruines de Neam, un coffre dans la 4ème zone (voir cheminement)
24. Berith : Pays de Galles, Ruines de Neam, un coffre dans la 5ème zone (voir cheminement)
25. Ose : battez le boss des Ruines de Neam (Pays de Galles)

26. Marchosias : A Cannes, gagnez la loterie N°13
27. Camio : Ile Sainte-Marguerite, avec Blanca, à gauche de la 1ère sauvegarde
28. Bifrons : Ile Sainte-Marguerite, dans la salle à gauche de la grille (voir cheminement)
29. Dantalion : détenu par Anastasia
30. Balam : détenu par Anastasia
31. Andrealphus : détenu par Anastasia
32. Botis : détenu par Anastasia
33. Furcas : Petrograd, dans l'angle près du palais d'hiver
34. Eligos : Petrograd, dans la petite salle du palais d'hiver entre les 2 grands escaliers
35. Halphas : Petrograd, battez le boss Victor
36. Zagan : donné par Ernest à Montmartre après avoir obtenu 6 empreintes de loups
37. Marax : Vallée de Goreme, le coffre dans le 1er écran.
38. Sabnock : Vallée de Goreme, remportez le premier défi de Sarah.
39. Seere : Vallée de Goreme, au pied du pilier, en haut des escaliers.
40. Leraje : Petrograd, Galerie des Morts, renfoncement au nord-est de l'emplacement du loup Necros.
41. Andromalius : Petrograd, Galerie des Morts, entre le cercueil de gauche et le mur dans la salle de sauvegarde.
42. Ipos : Petrograd, Ermitage, dans le coin sud-ouest de la cour extérieure.
43. Haagenti : Petrograd, battez le boss Reine de la Nuit.
44. Alloces : Paris, chez Gepetto, loterie N°10 après avoir fait apparaître la destination Flamme d'Idar.
45. Asmodée : Petrograd, allez parler à Elio près du pont pour acheter le symbole au prix de 100 000 pièces.
46. Belial : Tour d'Apoina, après Asmodée.
Prenez l'escalier de gauche à l'entrée et sortez à gauche pour trouver le coffre à l'extérieur.
47. Paimon : Tour d'Apoina, après Asmodée. Dans la salle des leviers (voir cheminement).
48. Naberius : Entrepôts de briques, en haut à gauche du wagon nord.
49. Cimeies : Entrepôts en briques, vendu 10 000 pièces au vendeur du bâtiment de gauche.
50. Amdusias : Rues de Yokohama, coffre à gauche de l'homme au chapeau pointu, au carrefour.
51. Vapula : Cuirassé Mikasa, sous l'escalier dans le premier écran.
52. Vine : Cuirassé Mikasa, dans la salle la plus à gauche du pont inférieur où se trouve le quartier-maître Nakadai.
53. Foras : Cuirassé Mikasa. Revenez dans la cabine du capitaine pour réussir le quiz.
54. Valak : Cimetière des Etrangers, battez Tsukiyomi.
55. Glasyalabolas : Cimetière des Etrangers, Autre Monde. Battez Garan.
56. Buer : Nihonbashi. Longez le mur à droite du ring pour trouver le symbole au pied de l'arbre.
57. Stolas : Nihonbashi. Affrontez Eleanor avec Blanca dans le parc.
58. Decarabia : Cave à Vin. Gagnez le 3ème et dernier niveau des Coffres de la Chance.
59. Marbas : Forêt du vent. Battre Yama Garan.
60. Malphas : Forêt du vent. Prenez à droite à l'embranchement et suivez le sentier le long de la montagne jusqu'au bout.
61. Valefor : Village Inugami. Un coffre au fond du village, près du dénommé Munher.
62. Shax : Vallée de Goreme, passez l'épreuve de Sarah Adorateur niveau 2.
63. Bune : Après avoir battu le boss Kouenki à Inugami, revenez voir Kensuke dans les Entrepôts de Yokohama pour lui acheter le symbole.
64. Samigina : Montagne Immortelle, au bout du passage de droite après la statue verte.
65. Orias : Montagne Immortelle, voir cheminement.
66. Astaroth : Montagne Immortelle, battez Neo Astaroth.
67. Gusion : Revenez dans le Jardin de la Reine, là où vous avez battu le Roi Tamakos, et fouillez l'autel avec les chandelles.
68. Ronove : Dans un coffre au Château de Tiffauges (quête optionnelle).
69. Amon : Battre le boss du Château de Tiffauges (quête optionnelle).
70. Orobas : Revenez dans les Ruines de Neam pour battre le boss Orobas (quête optionnelle).
71. Baël : Maison de Poupée (quête optionnelle). Battre le boss.
72. Gaap : Forêt Noire (quête optionnelle). Battre le boss.

Salomon : Après avoir obtenu tous les symboles et réussi toutes les épreuves de Sarah, placez les symboles sur la carte de Salomon et battez le boss Salomon.

Les Partitions de l'opéra Nibelung

1. Prélude Nibelung : vous l'obtenez dans l'appartement de Gepetto (automatique)
2. Nibelung Scène 4 : parlez au sergent Upham près de l'escalier de Southampton
3. Nibelung Scène 7 : parlez à Jones près de la fontaine de Florence
4. Nibelung Scène 2 : obtenu lorsque vous recevez la Clé Artisanale (automatique)
5. Nibelung Scène 5 : à Petrograd, parlez au vieux Boris à gauche de la sauvegarde extérieure
6. Nibelung Scène 8 : à Petrograd, à l'entrée de la Galerie des Morts, sur le squelette contre la grille près du point de sauvegarde.
7. Nibelung Scène 3 : donné par le matelot Sukiyama dans le premier écran du Cuirassé Mikasa.
8. Nibelung Scène 6 : donné par le vieux Azama au Cimetière des Etrangers de Yokohama.
9. Nibelung Scène 9 : Seulement si vous avez trouvé toutes les autres. Allez au Port de Southampton et discutez avec Sefo, l'homme ivre au rez-de-chaussée de l'hôtel.
10. Finale Nibelung : Après avoir battu le Roi Tamakos dans le Jardin de la Reine, revenez-y et cherchez derrière l'autel pour affronter le Gardien, un boss optionnel. Pour cela, vous devez déjà avoir en votre possession les 9 partitions de l'opéra de Wagner.

Les 9 cartes d'Apollon

1. M. Sommelier : chez Gepetto (automatique).
2. M. Détective : dans l'hôtel de Southampton, 1er étage.
3. M. Médecin : Rues de Yokohama, sous la bannière noire à droite des frères Magimel.
4. M. Matador : parlez à Becky près de la fontaine de Florence.
5. M. Cygne : A Petrograd, parlez au garde en faction dans le couloir du palais d'hiver après avoir battu la Reine de la Nuit.
6. M. Chef : Remportez le premier niveau des Coffres de la Chance dans la Cave à Vin.
7. M. Sax : Remportez le défi de Sarah Débutant niveau 4 dans la Vallée de Goreme.
8. M. Samouraï : A cannes, dans le café "la Vieille Horloge", payez un verre à Anatol.
9. M. Lutteur : A Nihonbashi, parlez à l'homme près du ring de Grand Gama.

Les 10 Robes de Cornelia

Les frères Magimel vous proposeront une nouvelle robe pour la marionnette de Gepetto à chaque fois que vous leur apporterez une carte d'Apollon. Voici celles que vous pourrez obtenir.

Saint Pauvre (aucun) - on débute avec
Petit Champignon (terre)
Matelot Insolent (eau)
Danse de Flammes (feu)
Lutin du Vent (vent)
Ange de Lumière (lumière)
Sombre Beauté (obscurité)
Reine Noire (aucun) - nécessite la Tenue SM (dans la salle de Raspoutine à Petrograd après avoir vaincu la Reine de la Nuit)
Belluaire (aucun) - nécessite le Raton-laveur (acheté à Kensuke dans les entrepôts de Yokohama)
La vierge bleue - Après avoir fait apparaître la Plate-forme Asuka, revenez voir les frères Maginel pour obtenir cette ultime robe.

Les 22 Cartes de Tarot

-La Papesse : Détenue dès le début par Lucia.
-Le Bateleur : Détenue dès le début par Lucia.
-L'Hermite : Détenue dès le début par Lucia.
-Le Pendu : Détenue dès le début par Lucia.
-La Lune : Détenue dès le début par Lucia.

-La Justice : QG Italie SG. Obtenue en battant Janus.
-Le Diable : Ile Sainte-Marguerite. Obtenue en battant Oscar.
-Roue de Fortune : Ile Sainte-Marguerite. Au sol après avoir vaincu Oscar.
-L'Impératrice : Petrograd. Examinez l'ours en peluche dans la chambre d'Anastasia.
-Le Pape : Petrograd, Galerie des Morts. Faites le tour du bassin où se trouvait le loup Necros par le nord-ouest, et examinez le sol dans l'angle.
-Le Mât : Battre Maya dans le cadre du tournoi de loups à Domremy.
-Le Monde : Battre Asmodée à la Flamme d'Idar.
-Le Soleil : Rues de Yokohama, près de la porte en bois du bâtiment en face de Tomoko.
-L'Amoureux : Yokohama, Cuirassé Mikasa, près des trois tuyaux en bas à droite avec l'équipe de Kurando.
-La Tour : Nihonbashi, à droite près du pont derrière le pilier vert.
-Le Jugement : Nihonbashi, battre Shoki.
-L'Empereur : Revenir à Montmartre et parler à Ernest après avoir eu 9 empreintes.
-L'Etoile : Village Inugami, près des fleurs jaunes, à l'entrée de la maison de Saki, après avoir battu Kouenki.
-La Force : Jardin de la Reine, battre le Roi Tamakos.
-La Mort : Plate-forme d'Asuka, au 4ème étage (voir cheminement).
-Tempérance : Au château de Tiffauges (donjon optionnel).
-Le Chariot : Dans la Forêt Noire (donjon optionnel).

Le Tournoi des Loups

Pensez à donner un maximum de Multi-Attaques à Blanca pour faciliter les combats, ainsi que des accessoires appropriés.

1. Tetsu : à Montmartre (automatique)
2. Kelly : revenez dans la salle du boss de la Cave à vin
3. Jérôme : à Florence, près des frères Magimel
4. Henri : au QG Italie SG, dans la salle où vous avez battu Janus
5. Philippe : sur l'Ile Sainte-Marguerite, au nord après la sauvegarde
6. R-3 : à Petrograd, dans la petite ruelle où était le premier Pendulum
7. Maya : à Domremy, parlez à Nagy puis allez dans la forêt.
8. Necros : à Petrograd, dans la Galerie des Morts, derrière la grille au nord du levier K.
9. Carven : revenez à bord du Cuirassé Mikasa, dans la zone nord-ouest du pont intermédiaire.
10. Eleanore : revenez à Nihonbashi dans le parc à l'est.
11. Matsunaga : Au village Inugami, revenez à l'endroit où vous avez battu le boss Kouenki.
12. Lobo : Montagne Immortelle, voir cheminement.

Pour faire apparaître les trois derniers loups, vous devez d'abord revenir voir le loup d'Ernest à Montmartre.

13. Henri : Au château de Tiffauges (donjon optionnel).
14. Lobo : Forêt du Vent, sur le chemin principal.
15. Wolfman : Aller à Montmartre (Paris) après avoir battu tous les autres.

Avec les 15 empreintes, vous recevez la **Médaille de Bête** qui est l'arme ultime de Blanca.

La quête des échanges

Sachez qu'il existe plusieurs possibilités dans les échanges d'objets, mais que certaines ne vous permettront pas d'obtenir le tout dernier objet. Je vous conseille donc de chercher à avoir les objets indiqués en gras, soit : 1, 2, 3bis, 5, 7ter, 10bis, 11bis et 12bis.

1. L'homme en haut des escaliers de Southampton vous donne la **Paille Séchée**.
2. A Florence, échangez la Paille Séchée à Massimo à gauche des frères Magimel contre le **Film Amateur**.
3. A Cannes, échangez le Film Amateur à Ijichi dans le second écran contre la Poupée Daruma.

3bis. A Cannes, échangez le Film Amateur à Fabio, le garçon près des frères Magimel, contre le **Bloc de Calcaire**.

4. A Petrograd, échangez la Poupée Daruma à Edgar contre l'Oeuf de Pâques.

4bis. A Petrograd, dans le palais d'hiver, échangez la Poupée Daruma à Zuvious contre le Super Piroshki.

5. A Petrograd, échangez le Bloc de Calcaire à Chagal, l'homme près des frères Magimel, contre le **Super Piroshki**.

6. A l'entrée de la Vallée de Goreme, échangez l'Oeuf de Pâques à Hakan contre une Racine de Pure.
7. Dans la Vallée de Goreme, échangez le Super Piroshki à Coquile contre la Bougie Eternelle.
7bis.
A Florence, échangez le Super Piroshki à Ginori (près de Massimo) contre le Service à Thé.
7ter. A Paris, sur les Champs-Elysées, échangez le Super Piroshki à Zinedine de Mitsuboshi contre le **Panda Parlant**.
8. A Nihonbashi, échangez la Bougie Eternelle à Tomoyo près du ring contre un Erectile.
9. Dans les entrepôts de Yokohama, échangez le Service à Thé à Kitayama près des rails contre un Fortoïde.
9bis. Dans les Rues de Yokohama, échangez le Service à Thé à Akiko contre le **Panda Parlant**.
10. A Nihonbashi, échangez le Panda Parlant à Miyake dans le parc contre une 3ème Clé.
10bis. Dans le Village Inugami, échangez le Panda Parlant à Ichizumi contre le **Riz-de-dix-ans**.
11. Au Havre, échangez le Riz-de-dix-ans à Mahone contre la 5ème Clé.
11bis. Au Port de Southampton, échangez le Riz-de-dix-ans à Fleming dans l'hôtel contre un **Journal de Recherche**.
12. Au Port de Southampton, échangez le Journal de Recherche à Himovic contre 100 000 cash.
12bis. A Paris, dans la Cathédrale, échangez le Journal de Recherche à Margarete Malkovich sur les marches contre **l'Eventail Némésis**, une arme pour Lucia.

La Chasse aux Trésors

1. Vous trouvez Croft devant le café "la Vieille Horloge" de Cannes. Il vous donne le **Trésor : Aube** que vous devez examiner dans le sous-menu pour lire le premier indice.
2. Sur l'Ile Sainte-Marguerite, fouillez le sol au niveau de la chaîne à l'endroit où vous avez battu le boss Oscar avec Blanca pour trouver la **Roue de Fortune**. Allez voir Croft à Cannes pour obtenir le **Trésor : Amour** derrière lequel se trouve le second indice. Le message doit être lu à l'envers.
3. Dans la Vallée de Goreme, le **Symbole Seere** est posé au pied du pilier extérieur en haut des marches. Retournez voir Croft à Cannes pour obtenir le **Trésor : Espion** et le troisième indice.
4. Fouillez l'uniforme dans la cabine du capitaine du Cuirassé Mikasa pour trouver l'effet de roue Mort Subite 2. Allez voir Croft dans les Rues de Yokohama pour recevoir le **Trésor : Vagabond** et le quatrième indice.
5. Revenez dans la Forêt du Vent, et, dans le troisième écran, avancez dans l'embranchement de droite pour changer d'écran. Tout de suite, revenez sur vos pas lentement en appuyant sur X, et lorsque vous repasserez dans l'écran précédent, vous devriez trouver la **Pierre de Sang** sur le sol. Revenez voir Croft dans les Rues de Yokohama pour qu'il vous donne le cinquième indice et le **Trésor : Fin**.
6. Cette dernière énigme n'est pas la plus difficile. Rendez-vous à Mukyo-An dans la Capitale Impériale et examinez la structure en pierre près de l'étang pour trouver un **Os de Chien**. Lorsque vous essaierez de revenir voir Croft, un petit garçon vous dira qu'il est parti.

L'Album Photo

Voici les ennemis qui vous donneront des pouvoirs spéciaux si vous les photographiez avec Anastasia.
1. Pendulum (Montée des Eaux) : Petrograd, après que le groupe ait rejoint Anastasia ; ou défi de Sarah Moine Niveau 1 ou 3.
2. Hati (Touche Directe) : Flamme d'Idar ; ou défi de Sarah Adepte Niveau 2 ou 3.
3. André (Vol d'Argent) : Défi de Sarah Moine Niveau 3 ou Adepte Niveau 4.
4. Oscar (Enlever) : Défi de Sarah Moine Niveau 4 ou Adepte Niveau 4.
5. Mini Tanukis (Tempête Voleuse) : Défi de Sarah Adepte Niveau 4.
6. Tengu (Feuilles Mortes) : Forêt du Vent, équipez Anastasia de l'accessoire Alarme, obtenu en gagnant la loterie de Kanehira à Nihonbashi (voir cheminement). Accélérez la vitesse de vos personnages pour jouer avant que l'adversaire ne prenne la fuite.
7. Seigneur Méca (Canon Puissant) : Azabu Kamiyashiki ; ou Défi de Sarah Incarnation Niveau 2.
8. Roi Tamakos (Esprit Gardien) : Jardin de la Reine ; ou Défi de Sarah Incarnation Niveau 2.
9. Bailey (Cauchemar) : Maison de Poupée (donjon optionnel).
10. Orobas (Euthanasie) : Ruines de Neam (donjon optionnel).

L'épreuve de Virilité / "Grande Question"

Après avoir rencontré Grand Gama à Southampton, vous devez le battre trois fois, d'abord à Southampton puis dans les

Rues de Yokohama. Pensez à équiper Joachim de l'Ours en Peluche pour éviter de vous faire expédier hors du ring. Lorsque vous l'aurez battu 3 fois, vous aurez acquis les techniques Grand Choc, Masse Mortatron et Destructeur. Une fois que vous serez à la fin du jeu et que le dernier donjon sera apparu (Plate-forme d'Asuka), acceptez l'épreuve de virilité et traversez tous les étages de la tour jusqu'au 100ème (on passe directement du 26 au 89 et on peut sauvegarder tous les 10 étages). C'est à la fin que les choses se corsent puisque chacun de vos personnages devra livrer un duel contre un sous-fifre de Gama, sachant que vous ne pouvez pas sauvegarder entre chaque. Affrontez Gama à nouveau avec Joachim pour pouvoir vous transformer en Grande Question.

BOSS OPTIONNEL : Grande Question
Joachim livre seul ce duel et vous avez la pression puisqu'il faudra recommencer les précédents duels si vous échouez. Je vous conseille d'arriver avec le meilleur équipement de Joachim et de ne pas hésiter à recourir aux objets rares tels que les Clés. Vous devez également posséder un Ours en Peluche pour contrer l'effet Mort Subite, et le reste devrait se dérouler sans problème.

Les 6 perles d'âme

Voici l'emplacement des 6 perles d'âme qui permettent d'obtenir les dernières fusions élémentaires de Yuri.
-Remportez le second niveau du jeu des coffres dans la cave à vin.
-Dans l'église de Domremy.
-Dans la maison de Naniwa, dans les rues de Yokohama.
-Parlez à Lawrence dans le vallée de Goreme.
-Examinez l'une des tombes dans le Cimetière des Etrangers.
-A l'entrée du village Inugami, sous le cabanon.

Les dernières fusions

Yuri

Neo Amon : Terminez la quête du château de Tiffauges.
Seraphim Noir : Avec toutes les fusions, revenez au cimetière, récupérez l'objet près de l'arbre et affrontez Seraphim Noir derrière la porte nord.

Kurando

Terminez le Sanctuaire du Chien (donjon optionnel), parlez à Saki dans le village Inugami et battez Kouenki pour obtenir la seconde et dernière fusion "Jutendouji" de Kurando.

La Clé de Salomon

La première étape de cette quête consiste à remporter toutes les épreuves de Sarah dans la vallée de Goreme (utilisez le Drain de Vie de Joachim pour battre le dernier ennemi du niveau Créateur). Vous devez également récupérer tous les symboles de magie de manière à pouvoir les placer sur la carte de Salomon qui est accessible depuis la seconde page du menu. Revenez alors parler à Sarah et affrontez Salomon en personne pour pouvoir l'invoquer par la suite.

Les Défis de Sarah

Débutant, niveau 1
Remportez 5 combats successifs avec un seul personnage.
Débutant, niveau 2
Placez une combo de 28 coups avec un groupe de 4 personnages.
Débutant, niveau 3
Remportez 4 combats successifs avec 2 personnages et la roue inversée.
Débutant, niveau 4
Remportez 6 combats successifs avec 3 personnages et en étant empoisonné.

Moine, niveau 1
Placez une combo de 18 coups avec un groupe de 4 personnages sans talent spécial.
Moine, niveau 2
Remportez 3 combats successifs avec 2 personnages et la roue étroite.
Moine, niveau 33
Remportez 5 combats successifs avec 3 personnages.
Moine, niveau 4
Remportez 5 combats successifs avec 1 personnage et la roue aveugle.
Adepte, niveau 1
Remportez 3 combats successifs avec 2 personnages et la roue inversée et la roue étroite.
Adepte, niveau 2
Remportez 5 combats successifs avec 3 personnages et l'empoisonnement et la roue truquée.
Adepte, niveau 3
Remportez 4 combats successifs avec 1 personnage et la petite roue.
Adepte, niveau 4
Remportez 12 combats successifs avec 4 personnages.
Adorateur, niveau 1
Remportez 5 combats successifs avec Gepetto, Blanca, Lucia et Anastasia sans utiliser d'attaque.
Adorateur, niveau 2
Remportez 5 combats successifs avec Yuri, Karin, Joachim et Kurando sans utiliser de magie symbolique ni de combo de magie.
Adorateur, niveau 3
Remportez 5 combats successifs avec 3 personnages et la roue rapide.
Incarnation, niveau 1
Remportez 6 combats successifs avec 1 personnage.
Incarnation, niveau 2
Remportez 6 combats successifs avec 4 personnages.
Créateur
Remportez 4 combats successifs avec 4 personnages.

La Carte de Salomon

Palais de Tranquillité
Astaroth
Orobas
Gaap / Baël / Asmodée
Amon

Mer Enchantée
Vepar / Crocell
Forneus / Focalor / Uvall

Forêt Passion
Furfur
Gremory / Andras / Zepar
Sitri / Sallos / Vassago

Colline Interdite
Paimon / Marchosias
Camio / Phenex / Purson
Raum / Barbatos / Agares

Désert Flammes
Amy

Beleth / Bathin
Haures / Aim

Cimetière Eternel
Glasyalabolas / Bune
Bifrons / Samigina
Murmur / Furcas

Désert Guerre
Dantalion / Leraje / Halphas / Berith / Ipos / Eligos
Balam / Ose / Alloces / Sabnock

Bastion Richesse
Andromalius
Valefor / Belial
Zagan / Shax / Malphas / Haagenti
Decarabia / Seere / Cimeias

Source Sagesse
Vapula
Stolas / Botis / Naberius
Foras / Gusion / Buer / Orias
Marbas / Ronove / Valak / Andrealphus
Vine / Marax / Amdusias

Le Combat contre Salomon

BOSS OPTIONNEL : Roi Salomon
Si vous avez suivi l'ordre logique de la soluce et que vous détenez la fusion de Yuri Séraphim Noir, vous ne devriez avoir aucun problème à le vaincre. Utilisez dès le départ la technique "Pour Tous..." afin de booster les stats de vos personnages, et agressez-le physiquement.
Assurez-vous de protéger vos membres à l'aide de crucifix pour les éventuelles altérations d'état et de statut, et de broches de feu pour Yuri et Kurando qui risquent d'être à court de SP si le combat se prolonge. Comme lors du combat contre Séraphim Noir, vous pouvez utiliser la technique Résistance de la fusion Gaudion pour contrer les futures pertes de SP. Ne ménagez pas les combos et soignez le groupe à chaque tour avec un remède générale afin de ne perdre aucun personnage. Le vaincre vous rapportera le **Symbole Salomon**.

Les Quiz

Il y a trois quiz disséminés dans le jeu. Pour le premier, revenez voir le capitaine dans sa cabine à bord du cuirassé Mikasa pour obtenir le symbole Foras. Pour le second, parlez à l'homme qui se trouve à gauche du ring de Nihonbashi pour recevoir un Ange Argenté. Enfin, pour le troisième, allez voir l'homme en blanc situé près de la sortie est des Rues de Yokohama.

Les Costumes

1. Anastasia
Terminez le donjon secondaire Sanctuaire du Chien et obtenez la seconde fusion de Kurando. Allez ensuite parler à Saki pour recevoir le kimono d'automne.

2. Lucia
Terminez le donjon optionnel Forêt Noire puis retournez à Florence parler à Carla. Rendez-vous ensuite à Southampton et discutez avec Lawrence pour recevoir la robe de mariée.

3. Karin
Terminez le Fort des Regrets et les ruines de Neam. Récupérez la Culotte Blanche, l'arme ultime de Lucia et celle de Yuri. Parlez alors à Roger Bacon pour recevoir la tenue sexy.

Les Coffres de la Chance

Dans la Cave à Vin, allez tout à fait au nord-ouest pour rencontrer un certain Jimote. Il s'agit grosso modo d'un jeu des paires qui s'échelonne sur trois niveaux. Le jeu comporte une grande part de chance mais il ne coûte pas très cher. Les prix des trois niveaux sont, respectivement : la carte d'Apollon M. Chef, l'une des 6 Perles d'Ame, et enfin le **Symbole Decarabia**.

La Quête de Lenny

Après avoir fait apparaître la plate-forme Asuka, allez sur la plage de Cannes et parlez aux deux enfants pour qu'ils vous racontent avoir vu Lenny. A Petrograd, dans la zone est, parlez à la vieille Tanarope près du pont pour en savoir plus. A Paris, aux Champs-Elysées, parlez à Nupach, un ex-Griffe d'Acier, puis revenez à Cannes et allez voir Cesare le matheux, au niveau du grand escalier. Il vous fera passer un test mathématique mais vous n'êtes pas obligé de le réussir. Allez ensuite à l'île Sainte-Marguerite et rendez-vous jusqu'à l'endroit où vous aviez affronté Lenny, au nord-ouest après la grille. La porte derrière laquelle se cache Lenny s'ouvrira, et vous pourrez lui parler pour obtenir la protection ultime de Yuri : **le Blouson de moto**.

Les 5 Anges Argentés

Ce sont les 5 objets requis pour obtenir l'arme ultime d'Anastasia. Voici où vous pourrez les trouver.
-Au Village Inugami, approchez-vous du bâtiment du fond et glissez-vous derrière les "fruits séchés".
-A l'Ermitage (palais d'hiver de Petrograd), après avoir battu la Reine de la Nuit, en haut de l'escalier en colimaçon dans la cour extérieure.
-Dans la Maison de Poupée (quête optionnelle), derrière le canapé dans la pièce avec le journal.
-Passez le test Adorateur Niveau 1 des défis de Sarah dans la Vallée de Goreme.
-Réussissez le quiz de l'homme qui se trouve à gauche du ring de Nihonbashi.

Les armes ultimes

1. Yuri : Griffe de Chimère
Revenez dans les Ruines de Neam et réussissez ensuite l'épreuve de Roger (faire 10 tours de roue).
2. Karin : Durandal
Terminez la quête optionnelle du Fort des Regrets.
3. Blanca : Médaille de Bête
Obtenez les 15 empreintes du tournoi des loups.
4. Gepetto : Fil Cramoisi
Battez le boss optionnel Baal de la Maison de Poupée.
5. Joachim : Nautilus
Terminez la quête optionnelle du Fort des Regrets.
6. Lucia : Eventail Némésis
Terminez la quête des échanges telle qu'elle est indiquée dans la section dédiée plus haut. Si jamais vous vous trompez dans les échanges, vous pourrez toujours l'acheter pour 500 000 pièces dans la boutique de la Cathédrale de Paris.
7. Kurando : Mumeiro
Terminez la quête optionnelle du Sanctuaire du Chien.
8. Anastasia : Ange d'Or
Parlez à Edgar après avoir trouvé les 5 Anges Argentés.

Les armures ultimes

1. Yuri : Blouson de moto
Terminez la quête de Lenny (voir plus haut).

2. Karin : Jupe Courte
Donnée par Rooney à Florence si vous avez accumulé 10 000 pas avec le pédomètre.
3. Blanca : Sac aux Charmes
Donné par Jeanne à l'église de Domremy.
4. Gepetto : Cape du Pantin
Réussissez toutes les épreuves de Sarah à la Vallée de Goreme.
5. Joachim : Esclavage de Rose
Rencontrez tous les membres de la loterie (ils sont 15) pour que Keith (le 16ème membre) apparaisse devant la maison de Joachim à Le Havre.
Remportez le premier prix qui est l'armure ultime de Joachim.
6. Lucia : Danseuse étoile
Dans un coffre au niveau 2 de la Plate-forme d'Asuka.
7. Kurando : Pagne du Démon
Dans un coffre au niveau 4 de la Plate-forme d'Asuka.
8. Anastasia : Robe de Prières
A Petrograd, allez voir la mère d'Anastasia qui est dans la pièce située derrière la salle du trône.

Les deux fins

Les deux fins du jeu dépendent de ce que vous répondez à Jeanne dans le cimetière lorsqu'elle vous demande ce qu'est le bonheur selon vous. Cette scène intervient juste avant le boss de fin, et vous pouvez sauvegarder pour essayer chacune des deux réponses.

New Game +

Voici ce que vous conservez en recommençant une partie déjà terminée.
-Mode Theater
-Tous les monstres dans le menu Bibliothèque
-Toutes les photos d'Anastasia
-Toutes les fusions
-Toutes les robes de Cornelia
-Tous les costumes pour Lucia, Karin et Anastasia
-Tous les symboles de magie
-Toutes les cartes d'Apollon
-Toutes les statistiques de la feuille de score

Shadow Hearts : From the New World

© Ghostlight / Nautilus 2007

BONUS DE FIN

Voici les éléments que vous conserverez en New Game +, si vous recommencez le jeu après avoir sauvegardé votre partie terminée :

-toutes les fusions
-toutes les cartes (photos)
-bestiaire complété et bibliothèque
-stellar charts et stellars
-transformation de Johnny

LE PURGATOIRE

Pour accéder à ce donjon optionnel, vous devez déjà avoir pris en photo la totalité des ennemis du jeu (en dehors du Purgatoire, bien sûr). Rendez-vous alors à Chicago, et parlez avec le maître pour recevoir un objet spécial. Ensuite, revenez là où vous avez eu la transformation de Johnny, et localisez la salle avec la cheminée. A l'intérieur, vous verrez un emblème qui vous transportera au Purgatoire lorsque vous l'examinerez.

MODE THEATER

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode Theater qui vous permet de revoir toutes les cut-scenes.

OBTENIR LA VRAIE FIN

Pour voir la bonne fin du jeu, vous devez acquérir la quatrième fusion de Shania (Tiwara) et booster tous les fétiches au niveau 5 (il y en a 4 par fusion). Conseil : utilisez l'accessoire Ascetic's Earrings pour augmenter le nombre de Souls de 20% à chaque combat. On peut le trouver dans un coffre de la salle du boss de Vilcabamba après l'avoir vaincu une première fois.

FUSIONS ET FÉTICHES

Thunderbird

Eagle : Obtenu au Grand Canyon par Zonda
Swan : Vaincre le UMA Sasquatch au Grand Canyon
Hawk : Dans un coffre à l'extérieur de l'hôtel Las Vegas
Owl : Réussir le challenge de Lovecraft à l'université d'Arkham (App Beast Med II)

Tatan'ka

Wolf : Vaincre Tatan'ka
Bear : Echanger 5 cartes (photos) du monstre Heinz (N°23) à Samuel sur le bateau des Caraïbes
Bison : Vaincre Malice Edna
Horse : Réussir le challenge de Lovecraft à l'université d'Arkham (Basic Beastology IV)

La Sirene

Orca : Vaincre La Sirene
Whale : Gagner le premier prix de la lotterie aux Caraïbes
Shark : Vaincre Kerufe
Dolphin : Vaincre le UMA Tihozhodhi aux Caraïbes

Tirawa

Note : Cette fusion s'obtient à Garvoy Valley où vous ne pouvez aller qu'après avoir boosté les 3 premières fusions au niveau 5. Tous les fétiches se situent à Garvoy Valley.
H'urara : Sous le pont dans le premier écran
Hotoru : Sur le chemin qui mène à l'échelle, côté gauche.
Shakuru : Caché dans une ruine à gauche du Sky Altar
Chahuru : Sur le côté gauche du Sky Altar

LES ARMES DE FRANCK

Ces armes se récupèrent en examinant certains éléments du décor. Si elles ne sont pas aux endroits indiqués, c'est que vous n'avez pas trouvé l'arme précédente ou bien que vous devez accomplir certains objectifs auparavant.

Cactus Saber

Au Grand Canyon, vers la sortie gauche de la ville.

Bus-Stop Saber

A Roswell, en face de l'hôtel.

Marlin Saber

A Sunken Ship, en face de la proue du bateau.

Fireworks Saber

A Rio de Janeiro, sur le terrain de foot.

Kokeshi Saber

Au village Moana, près de la statue située dans la partie gauche.

Legend Saber

A Uyuni Salt Lake, au 4ème étage, juste à droite de la porte.

CODE DE LA PORTE (GARLAND RESIDENCE)

A l'entrée de la résidence, vous devez entrer le code suivant : 1-5-4-2-8-6-3-9.

ARMES SECRÈTES DE JOHNNY

Snap (appareil photo)

L'appareil photo est obtenu dès le départ.

Vacuum (aspirateur)

Ouvrez le coffre en utilisant la combinaison 5A, 9B. Revenez dans l'agence de détective de Johnny où Lenny vous donnera une lettre de Tinkerbell.

Phone Call (téléphone)

Partez à la recherche du chat disparu pour obtenir le téléphone des mains de Lenny dans l'agence de détective. Aux questions posées, vous devez répondre qu'un seul dit la vérité, que c'est Wells qui a quitté la boutique en dernier et que le coupable est Taffy.

Shadow Man : 2econd Coming

© Acclaim 2002

CONTRÔLER L'ÉCRAN DE CHARGEMENT

A l'écran de chargement du jeu, bougez le pad analogique de droite ou de gauche pour faire bouger les lettres et le feu en arrière plan.

Shadow of Memories

© Konami 2001

POURCENTAGE DE RÉUSSITE

Après avoir terminé le jeu, un menu sur l'écran principal apparait et vous indique votre pourcentage de réussite de chaque chapitre. Vous pouvez si vous le voulez recommencer le jeu pour améliorer ce pourcentage.

RÉCUPÉRER DES BOULES D'ÉNERGIE

Lorsque vous êtes en manque de boules d'énergie, faites vous mourir et vous en récupérerez gratuitement

FIN SUPPLÉMENTAIRE

Débloquer les cinq fins. Un nouveau prologue fera alors son apparition qui vous permettra de jouer et d'avoir deux fins supplémentaires.

SÉQUENCES VIDÉO SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu pour avoir un film du Tokyo Game Show 2000.
Terminez le jeu trois fois avec trois fins différentes pour avoir un film d'un salon privé de Konami en europe.
Terminez le jeu cinq fois avec les cinq fins différentes et encore une fois avec la fin spéciale pour avoir un film de Tokyo.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Pour augmenter votre pourcentage, n'hésitez pas à parler plusieurs fois aux mêmes personnes et à mourir de toutes les façons possibles. Ramassez toutes les boules d'énergie que vous verrez afin de ne jamais en manquer aux moments opportuns.

Prologue : 08/04/2001 14h00

Le jeu commence alors que Eike sort tranquillement du café Sonne. Alors qu'il marche dans la rue, il se fait poignarder dans le dos et atterrit peu après dans un érange lieu que l'on appelera la maison d'Homunculus. Homunculus est l'entité

qui permettra à Eike de revenir à la vie tout au long du jeu. Après la conversation, ramassez le Digipad par terre et sortez.

Retour au café Sonne du début. Dana la serveuse vous réveille alors que vous vous étiez assoupi sur une table. Lorsque vous serez sorti du café, allez voir la diseuse de bonne aventure (Former Alchemist House sur le plan mais si vous n'avez pas encore la carte, tournez à droite en sortant du café puis de suite à droite et enfin de suite à gauche). Celle-ci est un personnage clé du jeu. A chaque fois que vous irez la voir, elle vous donnera l'heure fatidique de votre prochaine mort et vous délivrera par moments des conseils pour justement éviter de mourir. Cette fois-ci, elle vous annonce que **l'heure fatidique est 14h30.** Cela vous laisse une demi-heure pour trouver un moyen de ne pas mourir. Sortez et ramassez la boule d'énergie verte qui scintille par terre. Dirigez-vous vers la grande place centrale de la ville (Marketplatz). Si vous rencontrez des passants en chemin parlez-leurs. Sur la place, discutez plusieurs fois avec la fille rousse deux fois. Plusieurs chiens bloquent les rues adjacentes. Allez-y si vous voulez les voir mais vous ne pourrez pas passer.

Entrez dans la mairie et prenez un plan de la ville en parlant à la jeune fille. Sortez et partez à la recherche des personnes que vous n'avez pas encore vues. Il y a en tout trois personnes : une femme avec un pull jaune-oranger, une autre femme avec un pull marron et une petite fille. Utilisez maintenant le Digipad pour revenir dans le passé car vous vous dites que si vous parvenez à rassembler des personnes sur le lieu du futur crime, cela découragerait à coup sûr le tueur. Refaites le tour de la ville et parlez de nouveau à tout le monde (les deux femmes, la petite fille, fille rousse, la diseuse de bonne aventure). Deux nouveaux personnages sont apparus, ils portent tous deux un imperméable, l'un est près du Bar Zum Ei, l'autre est sur la place de la mairie. Parlez-leur aussi puis retournez dans le présent. Allez sur la grande place et allez voir le jongleur pour terminer le prologue.

Chapitre 1 : 08/04/2001 14h30

Vous êtes chez la diseuse de bonne aventure. Parlez-lui. **L'heure fatidique est 15h00.** Allez ensuite devant le Bar Zum Ei qui est en train de brûler. Parlez à tout le monde deux fois. Terminez par le garçon qui pleure par terre. Son grand-père est prisonnier des flammes et il vous demande d'aller le sauver. Refusez pour l'instant et allez rapidement voir le jongleur sur la grande place. Il vous lancera un oeuf d'orfèvre contenant un message : " Trouve quelque chose qui ressemble à une épaisse plaque de fer " avant de disparaître. Parlez à la rouquine puis retournez au bar et parlez au garçon. Cette fois-ci, acceptez de rentrer. Vous mourez dans les flammes. Vous vous retrouvez chez Homunculus qui vous réexpédie illico presto dans la maison. Vous ne pouvez pas en sortir, les escaliers et la porte sont bloqués. Utilisez le Digipad et téléportez-vous dans le passé, avant que l'incendie se soit déclaré. Allez voir la diseuse de bonne aventure puis revenez au bar. Faites-en le tour pour surprendre quelqu'un allumer le feu. Vous arrivez à temps pour l'éteindre.

Chapitre 2 : 08/04/2001 15h00

Dana rattrape Eike sur le square pour lui rendre le joyau qu'il aurait oublié au café. Mais ce joyau n'appartient pas à Eike. Par contre c'est bien votre briquet qu'elle tient. Eike meurt aussi soudainement que mystérieusement. Homunculus le ramène une nouvelle fois à la vie. Parlez au patron du café Sonne puis allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 15h30.** Retournez ensuite au square. La scène suivante a comme un air de déjà vu. Vous avez maintenant le briquet. Essayez de bouger deux fois si vous voulez voir une séquence supplémentaire. Utilisez ensuite le Digipad pour vous enfuir et éviter la mort qui vous attend. Vous vous retrouvez à la date du 18/11/1580. Utilisez le briquet ou le téléphone portable pour éloigner les gens. Seule Margarete restera avec vous, mais aucune trace de Dana qui a été téléportée aussi. Suivez Margarete jusqu'à sa maison (au même endroit que la diseuse de bonne aventure).

Si vous rencontrez des passants, vous pouvez leur montrer votre briquet ou le téléphone. Entrez dans la maison afin que Margarete vous présente à sa famille. A l'étage se trouvent Helena, sa mère malade et Hugo, son petit frère. Le père est dans la cave en train de chercher un remède pour guérir la mère. Hugo est très interressé par le Digipad. Une fois que vous serez sorti, allez parler à l'homme qui plante une graine sur la grande place. Si vous parvenez à l'en empecher, le tueur ne pourra pas se cacher derrière dans le présent. Pour cela, allez prendre l'échelle posée contre la boucherie (butcher). Allez maintent au portail sud et parlez au jeune garde plusieurs fois. Il acceptera de vous laisser passer en échange d'un objet. Donnez-lui la carte postale. Entrez dans la cour du manoir, posez l'échelle sous le médaillon et montez pour le prendre. Lorsque vous l'aurez, retournez le montrer à l'homme qui plante dans le square et ordonnez-lui d'arrêter ce qu'il fait. Que vous choisissiez une statue ou des fleurs n'a pas d'importance. Retournez

rapidement dans le présent pour terminer le chapitre.

Chapitre 3 : 08/04/2001 17h00

Vous n'avez pas beaucoup de temps dans cette mission, aussi vous devrez aller très vite. Vous mourez dès le début du chapitre lorsqu'un vase vous tombe dessus. Après qu'Homunculus vous ait une nouvelle fois ramené, vous recevez un coup de fil de Mr Eckart, le directeur du musée. Vous êtes supposé lui rendre visite mais avant d'y aller, courez au Bar Zum Ei et descendez les escaliers. Le patron voit votre oeuf d'orfèvre. Il en fait la collection. Après avoir lu le message, il vous donne une poële à frire. Sortez du Bar et allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 17h50.** Allez acheter un chocolat à la boulangerie (Marie's bakery) puis revenez vers le musée. Parlez au couple de personnes agées et au cinéaste Oleg Franssen devant l'affiche publicitaire. Vous pouvez maintenant aller au musée. Ne vous en faites pas si vous recevez encore un coup de fil. Montez à l'étage et entrez dans le bureau de Mr Eckart (notez tous les chatons). Il vous donnera un livre traitant de l'alchimie. Admirez tous les tableaux dans les pièces voisines puis redescendez. Quelqu'un que vous commencez à connaître vous attend en bas. C'est Homunculus. Si vous ne croyez pas ses paroles, vous serez envoyé en 1979. Au contraire si vous choisissez l'autre option, vous mourrez immédiatement puis envoyé en 1979. Dans les deux cas, votre Digipad sera vide et vous devrez rapidement trouver une recharge d'énergie pour revenir dans le présent. En 1979, vous verrez Mr Eckart fou de joie car il vient d'avoir une petite fille. Lorsque vous serez revenu en 2001, montez voir Mr Eckart dans son bureau. Par mégarde, il brisera le vase meurtrier. Vous voilà sorti d'affaire. Descendez voir Homunculus qui vous demande de récupérer la pierre rouge pour lui.

Chapitre 4 : 08/04/2001 19h00

Vous mourrez presque immédiatement dans ce chapitre. Deux solutions s'offrent à vous. Soit vous utilisez tout de suite la poêle à frire pour vous protéger (car vous mourez d'un coup de feu) soit vous ne faites rien et attendez que Homunculus vous ranime. Cette dernière solution est vivement conseillée pour en apprendre un peu plus sur le scénario. Allez faire un tour au Bar Zum Ei et montrez votre téléphone portable et votre briquet au type qui mange des spaghetti pour l'effrayer. Descendez les escaliers puis sortez du bar. Allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 20h00.** Allez à la boutique d'objets anciens près de la boulangerie. Parlez à la fille et examinez tous les objets. Vous pouvez aussi visiter l'église si vous le désirez. Utilisez ensuite le Digipad pour vous rendre en 1902. Allez prendre un morceau de viande à la boucherie (au même emplacement que la boutique d'objets anciens). Rendez-vous maintenant au Bar Zum Ei. Le gérant vous " offrira " un café que vous ne pourrez pas payer. Allez ensuite voir le photographe devant son magasin (Photo Shop Franssen). Il vous demande de décrocher son enseigne. Vous n'y arriverez pas en sautant. Tant pis pour l'instant.

Revenez vers le Brum Museum (qui n'était pas encore un musée mais une simple maison). Parlez à Alfred Brum, l'ancêtre de Mr Eckart, à l'extérieur. Vous parviendrez à le convaincre de transformer sa maison en musée. Il vous présentera ensuite sa petite fille Sybilla avant de prendre une photo de vous trois (c'est la même photo que vous découvrez dans le livre au début du chapitre). Par un drôle de concours de circonstances, vous vous retrouvez à porter un costume et un masque. Si vous n'avez pas pris l'oeuf dans le premier chapitre, vous serez maintenant en possession de balles de jongleurs. Prenez l'oeuf sur la chaise et vous assisterez à une scène où vous retournez dans le présent à 14h00. Allez au square et utilisez les balles de jongleurs. Ainsi vous lancerez l'oeuf à Eike du présent pour le prévenir et lorsque vous reviendrez en 1902, vous constaterez que vous aurez la poêle dans votre inventaire. Si ce n'est pas le cas, allez chercher le panneau du photographe qui fera l'affaire. Retournez maintenant dans le présent et utilisez rapidement la poêl ou le panneau pour vous protéger. Homunculus arrive et vous explique ce qui s'est passé.

Chapitre 5 : 08/04/2001 20h30

Allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 22h30.** Parlez à tous les passants que vous croiserez. Les deux personnages en imperméables sont toujours là si vous voulez leur parler. Allez ensuite au Zum Bar Ei pour manger un peu. Malheureusement pour vous, le plat que l'on vous sert est empoisonné (décidemment...). Vous mourrez peu après que Homunculus vous ait parlé de la pierre philosophale. Revenez dans le bar jusqu'à ce que le patron vous montre la photo des petits-enfants. Allez ensuite parler à Mr Eckart au musée. Utilisez le Digipad et revenez en 1902. Allez parler à Alfred Brum devant le manoir pour qu'il le transforme plutôt en bibliothèque. Allez voir Sybilla. Elle voudrait un chaton. Allez en prendre un dans le bureau de Mr Eckart en 2001 et n'oubliez surtout pas de lire le livre dans la

bibliothèque au rez-de-chaussée. Revenez en 1902 pour donner le chaton à Sybilla puis allez en 1584. La maison du Dr Wagner est détruite. Donnez le morceau de viande au chien devant la porte pour qu'il s'en aille puis entrez. Homunculus est à l'intérieur mais ne semble pas vous reconnaître.

Ramassez la clé par terre puis transportez-vous en 1582. Allez au milieu de la grande place pour surprendre une dispute entre Hugo et deux autres enfants. Allez chez Margarete et descendez dans le laboratoire du Dr Wagner avec la clé. Parlez plusieurs fois à Wagner. Remontez. Vous rencontrez Margarete qui vous donne l'antidote. Après une très longue séquence, vous penserez apercevoir Dana. Malheureusement vous ne parviendrez pas à la rattraper. Revenez voir Margarete. Encore une longue séquence. Vous avez maintenant un choix crucial à faire. De votre réponse dépendra la fin que vous obtiendrez. En répondant que vous pensez que Margarete est une de vos ancêtres vous aurez une des fins A, B ou C. Au contraire, si vous ne lui dites rien, vous aurez une des fins D ou E. Après la conversation, revenez dans la maison et offrez le chocolat à Margarete. Enfin, revenez dans le présent et utilisez rapidement l'antidote avant la fin du compte à rebours.

Chapitre 6 : 08/04/2001 23h00

Vous avez 6 secondes avant de mourir écraser par une voiture. Après être revenu à la vie, courez immédiatement prendre la recharge d"énergie sur votre gauche et téléportez-vous en 1980. Vous tombez nez à nez avec Oleg Franssen qui espérait bien vous voir arriver. Aux questions de Franssen, répondez " Sur le voyage dans le temps " et " Pour trouver la cause de sa mort ". La dernière réponse n'a pas d'importance. Pour vous remercier, il vous remettra une montre à gousset en forme d'oeuf. Vous pouvez faire plusieurs choses non obligatoires mais qui feront grimper votre pourcentage comme par exemple aller à la boulangerie prendre un gâteau qui s'appelle maintenant " Margarete " puis aller l'apporter à Margarete ou bien aller voir Karl Franssen en 1584 dans son atelier pour lui donner une idée de tableau. Si vous voulez voir ce tableau, vous devrez revenir en 1902 et demander à Brum de finalement opter pour un musée.

Ensuite revenez en 1980. Dirigez-vous vers le musée. Vous entendrez des coups de feu puis apercevrez Homunculus avec un bébé. Allez jusqu'au portail sud. Miriam, la femme de Mr Eckart, est étendue par terre, victime des coups de feu. Son bébé est porté disparu. Utilisez le Digipad pour revenir avant les coups de feu et parlez à Miriam. Elle ne suivra pas vos conseils. Marchez derrière elle puis assistez impuissant à sa mort. (apparement Dana est la fille Mr Eckart). Les passants vous accusent d'avoir tué Miriam. Ramassez la recharge d'énergie à vos pieds puis revenez dans le présent. Pendant le voyage retour, Homunculus vous fait la leçon parce que vous avez essayé de sauver Miriam. Maintenant vous pouvez soit attendre la fin du chapitre, soit retourner une nouvelle fois pour tenter de sauver Miriam, mais il faut faire vite. Si vous choisissez cette solution, vous verrez une nouvelle séquence. Vous devez ensuite suivre Miriam sans la perdre de vue pour la sauver. Malheureusement, le bébé disparaît quand même. A la fin du chapitre, vous recevez un coup de fil de Mr Eckart qui vous demande de le rejoindre à la bibliothèque.

Chapitre 7 : 09/04/2001 1h00

Vous êtes enfermé à l'intérieur de la tour. Montez en haut des escaliers puis à l'échelle. Regardez vers la balustrade. Quelqu'un vous pousse et c'est la chute mortelle. Homunculus vous ranime. Utilisez le Digipad pour revenir à la nuit précédente. Essayez d'ouvrir la tour. Elle est fermée pour l'instant. Allez au Bar Zum Ei et parlez à Oleg, au monsieur en costume qui ne dit jamais rien puis au gérant en bas. Sortez puis téléportez-vous en 1902 où vous pourrez trouver la clé de la tour. Vous devrez touefois faire attention à ne pas rencontrer votre double. Allez dans le salon pour prendre la clé. Sybilla vous voit la prendre. Pour ne pas être confronté à votre double, vous sortez par derrière. Essayez de monter les escaliers puis de sortir par les autres portes. Elles seront toutes fermées. Il n'y a pas d'autres choix que de revenir par la double-porte blanche. Sortez et allez dans la tour pour prendre la corde neuve, beaucoup plus solide que la vieille dans le présent. Allez donner la montre à gousset au gérant du Bar Zum Ei pour payer votre dette. Utilisez maintenant le Digipad et téléportez-vous à la nuit avant celle de votre prochaine mort. Montez dans la tour et attachez la corde à la balustrade. Revenez dans le présent. Montez dans la tour et aggrippez la corde qui se trouve sur le côté gauche (vous n'avez que quelques secondes pour cela). L'assassin (Mr Eckart) vous pousse mais vous survivrez après quoi Mr Eckart vous donnera des explications. Si vous avez sauvé Miriam dans le chapitre précédent, elle fera une apparition.

Chapitre 8 : 09/04/2001 3h30

Retournez dans le bureau de Mr Eckart pour lui parler puis sortez et collectez un maximum de recharges d'énergie. Allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 4h30.** Téléportez-vous en 1584. Allez à l'atelier de Franssen. Dana est là ! Après une longue conversation, elle vous remettra la pierre philosophale. Si vous n'avez rien dit à Margarete au sujet des ancêtres, vous pourrez la convaincre de revenir avec vous. Nous verrons cette partie plus tard dans la section fin D et E.

Pour les fins A, B, C :

Au chapitre 5, vous avez dit à Margarete qu'elle était un de vos ancêtres. Allez donner la pierre philosophale au Dr Wagner. Il vous demande de repasser dans dix jours pour voir les résultats de son expérience. Remontez. Wagner demande également à Margarete et Hugo de quitter la maison pendant dix jours. Sortez et téléportez-vous dix jours après. Revenez dans la cave de Wagner. Personne n'est là. Revenez au présent. Hugo vous appelle sur votre portable. Allez au Square. Hugo est là et il vous donne 20 minutes pour lui ramener l'Homunculus.

Pour la fin A

Allez en 1980. Homunculus est assis contre un arbre près de l'endroit où est inscrit Hauptstr., au sud de la carte. Parlez-lui et écoutez attentivement ce qu'il (elle ?) vous raconte, c'est un élément très important du jeu. Retournez dans le présent puis allez parler à la diseuse de bonne aventure. Choisissez de garder Margarete dans le présent. Il ne vous reste plus qu'à admirer la fin A.

Pour la fin B

Cette fin s'obtient à peu près de la même façon que la fin A. A la différence que vous n'aurez pas à aller voir la diseuse de bonne aventure avant de retrouver Hugo. Vous pouvez aussi avoir la fin B si vous choisissez de renvoyer Margarete dans le passé.

Pour la fin C

Retournez dans l'atelier de Wagner en 1584 puis retournez au square en 2001. Cette fin fait preuve de beaucoup d'humour noir...

Pour les fins D et E :

Au chapitre 5, vous n'avez rien dit à Margarete. Vous pouvez maintenant demander à Dana soit de rester, soit de revenir dans le présent.

Pour la fin D

Demandez à Dana de rester dans le passé. Elle vous remettra quand même la pierre philosophale. Allez la donner à Wagner puis transportez-vous une dizaine de jours dans le futur. Descendez dans le laboratoire puis revenez en 2001. Allez au square. Après la longue séquence avec Hugo, allez en 1584 dans le labo de Wagner et brûlez les notes que vous trouverez sur la table. Voilà, il ne vous reste plus qu'à revenir une dernière fois dans le présent et d'aller au square.

Pour la fin E

Demandez à Dana de vous suivre dans le présent. Elle ne voudra pas vous suivre. Retournez au café Sonne en 2001. Vous trouverez une note sous la porte. Prenez-la et apportez-la à Dana en 1584. Elle se trouve près de la mairie. Faites-en le tour pour le trouver. Maintenant, elle acceptera de rentrer avec vous. Retournez en 1584 et allez donner la pierre à Wagner. Téléportez-vous ensuite 10 jours dans le futur puis allez dans le labo. Margarete est là. Elle vous demande de retrouver Hugo. Allez au square dans le présent. Après la séquence avec Hugo, retournez en 1584 et allez chercher Margarete dans le labo. Revenez en 2001 avec elle. Et voilà.

Les fins cachées

Après avoir obtenu les fins A, B, C, D et E, vous pouvez encore débloquer deux autres fins. Voici comment faire.

Relancez la partie Completed A. Vous commencerez au début du jeu et mourez comme d'habitude à la différence que lorsque vous arriverez chez Homunculus, vous serez confronté à un choix. Répondez l'une des deux réponses à la première question. Pour la deuxième question, répondez " Oh Homunculus... " pour jouer le mode supplémentaire ou " Qui va là " pour le mode normal. Ramassez le Digipad et sortez. Vous vous réveillez au café Sonne. La séquence est différente que le mode de jeu normal. Allez voir la diseuse de bonne aventure qui ne se rappelle pas de vous. Allez ensuite au square. Parlez à tout le monde ici. Rendez-vous maintenant au Bar Zum Ei. Il est en feu. Parlez aux personnes qui se trouvent devant, surtout à Hugo. Dites à ce dernier que c'est trop dangereux. Retournez au square voir le jongleur. Il vous donnera un nouveau message. Allez au café Sonne pour récupérer vos objets (la pierre et le briquet). Courez au Bar, parlez à Hugo et entrez. Cette fois, vous ne mourez pas. Téléportez-vous en 1580. Vous assisterez à une scène qui ressemble fortement à celle du mode normal. Effrayez les gens autour de vous avec le briquet ou avec le téléphone. Maintenez choisissez quelle fin vous voulez.

Pour la fin Extra 1

Suivez Margarete chez elle et admirez la jolie fin.

Pour la fin Extra 2

Retournez en 2001 et mourez dans le feu avec la pierre.

Shadow of Rome

© Capcom 2005

SECRETS DE ROME

Galerie : Toutes les coupes de bronze en normal.
Mode Survie : Toutes les coupes d'argent en normal.
Le Vol du Canard : Toutes les coupes de bronze en difficile.
Le Labyrinthe : Toutes les coupes d'argent en difficile.
Les Chariots de Feu : Toutes les coupes d'or en difficile.
La Grande Evasion : Toutes les coupes d'or en normal.
Les Cheats : Toutes les coupes (or, argent ou bronze) en mode Extrême.

NOUVEAUX COSTUMES

Complétez tous les matches de gladiateurs pour obtenir le costume de gorille pour Agrippa.
Achetez un maximum d'objets aux marchants jusqu'à ce que vous débloquiez différents costumes et de nouvelles coupes de cheveux pour Octavien.

LES ARMURES

Agrippa peut obtenir deux nouvelles armures en atteignant 300 000 salves (Fortus Rex) puis 800 000 salves (Talon Aegis) dans les arènes.

BOSS DE FIN

Comme pour la plupart des boss du jeu, la technique pour le vaincre consiste à esquiver ses enchaînements de manière à contre-attaquer rapidement. Il existe toutefois une astuce qui consiste à récupérer la viande qui se trouve dans la salle juste avant le boss (dans une des caisses) sans l'entamer. De cette manière, même si vous échouez, vous recommencerez toujours avec votre précieuse viande à la main au début du combat.

CODES DE TRICHE

Le menu triche est accessible dans les secrets de Rome. En revanche, vous devez obtenir les différentes médailles pour toutes les missions en mode de difficulté Extrême pour les débloquer.

Shadow of the Colossus

© Sony 2006

2 NOUVELLES COULEURS POUR AGRO

Brun
Si vous désirez obtenir la couleur brune pour votre fière monture, collectez tous les objets du mode Time Attack normal, puis maintenez la touche ⊡ au menu principal. *Vous devez terminer l'un des deux modes Time Attack (Normal ou Difficile).*

Blanc
Si vous désirez obtenir la couleur blanche pour votre fidèle compagnon, collectez tous les objets du mode Time Attack difficile, puis maintenez la touche ⊙ au menu principal. *Vous devez terminer les deux modes Time Attack (Normal et Difficile).*

COORDONNÉES DES COLOSSES

Sachant que la case en haut à gauche est la case B1, voici la position des colosses :

Colosse 01 : F5
Colosse 02 : F3
Colosse 03 : E2
Colosse 04 : G5
Colosse 05 : H4
Colosse 06 : D6
Colosse 07 : D1
Colosse 08 : G6
Colosse 09 : D3
Colosse 10 : B4
Colosse 11 : F1
Colosse 12 : G2
Colosse 13 : E6
Colosse 14 : C2
Colosse 15 : G1
Colosse 16 : F8

EMPLACEMENTS DES FRUITS ET DES LÉZARDS

Ce tableau vous indique le nombre de fruits (le premier chiffre) et de lézards (le second) qu'il y a dans chaque zone du jeu. Ces items sont très utiles car ils permettent respectivement d'agrandir la barre de santé et la barre d'endurance. Attention ! Il ne faut pas manger les fruits du jardin secret car ils ont pour effet de vous baisser votre barre de vie.

- - - -

	B	C	D	E	F	G	H
1	-----	07 - 01	00 - 00	00 - 01	04 - 01	00 - 02	-----
2	-----	00 - 00	00 - 02	00 - 00	00 - 02	00 - 01	-----
3	00 - 01	04 - 01	00 - 00	08 - 03	00 - 00	00 - 03	-----
4	00 - 04	06 - 03	09 - 02	00 - 03	00 - 02	10 - 01	-----
5	06 - 03	02 - 03	00 - 02	10 - 04	01 - 00	00 - 00	-----
6	-----	07 - 01	06 - 02	00 - 00	07 - 01	06 - 02	08 - 04
7	-----	-----	09 - 02	08 - 03	00 - 05	00 - 04	00 - 02
8	-----	-----	-----	00 - 01	00 - 04	10 - 01	-----

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Vous trouverez pour chaque colosse sa position exacte sur la carte en vous référant aux indications de secteurs consignés entre parenthèses.

AU COMMENCEMENT

Au commencement, passez sur le balcon et brandissez votre épée vers le ciel (touche rond) pour voir apparaître un rayon lumineux donnant sur une direction. Il vous suffit de suivre celui-ci pour vous diriger vers le premier colosse à affronter. Rappelez à l'ordre votre cheval et montez-le. Descendez par les marches de gauche et suivez la direction indiquée par la lame de votre arme. Lorsque vous apercevrez quelques marches donnant sur un chemin creusé dans la roche, avancez toujours sur votre monture pour vous coller contre les rochers du fond. Suivez les indications portées à l'écran et hissez-vous sur votre cheval (touche R1) pour sauter sur la plate-forme et vous y agripper. Partez ensuite sur la gauche afin d'effectuer un parcours qui vous permettra de vous familiariser avec les commandes primaires du soft. N'oubliez pas de jouer au maximum avec la caméra pour pouvoir bénéficier à chaque passe du meilleur angle qui soit. Lorsque vous serez bloqué au creux d'un ravin, suivez le cheminement logique et agrippez-vous à la corniche du bloc de pierre pour contourner aisément l'obstacle. Passé de l'autre côté, effectuez un bond derrière vous de manière à atteindre la suite du parcours. Hissez-vous et poursuivez pour rencontrer le premier colosse.

PREMIER COLOSSE : VALUS (secteur F5)

Premier constat, un colosse c'est vraiment mastoc !! Ce tout premier contact avec l'ennemi ne sera pas des plus simples, mais il vous sera toutefois possible de recommencer à partir de ce point de chute si vous veniez à périr lors de ce baptême de feu. Pour commencer, inutile de vous faire remarquer. Avancez donc prudemment derrière le géant puis enclenchez la touche rond pour tenter de repérer le point faible de l'ennemi grâce au faisceau divin. Lorsque vous localisez un point faible, la manette analogique vient à vibrer au moment où le faisceau lumineux passe sur la zone dite sensible. Le point faible de ce colosse se situe à l'arrière de sa jambe gauche, c'est en effet sur cette zone qu'il vous faudra frapper. En le contournant, passez derrière lui puis maintenez R1 pour grimper sur sa jambe gauche. Assenez-lui quelques coups d'épée puis commencez à escalader ses membres inférieurs pour atteindre son dos et plus particulièrement l'espèce de plate-forme qui y est accrochée. La traversée intrusive sur le corps du géant ne sera pas de

tout repos. Celui-ci n'appréciant pas particulièrement que vous cavaliez sur son échine, les bousculades et remous seront fréquents durant votre entreprise. Lorsque vous aurez atteint la seconde plate-forme, poursuivez votre ascension grâce à la toison dorsale du colosse. Contournez sa colonne sortante en vous orientant légèrement sur un des côtés et très rapidement vous vous retrouverez sur le haut du crâne du géant. Frappez alors plusieurs fois sur la marque lumineuse afin que votre ennemi, vaincu, s'écroule dans un râle d'agonie.

DEUXIEME COLOSSE : QUADRATUS (secteur F3)

Après votre premier succès face à l'ennemi, vous vous éveillez à l'intérieur du temple. Montez votre fidèle monture et comme précédemment, descendez les marches de gauche pour atteindre la plaine. A nouveau, tendez votre épée vers le ciel de manière à ce qu'elle vous montre le chemin. Vous vous orientez à présent vers le nord de la carte, traversant les contrées à l'arrière du temple. Lorsque vous aurez passé le pont au-dessus du lac, descendez par le sentier de droite. Arrivé en contrebas, vous trouverez un sombre bassin. Faites demi-tour et approchez du sanctuaire taillé dans la roche. Votre second défi émerge alors... Observez la démarche de ce colosse, et vous remarquerez que le dessous de ses pattes brille d'une lueur vive. Armez-vous de votre arc et visez juste. Le monstre posera alors un genou à terre. Montez sur sa patte en vous aidant de sa toison et gagnez le dos de la bête rapidement. Pour progresser, il vous faudra immanquablement lâcher prise à certains endroits. Agissez de la sorte uniquement lorsque le colosse ne remue pas sans quoi vous seriez projeté à terre. Progressivement, dirigez-vous vers la tête de l'ennemi. Une fois sur place, armez-vous de l'épée si ce n'est déjà fait. Une marque semblable à celle que portait le premier colosse apparaîtra alors. Frappez de votre arme pour entamer la santé du monstre. A chaque coup porté, la bête se trémoussera de plus belle. Si bien qu'il deviendra vraiment difficile de tenir sur son échine. Si jamais vous veniez à chuter (et cela est plus que probable) remontez pour poursuivre votre besogne. Après quelques coups bien ajustés, la marque disparaîtra de la surface du crâne et il vous faudra trouver le second point faible ennemi. Celui-ci se situe sur son arrière-train. Laissez-vous tomber et remontez donc à l'arrière de son popotin pour planter la lame de votre arme dans la marque. Trois blessures supplémentaires devraient suffire pour venir à bout du monstre.

TROISIEME COLOSSE : GAIUS (secteur E2)

Comme lors des fois précédentes, laissez-vous guider par le faisceau lumineux que dégage votre épée. La lumière divine vous amène dans un endroit sombre et terne. Au milieu d'un lac, une drôle de structure émerge mystérieusement des eaux glacées. Mettez pied à terre et allez goûter aux joies de la baignade pour rejoindre le montant de l'édifice. Montez le long de la courbe rocheuse puis sautez sur le bloc au sommet de la colonne. Accroché à la corniche, glissez sur la droite et gagnez d'un bond la suite du parcours. Vous débouchez sur une plate-forme arrondie. Marchez vers la droite et grimpez en vous accrochant aux touffes d'herbe. La zone centrale atteinte, le troisième colosse se dresse devant vous. Son armure n'étant pas très solide, il va falloir trouver un moyen pour qu'elle se brise d'elle-même. Rendez-vous au milieu de l'arène de combat et faites en sorte qu'il frappe sur la dalle de pierre. Pour cela, placez-vous face à lui, sur le sol solide et attendez qu'il abaisse son arme vers vous (pensez à esquiver un minimum tout de même). L'opération réussie, une partie de son armure (celle du bras portant l'arme) se détachera d'elle-même sous la puissance du choc. Faites alors à nouveau en sorte que votre ennemi vous attaque. En plantant son arme cette fois-ci dans la terre ferme vous bénéficiez d'un court mais suffisant laps de temps pour monter le long de son épée. Allez alors vous accrocher à la fourrure de son bras et poursuivez votre ascension vers le sommet du colosse (chose que vous ne pouviez réaliser lorsque son armure était présente). Deux points sensibles sont à atteindre. Le premier se trouve au sommet de son crâne, le second au niveau de son nombril. Vous avez beaucoup plus de chance de vous attaquer au second point en premier pour des raisons pratiques. En effet, lorsque vous aurez atteint la zone dorsale supérieure du colosse, celui-ci se débattra furieusement. Si bien qu'il sera fort possible que vous soyez éjecté vers le sol. Heureusement pour vous, vous atterrirez alors sur la ceinture du monstre. Faites le tour pour vous trouver face au deuxième point sensible puis agrippez-vous à ses touffes de poils pour atteindre la marque et frapper jusqu'à sa disparition. Il ne vous reste plus qu'à vous laisser tomber et à réitérer la même opération pour cette fois-ci atteindre son crâne. Si vous connaissez quelques soucis lors de cette entreprise, n'oubliez pas de reposer notre héros au cours de l'ascension du colosse en délaissant toute prise et en laissant le curseur de force augmenter avant de reprendre la manoeuvre (vous pouvez également relâcher prise lorsque vous vous trouvez sur une partie de son corps relativement stable). N'essayez pas de lui porter des coups trop puissants car vous aurez peu de temps pour concentrer votre puissance entre chaque secousse.

QUATRIEME COLOSSE : PHAEDRA (secteur G5)

En vous fiant aux indications données par votre épée, filez en direction des collines du nord. Traversez le couloir ténébreux puis suivez le prolongement de la falaise par le court sentier. Lorsque vous aurez repéré ce quatrième monstre, allez le réveiller puis faites immédiatement demi-tour. Vous remarquerez alors comme une petite structure sortant du sol. Glissez-vous dans l'une des entrées, et vous remarquerez qu'il existe tout un tas de galeries sous terre. Patientez dans votre cachette jusqu'à ce que Phaedra débarque sur place. Celui-ci, curieux, se postera à une des entrées pour tenter d'y observer ce qui s'y trame. Sortez alors par une issue non surveillée et hâtez-vous d'atteindre l'arrière du colosse. Grâce à sa queue, trouvez une accroche pour vous hisser sur la vilaine bestiole. Deux points sensibles demeurent sur la lourde carcasse. Un au niveau du coup, l'autre sur le montant de la tête. Servez-vous comme d'habitude de votre épée pour révéler ces deux points faibles. Un colosse relativement facile à battre...

CINQUIEME COLOSSE : AVION (secteur H4)

Pour mettre la main sur votre cinquième adversaire, commencez par suivre le chemin que semble indiquer la lumière. Lorsque vous vous dirigerez vers la grande falaise à la roche blanchâtre, contournez la zone par la gauche. Quelques minutes plus tard, bifurquez à l'intérieur du passage entre les deux collines et vous trouverez alors un lac. Plongez et nagez en direction des grilles, droit devant vous, en prenant pour point de repère le centre du bassin. Une faille dans la roche vous permet de passer en dessous de l'obstacle. Plongez pour ressortir derrière (R1 + carré). Escaladez la tour à grands renforts de sauts puis avancez droit devant jusqu'à ce qu'une courte cinématique vienne vous informer de la présence du colosse. Plongez dans les eaux du lac grâce aux pavés manquants, et nagez jusqu'à la structure où l'oiseau semble y avoir élu domicile. Dans un premier temps, vous devez parvenir à attirer son attention. Arrêtez-vous donc sur une des plates-formes émergeant des eaux et dégainez votre arc pour viser en direction du colosse. Celui-ci décolle alors et entame une ronde aérienne autour de la zone. Attendez patiemment qu'il s'approche, puis bondissez pour tenter de vous accrocher à sa toison (sur le haut de ses ailes par exemple) afin d'embarquer clandestinement lorsqu'il se lancera en piqué pour vous cueillir (vous pouvez tenter la manoeuvre sereinement car plusieurs tentatives vous seront offertes). Une fois sur l'animal, vous devrez attaquer en 3 points. L'un se trouve à l'extrémité de sa queue, les deux autres sur le bout de ses ailes. Je vous conseille de vous attaquer dans un premier temps à sa queue, puis ensuite de passer aux ailes. Il existe deux moyens pour arriver jusqu'à celles-ci. Soit directement, en vous accrochant aux extrémités lors des charges piquées du colosse. Soit en passant par le centre. Quoi qu'il en soit, pensez à bien relâcher votre prise lors des accalmies de façon à ne pas épuiser notre héros qui finirait alors par lâcher son étreinte si jamais vous ne le laissiez pas respirer. Le plus dur du travail est à effectuer sur ses ailes. Ne vous précipitez pas et sachez profiter des moments où l'oiseau plane pour atteindre les points sensibles. Si jamais vous veniez à chuter, il y a de fortes chances pour que vous atterrissiez dans l'eau. Dans ce cas là, remontez sur un bloc de pierre et lancez à nouveau des fléchettes au monstre pour attirer son attention vers vous.

SIXIEME COLOSSE : BARBA (secteur D6)

Les lueurs reflétées par votre épée vous amènent à présent à chevaucher en direction du sud-ouest. Après la traversée d'un petit bois ombragé, prenez par la droite et passez le pont débouchant vers une vaste plaine ensoleillée. Au lointain, vous ne tarderez pas à apercevoir un temple. Avancez vers celui-ci puis abandonnez votre monture pour poursuivre seul lorsque vous aurez atteint ses abords. Une arche souterraine semble vous conduire sous les profondeurs du temple, suivez donc ces couloirs... Arrivé dans la salle principale, un trou béant s'offre devant vous. Laissez-vous tomber dans le vide en frôlant ses parois pour vous rattraper sur les accroches du montant. Descendez de cette manière, progressivement. Au niveau du sol, votre sixième adversaire se réveille... Courez alors en direction des 3 rangées de murailles successives et passez au-dessus en vous hissant grâce aux piliers. Arrivé à l'autre extrémité de la salle, planquez-vous sous l'arche et postez-vous immédiatement derrière l'un des piliers. Attendez que le colosse s'approche. Celui-ci se mettra alors à vous chercher, et baissera la tête pour scruter la surface. C'est à ce moment-là qu'il vous faudra agir... Sortez rapidement de votre cachette et bondissez dans la barbe de l'ennemi pour saisir une accroche. Escaladez en direction de la tête pour trouver le premier point sensible. Frappez jusqu'à ce que la marque vienne à disparaître puis gagnez le dos du colosse afin d'approcher la seconde marque de faiblesse positionnée sur son flanc gauche. Trois coups d'épée bien dosés devraient alors suffire à finir le travail.

SEPTIEME COLOSSE : HYDRUS (secteur D1)

En partant vers le nord-ouest, rendez-vous dans le secteur indiqué en contournant la route des piliers et en poursuivant d'un ingénieux détour en contrebas. Après une longue chevauchée, vous ne tarderez pas à trouver une espèce de

temple à moitié immergé pas les eaux. Poursuivez sans votre monture et montez sur la tour en colimaçon. En vous postant relativement en hauteur scrutez le lac pour détecter de la présence du septième colosse (il brille sous les eaux). Redescendez pour voir le monstre s'activer. Allez donc vous baigner afin de faire connaissance avec la jolie bestiole, puis attendez qu'elle vienne nager à proximité pour pouvoir agripper une prise (anticipez sa nage et attendez le passage de sa queue). Le colosse restera alors relativement proche de la surface et sortira son long corps à l'air libre par un mouvement ondulatoire. Lorsque vous vous retrouverez immergé sous l'eau, saisissez fermement une prise. Dès que vous vous retrouverez à l'air libre, profitez-en pour vous déplacer. Les points sensibles de la bête sont peu voyants. Ils se trouvent devant chacun de ses pics électriques. Frappez aux points bleutés pour stopper la conduction du courant et entamer sa jauge de vie (attention tout de même à ne pas prendre une décharge lors de vos assauts). Lorsque l'ennemi se sentira quelque peu lassé de vous avoir sur le dos, il plongera dans les profondeurs du lac pour tenter de vous noyer. Relâchez prise pour respirer et pensez surtout au temps qu'il faudra à notre héros pour regagner la surface. Remontez ensuite sur son échine grâce à la méthode utilisée précédemment. Lorsque tous les pics électriques seront éteints, passez sur le dessus de la tête du colosse. Une jolie marque bien voyante fera son apparition. Concentrez vos coups sur celle-ci pour en finir avec ce monstre marin.

HUITIEME COLOSSE : KUROMONI (secteur G6)

Sautez sur votre fidèle monture et taillez la route vers le sud. Passez entre les deux falaises pour gagner la plaine, et faufilez-vous dans la faille creusée dans la roche. Vous débouchez dans un emplacement d'où il vous est possible d'apercevoir un temple. Mouillez-vous pour atteindre celui-ci, puis pénétrez à l'intérieur des murs du sanctuaire. Dans la succursale aux deux piliers enflammés, grimpez sur l'un d'eux pour atteindre la plate-forme dallée à l'arrière. Lorsque vous apercevrez le monstre au fin fond de son arène, plantez-lui une flèche dans la patte afin d'attirer son attention. La technique pour le vaincre est la suivante. Commencez par descendre de quelques étages grâce aux escaliers intérieurs, puis postez-vous vers la passerelle détruite de l'arène. Le colosse est capable de grimper sur les murs. Décochez-lui deux flèches dans ses membres phosphorescents pour le faire redescendre sur terre. Gagnez alors la cour intérieure de l'arène et montez sur le ventre du monstre pour planter votre épée un maximum de fois dans les marques trahissant ses points faibles. L'ennemi mettant relativement peu de temps avant de se remettre sur pattes, il est conseillé de rester au 1er étage pour ce qui est de le faire chuter. De cette façon, vous pourrez arriver rapidement sur place et profiter de sa mauvaise posture à votre avantage. Effectuer 5, 6 fois la manipulation devrait suffire à venir à bout de cette sorte de lézard. Enfin, faites attention à son jet pseudo-magnétic et tout devrait bien se passer.

NEUVIEME COLOSSE : BASARAN (secteur D3)

La zone D3 sur la carte est recouverte de monts inaccessibles et de failles sans fin. Prenez la route indiquée par l'épée et contournez les montagnes pour vous retrouver sur une terre désolée où comme le disait précédemment l'indice, rien ne repousse. Si vous êtes parvenu au bon endroit, il vous sera possible d'apercevoir plusieurs geysers de part et d'autre de la zone. Passez les gouffres, et flirtez en amont avec les grandes montagnes. Une vaste cavité sert de repère au colosse. Dérangez-le afin de le tirer de son sommeil et de le pousser au combat. Si jamais vous éprouvez quelques difficultés à localiser parfaitement l'endroit, prenez pour repère le milieu parfait du carré D3 dessiné sur la carte, et focalisez-vous sur la zone un tantinet plus haut à droite. Ce nouvel ennemi possède une arme rayon similaire à celle utilisée par le précédent colosse. Ne restez pas sur place et usez de roulades pour éviter ses nombreuses attaques. Vous devez tout d'abord parvenir à l'attirer sur l'un des geysers. Ceci étant, faites en sortes de le maintenir dans sa position jusqu'à ce qu'un jet puissant sorte du sol. Cela aura pour effet de lever le géant sur deux pattes et plusieurs points faibles à ce niveau seront révélés (symbolisés par des marques vertes). Envoyez deux flèches dans deux de ses pattes pour le faire chuter sur le flanc. Grimpez sur lui à partir de son bas ventre puis slalomez entre ses épines dorsales afin de vous frayer un chemin jusqu'au sommet de son crâne où se situe l'unique point faible du colosse. Il ne devrait alors pas être trop difficile de vous maintenir sur sa tête et infliger du même coup la série de frappe qui devrait lui être fatale.

DIXIEME COLOSSE : DIRGE (secteur B4)

C'est un véritable numéro de cirque qu'il vous faudra réaliser pour espérer vaincre ce colosse ! Sur votre fidèle destrier, chevauchez vers la lumière. Lorsque vous aurez traversé la grotte menant à la zone du monstre, avancez vers l'étendue sablée mais ne descendez pas de votre cheval. Le monstre ne tardera pas à révéler sa présence. Celui-ci étant beaucoup plus rapide que vous, il vous faudra sûrement recourir à l'aide de votre monture. Commencez donc à

chevaucher au hasard dans la zone et patientez jusqu'à ce que la bête vous prenne en chasse. Faites alors en sortes de vous maintenir debout sur le cheval et de pivoter vers l'arrière afin de faire face à l'ennemi (touche R1 maintenue + orientation analogique gauche vers le haut). Bandez votre arc et visez les yeux du serpent. Celui-ci aveuglé ne tardera pas à finir sa course sur une paroi de la grotte. Profitez alors de ce moment d'égarement pour lui grimper dessus. Sur ce corps reptilien, deux zones mortelles vous sont indiquées. L'une d'elles se situe au niveau de la tête, l'autre en bout de queue. En vous y prenant bien, deux manoeuvres de la sorte devraient suffire à venir à bout de ce dixième colosse.

ONZIEME COLOSSE : CELOSIA (secteur F1)

Aidé par le rayon lumineux émanant de l'épée, suivez la série continue de piliers en direction du nord. Au bout du voyage se trouve un gouffre où vous pouvez apercevoir une légère étendue d'eau. Descendez à l'intérieur grâce au sentier sinueux, puis partez en direction des piliers visibles au loin. Passez par le chemin entre les rochers puis tournez à gauche. Quelques marches vous aideront à grimper plusieurs mètres en hauteur. Au lieu de poursuivre, faites demi-tour et sautez sur la plate-forme juste en face. Le colosse débarque alors... Doté d'un mauvais caractère et d'une rapidité extrêmement aiguisée, il ne peut toutefois sortir de la plate-forme dallée pour le moment. A vous de l'en contraindre ! A première vue, le monstre semble invincible, mais il n'en est rien. Celui-ci craint le feu. Sautez donc sur l'une des quatre arches où figurent des brasiers et attendez que le colosse Celosia vienne percuter la structure. Un bâton devrait chuter sur le sol. Ramassez-le puis gagnez un brasier afin de l'enflammer. Redescendez et vous remarquerez qu'à présent, le méchant colosse recule face à la menace de votre torche. Faites-le reculer vers les piliers afin de le faire chuter par l'espace laissé entre eux. Après une chute d'une bonne dizaine de mètres, son armure volera en éclats, laissant alors apparaître une faille. Descendez et accrochez-vous sur son dos. Il ne vous reste plus qu'à maintenir votre équilibre et à planter le tranchant de votre arme à plusieurs reprises dans le point faible du colosse. Celui-ci se déplaçant assez énergiquement, il vous sera sans doute difficile d'y parvenir en une fois. Aidez-vous alors de l'environnement pour disputer à nouveau ce rodéo musclé et finir du même coup le travail commencé. Sachez alors l'attirer vers des endroits d'où vous êtes sûr de pouvoir trouver des points surélevés pour atteindre facilement son dos.

DOUZIEME COLOSSE : PELAGIA (secteur G2)

Trouvez la forêt, et pénétrez dans celle-ci pour ressortir légèrement vers l'est et poursuivre en direction du bassin aux cascades tout en longeant les falaises. Une fois sur place, abandonnez votre monture pour poursuivre seul. Agrippez-vous à l'accroche du pilier court et rond, puis hissez-vous derrière pour mettre pied à terre. Eloignez-vous du courant en marchant le long de la berge puis plongez. Nagez vers la lumière et passez sous l'arche de pierre. Enfin, accostez sur la première plate-forme au-dessus des eaux pour faire surgir le colosse des profondeurs. Face à ce douzième adversaire, il vous faut premièrement trouver un moyen de monter sur lui. Pour cela, pas de problème. Jetez-vous à l'eau et contournez la bête afin d'arriver dans son dos. Evitez les attaques du monstre en plongeant sous les eaux si besoin (R1 maintenu + carré). A l'arrière du colosse, vous trouverez de nombreuse prises qui vous permettront de d'entreprendre une ascension jusque sur sa tête, bien plate et pratique d'un point de vue stabilité. Arrivé à destination, vous remarquerez que le point faible de l'ennemi n'est toujours pas visible. Une seconde manoeuvre apparaît donc comme inévitable. En frappant sur les espèces de dents placées au sommet de son crâne, vous remarquerez qu'il est possible de diriger où bon vous semble le colosse. Tapez sur celles de gauche et la trajectoire du géant prendra une inclinaison similaire. Essayez à droite pour un effet contraire, et enfin, cognez sur celle du devant pour avancer. De cette manière, dirigez le colosse vers l'une des structures à double étage. Approchez le plus possible de ces monuments arrondis et sautez sur l'étage supérieur. Planquez-vous alors derrière la pierre ronde et attendez que votre adversaire lance son où ses attaques. Restez caché afin de susciter sa curiosité et celui-ci ne devrait pas tarder à se dresser sur l'autel en s'appuyant sur ses deux pattes avant, découvrant ainsi sa grosse bedaine. Ne perdez pas de temps, élancez-vous pour vous accrocher aux prises verdâtres et la marque de faiblesse ne devrait pas tarder à se dessiner de son habituelle couleur bleutée. Frappez alors autant que vous le pouvez avant d'être projeté à l'eau. Il ne vous reste plus qu'à reproduire la même manoeuvre, en utilisant cette fois-ci une nouvelle structure, la dernière ayant été détruite.

TREIZIEME COLOSSE : PHALANX (secteur E6)

La lumière vous amènera une nouvelle fois à traverser une zone boisée. Lorsqu'un précipice vous empêchera de poursuivre à cheval, continuez à pied et gagnez le marais en descendant en rappel grâce à la végétation offrant une prise parfaite. Plus bas, traversez les eaux puis remontez sur votre monture qui devrait vous avoir retrouvé d'elle-même.

Continuez en direction du secteur E6 pour arriver dans une zone désertique où le sable semble s'étendre à perte de vue. Repérez l'espèce de temple en ruine, réduit sur une surface misérable et pénétrez à l'intérieur. Prêt pour affronter le treizième de vos ennemis ? Montez sur votre cheval si cela n'est déjà fait puis sélectionnez l'arc comme arme principale. Il vous faut passer sous le corps du colosse volant au-dessus de votre tête et percer ses poches blanches avec vos flèches. Vous ne pouvez pas l'atteindre si vous vous trouvez à une trop grande distance, veillez donc à vous tenir juste en dessous lorsque que vous lui décocherez vos tirs. Lorsque vous aurez transpercé ses trois groupements de poches ventrales, l'ennemi ne sera toujours pas décidé à attaquer. Toujours porté par votre cheval, collez-lui aux basques et approchez au plus près ses nageoires avants. Bondissez alors depuis votre monture pour vous-y agripper puis escaladez de plusieurs bonds, jusqu'au corps de la bête. Vers l'avant se trouve le premier point sensible où frapper. Dès lors que celui-ci disparaîtra, le colosse aura des envies de plongées et s'en retournera s'enfouir sous le sable. Irrémédiablement, il vous faudra lâcher prise. Si vous ne parvenez pas à monter sur le monstre assez rapidement après avoir percé ses réserves, il finira par gagner de l'altitude, et tout sera à refaire. Utilisez dès lors la même méthode pour remonter et trouver ses deux autres failles se situant derrière les nageoires tout au long du corps de l'animal (en partant vers l'arrière).

QUATORZIEME COLOSSE : CENOSIA (secteur C2)

Vous vous rappelez sans doute le chemin bordé de colonnes aux couleurs sombres qui menait à une grotte noyée par les eaux. C'est ce même chemin qu'il vous faudra retrouver en partant vers les terres du nord-ouest. Une fois dans les dédalles, poursuivez pour ressortir au-dehors. Laissez-vous tomber au niveau du sol en vous aidant des multiples corniches du pilier de gauche puis continuez par le seul chemin disponible à savoir la petite faille entre les colonnes. Marchez le long du couloir et grimpez sur le grand rouage de gauche au lieu de poursuivre droit devant vous. La lumière s'affole et semble vous indiquer que le danger est proche. Poursuivez jusqu'à l'annexe du temple : le quatorzième colosse est sous vos yeux. Semblable à Celosia, celui-ci est toutefois légèrement plus rapide et beaucoup plus puissant. Et manque de veine pour vous... Pas la moindre source de feu à l'horizon ! En plus de cela, Cenosia n'est pas du genre à chômer et ne vous lâchera pas de sitôt. Dès qu'il entame une série d'attaque, il ne vous laissera pas le temps de vous relever. Face à un tel monstre, il nous faut donc préférer un repli stratégique. Faites demi-tour et grimpez sur la colonne renversée. Marchez jusqu'à son extrémité et sautez sur les colonnes encore debout. Poursuivez par le muret longeant le couloir creusé dans le sol puis gagnez la grande colonne. Celle-ci bénéficiant de nombreuses accroches, il vous est possible d'atteindre son sommet à la suite de plusieurs bonds. Une fois là-haut, faites en sortes de vous attirer le courroux du colosse en l'agaçant avec vos flèches. Votre ennemi foncera alors tête baissée sur la colonne qui ne tardera pas à s'écrouler sous la puissance des coups. Remontez sur celle-ci et poursuivez en direction des autres grandes colonnes toujours grâce aux restes du temple. Continuez ainsi de colonnes en colonnes jusqu'à ce que la dernière vienne détruire la muraille de la cour primaire en s'écrasant sur celle-ci. Vous arrivez alors au passage le plus délicat du combat. Il vous faut en effet agir extrêmement vite et remontez sur la plate-forme d'où vous aviez initialement accédé à la zone. Utilisez alors le même muret aux corniches et une fois perché, décochez une flèche pour exciter de plus belle l'animal. Le colosse en chargeant, finira alors sous un amas de roche qui lui ôtera son armure protectrice. Il ne vous reste plus qu'à sauter sur l'échine de la bête pour y planter votre épée jusqu'à se que mort s'en suive.

QUINZIEME COLOSSE : ARGUS (secteur G1)

En chevauchant quasiment jusqu'à l'extrême nord, vous découvrez sans peine un château. Pénétrez entre ses murs et poursuivez jusqu'au gouffre situé à l'arrière. L'avant-dernier colosse surgit du néant. En tout premier lieu, il vous faut trouver un moyen de vous mettre à la hauteur de l'ennemi. Faites donc demi-tour en prenant vos jambes à votre coup - le plus dignement possible - puis postez-vous sur l'un des côté de l'arène, à son commencement, près des grands piliers. Patientez à cet endroit jusqu'à l'arrivée du géant. Lorsqu'il tentera de vous écraser sous sa grosse godasse, la dalle sur laquelle vous vous trouvez se verra soulevée, et il vous sera ainsi possible d'atteindre les couloirs du haut. Placez-vous derrière les piliers et faites en sorte d'attirer l'attention du géant. En frappant, celui-ci fera chuter des blocs de pierre qui vous permettront de vous accrocher à la corniche et d'atteindre, en glissant vers la gauche, l'étage supérieur. Partez alors vers la droite puis montez les escaliers en bout de ligne afin d'atteindre l'étage ultime. Vous remarquerez que deux ponts traversent la zone. Dirigez-vous vers l'un d'eux et attirez l'attention du colosse tout en restant sur les bords. Ce méchant garçon se mettra en effet en tête de briser la passerelle. Essayez donc de ne pas vous trouver dessus lorsque celle-ci volera en morceaux. Dès lors que le colosse aura réajuster les détails de l'environnement à son goût, il se tiendra suffisamment près de votre position pour que vous puissiez tenter un bond

jusqu'à lui. Accrochez-vous dans ses poils (sans faire de noeuds si possible) puis dirigez-vous au niveau de sa tête où il vous faudra vous occuper d'un premier point faible. Le second point de frappe n'est pas des plus facile à repérer. Il se situe sur le bas de son bras droit, à l'endroit où sa protection semble quelque peu esquintée. Frappez une seule fois suffit à lui faire lâcher son épée. Redescendez ensuite à terre et esquivez lorsque l'ennemi vous attaquera à main nue. Un léger temps de battement vous permettra alors de grimper sur celle-ci. Fini de jouer : plantez le tranchant de votre arme en plein dans sa paume pour en finir.

SEIZIEME COLOSSE : MALUS (secteur F8)

Au fin fond des terres du sud, entre deux immenses falaises, la dernière épreuve vous attend. Arrivé sur place, descendez de votre monture et placez-vous au milieu du cercle de pierre. Grâce à votre épée, renvoyez la lumière dans le trou du montant pour ouvrir les portes. Remontez à cheval et poursuivez par l'ouverture. Empruntez les escaliers et poursuivez en sautant par-dessus les dalles avec votre cheval. Au bout de celle-ci, un évènement tragique vous oblige à poursuivre seul... Hissez-vous sur le premier montant du bâtiment derrière vous en vous aidant des prises offertes par l'architecture. Poursuivez sur la droite en escaladant les blocs de pierre puis accrochez-vous à la paroi verdoyante pour poursuivre vers le haut. Avec prudence, revenez vers la gauche en sautant sur les courtes plates-formes. Vous trouvez après cela une entrée à l'intérieur de la structure que vous êtes en train de gravir. Traversez les lieux et à l'autre extrémité, finissez de monter grâce au pilier de droite. Légèrement plus haut, vous rencontrez alors le colosse.
Mi-humain, mi-machine, celui-ci porte bien son nom. Ce bougre, même s'il demeure statique, saura à coup sûr vous donner du fil à retordre. La première phase du combat consiste à tenter une percée pour vous approcher au maximum de votre ennemi, comprenez jusque sous ses jupettes. Le colosse attaquant dès le moindre geste de votre part, il vous sera extrêmement difficile de progresser comme bon vous semble. Heureusement pour vous, l'environnement recèle des cachettes et recoins qui vous permettront de l'approcher sans trop de bobos. Après les présentations donc, montez pour vous planquer immédiatement derrière la grande colonne. Dès ses missiles de flammes lancés, effectuez une roulade en direction des ruines de droites, et restez baissé pour demeurer à couvert. Il est important de laisser attaquer l'ennemi avant chaque passage à découvert. N'hésitez donc pas à feinter pour l'obliger à tirer avant de sortir de vos cachettes. Poursuivez ensuite avec une roulade supplémentaire et jetez-vous dans la cavité au sol. Vous débouchez à l'intérieur d'une route souterraine. Avancez le long des couloirs et ressortez grâce aux caisses à l'autre extrémité (avant de monter laissez l'ennemi attaquer deux fois). Planquez-vous derrière l'espèce de panneau le plus proche puis roulez vers celui de droite pour effectuer une nouvelle halte. Poursuivez de la sorte jusqu'à la prochaine cavité qui vous entraînera à nouveau sous terre. Traversez la zone et poursuivez par la droite une fois la sortie trouvée.
Accrochez-vous à la corniche pour pouvoir continuer lorsque vous rencontrerez quelques soucis de continuité, puis gagnez d'un saut la suite du chemin derrière vous. En avançant à couvert grâce au montant rocheux, gagnez l'intérieur du passage suivant. Au bout de celui-ci, escaladez le mur grâce aux prises puis remontez vers la zone extérieure. Vous trouvez alors un nouveau panneau pour vous protéger. D'une roulade bien calculée, allez vous placer derrière celui de droite. La manoeuvre suivante demeure sûrement la plus pointue à effectuer. En effet, la distance à parcourir entre les deux panneaux étant légèrement plus grande, vous vous trouvez beaucoup plus longtemps à découvert. Sachez alors anticiper légèrement et partez dès que le sifflement de la deuxième attaque parviendra à votre oreille. Sautez dans la cavité pour emprunter ce qui sera votre dernier passage dans les dédales souterrains. Vous voilà aux pieds du colosse. Montez sur le mur droit devant vous, puis poursuivez en sautant vers la droite. Montez ensuite d'un niveau grâce au mur puis poursuivez votre ascension en vous servant des nombreuses prises que propose le colosse. Arrivé au sommet, passez à l'arrière du monstre et sortez votre épée afin de révéler son premier point faible. Frappez sur la marque et une main "colossale" ne tardera pas à venir vous gratouiller. Profitez-en pour sauter dessus. Débrouillez vous alors pour vous retrouver sur son montant rapidement, puis remontez au plus vite le long du bras de votre adversaire. Une nouvelle marque vous incite à faire mal. Sa seconde main vient alors presque vous cueillir, sautez dans celle-ci. Un nouveau passage délicat s'annonce... Vous devez en effet sur sa deuxième main, trouver le temps de vous maintenir debout sans prise directe et décocher une flèche sur son épaule nue (de l'autre bras donc). La meilleure méthode pour y arriver consiste à anticiper son mouvement de poignée (tourné dans un sens puis dans l'autre) et à courir dans l'autre sens pour ne pas perdre de temps à vous accrocher. Ainsi, vous bénéficierez de beaucoup plus de temps pour ajuster votre tir. En parvenant à vos fins, le colosse ramènera alors la main sur laquelle vous vous trouvez jusqu'à sa blessure à l'épaule.
Profitez-en pour sauter sur celle-ci et filer droit jusqu'à la tête de votre ennemi. Il vous faudra alors vous atteler au point faible principal du colosse. Sa barre de vie descend doucement et vous obligera donc à lâcher prise à plusieurs reprises pour tenter de faire remonter votre jauge de prise. Sachez être raisonnable en stoppant vos attaques pour reprendre votre souffle. Si vous chutez, toute cette laborieuse ascension sera à refaire. Restez calme et soyez patient, vous y êtes

presque !

LES OBJETS SPÉCIAUX

Voici la liste des objets que vous pourrez obtenir en battant les colosses dans le mode Time Attack. Il y en a 8 en Normal et 8 autres en Difficile, et vous en gagnez un chaque fois que vous éliminez deux colosses. Vous pourrez ensuite les utiliser dans le jeu, mais pas en Time Attack. Pour cela, il suffit de les choisir dans le menu en mettant la pause en cours de partie.

Time Attack (Normal)

1. Whistling Arrow : flèche sifflante pour distraire les colosses
2. Cloak of Force : tunique qui vous rend plus puissant (peut être combinée avec un masque)
3. Mask of Strength : masque qui accroît la force
4. Lizard Detection Stone : carte qui affiche la position des lézards
5. Fruit Tree Map : carte qui affiche la position des fruits
6. Mask of Power : masque qui augmente la force
7. Cloak of Deception : tunique d'invisibilité
8. Flash Arrow : flèches explosives

Time Attack (Difficile)

1. Harpoon of Thunder : lance puissante
2. Sword of the Sun : épée qui réfléchit la lumière même dans l'obscurité
3. Fruit Tree Map : carte qui affiche la position des fruits
4. Shaman's Cloak : tunique qui renforce la protection
5. Lizard Detection Stone : carte qui affiche la position des lézards
6. Shaman's Mask : masque qui renforce la protection
7. Cloth of Desperation : tunique qui peut servir de parachute
8. Queen's Sword : l'épée d'ICO qui tue en un coup

LES MODES

Mode Difficile

Terminez le jeu une fois.

Mode Contre-la-montre (Normal)

Agenouillez-vous (touche) près des statues des colosses brisées dans le temple. Note : vous aurez accès au mode Contre-la-montre en Difficile uniquement si vous avez terminez le jeu en mode Difficile.

Mode Réminiscence

Revenez à l'endroit où vous avez vaincu un colosse et priez devant lui (touche). Vous pourrez l'affronter à nouveau, avec un filtre spécial à l'écran.

LES SECRETS

Le symbole d'ICO

Lancez Shadow of the Colossus en ayant une sauvegarde d'ICO sur votre Memory Card. Vous verrez alors que le cheval Agro pour la lettre 'I' sur son front.

S'envoler

Il est possible de s'accrocher aux serres des aigles pour planer dans le ciel. Approchez-vous d'eux doucement pour ne pas les alerter, puis saisissez-les avec R1. La technique est également réalisable avec les colombes présentes dans le temple principal.

Le jardin secret

Le jardin secret se trouve en hauteur, derrière le temple principal où vous commencez l'aventure. Faites le tour pour commencer l'ascension, mais sachez que vous ne pourrez arriver jusqu'en haut que si vous possédez la jauge d'endurance au maximum.

Caresser Agro

Rangez votre arme et vous pourrez caresser Agro lorsque vous montez dessus.

Shadow the Hedgehog

© Sega 2005

HISTOIRE CACHÉE

Pour débloquer la dernière histoire, vous devez avoir accompli tous les niveaux du jeu et avoir battu les 9 boss de fin. Allez ensuite dans le menu du mode histoire et vous verrez la dernière histoire comportant un niveau (The Last Way) et le boss ultime (Devil Doom).

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

© Activision 2001

CHEAT CODES (VERSION US)

Mettez en surbrillance l'option "Options" dans le menu principal. Puis, faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les codes activés

Maintenez enfoncés L2 + Gauche et faites : △ , □ , △ , ○ , △ .

Tous les personnages et toutes les planches

Maintenez enfoncés R2 + Droite et faites : △ , □ , △ , ○ , △ .

Stats maximales

Maintenez enfoncés L1 + Droite et faites : △ , △ , ○ , △ .

Toutes les cinématiques

Maintenez enfoncés R1 + Gauche et faites : △ , △ , ○ , △ .

Choix du niveau

Maintenez enfoncés L1 + Droite et faites : △ , □ , △ , ○ , △ (ou bien △ , △ , ○ , △).

CHEAT MODE

Mettez l'option Freeride en surbrillance puis entrez les combinaisons suivantes.

Master code

Maintenez R1 + Gauche et appuyez sur □ , ○ , ○ , □ .

Toutes les cinématiques

Maintenez R1 + Droite et appuyez sur □ , ○ , ○ , □ .

Toutes les planches

Maintenez L1 + Gauche et appuyez sur □ , ○ , ○ , □ .

Menu cheats

Maintenez L1 + Droite et appuyez sur □ , ○ , ○ , □ .

Nouveaux persos

Maintenez L2 + Gauche et appuyez sur , , , .

Stats max

Maintenez L2 + Droite et appuyez sur , , , .

Tous les niveaux

Maintenez R2 + Droite et appuyez sur , , , .

Tous les gaps

Maintenez R2 + Gauche et appuyez sur , , , .

Shin Megami Tensei : Devil Summoner 2 : Raidou Kuzunoha versus King Abaddon

© Atlus

NEW GAME +

Terminez le jeu et sauvegardez après les crédits pour pouvoir recommencer une partie en New Game +. Vous conserverez la majorité des éléments acquis la première fois.

Shin Megami Tensei : Digital Devil Saga

© Atlus 2006

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu, sauvegardez votre partie sur un nouveau fichier. Chargez ce fichier pour recommencer le jeu en mode New Game +. Vous conserverez les combos déjà apprises, ainsi que les mantras. Par ailleurs, vous pourrez apprendre la compétence Human Form et affronter un nouveau boss optionnel.

Shin Megami Tensei : Digital Devil Saga 2

© Ghostlight / Atlus 2007

MODE BERSERK EN CONTINU

Après avoir terminé le jeu, chargez votre fichier pour recommencer une partie en New Game +. Lorsque vous arriverez au moment où vous pouvez affronter un ennemi Ghoul pour obtenir le Power Ring, votre victoire vous rapportera également un Berserker Ring qui vous permettra de combattre en mode Berserk sans tenir compte des restrictions habituelles.

JOUER AVEC HEAT

Pour débloquer ce personnage, vous devez déjà posséder les deux épisodes de Digital Devil Saga, et effectuer les choix indiqués ci-dessous. De plus, le fait de débloquer Heat évincera Ronald.

Dans Digital Devil Saga, choisissez la première réponse lorsque Heat décide de vous combattre à Coordinate 136. Plus tard, choisissez la première réponse après avoir vaincu Varon Omega. à Brute's Base. En terminant le jeu, sauvegardez votre partie après la fin des crédits.

Dans Digital Devil Saga 2, commencez une nouvelle partie en chargeant les données de Digital Devil Saga qui doivent se trouver sur la même Memory Card. Durant l'aventure, choisissez la première réponse lorsque vous serez dans l'usine EGG, puis encore la première réponse après avoir battu Vitra.

NEW GAME +

Sauvegardez votre partie sur un nouveau fichier, une fois le jeu terminé. En recommençant l'aventure à partir de ce fichier, vous conserverez la plupart des choses que vous aviez acquises durant votre première partie (karma, mantra, compétences).

MODE DIFFICILE

Pour passer en mode Difficile, vous devez soit terminer Digital Devil Saga 2, soit charger un fichier terminé de Digital Devil Saga. La fuite sera moins tolérée, les dégâts reçus seront plus importants, mais vous pourrez affronter un boss optionnel.

Shin Megami Tensei : Lucifer's Call

© Ubisoft / Atlus 2005

NEW GAME +

Terminez le jeu et relancez la partie terminée pour commencer avec le Demonic Compendium, la possibilité de changer de tenue et aucune limite de niveau pour les fusions et les invocations. Vous pouvez alterner entre la vue à la 3ème personne et la vue subjective en appuyant sur Select.

MODE DEBUG

Accédez à un terminal en cours de jeu et remplacez le disque par un autre jeu PS2, puis quittez le terminal, attendez que l'écran Debug apparaisse et insérez à nouveau le disque su jeu.

Shin Megami Tensei : Persona 3

© Koei / Atlus 2008

MONAD BLOCK

Atteignez le 254ème étage de Tartarus pour débloquer Monad Block. Les ennemis auront un niveau supérieur au lvl 90 et seront donc très difficiles à battre.

FINS DU JEU

Mauvaise fin

A la date du 31 décembre, choisissez de tuer Ryoji.

Bonne fin

A la date du 31 décembre, choisissez d'épargner Ryoji.

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois et chargez votre fichier pour débloquer le New Game +. C'est le seul moyen de découvrir le boss optionnel.

Shining Force EXA

© Sega

AVALON

Pour débloquer ce personnage secret, vous devez trouver les 8 parties de son corps et les ramener à sa tête qui se trouve sur l'autel du village de Lakton.

NEW GAME+

Battez le boss de fin et terminez le jeu pour être renvoyé au début du chapitre 14 en conservant vos acquisitions. Un nouveau donjon deviendra également accessible.

Shining Force Neo

© Sega 2005

ECONOMISER LES POTIONS

Les potions étant très rares dans le jeu, utilisez systématiquement le sort de Retour pour revenir à Greensleaves vous faire une santé près de la fontaine, ce qui vous permettra également de soigner vos alliés et de regagner tous vos points de magie. N'hésitez pas non plus à sauvegarder souvent car la mort peut survenir à tout instant.

Shining Tears

© Sega

ASTUCE DE COMBAT

Lorsque vous affrontez des armées de soldats, concentrez-vous d'abord sur leur chef pour les disperser facilement.

LES CARTES D'ENNEMIS

Vous devez donner à Pios le nombre de cartes d'ennemis indiqué ci-dessous pour obtenir les objets correspondants.

10 cartes	Cosmic Disk
100 cartes	Survival Book
200 cartes	Soul Scroll
276 cartes	Book of Elders

NEW GAME +

Terminez le jeu et chargez votre partie pour recommencer avec tous vos objets, vos niveaux et votre argent précédemment acquis. Mais les ennemis seront plus difficiles à battre.

MODE 2 JOUEURS

En terminant la mission 7, vous pourrez participer à des missions à 2 joueurs et refaire n'importe quelle mission déjà terminée.

Shinobi

© Sony / Overworks 2003

DÉBLOQUER LES BONUS

Trouvez tous les Oboro d'or pour débloquer l'option bonus dans les menus Extras.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Moristune

Collectez 30 Oboros.

Jouer avez Joe Musashi

Collectez 40 Oboros

Niveau VR

Collectez 50 Oboros

MODE HARD

Terminez le jeu en mode Normal pour débloquer le niveau de difficulté Hard

MODE SUPER

Terminez le jeu en mode Hard pour débloquer le niveau de difficulté Super

LES BOSS

Pour battre facilement les Boss, concentrez-vous d'abord sur les petits monstres avant d'attaquer les gros.

Shinobido : La Voie du Ninja

© Spike / Acquire 2006

BONUS À DÉBLOQUER

Mode très difficile
Terminez le jeu en mode difficile

Théâtre
Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Tenue cachée de Kinu
Terminez le jeu en mode difficile ou crazy ninja.

Shox : Extreme Rally

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2002

AVOIR 2 500 000 $

Lancez uen nouvelle partie et entrez **LOADED** en nom de joueur.

Shrek 2

© Activision / Luxoflux 2004

MINI-JEUX

Terminez à 100 % le jeu pour accéder à 5 mini-jeux.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Marais de Shrek.

Vous commencez, dans une plaine, où vous devrez ramasser 18 oeils. Commencez par faire cette petite mission avant de vous lancer dans le grand bain. Une fois les 18 oeils récupérés, une porte va s'ouvrir. Allez y et récupérez la boule jaune, ensuite, activez le levier, qui vous ouvrira la porte suivante. Vous verrez une corde qui entoure une cage. Cassez-la et libérez le personnage qui se trouve à l'intérieur, vous devrez le faire pour 7 autres personnes. Montez sur le versant, et vous verrez des archers. Tuez-les tous. Une fois ces derniers battus, prenez sur votre gauche. Libérez l'autre lutin qui se trouve dans la cage. Ensuite revenez sur vos pas et allez à droite. Vous verrez une autre cage, libérez celui-ci, puis tapez dans la cible. Vous verrez un lutin qui vous demandera d'attraper 12 fées pour l'aider. Exécutez cette tâche. Utilisez Fiona, pour ralentir le temps, avec la touche triangle pour attraper plus facilement les fées. Retournez voir le lutin qui vous laissera passer tranquillement. Prenez « Pain d'épice » et tirez sur la cible qui vous ouvrira la porte suivante. Continuez tout droit, envoyez un cookie sur les 2 pièges dissimulés au sol, pour que les tortues soit prises dedans. Ensuite prenez Shrek et tuez les autres tortues, vous verrez une barre sur un tonneau. Mettez Shrek sur l'extrémité gauche, et l'âne sur l'autre extrémité, donnez un grand coup pour que Shrek passe de l'autre côté ! Répétez ceci sur l'autre. Descendez la colline, vous devrez aider le chapon rouge à ramasser les 8 poules, pour qu'elle puisse faire son bouillon. Pour cela assommez les poulets et mettez-les dans la marmite. Une fois ceci effectué, vous verrez la porte au fond à droite, qui se sera libérée. Prenez sur votre gauche, directement, montez sur le tremplin rouge, et allez frapper dans la cible, qui libèrera la porte. Ensuite une fois à l'intérieur, libérez le lutin. Ensuite revenez sur vos pas et allez à la porte de droite. Utilisez Fiona, pour ralentir le temps, et ne pas vous faire mordre par les alligators.
Une fois ceci effectué, continuez votre route, en tuant les escargots et les tortues. Une fois devant un grand portail vous verrez une caisse sur votre gauche, prenez-la et placez-la sous le levier. Activez celui-ci.
Vous devrez utiliser, Fiona, pour cette mission, vous verrez des touches carrées, rondes ou autres qui descendent sous le nid de merles, vous devrez les suivre dans l'ordre. Pour réussir la mission. Une fois réussie. La mission est terminée.

Mission 2 : Forêt effrayante.

Commencez par faire sonner la cloche, le portail s'ouvrira, ensuite descendez en suivant le chemin. Tuez les 3 hommes et l'arbre vous parlera. Utilisez l'âne et tapez sur celui-ci. Une fois l'arbre tombé, il vous servira de pont. Franchissez-le puis prenez le chaperon et tirez une pomme sur la cloche, le portail s'ouvrira. Continuez tout droit, vous verrez des tapettes à souris, sautez dessus avec l'âne pour les casser. Ensuite battez-vous contre les 3 humains. Une souris s'infiltrera dans un trou, laissant le portail s'ouvrir. Traversez le pont, avec l'âne et faîtes tomber l'arbre. Tout le monde pourra traverser sans encombre. Prenez le pont, et actionnez le levier qui se trouve plus loin. Battez-vous contre plusieurs humains et rats. Ensuite prenez sur votre droite, actionnez la cloche et tuez les rats. Puis actionnez le levier. Cassez la tapette à souris. Ensuite cassez les 2 arbres successivement pour passer. Une fois en haut ralentissez le

temps que les oiseaux ne vous gênent pas et remontez le pont. Vous arriverez sur une place, vous aurez divers combats à effectuer. Sortez-en vainqueur. Prenez sur votre droite, une souris ira dans le trou qui ouvrira le portail. Montez sur les 2 ponts consécutifs, en tuant les 2 chevaliers. Payez le lutin 100 pièces d'or pour passer puis cassez les 2 tapettes. Ensuite tuez les rats, et cassez les autres tapettes. Continuez tout droit, faites tomber les pierres, puis une fois arrivé devant un tronc, vous verrez des hommes en contrebas. Vous devrez les tuer. Ensuite prenez le chaperon, et tirez des pommes sur les 2 pièges à souris. Continuez votre route tout droit et tournez sur votre droite. Utilisez l'âne pour détruire le dernier portail. Et montez vers la maison de la sorcière.
Vous contrôlerez l'âne, vous devrez rattraper Fiona qui est dans le carrosse pour cela, vous survolerez tout le parcours sur le dos d'un dragon. Une fois le carrosse rattrapé vous aurez fini la mission.

Mission 3 : Lointain, Lointain.

Commencez par aller sur votre droite, et allez voir la mission qu'il vous proposera. Vous devrez récupérer 12 poulets qui se sont enfuis. Une fois remis dans l'enclos. Allez tout droit dans la ruelle, et cette fois-ci, vous devrez arrêter des voyous et les mettre dans un fourgon. Assommez-les, pour pouvoir les mettre dans le fourgon tranquillement vous devrez en mettre 9. Une fois ceci effectué vous irez, sur votre gauche, où des escaliers montent. Vous devrez protéger, Cendrillon. Tout au long de la rue, pendant qu'elle regarde les vitrines vous aurez droit à des assauts de voyous. Tuez-les.
Allez au fond de la rue, et commencez par faire le ménage, tuez tout le monde. Ensuite sur votre droite, montez sur le carrosse et sautez sur le tremplin pour récupérer la coquille, faites ceci sur chaque tremplin vous devrez ramener 7 coquilles. Ensuite allez sur votre droite, aux escaliers, vous devrez vous débarrasser d'un joueur de flûte et de rats. Pour la première partie vous devrez tuer 75 rats et pour la seconde, 100. Une fois les rats battus, revenez dans l'allée principale et prenez sur votre gauche. Vous devrez vous occuper d'un troll qui se trouve dans le musée. Vous devrez ramasser tous les bijoux, qui laissent sur son passage au total 196. Une fois récupérés, allez voir un serviteur et passez le niveau.

Mission 4 : Tueur d'ogre.

A vrai dire, aucun conseil particulier, pour cette mission, vous défierez un chat. Et vous devrez respecter les symboles qui descendent. Une fois ceci effectué vous aurez gagné, la mission et vous aurez battu le chat.

Mission 5 : Chemin Malsaint.

Commencez par tuer l'escargot et actionnez la manette. Ensuite prenez le chat et tuez toutes les citrouilles. Prenez Shrek, prenez le roulement pour le placer sous l'autre roue. Cela vous laissera le passage libre. Devant-vous se trouve, un portail, prenez l'âne et cassez-le. Puis prenez Shrek pour qu'il prenne le roulement et amenez-le sur votre droite. Prenez le chat pour qu'il longe la corde et appuie sur le levier. Reprenez le roulement et placez-le à son endroit. Laissant le passage libre, ensuite montez sur la catapulte, et allez actionner le levier qui se trouve sur le tronc de gauche. Continuez tout droit, cassez le tronc et allez tuer les humains. Ouvrez le portail et récupérez la roue, pour la placer sur votre droite. Auparavant, vous serez allé sur votre gauche, cherchez un lapin pour l'aider à traverser le pont. Ensuite continuez votre aventure en tuant les citrouilles puis prenez sur votre gauche. Par la suite sur le pont, tuez de nouveau les citrouilles pour atteindre la maison. Votre mission est terminée. Prenez sur votre gauche, désactivez la scie, puis les 2 suivantes et tuez les hommes. Prenez toujours tout droit, et utilisez l'âne pour qu'il tape sur le levier, pour déplacer le bois. Ensuite prenez le chat, pour qu'il aille de l'autre côté de la rive, désactivez la scie. Tuez les humains et ramenez le chat de l'autre côté. Ensuite, allez voir le lutin, et payez les 200 pièces, pour pouvoir passer. Ensuite prenez le chat, et passer pour qu'il puisse désactiver les 3 scies. Et tuez les humains. Prenez l'âne et tapez dans l'interrupteur, pour que ça déplace les troncs. Ensuite prenez le chat et appuyez sur le levier, pour baisser la scie. Continuez tout droit. Et tuez les humains, prenez Shrek pour qu'il prenne la roue et la mette à son endroit. Continuez tout droit et aider le lapin à traverser le pont, car un Troll lui bouche le passage. Prenez le chat, et longez la corde pour actionner le levier. Puis, continuez tout droit en faisant attention à la citrouille sur votre gauche. Au fond à gauche vous avez des citrouilles, tuez-les et continuez votre progression. Prenez l'engrenage. Ensuite continuez tout droit actionnez le levier pour abaisser les pièges, puis tuez les citrouilles. Prenez l'âne pour qu'il tape dans l'interrupteur pour déplacer

le bois. Ensuite prenez l'engrenage et placez-le à son endroit. Vous voici confronté au troll. Pour battre le troll, rien de plus simple il vous envoie une bombe, prenez l'âne, et renvoyez le lui, pour en venir à bout.
L'ascenseur étant bloqué, vous devrait y accéder avec le chat, en passant par les chutes. Tout au long vous devrez éviter les piranhas, tuez des citrouilles et longez des cordes. Une fois en haut vous aurez fini la mission.

Mission 6 : Ferme de Jack et Jill

Commencez par casser les carottes. Embêtez la vache, pour qu'elle casse la barrière, ensuite prenez l'âne pour qu'il casse le tonneau et continuez tout droit. Prenez « Pain d'épice » et tirez sur la cible. Amenez la vache, devant la barrière, celle-ci la cassera. Ensuite tuez les humains. Prenez la caisse, et placez-la sous la tour. Faites monter « Pain d'épice » et tirez sur la cible. Cela abaissera, la scie. Ensuite vous verrez des oiseaux, jetez-leur un gâteau pour vous laisser place libre. Vous verrez 3 cochons, en échange de travail, ils vous laisseront aller livrer le colis. Prenez directement sur votre gauche, et suivez le chemin qui vous mènera au cochon. Dans ce travail vous devrez chercher une aiguille dans une botte de foin. Détruisez chaque meule de foin, tout en faisant attention au rat, une fois l'aiguille retrouvée votre mission sera terminée, revenez sur vos pas. Prenez cette fois-ci la 2e sur votre gauche et rejoignez le cochon. En prenant sur votre droite, cette fois-ci vous devrez vous occuper de grosses poules. Commencez par tuer les 9 poules, la barrière s'abaissera, tuez les citrouilles. Prenez sur votre gauche, et cassez les 3 carottes qui enferment des citrouilles, tuez-les. Et faites bouger la vache, pour qu'elle casse la barrière. Ensuite, tuez les citrouilles, et vous arriverez de nouveau dans un enclos, tuez toutes les poules. Revenez sur vos pas, et prenez cette fois-ci sur votre droite. Vous verrez 2 cordes, montez sur celle du fond, actionnez le levier, et tuez les citrouilles. Ensuite, prenez Shrek et le bloc, et mettez-le sous la tour. Reprenez le chat, pour qu'il abaisse le levier, et tuez les humains et les citrouilles. Allez, au fond vous verrez le cochon, vous devrez protéger un haricot magique, car les rats feront tout pour vous le manger. Ensuite sur votre gauche vous aurez une vache amenez-la en contrebas sur votre droite, pour qu'elle casse la barrière. Cette fois-ci vous devrez ramasser des œufs. Vous devrez finir premier, pour gagner cette mission. Une fois ceci fait, revenez sur votre point de départ, et allez faire la dernière étape, de l'aventure. Vous devrez cette fois-ci, tuer des tomates et des citrouilles pour que les cochons puissent prendre l'eau dans le puits. Des tomates descendent à toute allure de la colline, pour s'écraser sur une barrière. Attendez que celles-ci soit écrasées contre la barrière et montez le versant, sans encombre. Une fois en haut, vous verrez des fleurs, montez sur celles-ci pour aller de l'autre côté. Cette fois-ci vous aurez 2 tomates qui arrivent, attendez qu'elles tombent dans le canal. Une fois les tomates dans le canal, mettez-vous sur le côté droit et attendez que les tomates soient de nouveau dans le canal puis continuez votre progression. Tuez les citrouilles, et remontez de nouveau sur les fleurs, pour traverser le canal, faites la même opération qu'auparavant. Montez la colline et prenez le seau. Vous avez gagné. Vous venez de finir ce niveau, vous pourrez livrer le colis.

Mission 7 : Marraine.

Vous êtes dans une maison, continuez tout droit à la porte, tournez sur votre gauche, et tuez les 2 chevaliers puis continuez tout droit. Ensuite tournez sur votre droite, vous verrez des lasers. Prenez la boule et placez-la sur le socle, une fois passé récupérez-la, et placez-la sur le socle suivant. Continuez tout droit, puis sur votre droite, tuez les gardes. Prenez l'âne pour qu'il casse la vitrine sur votre gauche, puis Shrek pour la soulever. Placez-la sur son socle, puis prenez la 2ème boule dans la vitrine. Ensuite reprenez une autre boule pour la placer sur le 3ème socle. Prenez l'engrenage qui se trouve sur votre gauche. Placez-la sur la roue, la porte s'ouvrira. Vous devrez vous battre contre la fée, avec le chaperon. Jetez-lui des pommes pour en venir à bout. Petite difficulté, elle mettra en route, les tapis roulants, et des caisses feront leur apparition pour vous gêner. Là c'est alors une question de logique, vous devrez faire monter le chat, tout en haut pour qu'il puisse s'accrocher à la corde. Revoici la sorcière qui cette fois-ci veut vous transformer en saucisse. Courez toujours tout droit, en évitant les obstacles qui tombent, pour arriver derrière une porte. Maintenant vous allez vous battre contre, des petits lutins, contre une armée. Ils sont beaucoup donc redoublez d'effort. Prenez Shrek et au fond à droite de la pièce, cassez la grosse cuve qui débloquera la porte suivante. Vous vous battrez contre un Prince Charmant, donnez-lui des coups, puis il transformera des poulets en chevalier, répétez autant de fois la manipulation pour blesser le chevalier et tuer ses guerriers pour en venir à bout. Allez à la porte sur votre droite. Commencez par tuer les chevaliers, puis à prendre l'engrenage pour actionner la porte. Une fois ceci fait, tuez les successions de chevaliers que vous allez recevoir, par la suite prenez sur votre gauche. Le Prince Charmant actionnera un levier, qui fera tomber un gros chaudron. Vous devrez fuir, tout en évitant les obstacles tout au long de cette fuite.

Une fois au bout, la mission est terminée.

Mission 8 : Prison.

Commencez par avancer, en faisant attention à la lumière. Placez un de vos aventuriers sur l'interrupteur du sol pour éteindre la lumière. Ensuite tirez sur la cible suivante, pour éteindre la lumière. Passez au prochain interrupteur , une cible va se lever, tirez dessus pour que la lumière s'éteigne. Allez devant la porte et placez 2 personnages pour que celle-ci s'ouvre. Au centre se trouve une boule, placez-la sur le socle de droite, la grille s'abaissera. Tuez les araignées et montez le pont. En emmenant la boule avec vous, placez-la sur le socle, le levier sera dégagé de la grille. Descendez le pont et balancez la boule sur la grille. Celle-ci vous laissera le passage libre. Continuez tout droit, tuez les araignées. Prenez sur votre droite. Placez le chaperon et Pain d'épice sur le socle pour que l'escalier en face de vous reste immobile. Une fois ceci fait allez tout droit. Faites attention aux gardes qui patrouillent. Descendez sur le côté et placez quelqu'un sur l'interrupteur, la boule va descendre, et écraser le chevalier au passage. Prenez la boule et placez-la devant la cage. Prenez « Pain d'épice », et montez sur la cage en ayant pris auparavant les escaliers. Celle-ci vous servira de passerelle. Faîtes traverser la boule pour qu'elle tue le chevalier. Continuez tout droit et prenez pain d'épice pour qu'il monte sur les cages pour arriver à la plate-forme un peu plus haut. Jetez votre canne à sucre, pour libérer la souris. Sautez sur le socle plusieurs fois, l'escalier montera. Une fois en haut tuez les araignées et l'œuf. Ensuite allez au fond à droite, placez pain d'épice sur la cage, et le chaperon sur le tremplin sautez une fois en haut pain d'épice abaissera le levier. Allez droit devant, tuez les araignées et prenez sur votre droite. Abaissez le levier, les escaliers viendront à vous. Allez tirer sur la cible, pour que la lumière disparaisse, libérez le 2e cochon, en vous servant de la boule en la mettant sur son socle plus haut. Une fois ceci fait, prenez la boule et jetez-la contre la grille. Avant d'y aller montez les escalier et allez tuer le Troll. Ensuite prenez sur votre gauche, passez sous les 2 chevaliers et allez vous placer sur les 2 socles. Une fois la cible montée, tirez sur celle-ci. Auparavant vous aurez libéré une 2e souris. Ensuite continuez toujours sur votre droite, vous verrez 4 interrupteurs et un socle placé avec à chaque fois un personnage dessus, pour que ça vous fasse comme un escalier, prenez pain d'épice et montez pour tirer le levier. Ensuite, vous devrez tuer une araignée géante. Montez les escaliers, et le loup sera le héros du jour, vous devrez échapper aux escaliers de la mort. Le but étant d'éviter les boulets de canon que vous recevrez. Allez tout en haut, pour libérer vos amis et vous aurez gagné.

Mission 9 : Les Mines.

Vous commencez avec une nouvelle équipe. Commencez par prendre le cavalier et cassez la porte. Vous voici dans une pièce avec des grenouilles géantes, tuez-les. Ensuite appuyez sur le levier qui abaissera l'eau. Passez à la porte suivante. Tuez les araignées et passez à la porte suivante qui se trouve sur votre gauche. Appuyez sur le levier, vous aurez un passage qui se sera formé devant vous. Tuez les 2 grenouilles, puis les araignées un peu plus loin. Une porte s'ouvrira, vous aurez de nouveau des araignées et des grenouilles à tuer. Un tremplin fera son apparition. Sautez dessus, pour faire monter l'escalier qui sortira de l'eau. Une fois en haut, montez sur la corde et tirez le levier. Une hélice fera son apparition, prenez le loup pour qu'il la fasse tourner et le passage sera libre. Tuez les grenouilles, puis ouvrez la porte grâce au levier, descendez. Faites monter le chat sur la corde, pour actionner le levier et que la passerelle soit dans votre sens. Une fois au bout, sautez sur les 2 tremplins pour que l'escalier vienne à vous. Vous allez vous battre contre un soldat de granit. Prenez le chevalier ce sera plus simple pour en venir à bout. Allez dans la pièce suivante et vous aurez des araignées à tuer. Une fois ceci fait, sautez sur les 2 tremplins. Une fois à la passerelle, activez cette dernière. Montez les escaliers et allez tuer les 2 œufs et l'araignée. Montez l'escalier suivant et sautez sur le tremplin pour libérer le nain. Ensuite descendez en bas où se trouvent 3 grenouilles, tuez-les. Prenez sur votre droite. Tuez le chevalier de Granit, un escalier fera son apparition, tuez le suivant, un autre escalier fera son apparition. Tuez les 4 grenouilles et libérez le nain. Ensuite prenez l'escalier et allez tuer la statue de granit, une fois ceci effectué, tuez les araignées. Vous devrez poursuivre la sorcière qui a emmené avec elle blanche neige, le héros du jour est le cavalier. Vous devrez effectuer, tout au long de votre parcours des prouesses acrobatiques, pour éviter des fourgons, des pièges ou autres. Une fois arrivé au bout, vous retournerez au pays lointain lointain.

Mission 10 : Cookie King-Size.

Votre mission est d'aider les citoyens qui sont pris dans les flammes pour ce faire il s'agit d'éteindre 19 feux grâce à la lance. Pour libérer les personnes enfermées dans les maisons. Pour les feux innaccesibles, utilisez le loup avec son souffle pour les éteindre. Par la suite, allez voir les ours. Vous devrez débarrasser la ville d'un gâteau géant. Allez au fond à droite, vous aurez une armée de chevaliers tuez-les. Ensuite prenez le chat, montez à la corde qui suit. Une fois sur le toi,t activez le levier qui se trouve sur votre gauche. Prenez le canon à eau et tirez sur les soldats. Ensuite allez sur l'autre toit sur votre droite. Tuez les chevaliers à nouveau. Une fois l'extrémité des toits arrivée. Descendez dans la pomme de la main du gâteau. Ensuite vous devrez jeter un cookie, sur le carrosse de droite, tuez les chevaliers et allez toujours tout droit en alternant les phases pour débloquer le gâteau gant ainsi que le vôtre ! Pour qu'il jette des blocs de pierre, jetez un cookie à l'endroit voulu et il se chargera de faire place nette. Une fois arrivé au bout, vous serez équipé d'un canon et vous devrez combattre des Dirigeables afin que le Gâteau géant ne soit tué.

Mission 11 : Duel Ultime.

Et voici, le dernier niveau, après une aventure remplie d'émotion et d'embûches. Vous commencez par être encerclé de chevaliers, utilisez les TNT autour de vous pour en venir à bout. Ensuite, vous aurez des lutins qui vous jettent des fioles, contournez-les par l'extérieur et tuez-les. Maintenant il y a 2 trolls à battre, renvoyez leur des boules explosives pour en venir à bout. Une fois ceci fait, vous vous battrez contre la sorcière. Evitez les cercles qui se forment au sol, et attendez qu'elle vienne au sol pour lui donner des coups. Ensuite vous vous battrez contre 3 trolls, tuez-les. Après avoir combattu la sorcière un moment, vous affronterez le Prince charmant, allez-y à la barbare, mais tuez-le. Vous voici de nouveau confronté pour le Duel Ultime, final (le dernier si vous voulez), tuez la sorcière tout en évitant ses sorts. Une fois cette dernière battue, le jeu est enfin terminé. Shrek retrouve sa bien aimée Fiona. L'âne et le chat se serrent les coudes.

CHEAT MODE

Choix du niveau
Entrez dans le premier niveau. Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , Haut, Haut, Haut, Haut, Haut.

Tous les jeux bonus
Entrez dans le premier niveau. Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , ▣ , ◎ , ▣ , ◎ , ▣ , ◎ .

Santé au maximum
Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut.

1000 pièces
Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , Gauche, Haut, ⊗ , ◎ , ◎ , ◎ , ◎ , ◎ , ◎ .

Shrek : SuperSlam

© Activision / Shaba Games 2005

CHEAT CODES

Tapez ces codes sur l'écran titre.

Tous les challenges
△ , △ , ○ , ○ , ○ , △ , □ , ○ , □ , □ , □ , Haut, Bas, Gauche, Droite, L1, R1

Pizza 1
Haut, Haut, △ , △ , Droite, Droite, ○ , ○ , Bas, Bas, L1, R1, Gauche, Gauche, □ , □ , L1, R1

Pizza 2
○ , ○ , □ , □ , Droite, Droite, Gauche, Gauche, L1, L1

Pizza 3
Bas, Bas, Droite, ○ , Haut, △ , Gauche, □ , L1, L1

Super vitesse
L1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, R1, □ , ○ , △ , △

Slammageddon
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, △ , □ , □ , L1, R1

Shrek le Troisieme

© Activision / Amaze Entertainment 2007

10 000 PIÈCES D'OR

Sur l'écran des cadeaux, appuyez sur : Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche.

COSTUMES

Ces codes sont à entrer sur l'écran du menu.

Tenue secrète 1

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

Tenue secrète 2

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

MODES DE DIFFICULTÉ

Ces modes plus difficiles sont à acheter dans la boutique des cadeaux depuis le menu principal. Le mode Charming vaut 15 500 pièces et le mode Grimm vaut 1 500 pièces.

Shrek Smash n' Crash Racing

© Activision / Torus Games 2007

TOUS LES PERSONNAGES

Boucle d'or

Remportez le tournoi Miroir avec n'importe quel personnage.

Chat Potté

Remportez un tournoi ou une coupe avec n'importe quel personnage.

Humpty Dumpty

Remportez un tournoi ou une coupe avec n'importe quel personnage.

Les Trois Petits Cochons

Remportez le tournoi Miroir avec n'importe quel personnage.

Petit Chaperon Rouge

Remportez un tournoi ou une coupe avec n'importe quel personnage.

Pinocchio

Remportez le tournoi Miroir avec n'importe quel personnage.

Prince Charmant

Remportez un tournoi ou une coupe avec n'importe quel personnage.

Thelonious

Remportez le tournoi Miroir avec n'importe quel personnage.

Silent Hill 2

© Konami 2001

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Appuyez sur L1 ou R1 sur le menu des options pour avoir des options supplémentaires (couleur du sang...)

OPTIONS CACHÉES

Terminez le jeu puis sur le menu principal, appuyer simulanément sur R1 + L1. Entrez dans le menu des options et appuyez sur L1 ou R1 pour accéder au menu des options supplémentaires.
Vous pourrez alors choisir de doubler ou de tripler le nombre de munitions, d'alterner le Noise Effect et d'enlever le filtre granuleux de l'image.

DIFFICULTÉ ACCRUE DES ÉNIGMES

Terminez le jeu en mode facile, normal et difficile pour les énigmes. Recommencez ensuite une partie en hard et les énigmes seront modifiées.

INDICES

Une fois que vous aurez obtenu les cinq fins et que vous recommencerez le jeu, tous les indices seront révélés.

TRONÇONNEUSE

Terminez le jeu en normal (énigme et action). Commencez une nouvelle partie et vous trouverez une tronçonneuse au milieu des bûches après le cimetière.

HYPER SPRAY

Terminez deux fois le jeu. Commencez une nouvelle partie et vous trouverez un Hyper Spray au sud de Motor Home.

LIVRE DE SOUVENIRS

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie et fouillez dans le stand de journaux à côté de la station essence Texxon. Vous y trouverez le livre de souvenirs.

CLÉ DU CHIEN

Terminez le jeu en obtenant la fin "renaître" (Rebirth). Commencez une nouvelle partie et allez à côté de l'hôtel Jack's Inn. Vous y trouverez une niche. Regardez à l'intérieur pour prendre la clé du chien.

GOBELET OBSIDIEN

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie et entrez dans le bâtiment Historical Society. Vous trouverez le gobelet Obsidien sur une étagère.

CHRÊME BLANCHE

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie et entrez dans l'appartement 105 de Blue Creek. Vous trouverez la chrême blanche dans la cuisine.

INTRODUCTION

Si vous patientez à l'écran titre, vous pourrez voir des extraits de scènes du jeu mais sur certain passages le son a été coupé. Après avoir terminé le jeu une fois, vous pourrez entendre la bande son de ces passages.

CRÂNES CACHÉS

Dans la chambre 307 des appartements Wood Side, vous verrez une image sur le mur. Examinez-la. Un message apparaitra vous indiquant que l'image représente une vue de Silent Hill. Regardez l'image et vous y verrez deux crânes à côté de la montagne.

LES PENDUS

L'énigme des pendus vous demande de repérer l'innocent parmi les six corps puis de tirer la corde correspondante dans la pièce un peu plus loin. En mode facile, l'innocent est le kidnapper, en normal, c'est le pyromane, et en difficile, c'est le faussaire. Vous gagnerez la clé des menottes.

RÉPONSES AU JEU DE LA RADIO

A l'hôpital, la radio se mettra en route toute seule dans l'ascenseur et trois questions vous seront posées. Allez dans la réserve du troisième étage et entrez les réponses sur la boîte pour l'ouvrir. Les bonnes réponses sont 3, 1 et 3.

BATTRE EDDIE

Pour Battre Eddie, il suffit de lui tirer dessus tout en restant à bonne distance pour éviter de recevoir ses coups.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant Propos

Avant de vous lancer dans l'horreur, vous devez choisir un mode de difficulté pour les combats et pour les énigmes.

Niveau d'action
-Beginner
James a beaucoup d'énergie, les ennemis sont très faibles et ne reviennent jamais à la vie. Ils sont également beaucoup moins nombreux que dans les autres modes.
-Easy
La jauge d'énergie est assez grande, les ennemis sont plutôt faibles et ne reviennent jamais à la vie.
-Normal
James n'a pas énormément d'énergie, il peut lui arriver de trébucher. Les ennemis sont assez coriaces et peuvent ressusciter.
-Hard
James n'a vraiment pas beaucoup d'énergie et trébuche assez fréquemment. Les ennemis sont très coriaces, ils ne meurent jamais vraiment et se déplacent rapidement.

Niveau des énigmes
-Easy
Les énigmes sont très faciles à résoudre. La plupart étant vraiment évidentes.
-Normal
Les énigmes sont d'un niveau correct pour qui n'est pas habitué à ce genre de jeu. Il faudra un peu plus fouiller pour trouver des indices qu'en mode facile.
-Hard
Cette fois, les énigmes sont vraiment difficiles. Vous devrez bien lire les documents que vous trouverez et parfois, il faudra décoder leur signification.
-Extra Hard
Ce mode n'est disponibles qu'une fois les trois autres terminés. Autant vous dire que les énigmes sont plus que difficiles !

L'entrée dans Silent Hill

Vous commencez votre voyage vers l'enfer dans des toilettes puants aux abords de Silent Hill. Allez récupérer la précieuse carte de la ville dans votre voiture et en route. Passez par les escaliers à côté du camion blanc. Suivez le long sentier à travers le brouillard jusqu'au cimetière. (Vous noterez au passage un point de sauvegarde dans le puits, mais il ne sert pas à grand chose à ce stade du jeu...). Dans cet endroit des plus lugubres, vous rencontrez une jeune fille du nom d'Angela. Elle n'a pas l'air très rassurée et tente de vous dissuader d'aller à Silent Hill. Mais rien à faire, James veut à tout prix retrouver sa femme, ou en tout cas trouver l'auteur de la lettre. Sortez par la grille opposée. Vous êtes de nouveau sur un long sentier. Celui-ci mène tout droit à Silent Hill. Si vous avez déjà terminé le jeu une fois, arrêtez vous au niveau des troncs d'arbre sur la droite (juste après le cimetière) pour trouver une **tronçonneuse**. Si c'est la première fois que vous jouez, elle n'y sera pas. Sans vous préoccuper des bruits alentours, continuez jusqu'à arriver sur Sanders St. A l'est du marchand de fleurs (Flower Shop) se trouve une **trousse de soins** sur une table.

A l'intersection de Sanders St et de Lindsey St, vous découvrez des traces de sang par terre et apercevez au loin une créature. Avant de la suivre, traversez le carrefour pour récupérer une **boisson revigorante** sur des marches (Lindsey St). Remontez Lindsey St et prenez une **boisson revigorante** juste avant de tourner sur Vachss Rd. Entrez dans la petite cour sur votre droite. Il y a là un point de sauvegarde et **2 boissons**. Continuez sur Vachss jusqu'au bout du chemin. Vous commencerez à entendre des grésillements. Ce bruit deviendra vite familier dans le jeu. C'est en fait une vieille radio qui réagit à la présence des créatures de Silent Hill. Pour l'instant vous n'avez pas cette radio. Il ne tient qu'à vous d'aller la récupérer dans le petit tunnel. Vous faites votre première rencontre avec un monstre. James ne trouve rien de mieux qu'une **planche de bois** pour se défendre. Frappez violemment la créature pour en venir à bout puis ressortez. Ca y est, vous avez la radio. Comme je vous l'ai dit, elle se mettra à grésiller à l'approche des monstres. Je ne vous indiquerai donc pas dans cette solution l'emplacement de tous les ennemis de base. Vous n'aurez qu'à écouter les grésillements. Revenez sur Lindsey St et commencez à explorer la ville. Vous trouverez encore une **boisson** sur Lindsey. Un peu plus bas, vous verrez une étrange stèle mais des mots manquants vous empêcheront de comprendre le sens des inscriptions. Descendez vers Martin St puis remontez la rue. Ramassez la **boisson** derrière la voiture verte. Au bout de la rue, vous trouverez un cadavre. En le fouillant vous pourrez récupérer la **clé de l'immeuble**. Descendez maintenant la rue. Après l'intersection avec Katz St, récupérez une **boisson**. Continuez vers Happy Burger où une **trousse de soins** vous attend sur le parking. Descendez vers Saul St, mais pensez à prendre la **boisson** sur Neely St au passage. Entrez dans le camping-car garé au bout de Saul St. Lisez la note sur le canapé. Apparemment quelqu'un a rendez-vous au Neely's Bar. Vous trouvez un nouveau point de sauvegarde et une nouvelle arme : l'**Hyper Spray** (seulement après avoir terminé le jeu déjà deux fois). Sortez du véhicule et allez au bar. Vous trouvez une carte sur le comptoir. Le message sur le mur reste très énigmatique... Rendez-vous maintenant au restaurant Lucky Jade où vous trouverez des **balles de pistolet** et une **trousse de soins**. Remontez Neely St. Près de l'homme mort, vous pourrez lire les pages éparpillées du calepin. Enfin, revenez sur Katz St et déverrouillez le portail des appartements Wood Side et entrez.

Wood Side

Précipitez-vous à gauche pour décrocher le plan des lieux. Ca peut toujours être utile. Vu que vous n'avez pas encore

de lampe torche, vous ne pourrez consulter la carte que dans les zones éclairés. Logique. Ramassez la **boisson revigorante** avant de monter. Vous pouvez aussi sauvegarder si vous le désirez. Montez d'un étage. Tournez à droite et foncez vers la chambre 205. Au milieu de la pièce, vous voyez un mannequin. (Notez les habits, ce sont ceux que porte Mary...). Emparez-vous de la lampe torche et tuez le monstre qui se réveille à ce moment là. Continuez votre exploration par l'appartement 210 où vous trouverez **2 boîtes de balles pour pistolet**. Revenez aux escaliers et montez au second étage. Une grille bloque tout une partie de l'étage mais vous repérez une clé par terre de l'autre côté. Alors que vous êtes sur le point de l'atteindre, une petite fille sortie de nulle part, arrive et envoie la clé plus loin d'un coup de pied mal intentionné. La fille disparaît aussi rapidement qu'elle est apparu. Temps pis pour la clé... Rendez-vous dans la chambre 301. Un chariot de supermarché est mystérieusement laissé en plein milieu de la chambre. En le fouillant, vous découvrez un providentiel **pistolet**. Cette arme est plus efficace que la planche mais étant donné que les balles ne sont pas infinies dans ce jeu, je vous conseille vivement de rester équiper de la planche pour l'instant. Redescendez au 1er étage (2nd floor). Au détour d'un couloir, vous entendez un cri. Il venait du nord. Montez le couloir jusqu'à la grille. Vous distinguez assez mal l'ennemi qui se tient derrière mais votre radio émet des grésillements à n'en plus finir. Impuissant pour l'instant, vous êtes forcé de le laisser tranquille. Allez dans l'appartement 208. Dans le salon, c'est le spectacle morbide d'un homme mort devant sa télé qui s'impose à vous. Ramassez la **clé de la chambre 202** sur l'étagère. Sur un des murs, vous pouvez lire l'inscription Henry, Mildred, Scott. A côté de chaque nom se trouve une flèche noire. Inspectez l'horloge même si vous ne pouvez rien faire pour l'instant, pas même la pousser. Il faudra revenir plus tard. Revenez dans le salon et lisez le carnet posé à côté du téléphone. Cela vous donnera des indices sur les noms du mur. Sortez. Le monstre derrière la grille a disparu. Pas le temps de le chercher. Dirigez-vous vers la chambre 202. Prenez la **boisson** dans la cuisine. Il y a un trou dans le mur. Passez votre main au travers pour en sortir la **clé de l'horloge** et allez l'utiliser immédiatement dans l'appartement 208.

Enigme de l'horloge
Quel que soit le niveau de difficulté choisi, il vous faudra positionner les aiguilles pour indiquer 9h08. Vous entendrez alors un déclic et vous pourrez pousser l'horloge pour dégager le chemin.

Passez dans la chambre 209. Prenez également une **boisson** dans la cuisine et sauvegardez votre progression. Sortez dans le couloir et empruntez les escaliers nord pour atteindre le 2ème étage (3rd floor). Ramassez les **balles de pistolet** dans la cage d'escaliers. Entrez dans la chambre 307. Vous assistez à l'une des scènes les plus glauques du jeu : des monstres en train de copuler. Parmi eux, vous reconnaissez Pyramide Rouge (c'est celui qui se tenait derrière la grille tout à l'heure). Il quitte la pièce et vous laisse tranquille. Emparez-vous de la clé de la cour dans le placard puis quittez cette pièce à votre tour. Allez ramassez la clé de la sortie de secours près de la grille dans le couloir. Dans la petite pièce près de la chambre 303, il y a des **balles de pistolet** à prendre. Entrez maintenant dans la chambre 303 et récupérez des **balles de pistolet**, une **trousse de soins** et une **boisson revigorante**. Passez ensuite par les escaliers à l'extrême ouest du bâtiment. Descendez jusqu'au rez-de-chaussée et allez prendre les canettes de jus au bout du couloir. Toutes les formes ici sont verrouillées donc ne vous attardez pas dans le coin et allez dehors. Revenez à l'entrée de l'immeuble (un peu plus à l'ouest) et remontez au 1er étage (2nd floor). Inspectez le vide-ordures dans la petite pièce à côté de la chambre 203, et jetez-y les canettes pour décoincer l'objet. Allez le récupérer dehors près de l'entrée. C'est une **pièce [Vieil homme]**. Vous trouvez aussi un vieux magazine qui fait état d'un meurtre commis par Walter Sullivan... Revenez à l'intérieur mais ne montez pas, allez plutôt ouvrir la porte au fond, elle mène à la cour. Dirigez-vous vers la piscine, débarrassez-vous des monstres qui s'y sont regroupés et fouillez le landau pour trouver une **pièce [Serpent]**. Allez vers les chambres à l'est. Allez prendre les **balles de pistolet** dans la 104 puis entrez dans l'appartement 101.
Des bruits ignobles vous indiquent que quelqu'un est là, quelqu'un de malade. Ramassez les **balles de pistolet** puis ouvrez la porte de la salle de bains. Vous rencontrez Eddie accroupi devant les toilettes en train de vomir tout ce qu'il peut. Après cette conversation des plus charmantes, revenez dans le hall d'entrée et montez au 1er étage (2nd floor). Passez par la sortie de secours à l'Ouest pour rejoindre un autre appartement.

Blue Creek

Inspectez les toilettes (on reste dans le bon goût...). Vous trouvez un porte-feuilles contenant un code secret. Ce code varie à chaque partie, je ne peux donc pas vous le donner ici. Il y a un coffre-fort dans cette chambre. Comme par hasard, le code que vous venez de trouver est en fait la combinaison du coffre.

Enigme du coffre-fort
En mode facile et normal, il suffit d'entrer la combinaison trouvée dans le porte-feuilles. Placez le cadran sur le premier chiffre puis tournez vers la droite jusqu'au second, vers la gauche jusqu'au troisième et enfin vers la droite jusqu'au quatrième.
En mode difficile, des X et des V font leur apparition dans le code. Il faut savoir qu'ils représentent des chiffres romain, X = 10 et V = 5. Il suffit d'ajouter les chiffres entre eux.
Ainsi,
X7 = 10 (10 + 7)
V8 = 13 (5 + 8)
VV9 = 19 (5 + 5 + 9)
En mode Extra Hard, certains chiffres sont remplacés par des lettres. A = 1, B = 2, C = 3, D = 4...
Ainsi,
A4 = 5 (1 + 4)
D2 = 6 (4 + 2)
F8 = 14 (6 + 8)
Dans le coffre, vous trouverez **4 boîtes de balles de pistolet**.

Prenez la **boisson revigorante** dans la cuisine et sortez dans le couloir. Trouvez la porte blanche des escaliers. Entrez et ramassez le plan par terre. Revenez dans le couloir simplement pour lire la note accrochée sur la porte de la chambre 209 puis descendez d'un étage. Allez prendre la **trousse de soins** dans la petite pièce près des escaliers. Entrez dans la chambre 109. Vous y trouverez des **balles de pistolet** sur le canapé. Vous retrouverez également Angela allongée derrière la porte blanche. Elle est plutôt désorientée... Ramassez le **couteau d'Angela**. Prenez aussi la **pièce [Prisonnier]** dans cette salle. Puis rendez-vous dans la chambre 105 où vous pourrez sauvegarder. Si c'est la deuxième fois que vous faites le jeu, vous trouverez sur le comptoir de la cuisine du **chrisme blanc**. Inspectez le buffet.

Enigme des pièces
Le texte varie selon le niveau de difficulté. De façon plus ou moins évidente, il vous indique où poser les trois pièces.
Voici les solutions :
En facile : Vieil Homme - Rien - Serpent - Rien - Prisonnier
En normal : Rien - Vieil Homme - Prisonnier - Rien - Serpent
En difficile : Rien - Vieil Homme - Rien - Serpent - Prisonnier
En Extra Hard : Vieil Homme - Rien - Serpent - Prisonnier - Rien
Le buffet s'ouvre et vous trouvez la clé de la maison de Lyne.

Vous pouvez maintenant aller ouvrir la chambre 209. Vous ne trouverez rien de particulièrement intéressant ici mais pourrez accéder à la chambre 208 où des **balles de pistolet** sont posées sur une chaise. Prenez la clé de l'escalier de l'appartement sur le lit puis sauvegardez car vous êtes sur le point de rencontrer Pyramide Rouge une nouvelle fois. Revenez dans le couloir et allez ouvrir la cage d'escaliers au nord.

1er face à face avec Pyramide Rouge
Vous avez le choix pour ce combat, soit vous évitez tous les coups de couteau de l'ennemi soit vous vous défendez avec le pistolet. De toute façon, l'issue est la même, Pyramide Rouge finira par fuir. Suivez-le. Et sortez de l'immeuble.

Rencontre avec Maria

Ramassez la **trousse de soins** près du grillage puis suivez le seul chemin disponible. Vous retrouverez la petite fille qui vous a joué un mauvais tour avec la clé. Elle se prénomme Laura et vous la reverrez plus tard dans le jeu. Continuez un peu au nord. Juste après l'arche, montez les escaliers à gauche pour récupérer **2 boîtes de balles pour pistolet**. Redescendez et continuez au nord. Vous arrivez enfin au Rosewater Park. Entrez dans le parc et tournez immédiatement à gauche pour aller prendre **2 boîtes de balles pour pistolet** qui traînent. Tournez à droite pour récupérer une **boisson revigorante** sur un banc. Revenez au point de départ et tournez maintenant à la première à droite. Près du carrousel se trouve des **balles de pistolet**. Poursuivez au nord. Ramassez une **boisson** sous les lunettes panoramiques. Suivez le chemin de gauche pour rencontrer l'un des personnages les plus importants du jeu : Maria. Sa ressemblance avec Mary est troublante... Elle vous accompagnera à partir de maintenant. Suivez le chemin

pour sortir du parc (à gauche puis toujours tout droit). Au niveau du parking, il y a une **boisson** à récupérer (tuez d'abord le monstre). Vous pouvez sauvegarder votre partie dans la cour de Jacks Inn.

Tournez sur Nathan Ave et allez prendre des **balles de pistolet** à l'extrême est de la rue. Descendez ensuite Manson St et tournez sur Katz St pour récupérer une **trousse de soins**. Remontez vers Nathan Ave et arrêtez-vous dans une petite allée pour récupérer une **boisson**. Rendez-vous ensuite à Texxon Gas pour y ramasser **2 boissons** et des **balles de pistolet** devant le gros camion blanc et une autre **boisson** et des **balles de pistolet** devant le store fermé. N'oubliez pas le **tuyau en acier** sur le capot de la voiture. C'est une arme de longue portée moyennement efficace. Si vous avez déjà terminé le jeu au moins une fois, vous trouverez dans le distributeur de journaux le **livre des Souvenirs Perdus**. Entre Texxon Gas et Jacks Inn, vous remarquez une portion de grillage abîmée juste derrière une voiture garée, c'est là que vous devrez aller pour la fin secrète du chien.

Continuez à l'ouest sur Nathan Ave. Arrêtez-vous sur le parking de Silent Hill Historical Society pour y prendre une **trousse de soins**. Poursuivez sur Nathan Ave jusqu'à la fin de la rue. Le cadavre d'un pauvre homme gît sur le goudron. Ramassez la carte à ses côtés puis les **balles de pistolet** qui traînent. La carte indique le bowling. Demi-tour, direction Pete's Bowl-O-Rama. Fouillez les buissons devant le bâtiment pour y découvrir une nouvelle **boisson**. Entrez dans le bowling.

Pete's Bowl-O-Rama et Heaven's Night

Maria vous attend à l'extérieur. Passez par la porte à votre gauche. Eddie mange une pizza et discute avec Laura. Traversez la pièce pour retrouver Eddie alors que Laura s'enfuit une nouvelle fois. Au lieu de vous précipiter à sa poursuite, allez récupérer des **balles de pistolet** au fond des rampes de bowling (à peu près au milieu). Sortez par la porte en fer puis rejoignez Maria dehors. Elle dit avoir vu Laura s'enfuir. Faites le tour du bowling jusqu'au bar Heaven's Night. La porte est fermée, mais Maria parvient à la crocheter. Entrez et montez les escaliers qui s'offrent à vous. Ramassez la **trousse de soins** sur la chaise avant de quitter les lieux. Descendez Caroll St pour enfin visiter l'hôpital de Silent Hill.

L'hôpital Brookhaven

Prenez la carte sur le tableau d'affichage puis allez à la réception qui vous fait face pour sauvegarder votre partie. Lisez les rapports à côté du point de sauvegarde et prenez la **boisson** avant de passer dans la pièce à côté (Document romm sur le plan). Examinez les documents près de la machine à écrire. Vous aurez ainsi la **clé « Taureau Pourpre »**. Montez d'un étage. Vous tomberez face à face avec une nouvelle sorte de créature : les infirmières. Faites attention, car leurs mouvements sont plus rapides que ceux des autres monstres. Entrez dans le vestiaire des femmes (woman's locker room) et intéressez-vous à l'ours en peluche. Vous vous piquez sur une **aiguille tordue**. Gardez l'aiguille, elle pourra vous servir. Fouillez maintenant les casiers et vous trouverez un **fusil de chasse**. Passez ensuite dans le vestiaire des hommes. Vous trouvez la **clé de la salle d'auscultation** dans la poche de la blouse blanche, heu... rouge. Dirigez-vous vers la salle d'examen 3 et prenez en chemin les **balles de pistolet** sur le tabouret. Emparez-vous de la **trousse de soins** sur le matelas taché et examinez la machine à écrire pour y découvrir un code. Ce code n'est jamais le même, je ne peux donc pas vous le donner ici. Arrêtez-vous dans la chambre M2 pour la **clé « Oeil de Lapis »** et des **cartouches de fusil de chasse** puis dans la chambre M3 pour des **balles de pistolet** et une **boisson**. Enfin, faites un tour en M6 pour des **cartouches de fusil de chasse** supplémentaires et pour une autre **boisson revigorante**. Redescendez au rez-de-chaussée et visitez la salle d'auscultation (examination room). Passez dans la salle annexe (Doctor's lounge) et ramassez les **cartouches de fusil de chasse** dans le lavabo. Lisez la note sur le tableau. Le digicode du 3ème étage y est inscrit. Montez illico à cet étage. Débarassez-vous de tous les montres dans le couloir et ramassez la **trousse de soins** par-terre. Placez-vous devant le digipad.

Enigme du digipad
En mode facile et normal, le code est tout simplement 7335.
En mode difficile et Extra Hard, il est écrit que le code correspond à la lettre T. En fait, il suffit de tracer un T sur le clavier. Cela donne dans l'ordre les chiffres 1, 3, 2 et 8. Le code est donc 1328.

Entrez dans l'aile des patients. Entrez dans la chambre S3. Maria dit se sentir un peu fatiguée. Vous la laissez se reposer ici. Avant de partir, pensez à prendre la **clé du toit** sur la table de chevet. Fouillez maintenant la chambre S11. Ramassez la **boisson** et sauvegardez. Revenez aux escaliers et montez sur le toit. Vous trouverez un journal intime par terre mais ien ne vous oblige à le lire. Il n'y a rien d'autre d'intéressant ici, donc rebroussez chemin. Malheureusement, la porte des escaliers est bloquée et refuse de s'ouvrir. Allez voir le grillage à côté... Pyramide rouge arrive et d'un coup d'épée, vous éjecte en contre bas dans la salle de soins spéciaux. Inspectez l'une des cellules. Il y a un mur taché de sang qui révèle un code. Comme d'habitude ce code change à chaque partie et suivant le niveau de difficulté choisi, il sera plus où moins facile de le déchiffrer. Direction maintenant la chambre S14. Cette pièce contient une boîte et visiblement, son propriètaire ne tient pas à ce que l'on puisse l'ouvrir au vu des nombreux cadenas qui l'emprisonnent.

Enigme de la boîte
Quel que soit le mode de difficulté choisi, il suffit de rentrer les deux codes trouvés auparavant pour ouvrir les deux cadenas (celui du mur ensanglanté sur le cadenas à molette, celui du papier carbone sur le digipad à droite) puis d'utiliser les clés Oeil de Lapis et Taureau Pourpre. A l'intérieur, vous trouvez... une mèche de cheveux !

Allez dans les douches. Il y a quelque chose de coincé dans le tuyau d'évacuation. En fabriquant une canne à pêche improvisée (aiguille + mèche de cheveux), vous parviendrez à le récupérer. Il s'agit de la **clé d'ascenseur**. Utilisez cette clé sur l'ascenceur juste à côté et descendez au rez-de-chaussée. Allez chercher des **cartouches de fusil de chasse** et des **balles de pistolet** en salle C3. Puis entrez en C2. Vous parvenez enfin à retrouver Laura. Elle accepte de vous suivre mais vous tend un piège aussitôt en vous enfermant dans une pièce.

Les monstres suspendus
Munissez-vous du fusil de chasse pour abattre les deux premiers monstres. Placez-vous dans un coin et tirez lorsque l'un d'eux s'approche d'un peu trop près. Pour le troisième, vous pouvez économiser vos cartouches de fusil et sortir votre pistolet. Après le combat, vous sombrez dans un monde plus chaotique encore.

L'hôpital Brookhaven, version sombre

Vous vous réveillez dans le jardin de ce qui semble être une version plus glauque de l'hôpital. En passant la porte, vous trouverez un point de sauvegarde et des **cartouches de fusil de chasse** par terre. Rendez-vous dans la pièce C1 et éliminez l'infirmière avant de ramasser la **boisson revigorante** et les **balles de pistolet**. Passez en C2 (une autre infirmière vous attend) et prenez la **trousse de soins**. Utilisez l'ascenseur pour monter d'un étage et vous rendre dans la pièce M4. Prenez les **cartouches de fusil de chasse** et la **boisson**. Entrez en M6, tout au bout du couloir, pour trouver des **balles de pistolet**, une **trousse de soins**, une **pile sèche** et la **clé magasin sous-sol**. Vous pouvez lire les notes sur le lit. Vous apprendrez ainsi qu'il existe une cachette au sous-sol... Montez au dernier étage et allez vérifier si Maria est encore là (chambre S3). Apparemment non. Elle est peut-être au sous-sol ? Faites un tour en S11 pour prendre des **balles de pistolet** et une **ampoule** et pour lire le message sur le lit. Remarquez la porte à côté de l'ascenseur. Elle porte une peinture des plus étranges... Restez à cet étage et allez chercher une **trousse de soins**, des **cartouches de fusil de chasse** et des **balles de pistolet** dans le petit dépôt (Store room). Passez par les escaliers (sauvegardez si vous le souhaitez) et descendez jusqu'au sous-sol. Utilisez la clé pour déverouiller la porte puis ramassez les **cartouches de fusil de chasse** par terre. L'étagère est tachée de sang, cela ne vous empèchera pas de la pousser pour découvrir un passage derrière. Maria est là. Après une petite dispute, elle décide de vous suivre une nouvelle fois. Descendez l'échelle du passage. Au milieu de la tâche de sang vous découvrirez un **anneau de cuivre**. Ramassez-le puis remontez à la porte bizarre à côté de l'ascenseur du dernier étage. Placez l'anneau sur le doigt de la peinture. Rien ne se passe pour l'instant... prenez l'ascenseur pour descendre au premier étage (bouton 2). Lors de la descente, votre radio se mettra subitement en marche et vous entendrez trois questions qui vous sont directement adressées. Allez dans la grande salle (Day room) et demandez à maria de vous aider à ouvrir le frigo. Vous découvrirez un **anneau d'étain** à l'intérieur. Revenez à l'ascenseur et remontez. Rendez-vous dans le petit dépôt pour tenter de répondre aux questions posées par la radio. Une grosse boîte est apparue dans cette pièce. Examinez-la et entrez les bonnes réponses aux questions. Attention ! Vous n'avez qu'une seule chance. Si vous vous trompez, vous perdrez de l'énergie. Par contre, si vous parvenez à l'ouvrir, à vous le jackpot avec **5 boîtes de cartouches de fusil de chasse** et **2 ampoules**. Voici les réponses :
Question 1 : 3
Question 2 : 1

Question 3 : 3
Allez sauvegarder dans la cage d'escaliers car la suite est assez délicate, surtout en mode difficile. Placez le second anneau sur l'autre main de la peinture pour déverrouiller la porte. Descendez les escaliers, lisez le livre bleu au sol puis continuez votre descente jusqu'en bas. Vous êtes maintenant dans un couloir. Dès que vous passerez le premier coin, Pyramide Rouge surgira derrière Maria. Fuyez sans perdre une seconde. Si Pyramide Rouge rattrape Maria, c'est la fin. Vous atteindrez assez rapidement un ascenseur, mais les portes se refermeront avant que Maria n'ait pu vous rejoindre et vous devrez l'abandonner à son triste sort... Les portes s'ouvrent dansle hall d'entrée de l'hôpital. Allez dans le bureau du directeur et prenez la carte et la clé du hall de l'hôpital sur la table. Par la fenêtre, vous apercevez Laura dehors.Revenez dans le hall, sauvegardez et sortez de ce maudit hôpital.

Silent Hill, la nuit

Votre but est de rejoindre les locaux de la société historique, mais ce n'est pas la peine de vous y rendre maintenant car ils sont fermés à clé. Vous devez donc au préalable dénicher cette clé grâce au plan du directeur de l'hôpital. Ramassez les **cartouches de fusil de chasse** à côté du camion garé devant l'hôpital puis descendez jusqu'à Rendell St. Tournez vers l'ouest pour ramasser une **boisson revigorante**, une **trousse de soins**, des **balles de pistolet** et une **ampoule**. Prenez ensuite le côté est de la rue. Avant d'arriver à l'intersection de Munson, vous devriez avoir trouvé **3 boîtes de cartouches de fusil**, **2 boîtes de cartouches de carabine**, des **balles de pistolet** et une **boisson revigorante**. Dans la partie sud de Munson, prenez **2 boîtes de balles de pistolet** et revenez sur Saul St. Là, ce sont **2 boissons revigorantes** que vous devrez récupérer avant de passer par la porte grillagée pour rejoindre l'autre partie de la carte. Courez simplement sur les grilles pourne pas vous faire toucher par les monstres en dessous. Vous pouvez sauvegarder dans le camping-car. Longez Saul St pour prendre une **trousse de soins**, **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse** ainsi que **2 boîtes de balles de pistolet**. Prenez Neely St et ramassez de suite à gauche une **trousse de soins**. Remontez Neely St en vous arrêtant à Happy Burger pour y trouver **2 boîtes de cartouches de carabine**. Prenez aussi les **balles de pistolet** au coin de Neely et de Sanders St et entrez dans le Neely's Bar pour y lire de nouvelles inscriptions sur les murs. Continuez sur Neely St et ramassez **2 boissons** avant d'arriver sur Katz St puis redescendez et tournez sur Sanders St. Ramassez une **boisson** sur les marches d'un appartement. Poursuivez sur Sanders St jusqu'au marchand de fleurs tout au bout. En chemin, vous récupèrerez **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**. Sur le parking du marchand de fleurs, prenez les **cartouches de fusil de chasse** et les **2 boîtes de balles de pistolet**. Revenez à hauteur de Lindsey, là où se trouve la marque sur votre plan. Ramassez la **clé de serrage** sur le perron d'une maison et lisez la lettre. Continuez encore vers le nord et ramassez les **balles de pistolet** devant le store bleu avant d'arriver sur Vachss Rd. Redescendez vers Katz et ramassez les autres **balles de pistolet** à l'intersection. Traversez Katz St. A l'intersection avec Neely, prenez les **balles de pistolet** devant Grand Market puis les **cartouches de carabine** et la **boisson** devant Big Jay's. Continuez sur Katz St jusqu'à la porte à l'ouest et traversez le passage. Montez des escaliers à l'intersection de Katz et de Munson pour trouver une **boisson revigorante** et des **balles de pistolet**. Allez jusqu'à l'extrême fin de Katz pour récupérer une **trousse de soins** et une **ampoule**. Dirigez-vous vers Rosewater Park et sauvegardez au motel Jack's Inn. Remontez vers le parc. A l'ouest du parking, vous pourrez prendre **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**. Continuez de monter, il y a une **ampoule** un peu plus haut sur votre gauche (directement à l'ouest de la statue entourée sur la carte). Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à la statue. Allez y sans crainte car aucun monstre ne traîne dans le parc. Jetez un oeil derrière la statue et creusez le sol pour dégager une petite boîte enfouie. Utilisez la clé de serrage pour l'ouvrir et ainsi récupérer une **vieille clé en bronze**. Sortez du parc et dirigez-vous vers la société historique de Silent Hill. Passez simplement devant sans vous arrêter car il y a des **cartouches de carabine** à récupérer près du cadavre tout au bout de Nathan Ave. Revenez sur vos pas et entrez dans les locaux de la société.

La société historique de Silent Hill

Il y a un point de sauvegarde à la réception si vous en avez besoin. Passez dans les pièces suivantes et examinez tous les tableaux. L'un deux représente votre vieil ami Pyramide Rouge. Si vous jouez pour la seconde fois, vous trouverez également une **coupe en obsidienne**. Passez par le trou dans le mur et descendez en suivant l'interminable escalier.

La prison de Toluca

Vous arrivez dans un bureau. Lisez les documents et emparez-vous de la **trousse de soins** sur la table avant de continuer. Pour la suite, vous n'avez pas vraiment le choix, la porte à droite étant fermée à clé, vous devez tourner à gauche. Prenez ensuite à droite et entrez dans la première pièce pour récupérer des **balles de pistolet**. Sortez et prenez la porte au bout du couloir à droite. Cette pièce abrite un grand trou en son centre. Prenez votre respiration et sautez à pieds joints... Vous atterrissez bien plus bas, au fond d'un puits. Examinez le mur pour découvrir une portion friable. Vous pouvez aussi vous amuser à frapper tout autour du mur et trouver l'endroit qui sonne creux. Frappez plusieurs fois à cet endroit pour casser le mur et faire apparaître une porte. Vous tombez dans des égouts. Le passage de gauche étant condamné, passez par la droite. Continuez par l'unique porte ouverte. Pénétrez dans la pièce à droite. Dès que vous aurez ramassé la **clé à inscription vrillée** par terre, les piles de votre lampe de poche faibliront. Remplacez-les avec la pile sèche trouvée à l'hôpital. Au retour de la lumière, vous vous apercevrez que la pièce grouille de cafards et que la porte est verrouillée ! Utilisez le digipad pour sortir.

Enigme du digipad
Quel que soit le mode de jeu, vous remarquez des touches plus claires que les autres (2 ou 3 touches suivant la partie). Utilisez ces numéros pour composer un code de trois chiffres. Procédez méthodiquement et ne paniquez pas !

Voilà, vous pouvez sortir. Allez dans la pièce au fond. Ne vous inquiétez pas du changement de perspective et utilisez la clé à inscription vrillée pour ouvrir la grille. Sautez dans le trou... Cette fois, vous vous retrouvez dans un réfectoire désaffecté. Eddie est là. Il tient une arme et parle du meurtre qu'il vient de commettre. Ramassez les **2 boissons** et la **table du « Porc glouton »** puis sauvegardez. Partez sur les traces d'Eddie. Inspectez ce nouveau couloir en ramassant les **balles de pistolet** sur la première table et le plan de la prison sur la seconde. Allez dans les douches (au milieu du couloir) et ramassez la **table « Séductrice »** dans l'une d'elles. Revenez dans le couloir et continuez par les cellules au sud. Ne vous approchez pas trop des grilles pour ne pas être aggressé par les « prisonniers ». Cherchez les **balles de pistolet** dans la cinquième cellule et la **poupée de cire** dans la neuvième. Remontez le couloir suivant en prenant les **balles de pistolet** sur la table. Pousuivez votre exploration par la salle à l'ouest au milieu du couloir. Vous y trouverez des **cartouches de carabine**. Remontez vers les cellules nord. Entrez dans la première d'entre elles, elle contient des peintures assez étranges. Passez faire un tour dans la septième pour récupérer la **table de l' « Oppresseur »**. Revenez sur vos pas dans le couloir Est et allez dans la cour de la prison. Ne prêtez aucune attention aux bruits que vous entendrez, personne ne viendra vous attaquer. Repérez la guillotine au centre et disposez les 3 tables que vous avez trouvées. Un cri retentira mais vous ne verrez rien. Dirigez-vous vers la sortie et avant de partir, récupérez le fer à cheval apparu sur la porte. Rejoignez le couloir Ouest en traversant les cellules. Entrez dans la seconde porte à gauche. C'est un parloir. Récupérez la **trousse de soins** et sortez. Passez ensuite dans le parloir juste à côté. Il est complètement détruit ce qui vous permet de le traverser sans problème. Entrez de l'autre côté du premier parloir pour récupérer le briquet. Entrez dans l'avant dernière porte à droite de ce couloir. Vous êtes dans les toilettes des femmes. Frappez à la dernière au fond. Personne ne répond. Pourtant... Continuez par les toilettes des hommes juste en dessous. Sauvegardez. Traversez le couloir et entrez dans le bureau à côté des grilles. Ramassez une **ampoule**, une **boisson** et une **trousse de soins**. Prenez quelques secondes pour lire le magazine sur la table. Entrez dans la pièce annexe pour récupérer la carabine de chasse, les **cartouches de fusil de chasse**, les **2 boîtes de cartouches de carabine** et les **balles de pistolet**. Revenez dans le couloir et passez les grilles. Tout est fermé, mais il y a une trappe sur le sol. Faites fondre la poupée en cire à l'aide du briquet puis rajoutez le fer à cheval pour faire une poignée. Tirez pour ouvrir la trappe et sautez dans le trou. Vous êtes dans la morgue de la prison. Passez par la double porte derrière vous puis par l'autre double porte. Sautez dans le nouveau trou. Impossible de savoir où vous vous trouvez. Tout ce que je sais c'est que la musique est plutôt dérangeante. Ne traînez pas ici. Passez la porte et sautez encore dans un trou. Vous vous réveillez devant un ascenseur. Ramassez les **cartouches de carabine**, les **balles de pistolet**, les **cartouches de fusil de chasse** et la **trousse de soins**. Attendez que l'ascenseur ait fini sa longue descente puis allez sauvegarder.

Le labyrinthe

Cette partie du jeu est assez laborieuse car il n'existe pas de plan des lieux. Cependant James dessinera au fur et à mesure une carte des couloirs qu'il traversera. Explorez la première petite portion du labyrinthe. Elle ressemble à ceci :

```
             ______| |
            |  ____  |
 _          | |    | |
|1|_________| |    |_|
|  ___   ___  |     4
|_|   | |___| |____
 2    |_____|____  |
                  |_|
                   5.
```

Vous arrivez de l'entrée 1. La porte 2 est condamnée par des barbelés pour l'instant. Tuez les monstres et continuez par l'échelle 3 ou 4. Elles donnent sur le même lieu.

```
      ___________
     / ___   ___
    / /   |_|
   / /     3
  | |    _____    | |
  | |___|     |   | |
  |  ___|     |   | |
  | |   |_____|   | |
  | |             | |
         _     / /
     ___|4|___/ /
     ___________/
```

Courez dans la salle centrale en évitant Pyramide Rouge qui fait une ronde par là et les monstres en dessous les grilles. Ramassez le **grand couteau** et les **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse** puis remontez. Descendez maintenant par l'échelle 5. Suivez le couloir inondé et montez à l'échelle située de l'autre côté.

Enigme du cube
Vous vous trouvez devant un cube que vous pouvez tourner dans toutes les directions. Ce cube représente en réalité la pièce adjacente. Tournez-le de façon à pouvoir entrer dans la pièce. Une fois à l'intérieur, repérez les 2 ouvertures exactement opposées l'une à l'autre et tentez d'imaginer les mouvements qu'il faudrait faire avec le cube pour placer ces portes aux bons endroits (en bas). Retournez devant le cube et tournez-le correctement pour traverser la pièce. Il n'existe pas de solution précise pour cette énigme. Avec de la patience, vous y arriverez à coup sûr.

Traversez la pièce et descendez les escaliers. Surprise ! Maria n'est pas morte ! Mais elle est retenue prisonnière derrière des barreaux dans une petite cellue.e Vous ne pourrez pas la libérer maintenant. Remontez et récupérez la **pince coupante** sur le panneau électrique qui s'est ouvert. Faites le chemin inverse jusqu'à la porte aux barbelés (position 2 sur le plan). Coupez les fils à l'aide de la pince et descendez par l'échelle derrière.

```
 _.
|2|
| |___________________
|______   _____________|
       | |          6
       |_|
        7.
```

Tuez les monstres et montez à l'échelle 7. L'autre (6) ne mène nulle part. Pas de problème pour la suite étant donné qu'il n'y a à chaque fois qu'une issue possible. Continuez jusqu'à trouver des **balles de pistolet** juste en haut d'une échelle.
Descendez par l'échelle suivante et vous vous retrouverez dans une zone qui ressemble à cela :

```
 _____
|     |___              _
|9     _  |            |8|
|_   _| | |____        | |_____
  | |   |____  |       |  _____|10
  | |        | |       | |
  | |________| |______| |
  |_________________________|
```

Faites attention car Pyramide Rouge se trouve dans ce secteur. Vous êtes en 8. Frayez-vous un chemin jusqu'à l'échelle 9 (utilisez le passage où ne se trouve pas Pyramide Rouge). Montez et récupérez les **2 boîtes de balles de pistolet**. Redescendez, évitez Pyramide Rouge et montez à l'échelle 10. Vous pouvez sauvegarder et lire le journal par terre si vous le désirez. Passez la porte. Les journaux éparpillés dans le couloir sont tous datés d'aujourd'hui... Vous entendez un cri provenant de l'une des pièces annexes. James se précipite et découvre Angela aux prises avec un monstre difforme.

Le père d'Angela
Le monstre dispose d'attaques rapides et puissantes. Placez-vous dans un coin de la pièce et truffez-le de plomb avec votre fusil de chasse ou avec la carabine. S'il vous attrape, vous devrez vous débattre pour qu'il vous relâche. Pensez à vous soigner dès que votre énergie est à son plus bas. Au bout d'une dizaine de balles, le monstre sera à bout de forces et Angela l'achevera avant de s'enfuir une nouvelle fois.

Sortez de la pièce et prenez la porte à votre droite. Vous arrivez dans un autre couloir. Entrez dans la première porte.

Enigme des pendus
Il y a six corps pendus. Sur chacun d'eux est inscrit le motif d'emprisonnement. Retenez bien ces motifs. Allez maintenant dans l'autre pièce du couloir. Cette fois, les corps ont disparu, seules les cordes nouées sont encore là. Lisez les deux messages sur le grillage. Il est dit que vous devez tirer sur la corde correspondant au seul condamné innocent parmi les six.
En mode facile : le kidnappeur est innocent
En mode normal : le pyroman est innocent
En mode difficile : faussaire est innocent
En mode Extra Hard : le voleur est innocent
Tirez la bonne corde et retournez dans la pièce avec les corps pour récupérer la **clé des exécutés à tort**. Si vous tirez la mauvaise corde, des monstres apparaîtront dans le couloir.

Traversez le couloir et passez par la porte du fond. Utilisez la clé que vous venez de trouver pour retirer les menottes et ouvrir la grille. Continuez par le passage jusqu'à la cellule de Maria. Malheureusement, vous arrivez trop tard. Elle est morte. En tout cas, elle en a l'air... Revenez sur vos pas et passez par la porte grillagée qui était fermée en arrivant. Ramassez la **trousse de soins** et entrez dans le petit cimetière. Prenez les **3 boîtes de cartouches de fusil de chasse** ainsi que l'**ampoule**. Sauvegardez puis intéressez-vous aux épitaphes. Certaines d'entre elles portent des noms bien connus. Pire, il y a même la vôtre ! Descendez par le trou de votre tombe. Vous atterissez dans des locaux insalubres. Eddie est là, il vient encore de tuer quelqu'un. Maintenant il s'en prend à vous.

Combat contre Eddie
il n'y a pas grand chose à faire si ce n'est lui tirer dessus. Evitez autant que possible ses tirs et ne restez pas à côté de lui car il peut vous frapper avec ses poings. Au bout d'un moment, il passera dans la salle suivante. Ramassez les **cartouches de fusil de chasse** et les **cartouches de carabine** puis suivez-le. Cette fois, vous pouvez vous protéger derrière les morceaux de viande accrochés. Tuez Eddie avant qu'il ne vous tue puis sortez par les grandes portes.

Le Lac Toluca

Vous êtes sur un ponton. Sauvegardez avant de prendre le bateau. Le but est de rejoindre la rive opposée du lac mais cela n'est pas si évident en raison de l'épais brouillard qui règne à Silent Hill. Pivotez à droite jusqu'à ce que vous puissiez voir le phare en face puis avancez toujours tout droit. En mode difficile, vous devrez synchroniser les deux

sticks analogiques pour avancer.

L'hôtel Lake View

Vous voilà enfin arrivé à l'hôtel Lakeview. Ramassez la **boîte à musique « Petite sirène »** sur le rebord de la fontaine puis entrez dans l'hôtel. Récupérez le plan de celui-ci sur le panneau à votre droite. Commencez votre exploration par le restaurant Lake Shore. Allez vers le piano. Vous retrouvez Laura, la petite fille. Elle vous fait lire une lettre de Mary datée de la semaine dernière. Ramassez la **clé « Poisson »** sur l'une des tables puis revenez dans le hall d'entrée. Tuez les monstres qui arrivent et entrez dans la salle grise en bas à gauche. Fouillez les étagères pour y découvrir **3 boîtes de balles de pistolet** et des **cartouches de carabine**. Revenez dans le hall mais cette fois, descendez au sous-sol par les escaliers. Allez chercher la **bombe de diluant** dans l'ascenseur puis remontez. Faites un tour dans le grand vestibule (lobby). Lisez la note posée sur le comptoir de la reception. Elle vous est destinée et fait mention d'une cassette dans le bureau du premier étage. Passez derrière le comptoir et prenez la **clé de la chambre 312**, la clé de votre chambre. Vous pouvez sauvegarder dans le vestibule. Le point de sauvegarde se trouve sur l'un des fauteuils. Montez par le grand escalier central et rendez-vous au vestiaire (Cloak room). Examinez la pièce pour y dénicher **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**, **2 boîtes de balles de pistolet**, une **trousse de soins** ainsi qu'une malette fermée à clé. Utilisez la clé « Poisson » sur la malette pour la vider de son contenu, c'est-à-dire la **clé de la chambre 204**. Dans le couloir, allez récupérer **2 boîtes de balles de pistolet** près de la fenêtre puis entrez dans la bibliothèque (reading room). Vous y trouverez **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse** et une **boisson**. Dirigez-vous vers la chambre 204. Ramassez les **2 boîtes de balles de pistolet** dans le couloir puis entrez dans la chambre. Prenez la **clé de l'ascenseur de service** sur la table puis passez par l'énorme trou dans le mur pour accéder à la chambre 202. Examinez les photos éparpillées sur le lit. Sur l'une d'elles est inscrit le code de la malette par terre. Pour le lire, vous devrez d'abord utiliser le diluant pour enlever les traces de marqueur noir. Notez le code et ouvrez la malette. Elle contient la **boîte à musique « Cendrillon »**. Allez maintenant explorer l'aile Est de l'hôtel. Ramassez la **boisson revigorante** ainsi que les **cartouches de carabine** devant l'ascenseur. Entrez dans la pièce grise. **2 boissons revigorantes** vous y attendent. Essayez d'utiliser l'ascenseur dans cette pièce. Malheureusement, vous êtes trop lourd pour qu'il fonctionne correctement. Débarrassez-vous de tout votre inventaire sur l'étagère à côté et descendez au rez-de-chaussée (bouton 1). Vu que vous n'aurez plus votre radio pour vous avertir de la présence de monstres, je vous indiquerai si vous deviez rencontrer des créatures dans cette zone. Empressez-vous de prendre le plan accroché au mur. Allez au cellier (pantry) récupérer la **boîte à musique « Blanche Neige »**. Arrêtez-vous ensuite au bureau (Office). Vous y trouverez votre **cassette vidéo** dans le coffre ainsi qu'un **ouvre-boîte**. Remontez jusqu'à la pièce des employés (employee lounge). Il y a **2 boîtes de cartouches de carabine** posées sur le frigo. Rejoignez les escaliers en face du bureau et descendez au sous-sol. 2 monstres vous attendent de pied ferme dans le couloir. Slalomez entre eux vu que vous n'avez pas d'arme. Courez jusqu'à la chaudière (boiler room). Prenez la **trousse de soins** par terre et la **clé du bar** suspendue à un tuyau. Courez ensuite jusqu'à la cuisine (kitchen), toujours en évitant les monstres, et utilisez l'ouvre-boîte sur la conserve. Aussi étrange que cela puisse être, vous trouvez une **ampoule électrique** à l'intérieur. Ramassez les **3 boissons** avant d'entrer dans le bar. Utilisez l'ampoule sur la lampe du comptoir. Grâce à la lumière, vous pouvez trouver la serrure de la porte et utiliser la clé pour sortir. Remontez au premier étage (2nd floor) pour récupérer tout votre attirail. Attention aux deux ennemis qui vous attendent devant la pièce où vous vous rendez. Une fois vos poches pleines, redescendez au vestibule et approchez-vous de la grosse boîte à musique.

Enigme des boîtes à musique
Vous devez placer correctement les boîtes à musique en fonction des indications qui vous sont données. En mode facile et normal, l'ordre de gauche à droite est Cendrillon, Blanche Neige, la Petite Sirène. En mode difficile et Extra Hard, l'ordre est de gauche à droite Cendrillon, la Petite Sirène, Blanche Neige. Lorsque tout sera en ordre, faites jouer la boîte à musique pour recevoir la **clé de l'escalier de l'hôtel**.

Grâce à cette clé, vous pouvez enfin rejoindre la chambre 312 au dernier étage. Sauvegardez avant de vous y rendre. Dans la chambre, utilisez la cassete vidéo dans le magnétoscope et regardez la séquence...

L'hôtel Lake View, version sombre

Revenez dans le couloir pour vous apercevoir que tout a changé dans l'hôtel. Vous pouvez sauvegarder sur la porte de

la chambre 313. A ce propos, si vous optez pour la fin « chien » (voir les fins spéciales), c'est ici que vous devez vous rendre. Descendez à la bibliothèque (reading room) et écoutez la conversation dans les écouteurs. Vous pouvez aussi prendre le **livre « Cérémonie Crimson »** sur l'étagère (seulement disponible lors de la seconde partie). Passez ensuite dans la chambre 202. Vous serez transporté dans le couloir Ouest de l'hôtel. Ramassez les **2 boîtes de balles de pistolet** sous la fenêtre. Puis les **2 ampoules** sur la table devant l'ascenseur un peu plus loin. Utilisez justement l'ascenseur pour descendre au sous-sol inondé. Courez vous réfugier dans le bar où vous trouverez **5 boissons revigorantes**. Passez dans la cuisine et ramassez les **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**, la **trousse de soins** et les **2 boîtes de cartouches de carabine**. Continuez par le couloir suivant et courez jusqu'aux escaliers. Une séquence cinématique avec Angela se déclenche. Vous ne pourrez pas la rejoindre. Faites donc demi-tour. Vous serez devant de nouveaux escaliers. Montez. Allez ramasser les **2 ampoules** devant les toilettes puis les **2 boîtes de cartouches de carabine** devant le bureau du manager. Sortez ensuite par la sortie de secours à l'autre bout du couloir. Suivez le couloir sans trop vous attarder pour ne pas vous faire attraper par les monstres sous les grilles puis sauvegardez avant de rentrer dans le vestibule. Là vous verrez une nouvelle fois Maria se faire tuer ! Si je compte bien, c'est la troisième fois qu'elle meurt dans le jeu ! Pas le temps de réfléchir à cela de toute façon car 2 Pyramides Rouges descendent vous attaquer.

Les 2 Pyramides Rouges
Le seul conseil que je pourrai vous donner ici c'est de vous placer dans un coin, de tirer sur l'un d'eux et de fuir vers un autre coin. C'est peut-être long, mais vous serez au moins sûr de les battre sans perdre trop d'énergie. Utilisez votre arme la plus puissante et au bout d'un moment (plus ou moins long suivant la diffics'enfonceront leur lance sous la gorge.

Récupérez sur chacun d'eux un **oeuf écarlate** que vous incrusterez sur les doubles portes pour les ouvrir. Sortez de l'hôtel. Et suivez le long couloir. Vous entendrez la voix de Mary. Ecoutez-la si vous voulez (voir les fins spéciales). Montez les escaliers jusqu'au toit et préparez-vous pour le dernier combat du jeu.

Mary ou Maria ?
Suivant votre parcours, vous aurez à vous battre contre Mary ou contre Maria déguisé en Mary. La technique reste cependant la même, restez à l'écart et tirez! Si elle vous attrape ou si elle vous envoie ses papillons, débattez-vous pour vous en sortir. Au bout de quelques tirs, elle s'écroulera et il ne vous restera plus qu'à l'achever d'un tir bien placé. C'est la fin de Silent Hill 2.

Fins spéciales

Il existe 5 fins pour ce jeu. Chacune d'entre elles s'obtient en remplissant différentes conditions pendant la partie.

Partir
Pour cette fin, vous devez constamment garder votre énergie au maximum en vous soignant régulièrement et en évitant les combats autant que faire se peut. Lorsque vous trouverez Maria, vous pourrez vous permettre de la frapper plusieurs fois avec la planche. Votre but dans le jeu est de retrouver votre femme, ne perdez donc pas trop de temps à vous balader en ville pour trouver des objets et rendez-vous toujours rapidement à l'étape suivante. Lisez souvent la lettre de Mary et dans l'hôtel, n'utilisez pas les écouteurs dans la bibliothèque, par contre prêtez attention aux paroles de Mary dans le long couloir à la fin du jeu. De cette façon, vous verrez James quitter la ville en compagnie de Laura.

Renaître
Cette fin n'est disponible qu'après avoir terminé le jeu au moins une fois. Vous devez simplement récupérer les quatres objets secrets : le chrisme blanc, livre des Souvenirs Perdus, la coupe en obsidienne et le livre « Cérémonie Crimson ».

Dans l'eau
Restez attentif à tous les objets spéciaux du jeu. Examinez entre autres le couteau d'Angela, lisez le journal sur le toit de l'hôpital, utilisez les écouteurs dans la bibliothèque de l'hôtel, écoutez la voix de Mary dans le dernier couloir... Lorsque vous perdez de l'énergie, ne vous empressez pas de vous soigner. En gros, ayez une attitude un peu suicidaire tout au long du jeu.

Maria
Pour visionner cette fin, vous devez toujours protéger Maria. Passez la voir aussi souvent que possible lorsqu'elle se repose à l'hôpital ou lorsqu'elle est enfermée en prison. Ecoutez toujours ce qu'elle a à vous dire et suivez ses indications. Mais surtout, ne prêtez pas attention à la voix de Mary dans le couloir final.

Chien
Cette fin n'est disponible qu'après avoir obtenu la fin Renaître ou après avoir visionné les trois autres. Vers le milieu de l'aventure, allez chercher la clé du chien dans la niche en passant par le grillage défoncé (près du panneau de l'hôtel sur Nathan Ave). Puis dans l'hôtel version sombre, entrez dans la chambre 313. Vous aurez alors la surprise de trouver un chien responsable de tous vos tracas !

LIVRE "CÉRÉMONIE CRIMSON"

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie. Lorsque vous arriverez vers la fin du jeu, vous trouverez ce livre dans la bibliothèque de l'hôtel version sombre.

Silent Hill 3

© Konami 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La petite ville paisible de Silent Hill étant infestée de démons et d'énigmes en tout genre, il nous a semblés indispensable d'aider cette pauvre Heather. Ainsi, pour que la jeune femme ne erre pas continuellement dans des couloirs sombres et humides, il vous suffira de suivre cette solution pas à pas.

Comme ses aînés, Silent Hill 3 propose trois modes de difficulté aussi bien pour ce qui est de l'action que des énigmes. Cette soluce vous proposera le cheminement pour le mode **Normal** ainsi que la résolution des énigmes pour les trois niveaux de difficulté. Vous y trouverez également une liste exhaustive des items de soin, des munitions, des armes et ce encore une fois pour le mode Normal.

Pour chaque mode de difficulté, le cheminement est le même. Seules les énigmes changent (le mode Facile en comportant moins) ainsi que l'emplacement et le nombre d'items à ramasser.

Descriptif des modes de jeu

- **Mode Facile** : Les énigmes sont peu nombreuses et très simples à résoudre. Heather s'essouffle très lentement, elle ne recharge pas ses armes (ceci se faisant automatiquement), un grand nombre de munitions est présent dans le jeu et elle ne peut tomber quand elle arrive devant un précipice.

- **Mode Normal** : Les énigmes sont en plus grand nombre et certaines d'entre elles ne peuvent être résolues qu'en déchiffrant des messages, des textes. Heather rencontre des monstres plus résistants, plus hargneux et elle dispose de moins de munitions. De plus, elle peut tomber dans des précipices si vous la forcez un peu. Elle s'essouffle également plus vite.

- **Mode Difficile** : Plus d'énigmes qui sont parfois très difficiles en rapport à des textes religieux, etc. Les monstres sont plus résistants et vous n'avez quasiment pas de munitions. De plus, Heather s'essouffle très rapidement quand vous la faites courir.

Cauchemar au Parc d'attractions

Avant toute chose, sachez que ce que vous faites durant cette partie n'aura pas d'incidence pour la suite de l'aventure. En somme, inutile de vous en faire si vous vous faites tuer par un des monstres que vous rencontrerez sur votre chemin. Pour l'heure, avancez tout droit puis passez par la porte rouillée. Tuez les monstres et passez par la porte qui est tout au bout de l'allée à droite. Vous pouvez également rentrer dans la boutique de souvenirs mais vous n'y trouverez rien d'intéressant. Passez par la porte qui vous fait face en évitant les monstres. Tournez à gauche, courez au fond de l'allée et montez l'escalier en évitant ou en tuant les monstres. Passez par le portique à gauche puis courez sur les rails des montagnes russes. Vous vous retrouverez à un moment, sans aucune fuite possible, devant un wagonnet qui arrivera sur vous à toute vitesse. Le cauchemar prendra ainsi fin et Heather se réveillera dans un snack, le Happy Burger, faisant étrangement penser à celui de Silent Hill.

Centre commercial

Une fois dans les toilettes, vous trouverez un **pentacle** qui vous permettra de sauvegarder. Après avoir frappé à la dernière porte des WC et vu ce qui se passait, passez par la fenêtre pour sortir des WC. Dans la ruelle, prenez à droite et ouvrez la seule porte accessible. Dans le couloir, vous arrivez à un embranchement. La double porte de gauche étant fermée, prenez à droite, passez devant une autre double porte verrouillée et ouvrez la porte au bout du couloir qui vous mènera à un hall. Passez dessous le volet de la boutique de vêtements qui laisse passer un rayon de lumière. Prenez les **2 boîtes de munitions pour pistolet** et passez par la porte au fond de la pièce. Vous pouvez déverrouiller la double porte de tout à l'heure. Ceci fait, prenez à droite. En face de l'ascenseur, vous trouverez sur le mur une **carte du niveau** . Prenez la sortie (Exit) et montez au second étage. Vous pouvez vous occuper des monstres du secteur si le coeur vous en dit. Avancez tout droit et passez par la troisième porte à droite. Tuez le chien et récupérez le **beef jerky** qui vous servira à détourner l'attention des canidés. Sortez et ouvrez la deuxième porte à droite qui contient une **sauvegarde**, **2 boissons revigorantes** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Comme vous ne pouvez pas pour l'instant prendre la clé sous la palette, sortez de la pièce, retournez à l'embranchement mentionné plus avant et passez par la porte à droite au fond du couloir. Vous vous retrouvez dans un hall à forme circulaire. Entrez dans la boulangerie d'Hélène et prenez-y la **paire de pinces**. Sur le comptoir trône également un **prospectus**. Sortez et ne faites pas attention pour l'instant à la librairie qui est fermée à clé. Revenez dans la pièce où se trouvent la sauvegarde et la clé sous la palette. Utilisez la paire de pinces pour récupérer **la clé prise avec les pinces**. Repartez en direction de la librairie, en évitant au passage les nouveaux monstres, et utilisez la clé trouvée juste avant pour ouvrir la porte. Ramassez une **boîte de munitions pour pistolet** les **5 anthologies de Shakespeare** qui sont par terre et qui vous serviront pour la première énigme du jeu. Pour vous aider à résoudre cette énigme, vous pouvez également lire la **note** sur le mur à droite de la porte au fond de la pièce.

Enigme des livres :

- **Mode Facile** : Mettez l'anthologie 1 à gauche sur l'étagère puis l'anthologie 3 à droite. Notez le code écrit sur la tranche des livres à savoir : 2018.
- **Mode Normal** : Utilisez les livres pour former une succession de chiffres qui formeront un code pour ouvrir la porte du fond. Notez le code 5217.
- **Mode Difficile** : Pour résoudre l'énigme il vous faudra un minimum de connaissances sur l'oeuvre de Shakespeare. Autant vous dire que c'est ardu. On va donc faire simple en vous donnant de suite le code : 8352.

Note : Il semble que les codes soient aléatoires. De ce fait les nombres proposés ne correspondront peut-être pas à ce que vous trouverez.

Sans plus attendre, prenez l'ascenseur dans lequel vous trouverez la **radio** qui, grâce à ses grésillements, vous indiquera la présence de monstres.

Centre commercial / Dimension parallèle

Tournez à droite puis, au fond du couloir, à l'embranchement, ouvrez la porte qui est face à vous. Vous trouvez dans cette pièce une **sauvegarde**, **3 boissons revigorantes**, une **ampoule**. Sortie de cette pièce, allez à gauche en laissant les chiens rencontrés déguster leur festin. Passez par la double porte au bout du couloir. Vous arrivez dans une grande pièce où trois monstres attendent. Tuez-les. A gauche se trouve une pièce avec une échelle inaccessible pour l'instant. Prenez plutôt le couloir éclairé et au bout de celui-ci tournez à droite. Entrez dans la première pièce à gauche. Ramassez les **2 boîtes de munitions pour pistolet**, une **trousse de soins** et une **torche électrique** qui passe facilement inaperçue si vous n'éteignez pas la lumière dans la pièce grâce à l'interrupteur près de la porte. En sortant, allez jeter un petit coup d'oeil aux toilettes où vous trouverez de **l'eau de javel**. Frappez à la dernière porte des toilettes, attendez un peu et admirez le travail des femmes de ménage. Au bout du couloir, passez sous le volet en ferraille et tuez les monstres. Entrez dans la boutique de vêtements et récupérez le **cintre** sur le porte-manteau et le **gilet pare-balles** un peu plus loin. Revenez dans la pièce où se trouvait l 'échelle en hauteur. Utilisez le cintre pour faire descendre l'échelle. Montez. Regardez la TV qui est allumée puis passez dans la pièce à droite de l'escalator. Vous trouverez une **boisson revigorante** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Passez la porte du fond. Evitez ou tuez les monstres dans le couloir. Pour l'instant laissez la porte verrouillée dans le couloir de gauche pour aller tout droit.

Tout au bout du couloir à droite, prenez la dernière porte de droite. Prenez **la noix** et sortez en prenant l'autre porte qui vous ramène au niveau des escalators. Utilisez la **sauvegarde** à droite. Montez l'escalator. Prenez la première porte à droite de Heather. Ramassez la **clé cuite** dans l'estomac du chien. Vous trouverez également dans cette pièce une **boisson revigorante** et une **trousse de soins**. Sortez et laissez le chien qui est en train de manger. Vous pouvez rentrer dans les WC des femmes mais il n'y a rien d'intéressant. Redescendez au 2ème étage par l'escalator. Prenez la porte de gauche puis la porte au fond de la pièce. Ensuite, allez à droite et à gauche pour utiliser la clé cuite afin d'ouvrir la porte verrouillée. Dans cette pièce, vous trouverez **2 boissons revigorantes** et un **tube en acier**, sous le jet de vapeur qui fera office d'arme. Passez par l'autre porte. Vous vous retrouvez dans le hall à la forme circulaire. En passant par la droite, passez par la double porte au fond du hall. Récupérez le **`détergent** et sortez de l'autre côté. Courez jusqu'au bout du couloir, arrêtez le ventilateur et prenez la porte à gauche. Combinez le détergent avec l'eau de javel et versez-les dans le seau. Sortez, allumez le ventilateur et rentrez à nouveau dans la pièce. Votre petit stratagème aura eu pour effet de tuer les insectes qui vous barraient le passage. Suivez le couloir puis prenez la porte qui se trouve juste après celle menant aux étages. Ramassez le **beef jerky** et **3 boîtes de munitions pour pistolet**. Sortez de la pièce et à l'embranchement allez à droite, prenez la porte à gauche, tuez les monstres et sortez par l'autre porte. Tournez à gauche, passez la passerelle puis ouvrez la porte qui se trouve à droite. En plus de trouver une **sauvegarde** dans cette pièce, il vous faudra utiliser l'objet qui se trouve sur le lit pour casser la noix. Vous récupérerez ainsi la **pierre de lune**. Sortez puis déverrouillez la porte à droite. Passez la porte, faites le tour par la droite pour arriver devant une double porte. Passez par cette porte, sortez de la pièce par l'autre porte. A l'embranchement, allez à droite, passez la première porte de gauche, sortez par l'autre côté puis montez l'escalator à votre droite. Utilisez la pierre de lune sur la porte avec 1 croissant rouge qui se trouve en face de vous. Entrez dans la pièce qui se révèle être le hall circulaire. Descendez par l'échelle qui est au centre de la pièce.

- Boss :
Pour le battre, rien de plus simple. Attendez qu'il sorte par une des ouvertures. A ce moment, soyez en face de lui et attendez qu'il ouvre sa gueule pour lui tirer dessus. Faites attention à son attaque fulgurante quand vous resterez trop longtemps devant lui.

Passez sous le volet. Continuez tout droit jusqu'au bout du couloir. A votre droite, vous trouverez une pièce qui renferme **3 boîtes de munitions**, une **trousse de soins**, du **beef jerky** et une **sauvegarde**. Ouvrez la double porte devant vous.

Metro

Suivez le couloir et à l'embranchement prenez à droite. Passez la porte. Avant de passer le portique qui se trouve un peu plus loin à droite, jetez un oeil sur le journal qui se trouve sur la billetterie. Une fois passé le portique, tournez à droite et prenez la **carte du métro**. Ensuite, descendez en prenant la direction de Bergen street/Saint Renata College (escaliers de droite ou de gauche). Non loin de là, vous trouverez une **sauvegarde** sur le mur dans le couloir qui est le plus bas sur la carte. Le niveau étant un vrai labyrinthe, nous allons nous occuper pour l'instant des deux escaliers de droite et de gauche. Descendez pour l'instant en prenant l'escalier de gauche. Lisez le **magazine** sur le sol. Si vous voulez voir une Cut Scene optionnelle, descendez tout de suite après avoir lu le magazine en prenant l'escalier de gauche et rendez-vous sur le quai. Remontez sur le quai. Prenez la **boisson revigorante** qui est sur un banc. Montez à l'étage, tournez à droite et prenez l'escalier. Courez jusqu'au fond du couloir et descendez l'escalier à votre gauche. En Prenant l'escalier à gauche, vous trouverez deux chiens et une porte verrouillée. Prenez plutôt l'escalier de droite. Récupérez la **boisson revigorante** sur le banc. Remontez par où vous êtes arrivé et montez à l'étage. Tournez dans le couloir de gauche, prenez la porte au fond du couloir. Courez tout au bout de la pièce et tournez à gauche. Prenez l'escalier qui se trouve à votre gauche. Tuez les deux chiens. Descendez par l'escalier de gauche. Récupérez **2 boissons revigorantes** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Remontez et descendez par l'escalier de droite. Récupérez le **casse-noisette**, remontez. Courez jusqu'au bout du couloir et utilisez le casse-noisette sur la porte verrouillée. Descendez l'escalier. Vous trouverez dans le wagon abandonné **2 boîtes de munitions pour le fusil de chasse** ainsi que **le fusil de chasse**. Vous aurez tout le loisir d'être confronté à un nouveau monstre qui, même si il est assez imposant, n'en est pas moins très rapide. Descendez l'escalier. Prenez le deuxième escalier sur votre droite. Allez au bout du quai et descendez sur la voie. Rendez-vous devant la porte et remontez sur le quai en évitant les chiens. Courez à l'autre bout du quai et déverrouillez la porte. Courez, montez l'escalier puis prenez l'escalier en face de vous. Montez dans le train.

Train

Ici, rien de plus simple, il suffit de traverser les wagons en tuant les ennemis. Vous pouvez mourir, si le coeur vous en dit, en vous jetant du train après être passé par la porte arrière. Vous trouverez une **sauvegarde** dans le premier wagon, une **boîte de munitions pour fusil de chasse** et une **trousse de soins** dans le cinquième.

Les égouts

Sortez du train. Utilisez la **sauvegarde** sur le mur puis prenez la porte à gauche. Descendez et prenez à droite. Passez la porte. Evitez les monstres et allez à gauche puis prenez la première porte à droite. Avancez et passez par la porte de droite. Evitez ou tuez les monstres. A l'embranchement, prenez à gauche et passez la porte qui vous fait face. Récupérez la **carte des souterrains** et la **masse**. Sortez par l'autre côté, évitez les monstres, allez tout droit et ouvrez la première porte qui se trouve sur votre chemin. Ramassez la **bouteille de vin vide** et le **beef jerky**. Sortez, allez à droite pour trouver au bout du couloir une **boîte de munitions pour fusil de chasse**. Revenez sur vos pas et prenez la porte qui est au bout du couloir de droite. Des monstres insectoïdes et une porte à gauche vous attendent. Un long couloir, une porte : à vous de jouer. Allez à droite et encore à droite pour trouver une porte. Entrez. Au fond du couloir se trouve une grande pièce avec 3 monstres. Prenez plutôt le deuxième couloir à droite et ouvrez la porte. Ramassez les **2 boissons revigorantes**, la **boîte de munitions pour pistolet**, la **boîte de munitions pour fusil de chasse** et utilisez la **sauvegarde**. Utilisez la bouteille de vin vide en vous mettant près du chauffage pour la remplir de kérosène. Vous obtenez une **bouteille d'huile**. Sortez, prenez à gauche puis le premier couloir à gauche, passez la porte. Utilisez la bouteille d'huile sur le réservoir et actionnez l'interrupteur du treuil. Descendez l'échelle. Montez les deux escaliers successifs et passez par la porte. Suivez l'unique chemin. Passé la porte, prenez à droite puis passez par la porte à droite au bout du couloir. Un seul chemin. Vous savez quoi faire. Dans la pièce suivante, prenez **l'ampoule** et le **séchoir**. Rebroussez chemin et prenez la porte en face de vous. Evitez les monstres, prenez à gauche et passez la porte. Utilisez la **sauvegarde**, lisez le **carnet** qui se trouve sur le bureau et prenez la **boisson revigorante**. Passez la porte et utilisez le séchoir sur la prise à gauche de Heather. Traversez la passerelle et ouvrez la porte. Prenez la porte au bout du couloir. Evitez les monstres et suivez l'unique chemin qui vous mènera vers la sortie. Montez l'échelle, vous voici enfin dehors.

Chantier de construction / Centre administratif

Utilisez la **sauvegarde**. Passez l'unique porte. Récupérez les **2 boissons revigorantes** et passez par la porte au bout du couloir. Montez au 5ème étage. Passez la porte puis prenez la porte à droite au bout du couloir. Pensez à vous emparer de la **boîte de munitions pour pistolet** et de la **boisson revigorante**. Jetez le matelas dans le trou et sautez. Passez par l'ouverture dans le mur (Note : Si vous revenez dans la pièce, un monstre s'y trouvera). Prenez à droite et passez par la fenêtre ouverte. Une porte vous tend sa poignée. Dans la pièce tout au bout du couloir, vous trouverez une **boîte de munitions pour fusil de chasse** et une **boîte de munitions pour pistolet** . Rebroussez chemin et prenez la porte à droite. Tuez le chien. A l'embranchement, allez tout droit puis passez la porte. A gauche se trouve une salle de danse avec trois monstres. Prenez la porte à droite. Utilisez la **sauvegarde** et ramassez le **plan du niveau**. En sortant, allez à gauche et passez la dernière porte à gauche d'Heather. Récupérez la **trousse de soins** et une **ampoule** . Revenez à l'embranchement mentionné plus avant. Allez à droite et prenez l'Exit. Montez au 5ème étage. Au 2ème embranchement, prenez à gauche et passez la porte de gauche puis la porte de droite. A droite, se trouve le **tournevis** qui vous servira plus tard. Allez tout droit et prenez la porte à droite de Heather. Un **katana** rien que pour vous, sympa ! Rebroussez chemin jusqu'à arriver dans le couloir de départ. Prenez la porte en face, suivez le couloir puis à l'embranchement allez à droite et prenez la première porte à gauche. Saisissez le **cric** et la **boisson revigorante**. Sortez, déverrouillez la porte en face de vous. Revenez au 3ème étage et rendez-vous dans la pièce où se trouve la sauvegarde. Utilisez le tournevis sur le tiroir entrouvert. Récupérez la **corde**. Sortez, positionnez-vous devant l'ascenseur entrouvert. Utilisez le cric puis la corde. Descendez au 2ème étage. Remarquez la **sauvegarde** sur la machine à boissons. A l'embranchement, allez à droite, encore à droite puis passez la porte en face. Prenez le **beef jerky**. Passez par la porte de droite. Vous pouvez déverrouiller la porte de droite. Prenez la porte en face et ouvrez le robinet de la baignoire qui vous plongera dans la dimension parallèle.

Centre administratif / Dimension parallèle

Un seul chemin de disponible. Au passage, remarquez le mannequin tenant la poupée dans sa main, brrr... Récupérez la **boîte de munitions pour pistolet**. Passez la seule porte accessible. Tuez les monstres, prenez la porte à gauche, regardez la photo sur le mur, utilisez la **sauvegarde** avant de prendre la porte à droite. Prenez **l'oxydol**, la **boisson revigorante**, les **2 trousses de soins**. Jetez un oeil au **livre de chimie** sur la table avant de sortir. Prenez l'ascenseur, descendez au premier étage. A l'embranchement, allez à gauche, puis encore à gauche et passez la porte à gauche. Ramassez la **boîte de cartouches pour fusil de chasse** et le **foie de porc**. Revenez à l'ascenseur et montez au cinquième étage. Prenez la seule porte ouverte. Evitez les monstres, prenez à gauche et à droite à l'embranchement.² ²|8364sez la porte en face. Une **boîte d'allumettes** et **2 boîtes de munitions pour pistolet** vous attendent. Sortez, allez tout droit et prenez la porte à gauche puis la porte à droite. Utilisez la **sauvegarde**. Combinez les allumettes, l'oxydol et le foie de porc et utilisez le tout dans le seau sous le tableau. Passez par la trappe, descendez l'escalier, regardez les **pages du conte de fée** sur la table à gauche, passez la porte et évitez les monstres. Suivez le couloir, déverrouillez la deuxième porte que vous croisez. Continuez et passez par la deuxième porte à gauche de Heather. Ramassez la **boîte de munitions pour pistolet** et la **trousse soins** sur le lit. Attention car un monstre se trouve sous le lit. Sortez, allez tout droit, prenez la porte en face. En passant, déverrouillez la porte de droite. Continuez, tuez les monstres et au bout du couloir prenez la porte en face. Récupérez la **pièce en argent** et utilisez-la sur la machine à boissons. Vous obtenez la **clé assurance vie**. Retournez à l'ascenseur en passant par la porte déverrouillée. Descendez au premier étage, utilisez la clé sur la porte verrouillée. Prenez à gauche, tuez les monstres et prenez la dernière porte à gauche. Lisez le **conte de fée** qui se trouve sur la table. Retournez au niveau de l'ascenseur. Le monstre a disparu. Vous pouvez lire les **pages manquantes du conte de fée** qui sont disséminées par terre. Sortez. Prenez à gauche et passez par la première rue à gauche. Entrez dans votre immeuble et rentrez chez vous (appartement 102 au RDC). Vous pouvez utiliser la **sauvegarde** près des boîtes aux lettres. Home Sweet home !!

- Boss :
Quand Missionary court vers vous, évitez ses attaques puis tirez-lui dessus avec le fusil de chasse en vous positionnant dans son dos sans quoi il évitera les balles avec ses lames. Quand il se retrouve à terre, frappez le avec la masse ou le katana.

Allez dans votre chambre, prenez le **pistolet paralysant (taser)**, les **2 piles pour taser**. Sortez et rejoignez Douglas dehors. Les paroles de ce dernier laissent à penser qu'il a enquêté sur la disparition de James Sunderland, héros du deuxième épisode.

Silent Hill

Dans le motel, vous trouvez une **sauvegarde**. Jetez un oeil sur le **journal intime de Harry** que vous a remis Douglas. Consultez la carte de Silent Hill et rendez-vous à l'hôpital de Brookhaven. En vous y rendant faites un détour par le bar Heaven's Night où vous trouverez une **trousse de soins**, du **beef jerky**, une **boîte de munitions pour fusil de chasse** et enfin une **brochure touristique**.

Hôpital de Brookhaven

Chaque salle ayant un nom, nous utiliserons ceux-ci pour nous repérer. Enfin, tuez tous les ennemis rencontrés dans le niveau car vous aurez à faire de nombreux allers-retours.

Prenez la porte en face de vous et récupérez le **plan de l'hôpital**, la **boisson revigorante** et **sauvegardez**. Dans la salle des visites, se trouve la **première note de Stanley Coleman**. Dans la salle de repos des médecins (Doctor's Lounge), un **dossier médical**. Dans la salle C2 se trouvent uniquement trois infirmières. En C4, la **deuxième note de Stanley** et une **clé engluée** que vous ne pouvez obtenir pour l'instant. Pour l'heure, prenez l'ascenseur et montez au 2ème étage. Dans les vestiaires des femmes vous trouverez du **parfum** et du **dissolvant**. Sortez. Sur une table, vous trouverez le **troisième message de Stanley**. Regardez les **notes** sur le tableau noir qui vous permettront de résoudre l'énigme suivante.

Enigme de la combinaison du 2ème étage de l'hôpital Brookhaven :

- **Mode Facile** : 4639
- **Mode Normal** : 8634
- **Mode Difficile** : 4896

Allez dans la salle d'examen n° 3 et regardez le bras du cadavre. Lisez le **dossier médical** sur la table. Débarrassez-vous des infirmières dans le couloir. Dans la chambre M4, la **3ème note de Stanley** se trouve sur le lit. Arrêtez le réveil et notez l'heure à laquelle il s'est mis à sonner.

Enigme de l'attaché-case du 2ème étage de l'hôpital Brookhaven :

En mode Facile, Normal ou Difficile, il suffira simplement de noter l'heure à laquelle s'est arrêté le réveil, celle-ci vous servant de code pour ouvrir l'attaché-case. Exemple : si le réveil s'est arrêté sur 02:15, le code sera 0215 ou 1415.

Ramassez **l'appareil photo instantané**. En chambre M5, trois infirmières gardent précieusement une **trousse de soins**. Retournez maintenant au premier étage et utilisez le dissolvant sur la clé collée dans la chambre C4. Vous obtenez la **clé de la cage d'escalier**. Utilisez la clé sur la porte verrouillée qui se situe au même étage. Descendez au sous-sol. Ramassez les **balles de mitraillette** ainsi que la **mitraillette** qui se trouvent par terre. Allez jeter un oeil dans le débarras (Store Room). Collez-vous contre le mur, là où il y a un espace avec l'armoire, puis utilisez l'appareil photo. Notez le chiffre inscrit sur la photo. Remontez au dernier étage en prenant les escaliers. Lisez la **4ème note de Stlanley** qui est à terre. Passez la porte à votre droite. Tuez les deux monstres et récupérez les **deux chargeurs de mitraillette**. Redescendez au 3ème étage. Dans le débarras, vous trouvez une **pile pour taser**, **2 boissons revigorantes** et une **sauvegarde**. Dans la pièce des traitements spéciaux, ouvrez la dernière porte au fond pour trouver la **5ème note de Stanley**. Vous pouvez également déverrouiller la deuxième porte en partant de la droite mais n'y trouverez qu'une infirmière. Avant de sortir, vous pouvez lire la **note** sur le mur. Maintenant, occupons-nous de la combinaison de la double porte.

Enigme de la combinaison du 3ème étage de l'hôpital Brookhaven :

En mode Facile, Normal ou Difficile, il conviendra de noter le chiffre qui est sur la photo que vous avez pris au sous-sol et qui se révèlera être le code qui vous servira à ouvrir la porte.

Tuez les infirmières qui se trouvent dans ce couloir. En salle S1, un **magazine** vous renseignera sur les moeurs étranges d'une secte. Ramassez les **2 boissons revigorantes** et sortez. Prenez le **beef jerky** qui traîne sur un banc. Dans la salle S7, la **dernière note de Stanley** vous attend. Dans la salle S12, répondez au téléphone pour avoir une petite conversation avec le père de Claudia. Suivez donc les conseils de ce dernier. Descendez au deuxième étage, prenez la double porte et allez tout au bout du couloir pour trouver une porte. Vous vous retrouvez dans un gigantesque labyrinthe mais puisque qu'on vous oblige à suivre une route, ce ne sera pas bien difficile d'en sortir. Touchez le **pentacle** sur le mur. Passez la porte. Montez l'échelle.

Hopital de Brookhaven / Dimension parallèle

Dans la pièce S3, prenez les **2 boîtes de munitions pour pistolet** et utilisez la **sauvegarde**. Ne vous occupez pas pour l'instant de la salle d'examen n° 4, nous y reviendrons plus tard. La grande salle (Day Room) ne sert qu'à relier deux couloirs. Le débarras ne contient rien de plus qu'une grande scène de frayeur. En avant toute direction l'ascenseur. Au passage, tuez les monstres qui se trouvent dans les parages et déverrouillez la porte qui permet d'avoir accès au couloir où se trouvent les chambres des malades numérotées de S1 à S14. Descendez au deuxième étage. Courez jusqu'au vestiaire des hommes pour une grande scène de trouille ! En sortant de la pièce, tuez le monstre qui est arrivé dans le couloir. Allez prendre le **sac en plastique** et la **boisson revigorante** qui sont dans la poubelle du vestiaire des femmes. Assistez au tourment du monstre enfermé dans l'armoire ! Retournez maintenant au troisième étage dans la salle d'examen n° 4. Utilisez le sac en plastique pour récupérer le sang qui est dans le seau. Vous obtenez le **sac en plastique (avec sang)**. Retour à l'ascenseur pour cette fois vous rendre au sous-sol (B3).

Enigme du sous-sol

Notez les numéros qui sont inscrits sur les brancards contenant des corps. Regardez l'image du fourneau. Vous y voyez quatre chiffres romains. En fait, ces chiffres correspondent aux brancards où reposent des corps. Ainsi, il vous suffira de noter à quel brancard et chiffre associé correspondent le I, II, III et IV et à entrer le code.

- **Mode Facile** : Et bien c'est déjà ouvert, il n'y a qu'à se servir.
- **Mode Normal** : 2837 (le code est aléatoire dans ce mode)
- **Mode Difficile** : 9271

Récupérez la **clé incinérée**. Prenez l'ascenseur pour vous rendre au premier étage. Tuez les monstres qui traînent dans le couloir et allez **sauvegarder** dans la salle d'examen. Prenez également **l'ampoule** et lisez la **feuille médicale** qui se trouve sur la table. Jetez un oeil sur le **carnet** laissé par terre dans le couloir adjacent à la grande salle (Day Room). Utilisez la clé incinérée sur la porte verrouillée. Entrez, tuez l'infirmière et passez la porte. En salle C1, **2 boissons revigorantes** sont gardées par trois infirmières. En salle C4, utilisez la **sauvegarde**, regardez le **livre "Souvenirs perdus"**, qui est sur la table à gauche, puis versez le sang qui est dans le sac en plastique sur l'autel. Descendez l'échelle.

- Boss :
Encore une fois, un boss assez simple à abattre. Attendez que le monstre fasse surface pour lui tirer dessus avec votre fusil ou mitraillette. Attention à bien rester à distance car son allonge est assez conséquente. Vous pouvez également asséner un coup de masse ou de Katana à Leonard quand il se débattra dans l'eau.

Une fois revenu dans la réalité, récupérez le **talisman** et revenez à votre motel. Rendez-vous au parc d'attractions en passant par l'avenue Nathan.

Parc d'attractions / Dimension parallèle

Et vous voilà de retour dans le décor qui servait d'ouverture au jeu. Allez hop, direction la boutique de souvenirs. Bien sûr, n'hésitez pas à vous défaire des monstres rencontrés en chemin. Ramassez le **beef jerky** sur le comptoir et une **ampoule**. A un moment donné, une pile de jouets tombera de l'étagère, ce qui vous permettra de découvrir une **sauvegarde** et la **clè des montagnes russes**. Sortez et courez jusqu'aux montagnes russes. Le chemin étant linéaire, aucune chance de vous perdre. Utilisez la clé des montagnes russes pour ouvrir la cabine de pilotage. Récupérez les **2 boissons revigorantes**. Eteignez le panneau de commandes. Sortez et engagez-vous sur les montagnes russes en prenant le portique à droite de Heather. Courez et à un moment donné, vous vous retrouverez nez à nez avec le wagon de votre rêve. Cette fois, par contre, vous aurez le temps de sauter avant l'impact. Passez par la seule porte accessible. **Sauvegardez** avant de rentrer dans la maison hantée. Il ne vous reste qu'à traverser les trois pièces de la demeure hantée de Borley en gloussant ou en tremblant en écoutant la voix du Vincent Price local. Une fois sortie, courez très vite si vous ne voulez pas vous faire griller. Dehors, suivez l'unique chemin en évitant les deux monstres humanoïdes qui vous barrent la route. Prenez la seule grille qui est ouverte, un peu en retrait du manège. Evitez les monstres et prenez l'autre porte pour sortir. Ramassez **la boisson revigorante**, une **boîte de munitions pour fusil de chasse**, la **chaussure rouge** qui est sur l'estrade et la **chaîne** qui se trouve sur un des bancs. Retournez là où se trouve le manége avec les petits vaisseaux. Accrochez la chaîne à la porte verrouillée et à la colonne de direction du manége. Entrez dans la cabine de pilotage, récupérez la **boîte de munitions pour pistolet** et actionnez l'interrupteur. Passez par la porte maintenant ouverte. Sortez par la porte qui est face à Douglas. Allez faire un tour dans la tente de la voyante. Ramassez la **tête de poupée**, jetez un oeil au **calepin de Douglas** qui est sur la chaise et utilisez la **sauvegarde**. Sortez et passez par la porte qui est à votre droite. Regardez les **photos** qui sont disséminées sur les rails. Utilisez la tête de poupée sur la statue de Blanche Neige et la chaussure rouge avec la statue de Cendrillon. Passez par la porte de gauche qui est maintenant déverrouillée. La porte de gauche étant ouverte, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Une fois dehors, tuez les monstres et récupérez les **2 piles de taser** sur le comptoir du marchand de glaces et lisez la **note** qui est juste à côté. Passez par la grille entrouverte. Ramassez la **trousse de soins** qui traîne sur un banc et précipitez-vous sur le carrousel. Utilisez votre katana et tapez sur chaque cheval du manège afin qu'ils ne bougent plus. Ceci aura pour effet d'arrêter le manège et de vous plonger dans une autre dimension. Attention à ne pas vous faire toucher par les vapeurs acides qui sortent de la bouche des chevaux.

- Boss :
Ce combat est découpé en 4 phases. Votre double partira en fumée à chaque fois que vous le terrasserez et reviendra à la charge avec une nouvelle arme en main. Pour la battre, attendez qu'elle arrive vers vous pour porter son coup. Evitez-la et tirez-lui dans le dos. Le katana s'avère également particulièrement efficace. Quand votre ennemi aura la mitraillette, dès que vous entendrez un déclic, courez du côté opposé à votre double pour éviter ses rafales de balles.

Lisez le message écrit à l'endroit où vient de mourir Alessa puis quittez le manège. Dans le deuxième couloir, vous pourrez lire plusieurs inscriptions sur le mur écrites en lettres de sang. Vous arrivez finalement à la chapelle.

Chapelle

Jetez un coup d'oeil aux tableaux qui décorent les murs. Prenez la **carte de tarot "Oeil de la nuit"**. Utilisez la **sauvegarde**. Sortez. A droite se trouve la **carte du niveau** accrochée sur un mur. Juste en face, une porte mène à un confessionnal. Rentrez-y. Tournez à gauche et appuyez sur le bouton action pour écouter une femme se repentir. A la fin du monologue, répondez ce que vous désirez à la femme. Sortez, allez tout au bout du couloir, laissez la porte verrouillée de côté, tournez à gauche et passez les deux portes suivantes. Il vaut mieux vous débarrasser des monstres que vous rencontrerez sur votre route, ce sera une bonne chose de faite. A l'embranchement, tournez à droite et ouvrez la dernière porte de gauche. Ramassez les **2 boîtes de munitions pour pistolet**, la **cassette de magnétophone** et lisez le **dossier** qui est sur la table. Une fois sorti, prenez la porte au bout du couloir. Tout au fond de cet autre couloir se trouve une pièce circulaire avec une **sauvegarde**. Arrêtez-vous plutôt devant le tableau de l'ange qui est appuyé contre un mur. Ecoutez les pleurs de la fillette et regardez les traces de pas qu'elle laisse. Une fois que ceux-ci sont passés sous le tableau, regardez-le de plus près et déplacez-le. Vous découvrez une porte secrète. Passez-la. Passé le premier couloir, vous vous retrouverez nez à nez avec une vieille connaissance. Tuez-le puis ouvrez la dernière porte. Lisez le **livre sur le tarot** et récupérez la **carte de tarot "Lune"**. Vous obtenez le **livre : Les lois de l'Autre monde**. Avant de partir, lisez le **livre sur les dieux antiques**. Prenez l'ascenseur pour descendre au sous-sol de l'église. Prenez la porte à votre droite. Prenez la porte en face de vous. Ramassez la **boîte de munitions pour fusil de chasse** et la **carte de tarot du "Pendu"**. Sortez et passez par le couloir à votre droite. Ouvrez la porte qui se trouve au bout du couloir. Lisez le **vieux journal** sur le lit. Ramassez les **2 piles pour taser**. Sortez, revenez au niveau de l'ascenseur et prenez l'avant dernière porte à gauche. Passez par la dernière porte, toujours à gauche. A votre gauche se trouve une pièce avec deux monstres. Sortez par l'autre côté. Dans le grand couloir, procédez de la même façon qu'avec le tableau de l'ange. Attendez que les pas de la fillette passent sous un mur. Regardez-le de plus près pour trouver une porte dérobée. Passez la porte et récupérez dans cette nouvelle pièce une **ampoule** et une **boîte de munitions pour pistolet**. Regardez le livre sur la chaise. Vous obtenez la **carte de tarot du "Fou"**. Revenez deux couloirs plus loin. Tournez à gauche puis prenez le couloir de gauche pour vous rendre dans la chambre de Alessa. Regardez le **livre de dessins** sur le lit et lisez ce qu'il y a d'écrit sur le **calepin** qui est sur le bureau. Récupérez la **clé en laiton** qui se trouve sur un cadre près d'un papillon. Utilisez la **sauvegarde**. Prenez l'ascenseur et remontez au niveau de la porte verrouillée. Utilisez la clé en laiton pour ouvrir la porte verrouillée. Suivez le couloir, tuez les monstres et passez la première porte que vous rencontrez. Arrêtez-vous devant le **pupitre** au centre de la pièce pour avoir une idée du traitement que réservaient les autres enfants à Heather quand elle était plus jeune. Regardez le **calepin** sur le bureau. Sortez de la pièce par la porte à droite du bureau. La pièce sur la gauche ne contient que quelques monstres alors que celle sur la droite propose des **lettres** sur un bureau et un **magnétophone** qui vous permettra d'écouter la cassette audio. Enfin, une dernière pièce vous attend au bout du couloir. Ramassez la **carte d'anniversaire** sur le bureau, la **carte de tarot "Grande prêtresse"**. Lisez le **journal de Claudia** qui se trouve sur l'étagère. Revenez à la chambre de Alessa, au sous-sol. Regardez le dessin qui se trouve dans le carnet de croquis. Cela vous aidera à résoudre la dernière énigme du jeu.

Enigme des cartes de tarot

- **Mode Facile** :
- Le Fou en haut à gauche,
- La Lune en haut à droite,
- L'Oeil de la nuit au centre,
- Le Pendu en bas à gauche,
- La Grande Prêtresse en bas à droite.

- **Mode Normal** :
- L'Oeil de la nuit en haut à gauche,
- La Lune en haut à droite,
- La Grande Prêtresse sous L'Oeil de la nuit,
- Le Fou sous la Lune,
- Le Pendu en bas au milieu.

- **Mode Difficile** :
- La Grande Prêtresse en haut à gauche,
- L'oeil de la nuit à droite de la Grande Prêtresse,
- Le Fou sous L'Oeil de la nuit,
- La Lune à droite du Fou,
- Le Pendu en bas à gauche.

Suivez le couloir, passez la double porte. Ne frappez surtout pas Claudia et dépêchez-vous d'utiliser votre **pendentif**.
- Boss :
Le dernier boss se veut extrêmement coriace. J'espère que vous avez conservé un stock important de balles de mitraillettes et de fusil de chasse. Tirez-lui dessus avec le fusil et une fois qu'il s'accroupit, mettez-vous devant de sa tête et frappez le avec le katana. Faites attention à ses flammes et à ne pas vous faire toucher par la tête ou les bras du monstre auquel cas vous perdriez beaucoup d'énergie.

Voilà, vous venez de passer le dernier obstacle de ce superbe jeu. Il est maintenant l'heure d'admirer une des fins du titre ainsi que le remixe du magnifique thème musical de Silent Hill.

MENUS SUPPLÉMENTAIRES

Une fois terminé le jeu (et ce dans n'importe quel mode de difficulté), plusieurs menus feront leurs apparitions :

- **Menu Nouveau Jeu Extra**. Ce dernier vous permettra de trouver de nouvelles armes et vous dispensera du cauchemar se passant dans le parc d'attractions.

- **Menu Costume Extra**. Il vous permettra d'acquérir de nouvelles tenues pour Heather. N'oubliez pas de noter les mots de passe que vous trouvez en commençant une nouvelle partie, ceux-ci vous permettant de débloquer les nouveaux costumes.

- **Menu Stock de munitions**. Via le menu Extra Options, vous pourrez modifier le nombre de balles trouvées dans chaque boîte. Chaque fois que vous finirez le jeu, vous pourrez augmenter la quantité de munitions.

- **Mode Débutant** : Si vous vous faites trop souvent tuer au cours de l'aventure, vous serez amené à utiliser souvent l'option Continue, ce qui aura pour effet de débloquer le mode Débutant accessible par le menu Extra Options (boutons L ou R une fois dans le menu Options). Si vous continuez l'aventure dans ce mode de jeu, sachez seulement que vous ne recevrez aucune récompense en fin de partie.

ARMES SUPPLÉMENTAIRES

A la fin de chaque partie, on vous précisera si vous pouvez obtenir une nouvelle arme lors de la prochaine partie. Vous trouverez ci-dessous l'endroit où vous dénicherez ces nouvelles armes.

- **Le sabre laser** : Il se trouve au début du jeu, au fond du couloir juste après la seconde sauvegarde. Il s'agit en fait de la poignée de la porte qui est au fond du couloir.

- **Le lance-flammes** : Il se trouve dans la boulangerie d'Hélène.

- **Munitions illimitées pour le fusil de chasse et la mitraillette** : Juste après le début du jeu, tournez à gauche et allez au fond du couloir pour trouver l'item.

- **Rayon** : Une fois obtenu, vous le garderez tout de le temps. Vous pourrez utiliser ce rayon si vous n'avez aucune arme dans la main.

Vous pouvez utiliser ce rayon de plusieurs manières :

- Laissez appuyé sur Croix en ne portant pas le costume de transformation,
- Laissez appuyé sur Croix tout en portant le costume de transformation,
- Appuyez sur Croix, appuyez une seconde fois et laissez appuyé.

COSTUMES SUPPLÉMENTAIRES

Pour que l'astuce fonctionne, respectez bien les minuscules et majuscules.

- Premier costume : **HappyBirthDay** (chemise Heather)
- Deuxième costume : **PutHere2FeelJoy** (chemise Crétin)
- Troisième costume :**I_Love_You** (chemise Onsen)
- Quatrième costume : **TOUCH_MY_HEART** (chemise Ne pas toucher)
- Cinquième costume : **GangsterGirl** (chemise Dieu du tonnerre)
- Sixième costume : **LightToFuture** (chemise La lumière)
- Septième costume : **ShogyouMujou** (chemise Transitoire)
- Huitième costume : **BlueRobbieWin** (chemise Lapin tueur)
- Neuvième costume :**01_03_08_11_12**(chemise Royal Flush)
- Dixième costume : **cockadooodledoo** (chemise coq d'or)
- Onzième costume : **PrincessHeart** (costume de transformation)
- Douzième costume : **Shut_your_mouth**(chemise zippée)
- Treizième costume : **SH3_Wrestlarn**(chemise GAME REACTOR)
- Quatorzième costume : **sLmLdGhSmKfBfH**(chemise Play)

Note : Pour que l'astuce fonctionne, respectez bien les minuscules et majuscules.

DOUGLAS EN PETITE TENUE

A l'écran titre, positionnez-vous sur “Nouveau Jeu Extra” et faites la manipulation suivante :

- **Haut,Haut,Bas,Bas,Gauche, Droite, Gauche, Droite, Rond, Croix**.

En lançant une nouvelle partie, vous entendrez Heather soupirer si la manipulation a fonctionné. Maintenant, quand vous rencontrerez Douglas, ce dernier portera uniquement un caleçon sous son imperméable.

SCÈNES INTERACTIVES

Si vous possédez une sauvegarde de **Silent Hill 2**, vous aurez le loisir de voir certaines scènes interactives supplémentaires qui vous feront indéniablement penser à plusieurs séquences du second opus.

Par exemple, à un moment donné, Heather ira trifouiller dans une cuvette de WC tout comme James le fit en son temps.

FINS SUPPLÉMENTAIRES

- **Fin Normale** : Il vous suffit de finir le jeu sans vous occuper de rien d'autre.

- **Fin Possédée** : Il vous faudra tuer tous les monstres du jeu mais sans utiliser les armes de mêlée (comme le katana, la masse...). La technique la plus simple consiste à avoir la mitraillette avec des munitions infinies. Sans cela, le challenge se révélera quasi impossible.

- **Fin U.F.O.** : Tout d'abord, il vous faut le costume de transformation et le rayon de Heather. Ensuite, tuez tous les ennemis en utilisant uniquement le rayon.

Silent Hill 4 : The Room

© Konami 2004

DIFFÉRENTES FINS

Il est beaucoup plus simple de voir les 4 fins de Silent Hill 4 que celles de ses prédécesseurs. Ceci tient au fait que vous devrez uniquement recommencer deux fois le jeu pour toutes les voir. Ainsi, si vous désirez voir les deux meilleures fins (La Mort de Eileen et Au Revoir), vous devrez exorciser plus de 80 % des phénomènes démoniaques qui apparaîtront dans votre appartement à partir du moment où vous rencontrerez Eileen dans le monde de l'hôpital. A ce stade, vous devrez à chaque fois avoir recours à une bougie sacrée pour faire disparaître les événements surnaturels, bien que les médaillons sacrés puissent également venir à bout de certains d'entre eux. Dans tous les cas, placez-vous face au phénomène ou posez votre bougie juste devant et attendez que le tout s'estompe. Vous trouverez la liste des phénomènes à exorciser dans l'astuce suivante.

De plus, ayez bien en tête que si vous décidez de voir les fins les plus positives, vous devrez faire attention à l'état de santé de Eileen. Evitez donc de la frapper quand il n'y a pas de monstres à l'écran, faites très vite quand vous devez la laisser seule et faites attention à ce qu'elle ne se fasse pas toucher par un monstre.

Concernant les 4 fins, voici de quoi il en retourne :

- **Fin : 21 Sacrements**
Vous avez exorcisé moins de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen n'a pas survécu durant le combat final.

- **Fin Mère**
Vous avez exorcisé moins de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen a survécu durant le combat final.

- **Fin : La Mort De Eileen**
Vous avez exorcisé plus de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen n'a pas survécu durant le combat final.

- **Fin : Au Revoir**
Vous avez exorcisé plus de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen a survécu durant le combat final.

PHÉNOMÈNES À EXORCISER

- **Vous trouverez dans le salon** :
- des fenêtres qui claquent,
- les aiguilles de l'horloge qui deviennent folles,
- le téléviseur allumé,
- un filet de sang qui coule du judas (pensez à regarder ce qui se passe dehors avant l'exorcisme !),
- le fauteuil, près de la sauvegarde, est recouvert de sang,
- des poupées macabres sortent du mur au-dessus du coffre,

- des Wall men sortent du mur au-dessus de la commode,
- le mur se lézarde au-dessus de la commode.

- **Vous trouverez dans la cuisine** :
- le robinet qui laisse filtrer du sang,
- des empreintes ensanglantées qui vont jusqu'à une paire de chaussures devant la cuisinière,
- un morceau de chair dans le réfrigérateur,

- **Vous trouverez dans la chambre** :
- la photo du mur qui change,
- une ombre (très reconnaissable) qui se terre dans la penderie,
- une voix inquiétante qui vous parle près du téléphone.

A noter que les phénomènes des Wall Men, des fissures et des poupées pourront revenir plusieurs fois.

ARMES ET TENUES SUPPLÉMENTAIRES

C'est après avoir terminé le jeu une première fois que vous aurez droit à de nouvelles armes et tenues. Le tout sera disponible en fonction de votre classement de fin. Voici ce que vous pourrez obtenir après maints efforts :

- **Le pistolet électrique** : Dans la prison lacustre, après avoir tourné la valve en 2F (dans les salles de surveillance), n'allez pas tout de suite tourner celle en 3F et repartez plutôt à l'extérieur. Montez en 3F puis pénétrez dans la troisième cellule sur la gauche. Sautez dans le trou puis ramassez le pistolet électrique. Sautez à nouveau dans le trou pour vous retrouver en 1F. Repartez ensuite dans les salles de surveillance pour tourner la roue en 3F.

- **La tronçonneuse** : Après avoir fini le jeu, recommencez le jeu en "Une Peur Inédite" et vous aurez droit à la Tronçonneuse qui se trouve dans le monde de la forêt, près d'une souche d'arbre, non loin de la voiture de Jasper. Notez que cette arme est lente et finalement peu puissante.

- **La mitraillette** : Après avoir fini le jeu, recommencez le en "Une Peur inédite" (sachant que cette fois votre classement doit être compris entre 90 et 100 points) et vous trouverez la mitraillette pour Eileen dans le monde de l'appartement, près du frigo qui contient le cadavre du chat. Si l'arme est très puissante, elle fera par contre augmenter le niveau de malédiction, ceci influant sur le nombre de phénomènes à exorciser et par conséquent les fins que vous désirez obtenir.

- **La tenue d'infirmière** : Après avoir fini le jeu en obtenant la fin "Au Revoir" ou "Mère", vous pourrez obtenir une tenue d'infirmière pour Eileen, dans le monde de l'appartement, au 303. Par contre, ceci vous servira uniquement à débloquer un nouveau mode de jeu (voir astuce suivante).

- **La tenue de soirée de Cynthia** : Terminez le jeu avec les quatre fins et commencez une nouvelle partie dans le mode Infirmière. Cynthia portera alors une superbe tenue de soirée bien moulante.

MODES DE JEU INÉDITS

- **Mode Infirmière** :
Après avoir terminé une première fois le jeu avec la fin "Au Revoir" ou "Mère", vous pourrez obtenir une tenue d'infirmière pour Eileen. Ensuite, vous devrez terminer une nouvelle fois le titre et faire en sorte que Eileen survive à l'issue du combat final. Vous aurez alors le choix de recommencer le jeu dans le mode Infirmière lors de votre partie suivante.

- **Mode Une arme** :
Terminez le jeu avec un classement de 100 points et recommencez une partie en "Une Peur Inédite". Au moment de choisir le niveau de difficulté, vous pourrez aller vers la droite pour voir à nouveau les modes de difficulté mais en rouge, ceci correspondant au mode Une Arme. Dans ce mode, vous n'aurez droit qu'à une seule arme que vous pourrez choisir à votre arrivée dans le monde du métro. Toutes les armes du jeu seront alignées sur le sol et vous devrez opter pour celle qui vous plaît le plus. Par contre, vous y trouverez toujours le pistolet, les clubs de golf et la torche.

- **Mode spécial** :
Terminez le jeu en mode "Une Arme", en difficile, pour avoir accès à un troisième mode de difficulté, accessible de la même façon que pour le mode "Une Arme". Vous aurez alors droit à toutes les armes du jeu ainsi qu'à des boissons nutritives et balles de pistolet qui réapparaîtront automatiquement dans votre appartement à chaque fois que vous y reviendrez.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Nous vous proposons aujourd'hui une petite visite guidée de Silent Hill 4 ainsi que diverses astuces afin que vous puissiez avoir une vision d'ensemble du produit, ceci vous permettant également de mieux comprendre la trame principale du jeu qui multiplie les clins d'oeil aux autres épisodes tout en respectant l'ambiance brumeuse, du moins d'un point de vue métaphorique, de la saga.

Note : Cet épisode étant très linéaire, je n'ai pas précisé l'emplacement de tous les objets que vous pourrez trouver, ce qui fait que vous devrez chercher un minimum afin de dénicher toutes les boissons nutritives, balles de pistolet, etc.

Descriptifs des modes de jeu

- **Mode Facile** : Les ennemis sont peu nombreux et moins résistants, le pistolet dispose d'une capacité de 12 balles, les objets de soin sont plus efficaces et les énigmes sont très simples à résoudre.

- **Mode Normal** : Les ennemis sont en plus grand nombre et plus résistants, le pistolet dispose d'une capacité de 10 balles, les objets de soin sont un peu moins efficaces. Les énigmes sont aussi simples à résoudre que dans le mode Facile.

- **Mode Difficile** : Les ennemis sont beaucoup plus nombreux et bien plus résistants, le pistolet dispose d'une capacité de 08 balles, les objets de soin sont peu efficaces et les énigmes sont moins faciles à résoudre, notamment celle de la prison lacustre (voir solution) où vous n'aurez aucun indice.

Appartement 302

Votre périple commence dans votre appartement. Inspectez votre chambre en jetant un oeil aux différents cadres sur le mur puis sortez de la pièce. Rendez-vous dans le salon, regardez l'album-photos qui est couché sur la table basse puis examinez le mur, à droite de la commode. Ensuite, revenez dans le couloir d'où vous êtes venu pour avoir droit à une cinématique. Vous voici à nouveau dans votre chambre à coucher. Examinez les cadres en ayant en tête qu'à mesure que vous avancerez dans l'aventure, les textes descriptifs changeront, les allusions aux autres épisodes devenant alors légion. Après avoir répondu au téléphone, jetez un oeil dehors en regardant par la fenêtre puis sortez de votre chambre. Dirigez-vous vers la porte d'entrée pour avoir droit à une cinématique. Ramassez alors la **Première lettre** qui est glissée sous la porte et l'**Extrait du livre** près de la fenêtre du salon. Ouvrez également le réfrigérateur pour obtenir la **Bouteille de vin** (une arme assez efficace) et le **Lait chocolaté** que vous pouvez ranger dans le coffre pour l'instant. A présent, direction la salle de bains. Examinez les lieux et pensez à regarder très souvent les WC pour avoir droit plus tard à une allusion à Silent Hill 2. Prenez maintenant le **Tuyau en acier** et pénétrez dans le trou pour atteindre le monde du métro.

Monde du métro

Avancez dans le couloir qui vous fait face afin de rencontrer Cynthia Velasquez. Continuez votre chemin avec la belle jusqu'à ce que cette dernière se sente mal et aille aux WC. Débarrassez-vous des deux Sniffer dogs qui arriveront à la fin de la scène cinématique. Pénétrez alors dans les WC où est entrée Cynthia. Passez ensuite par le trou dans le mur afin de retourner dans votre appartement. Sauvegardez votre partie par l'intermédiaire du bloc-notes rouge. Maintenant, poussez la commode qui se trouve dans le coin de la pièce pour dénicher le **Pistolet**. Lisez l'inscription sur le mur puis regardez par l'orifice qui se trouve dans le mur pour épier Eileen. A présent, allez répondre au téléphone qui se trouve dans votre chambre puis allez jeter un oeil par le judas de votre porte. Il est maintenant temps de retourner dans le monde du métro en passant par le trou de votre salle de bains. Ramassez le **Jeton de la ligne de Lynch Street** qui se trouve dans la main du mannequin. Prenez à gauche puis rendez-vous au niveau des tourniquets. Tuez le Sniffer Dog qui traîne dans les parages puis continuez tout droit au niveau du ver géant. Tuez deux autres chiens puis montez les escaliers de droite pour trouver des **Balles de pistolet**. Revenez au niveau de l'entrée de la ligne de Lynch Street et utilisez le jeton pour passer les tourniquets. Descendez alors l'escalier qui vous mène en B2. Faites attention aux deux Victim qui traînent dans les parages et descendez par l'escalier de droite. Cynthia étant bloquée dans le métro, prenez à gauche et rentrez dans le dernier wagon. Appuyez sur le bouton rouge afin d'ouvrir la porte du wagon où se trouve Cynthia. Sortez et partez à la rencontre de la belle. A présent, entrez dans le métro par la porte qui fait face au distributeur. Vous devez à ce stade rejoindre le quai opposé en passant d'un métro à l'autre. Le tout n'étant pas bien compliqué puisque très linéaire, je vous laisse le soin de trouver le bon chemin. Une fois arrivé sur le quai, montez les marches pour obtenir des **Balles de pistolet**. Redescendez puis dirigez-vous vers la porte qui est au sud. Ouvrez-la et délectez-vous de la petite scène cinématique. Passez par le trou pour revenir dans votre appartement. Sauvegardez puis repartez dans le monde du métro. Descendez l'échelle pour monter ensuite par l'autre échelle au bout du couloir. Ramassez les **Balles de pistolet** et déverrouillez la porte. Ensuite, redescendez par l'échelle. Empruntez le passage du milieu jusqu'à arriver à une porte en bas d'un escalier. Ouvrez-la pour arriver sur le quai de la ligne de King Street. Débarrassez-vous des ennemis qui traînent et pénétrez dans le métro pour récupérer le **9-Fer**. Dirigez-vous ensuite jusqu'à l'escalator, que vous emprunterez après avoir ramassé la **Boisson nutritive** en faisant attention aux Wall Men qui peuplent les lieux et qui vous attaqueront tout au long de votre ascension.

Une astuce pour ne pas se faire toucher par ces monstres consiste à vite reculer dès que vous voyez deux bras sortir du mur, à attendre qu'ils frappent puis très vite à riposter en leur donnant des coups de barre de fer pour les assommer temporairement. Lorsque deux Wall Men sont l'un à côté de l'autre, faites attention à ce qu'Harry ne locke plus le premier Wall Men afin de toucher le second.

Une fois en haut, allez ramasser les **Balles de pistolet** qui sont au fond du passage de gauche puis montez par l'escalier. Examinez la porte de la pièce sur votre droite pour obtenir l'**Affiche de la tentation**. Pénétrez à présent dans le bureau.

Une fois sorti de votre cauchemar, regardez par la fenêtre de votre chambre. Allez maintenant ramasser le **Journal rouge - le 8 Avril** glissé sous votre porte d'entrée. Déposez maintenant l'Affiche de la tentation dans le coffre et prenez le lait chocolaté. Une fois que vous vous serez inquiété de savoir si vous avez au moins quatre emplacements de libre dans votre inventaire, passez par le trou de votre salle de bains.

Monde de la forêt

Notez que les inscriptions sur les pierres tombales ne seront déchiffrables que plus tard. Ne vous attardez donc pas sur ces dernières. Avancez jusqu'à arriver devant un bâtiment. Pénétrez-y, débarrassez-vous des ennemis qui peuplent les lieux, ramassez les **Balles de pistolet** près des barils puis sortez à l'extérieur en empruntant la deuxième porte un peu plus loin. Vous arrivez rapidement devant une voiture qu'il conviendra d'inspecter afin d'y trouver un **Message** ainsi que le **Bloc-notes de Jasper**. Poursuivez votre route pour découvrir le fameux Jasper. Ecoutez ce dernier puis ramassez la **Boisson nutritive** qui se trouve près de la barrière où sont posées des bougies. Continuez votre route jusqu'à arriver dans la cour de l'orphelinat. Passez maintenant par la porte qui se trouve à droite de la maison. Continuez jusqu'au lac de Toluca pour dénicher un **Kit de soins portable**. Rebroussez chemin et prenez la porte qui est à gauche de la maison puis suivez le chemin qui s'offre à vous pour arriver au cimetière où vous rencontrerez un petit garçon. Après la cinématique, inspectez les lieux et retournez au niveau de l'orphelinat. Donnez le lait chocolaté à Jasper Gein pour obtenir la **Pelle à lettres de sang**. Prenez maintenant le passage qui est au Sud-Est. En chemin, vous découvrirez des racines bien étranges qui sortent de terre au pied d'un arbre. Utilisez alors la pelle à lettres de sang pour creuser afin d'obtenir la **Clef rouillée tachée de sang**. Ensuite, ouvrez la porte grillagée derrière vous et allez ramasser le **6-Fer**. Passez par le trou pour revenir dans votre appartement. Allez voir qui sonne à la porte puis rangez la clef rouillée dans votre coffre. Revenez dans le monde de la forêt et repartez en direction de la cour de l'orphelinat, le chemin n'étant désormais plus bloqué par le brouillard. A présent, il va vous falloir revenir dans votre appartement pour prendre à nouveau la clef rouillée tachée de sang. Repartez dans le monde de la forêt puis utilisez la clef rouillée sur la porte de l'orphelinat. Pénétrez-y et allez ramasser l'**Extrait des Ecritures Saintes** qui se trouve au fond à gauche. Passez maintenant la porte qui est sur votre droite pour assister à une cinématique. Vous vous réveillez à nouveau dans votre chambre. Allez une nouvelle fois vérifier qui sonne à votre porte. Placez l'Affiche en votre possession dans le coffre et sauvegardez. Il ne vous reste plus qu'à passer dans le trou de la salle de bains pour continuer votre aventure.

Monde de la prison lacustre

Une fois arrivé dans la prison, ouvrez la deuxième porte qui est sur votre droite. Ramassez les **Balles de pistolet** puis sortez. Ramassez ensuite le **Mémo d'exploration** qui se trouve devant la troisième porte. Maintenant, direction la double porte pour sortir de cet endroit. Vous pouvez si vous le souhaitez utiliser le pentacle pour repartir dans votre appartement afin de sauvegarder. Ramassez à présent le **Journal du gardien** qui est accroché au mur. Ouvrez la porte de gauche afin de descendre dans les sous-sols. Prenez la première échelle que vous verrez pour descendre plus profondément. Ignorez la seconde échelle et continuez à descendre à pied pour dénicher un peu plus loin un **Médaillon saint**. Ouvrez la porte qui se trouve au bout du couloir pour vous retrouver dans une grande pièce où se trouve une roue hydraulique et un trou pour revenir dans votre appartement. Récupérez la **Clef de sortie de la prison lacustre** qui se trouve sur un panneau d'affichage près d'une lanterne. Lisez ensuite le **Message plaque salle de la roue hydraulique**. Il est maintenant temps de remonter au niveau de l'endroit où se trouve le pentacle qui vous permet de revenir dans votre appartement. Servez-vous de la clef de sortie de prison lacustre pour ouvrir la porte de droite et ainsi vous retrouver dehors.

A ce stade, vous avez deux choix pour monter dans les étages : par les échelles qui se trouvent à chaque niveau ou en marchant et en affrontant plusieurs Mothbat. Dans tous les cas, vous allez devoir monter tout en haut de la tour pour ouvrir une double porte. Faites le tour de la pièce et tournez une roue pour ouvrir les vannes qui vont déverser l'eau dans les étages inférieurs. Sortez et rendez-vous à l'étage inférieur pour ouvrir une nouvelle double porte. En vous débarrassant des ennemis alentour, allez ramasser le **Journal de prison** dans la deuxième cellule sur la droite. Ensuite, en vous référant à la double porte, passez par la deuxième porte à sa gauche et sautez à l'intérieur du trou. Faites de même dans l'étage inférieur puis dans le suivant afin de vous retrouver dans les douches où vous allez devoir affronter deux Doublehead. Une fois que vous les aurez vaincus, ouvrez la porte pour sortir. Prenez à gauche puis montez à l'échelle. Ramassez le **Rapport de salle de surveillance 1er** puis continuez à monter en 2F et 3F pour découvrir le **Rapport de surveillance 2eme** et le **Mémo du code secret**. A présent, vous allez devoir vous servir des roues qui sont dans chaque étage pour aligner les trous des cellules afin de déverser l'eau jusqu'au sous-sol pour faire tourner la roue hydraulique. Voici ce que vous devez faire :

- Tournez la poignée en 2F quatre fois vers la droite (ou la gauche),
- Tournez la poignée en 3F deux fois vers la droite.

Ceci fait, descendez tout en bas pour assister à une cinématique dans laquelle vous rencontrerez Andrew DeSalvo. Maintenant, repartez à l'extérieur. Montez au troisième étage puis ouvrez la double-porte. Ouvrez la quatrième porte en partant à droite. Si vous avez correctement aligné les cellules, vous devriez être devant un trou à côté d'un lit ensanglanté, la configuration devant être la même dans les étages en dessous. Sautez dans le trou et faites de même dans les étages inférieurs. Une fois dans la cuisine, ramassez l'**Affiche de la vigilance** sur la porte. Tapez le code 0302 pour ouvrir cette dernière et pénétrez dans la salle des tortures. Passée une cinématique, vous vous réveillerez dans votre chambre. Une fois debout, dirigez-vous devant votre porte d'entrée pour ramasser le **Journal rouge - le 4 Avril** ainsi que le **Journal rouge - le 23 Juillet**. Déposez l'Affiche de la vigilance dans le coffre puis rentrez dans la salle de bains pour pénétrer dans le trou qui s'est une fois encore agrandi.

Monde de la construction

Laissez le trou qui est derrière vous, courez au bout du couloir et descendez les escaliers pour vous retrouver face à Richard Braintree. Eliminez ensuite les deux Rubber Faces puis pénétrez dans le seul bâtiment accessible. Examinez le corps de la Victim pour trouver la **Clef du fantôme** et le **Sabre de l'Obéissance**. Ouvrez alors la porte qui se trouve sur votre droite. Descendez deux escaliers et prenez la porte qui se trouve au bout du couloir. Ramassez les **Balles de pistolet** sur les étagères puis rentrez dans le magasin de sport. Ramassez la **Batte en aluminium** et le **5-Fer**. Passez par l'unique porte qui est déverrouillée puis descendez tout en bas pour rentrer dans l'animalerie. Récupérez la **Clef du magasin Albert's Sports** qui est sur le présentoir puis repartez rapidement dans le magasin de sport. Utilisez la clef que vous venez de trouver pour ouvrir la porte verrouillée. Descendez les marches puis allez tout au bout de l'impasse pour pénétrer dans un ascenseur, sur votre gauche. Après une cinématique, vous vous retrouverez en B12. Sortez de l'ascenseur par la porte. Ramassez les **Balles de pistolet** puis passez dans l'ascenseur de droite. Appuyez sur le bouton du haut pour monter en B8. Sortez par la porte arrière puis ramassez le **Sabre de l'Obéissance** et la **Pelle** qui se trouve tout au bout du couloir. Revenez très rapidement à l'ascenseur avant de vous faire toucher par les Victims et redescendez en B12. Passez à présent par l'échelle qui se trouve dans l'ascenseur. Ramassez la **Boisson nutritive** et débarrassez-vous des tentacules pour continuer votre route. Montez à l'échelle et continuez par l'unique voie disponible en éliminant tous les ennemis qui se présenteront à vous. Vous pourrez à ce sujet récupérer un **Pitching Wedge** et un **Tuyau en acier** en vous débarrassant des Rubber Faces qui sont au bout du chemin. Ouvrez la porte qui vous tend sa poignée, descendez les escaliers et rentrez dans le bar. Ramassez la **Hache rouillée** et le **Mémo du barman**. Vous pouvez ici aussi pénétrer dans le trou pour revenir dans votre appartement et jeter un oeil à la fenêtre pour regarder le panneau publicitaire du bar afin de noter les 4 derniers chiffres du numéro de téléphone. Tapez le code 3750 pour ouvrir la porte du bar. Montez par l'escalier jusqu'en B4 et ramassez l'**Affiche du Chaos** qui se trouve sur la porte. Rentrez dans la pièce pour assister à une cinématique. De retour dans votre appartement, regardez par la fenêtre pour apercevoir un homme chez Richard Braintree qui semble pointer du doigt l'appartement de Eileen. Allez ranger l'Affiche du Chaos dans le coffre puis rendez-vous dans la salle de bains pour passer par le trou qui n'en finit plus de grandir.

Monde de l'Appartement

Vous venez d'atterrir au troisième étage de votre immeuble. Pénétrez dans la pièce de droite pour trouver une "porte" qui vous ramènera à votre appartement, le **Journal de Mike**, un **Papier rouge** et l'**Article de Joseph** dans une petite pièce. Ensuite, allez examiner les deux photos rouges qui se trouvent sur les murs afin d'obtenir la **Clef du directeur** et la **Clef du vestiaire n°106**. Par la suite, une Victim viendra vous dire un petit bonjour. Plantez-lui un sabre de l'obéissance dans le ventre afin de le clouer sur place. Sortez puis passez près de l'appartement 302 pour apercevoir un petit garçon. Vous pouvez dès à présent glisser le papier rouge sous votre porte (ainsi que tous les suivants) pour obtenir des messages en revenant dans le monde réel. A ce sujet, vous pouvez d'ores et déjà repartir chez vous pour ramasser le **Journal rouge - le 2 Mai** et le **Journal rouge - le 14 Mai** qui sont sous votre porte. Regardez aussi par le judas pour voir un mystérieux individu. Repartez maintenant dans le monde de l'Appartement. Sortez de l'appartement 301 puis courez au bout du couloir pour ouvrir une porte. Parlez à l'homme assis sur les marches et vous obtiendrez une **Vieille poupée usée**. Descendez les escaliers pour vous retrouver dans le hall d'entrée de l'immeuble. Utilisez la clef du vestiaire n°106 avec les boîtes aux lettres pour découvrir plusieurs lettres d'amour. Passez à présent par la porte de gauche. Utilisez la clef du directeur pour ouvrir la première porte de gauche. Rentrez dans l'appartement et allez ramasser les **Clefs des appartements**, accrochées à un présentoir dans le salon, ainsi qu'un **Papier rouge**, un **Papier rouge déchiré** et un **Extrait du journal rouge**. Vous pourrez aussi y découvrir le **Journal du directeur**. Sortez de

l'appartement du directeur puis rendez-vous dans le 106 pour y trouver un **Kit de soins portable**. Vous pouvez aussi utiliser le téléphone après avoir lu le papier qui se trouve à côté de l'appareil. Si vous voulez arrêter la sonnerie, rendez-vous directement à l'appartement 202 pour décrocher le combiné du téléphone. Allez maintenant dans l'appartement 102 et ouvrez le réfrigérateur puis examinez ce qu'il contient pour trouver le **Papier rouge déchiré**.

A ce stade, vous pouvez prendre votre temps pour visiter tous les appartements de l'immeuble afin d'y trouver plusieurs objets à savoir :

- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 101,
- la **Cassette Mike le dépiauté** dans l'appartement 205,
- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 304.

Dans l'appartement 207 vous apercevrez l'homme que vous rencontré dans l'escalier à votre arrivée. Regardez ensuite par la fenêtre pour apercevoir Eileen qui se trouve dans son appartement. Ramassez le **Revolver de Richard** ainsi que le **Putter** dans la pièce du fond et sortez de l'appartement. Direction le 203. Vous pourrez y ramasser la **Bombe insecticide** (parmi des bouteilles vides traînant sur le sol) et le **Papier rouge déchiré** en fouillant les vêtements ensanglantés sur le lit. D'ailleurs, n'oubliez pas de glisser tous ces papiers rouges sous la porte du 302 en revenant dans l'appartement 301, où se trouve le trou par lequel vous allez devoir retourner dans votre appartement. Ramassez alors l'**Extrait du journal rouge (suite)** et le **Journal rouge - le 20 Mai**. Après quoi, allez ramasser la **Clef à poupée** qui se trouve entre votre lit et la fenêtre de votre chambre. Retournez à présent dans le monde de l'appartement pour ouvrir la porte du 303 avec la clef que vous venez de trouver. Assistez à la cinématique au terme de laquelle vous vous retrouverez chez vous. Allez ranger les clefs des appartements, la cassette et la poupée dans le coffre. Regardez par le trou près de la commode pour entendre une conversation entre deux policiers puis allez ramasser le **Talisman Succubus** et le **Journal rouge - le 13 Juillet** sous la porte. Pénétrez maintenant dans la pièce qui se trouve juste en face de la cuisine. Utilisez le Talisman Succubus pour faire apparaître quatre cavités dans lesquelles vous allez devoir insérer les affiches de la Vigilance, de la Tentation, Source et du Chaos, pour faire apparaître un nouveau trou. Empruntez ensuite le passage pour continuer votre aventure.

Monde de l'hôpital

Après la cinématique, sortez de la pièce puis débarrassez-vous des Mothbats. Allez ramasser le **Sac dEileen** au bout du couloir à gauche. Ouvrez la porte de droite, éliminez les Nurses et ramassez l' **Ampoule**. Sortez, prenez à gauche puis allez ouvrir la troisième porte qui se trouve à droite. Pénétrez dans la pièce, ramassez le **Mémo de l'infirmière** et examinez l'écran luminescent. Passez dans le bureau suivant pour trouver le **Coupe-papier**. Sortez puis passez par la porte qui se trouve à gauche de l'ascenseur au bout du couloir. Montez les escaliers pour vous retrouver en 2F. Ouvrez la porte, faites attention aux fauteuils roulants et allez visiter toutes les pièces de l'étage pour trouver les objets suivants :

- **4-Fer**,
- des **Balles de revolver**,
- un **Médaillon saint**,
- deux **Boissons nutritives**,
- deux boîtes de **Balles de pistolet**,
- une **Bougie sacrée**.
- la **Clef de chambre d'hôpital** (qui vous servira ensuite à ouvrir la cage qui vous emprisonnera en tombant).

Allez ensuite ouvrir la seule chambre verrouillée (grâce à la clef que vous venez de récupérer) pour rencontrer Eileen. Sortez de la pièce accompagnée de la jeune femme et débarrassez-vous des Nurses qui traînent. Au passage, appuyez sur le bouton d'appel de l'ascenseur. Descendez maintenant à l'étage inférieur en passant par les escaliers. Pénétrez dans la deuxième porte à droite et examinez le trou pour revenir dans votre appartement. Une fois réveillé, allez ramasser le **Journal rouge - le 20 Juillet** et la **Petite Clef** qui se trouvent dans une enveloppe, sous la porte. Ramassez également le **Journal rouge - le 11 Juin**, le **Journal rouge - ????** et le **Journal rouge - le 14 juin**, le tout se trouvant derrière l'étagère du salon.

A noter que vous ne pouvez plus désormais récupérer de l'énergie en revenant dans votre appartement. Faites donc attention à votre santé et sachez composer votre inventaire en choisissant soigneusement armes et objets de soin. De plus, si vous désirez qu'Eileen vous aide durant les combats, pensez à avoir une de ses armes sur vous et à l'en équiper en allant près d'elle.

De retour dans l'hôpital, dirigez-vous vers l'ascenseur qui devrait être à l'étage si vous avez bien appuyé sur le bouton d'appel en 2F. Ouvrez la porte qui se trouve au fond de la cage d'ascenseur à l'aide de la petite clef et descendez l'escalier en éliminant les Nurses. Ouvrez la porte au bout du couloir, commencez à descendre par le chemin en spirale et arrêtez-vous au niveau du trou si vous désirez revenir dans votre appartement.

A partir de ce moment-là, vous allez devoir utiliser les bougies ou médaillons saints pour exorciser les phénomènes occultes qui vont pulluler dans votre Home Sweet Home (voir Astuce Phénomènes à exorciser).

Continuez votre descente et ouvrez la porte au bout du chemin.

Monde du métro - 2ème fois

En ouvrant la porte suivante, après avoir ramassé la **Bougie sacrée**, vous vous retrouverez à nouveau dans le monde du métro. Eliminez les ennemis qui patrouillent puis revenez au niveau des WC pour femmes, dans lesquels Cynthia s'était engouffrée au début du jeu. Ecrasez les larves puis passez dans le trou pour revenir dans votre appartement. Ramassez alors le **Journal rouge - le 25 Juillet** ainsi que la **Lettre du gamin** et la **Clef en plastique** qui sont toutes les deux dans une enveloppe sous la porte. Récupérez ensuite le jeton de la ligne de Lynch Street et pensez à vous armer d'un sabre de l'Obéissance. Revenez maintenant dans le monde du métro, sortez des toilettes, prenez à gauche et dirigez-vous vers les tourniquets pour assister à une cinématique très "Ringesque". D'ailleurs, ne perdez pas une seule seconde et empalez la Victim au sol pour que cette dernière vous laisse tranquille le reste de votre aventure. Ceci fait, allez au bout du couloir, montez les escaliers de gauche et ramassez une **Balle d'argent**. Revenez ensuite au niveau des tourniquets que vous ouvrirez grâce à votre jeton. Descendez les escaliers et passez par la porte de gauche pour aller ramasser une **Boisson nutritive** et la **Cravache** (pour Eileen). Descendez par les escaliers de droite pour vous retrouver sur le quai. Rentrez dans le métro, suivez le même chemin que lors de vos premières pérégrinations pour vous retrouver devant le coffre à jouets qui se trouve sur une banquette. Ouvrez-le avec la clef en plastique pour obtenir la **Pièce sale**. Partez à présent sur le quai Est. Si vous avez bien déverrouillé la porte qui se trouve au sud du quai Est, vous allez pouvoir très facilement passer dans la pièce qui se trouve au sud du quai Ouest, en empruntant les échelles. Laissez donc Eileen un instant dans la pièce sud-est, ramassez le **Médaillon saint** et repartez par le trou de la pièce sud-ouest pour revenir dans votre appartement. Allez laver la pièce sale, en vous aidant du robinet de votre évier, pour obtenir la **Pièce 1$**. Avant de repartir dans le monde du métro, pensez à ranger le sac d'Eileen et le jeton de la ligne de Lynch Street. Repartez retrouver Eileen, sortez de la pièce, allez au bout du quai et utilisez la pièce 1$ dans le distributeur de boissons pour acquérir la **Clef de la scène du meurtre**. Repartez en direction de la pièce du sud-est. Laissez à nouveau Eileen et descendez par l'échelle. Prenez le passage du milieu, ouvrez la porte suivante pour vous retrouver sur le quai de la ligne de King Street et utilisez à nouveau l'escalator en évitant les Wall Men. Ramassez la **Boisson nutritive** qui se trouve dans le passage de gauche puis montez les escaliers pour arriver au niveau de la scène de meurtre. Ramassez la **Carte de transport de Cynthia** qui traîne par terre. Ouvrez ensuite le bureau grâce à la clef de la scène du meurtre puis allez ramasser la **Poignée de train**. Sortez puis utilisez à présent la carte de transport pour passer le tourniquet qui est à votre droite ainsi que le suivant qui vous fait face. Descendez les escaliers et allez rechercher Eileen. Reprenez le chemin par lequel vous êtes arrivé, repassez les tourniquets puis redescendez au niveau du quai de la ligne de King Street en empruntant une dernière fois l'escalator. Si vous le désirez, vous pouvez sauvegarder en revenant chez vous par le trou qui se trouve sur le quai où vous vous trouvez. Dans tous les cas, pénétrez dans le train pour aller dans la cabine du conducteur pour utiliser la poignée de train. Prenez alors le passage qui vient de s'ouvrir, ramassez le **Sabre de l'Obéissance** qui est en bas de l'escalier et passez la porte. Après la cinématique, courez rapidement devant vous puis ouvrez la porte. Vous voici à nouveau au niveau de l'escalier en colimaçon. Descendez-le pour trouver une porte tout en bas qui va vous amener dans le cimetière du monde de la forêt.

A noter, que vous pourrez également vous arrêter chez vous en empruntant le pentacle, au milieu de l'escalier, pour ranger la carte de transport qui ne vous servira plus.

Monde de la forêt - 2ème fois

Avant de commencer le cheminement de cette section, je précise que vous pourrez désormais lire les étranges inscriptions qui sont visibles sur les souches d'arbre ou sur les pierres. Pour ce faire, approchez-vous tout simplement de l'inscription que vous voulez lire afin qu'Eileen vienne vers vous pour décrypter ce qui y est écrit. Ceci n'est pas indispensable pour la progression mais le tout vous aidera à mieux comprendre le scénario et surtout le passé de Walter. Ceci étant dit, nous pouvons poursuivre.

Allez tout d'abord examiner la torche qui se trouve à gauche de la grande porte de sortie. Vous obtenez ainsi la **Torche**. Equipez-vous en puis allumez-la grâce à la flamme qui se trouve devant vous. Sortez ensuite rapidement du cimetière. Allez maintenant éclairer le puits qui se trouve un peu plus loin pour trouver la **Tête de poupée**. Ramassez également la **Boisson nutritive** qui traîne puis continuez votre chemin jusqu'à la cour de l'orphelinat. Avant toute chose, allez ramasser la **Chaîne** (une arme pour Eileen) qui pend sur une échelle au fond de la cour. Ensuite, allez au niveau des ruines fumantes pour trouver une **Bougie sacrée**, le **Mémo brûlé de Jasper** et le **Texte de la poupée du fauteuil roulant** en examinant la poupée assise dans le fauteuil roulant. Avant d'aller plus loin, replacez la tête de poupée. Empruntez à présent le trou au niveau du mur pour retourner dans votre appartement. Ramassez le **Journal rouge - le 18 Juillet** sous la porte puis rentrez dans le cellier en face de la cuisine. Utilisez le bidon d'essence avec la torche pour faire en sorte que la flamme de cette dernière dure plus longtemps. Repartez maintenant dans le monde de la forêt. Partez en direction du Sud-Est, soi la porte au fond à gauche. Dans la première zone, vous pourrez ramasser une **Boisson nutritive**. Continuez votre chemin et ramassez la **Balle d'argent** qui se trouve au niveau des racines qui sortent de terre. Dans la zone suivante, ramassez une nouvelle **Boisson nutritive** puis enflammez votre torche et examinez le puits pour trouver la **Jambe gauche de poupée**. Revenez alors dans la cour de l'orphelinat pour remettre en place la jambe gauche de poupée, de la même manière que pour la tête de poupée. Ensuite, direction le lac Toluca en prenant la porte qui se trouve au Nord-Ouest. Dans la première zone, ramassez la **Boisson nutritive**. Poursuivez pour trouver une nouvelle **Boisson nutritive** dans la grotte ainsi que des **Balles de revolver**. Vous pourrez également dénicher la **Pioche du désespoir** dans cette zone. Sortez puis ramassez les **Balles de revolver** qui traînent. A l'issue de la cinématique avec le petit garçon, prenez le **Médaillon armorié**. Passez maintenant par le trou pour revenir dans votre appartement. Rangez le médaillon armorié et prenez un sabre de l'Obéissance. Repartez dans le monde de la forêt. Enflammez votre torche puis repartez vite fait dans la première zone décrite plus haut, où vous avez trouvé une boisson nutritive. Eclairez alors le puits pour dénicher la **Jambe droite de poupée** que vous irez replacer sur le mannequin dans la cour de l'orphelinat. Maintenant, passez par la porte qui est au Nord-Est. Vous trouverez un peu plus loin un nouveau puits qu'il vous faudra éclairer pour trouver le **Bras gauche de poupée**. Enfin, le dernier puits est tout au bout du chemin, là où vous avez atterri la première fois que vous êtes arrivé dans le monde de la forêt. Vous y trouverez le **Bras droit de poupée**. En chemin, n'oubliez pas d'immobiliser le fantôme de Jasper, grâce au sabre de l'Obéissance, afin que cette entité ne vous ennuie plus jusqu'à la fin du jeu.

Je signale également que vous trouverez dans ces diverses zones deux **Médaillons saints**, deux **Boissons nutritives** et une **Bougie sacrée** celle-ci se trouvant non loin du puits contenant le bras droit de poupée. De plus, utilisez le trou de l'avant-dernière zone de cette partie du niveau pour revenir dans votre appartement, si jamais vous avez besoin de modifier votre équipement.

Revenez voir le mannequin dans le fauteuil roulant et utilisez alors les deux parties du corps restantes que vous devez avoir en votre possession. Une fois que les cinq parties de la poupée (la tête, les deux jambes et les deux bras) seront en place, le fauteuil roulant reculera. Ceci révélera ainsi un passage que vous vous ferez une joie d'emprunter, non sans être tout d'abord passé par votre appartement pour reprendre le médaillon armorié. Descendez l'escalier et ramassez le document **Descente de la Mère Divine - les 21 sacrements**. Utilisez le médaillon armorié sur la porte de gauche. Ouvrez-la pour arriver au niveau de l'escalier en spirale.
Descendez puis ouvrez la porte au bout du chemin. Allez au centre de la pièce pour utiliser un ascenseur qui va vous conduire dans le monde de la prison lacustre.

Monde de la prison lacustre : 2ème fois

Une fois arrivé en bas, déverrouillez très vite la porte en évitant les attaques de votre ennemi. Commencez à courir à allure moyenne pour qu'Eileen puisse vous suivre. Arrêtez-vous au niveau 3F et passez la porte. Notez que vous

pourrez trouver à cet étage une **Bougie sacrée**, des **Balles de pistolet** et une **Boisson nutritive**. Prenez à droite et rentrez dans la quatrième cellule. Laissez Eileen seule et sautez dans le trou. Faites de même en 2F puis en 1F pour atterrir dans la cuisine. Allez ensuite dans la salle des tortures pour y trouver la **Chemise de taulard**. Ressortez et allez maintenant dans la cafétéria (en passant par la cuisine) pour dénicher une **Boisson Nutritive** et un **Médaillon saint**, sur le banc derrière une table. Sortez puis montez en 3F grâce à l'échelle qui est à votre droite. Vous y trouverez une **Matraque** pour Eileen. Redescendez et allez dans les douches pour trouver des **Balles de pistolet**. Sortez et repartez en 1F, en passant par l'escalier principal. Utilisez alors le trou pour revenir dans votre appartement. Ramassez le **Journal rouge - le 28 Juillet** sous la porte. Allez dans la salle de bains puis utilisez la chemise de taulard dans la baignoire pour obtenir la **Note de la chemise de taulard tachée de sang**. Avant de repartir dans le monde de la prison lacustre, vérifiez que vous avez bien sur vous une balle d'argent et la matraque pour qu'Eileen puisse s'en servir. Une fois de retour, repartez en 3F pour retrouver votre belle. Sortez à l'extérieur puis, en faisant attention au tueur en série qui traîne, descendez puis passez la porte 2F. Pénétrez dans la première cellule de gauche puis examinez le lit pour trouver un **Sabre de l'Obéissance**. Notez que vous trouverez également à cet étage des **Balles de pistolet** et une **Bougie sacrée**. Retournez maintenant à l'extérieur et continuez à descendre par l'escalier. En 1F, vous pourrez trouver une **Boisson Nutritive** (près du trou menant à votre appartement) ainsi qu'une **Bougie sacrée**, des **Balles de pistolet** et une seconde **Boisson nutritive** dans les cellules. Il est maintenant temps de descendre en B1 pour affronter le fantôme d'Andrew DeSalvo qui vous attend dans l'escalier. Pour en venir à bout, utilisez une balle d'argent puis très vite clouez-le sur le sol grâce au sabre de l'Obéissance. Une fois à terre, récupérez la **Clef salle du générateur de la Prison lacustre**. Continuez alors votre descente puis passez par la porte en bas de l'escalier pour vous retrouver dans la salle de la roue hydraulique. Déverrouillez la porte qui se trouve un peu plus loin sur votre droite grâce à la clef que vous venez de récupérer. Plusieurs Doubleheads vous attendant quelques mètres plus loin. Laissez Eileen dans la salle de la roue et utilisez vos balles de pistolet pour venir à bout des monstres. Une fois ceci fait, revenez chercher Eileen puis passez la porte qui se trouve au fond de la pièce où gisent désormais les cadavres des Doubleheads. Vous revoici sur l'escalier en spirale. Comme toujours, continuez à descendre, en repassant par votre appartement si vous le désirez. Passez alors par la porte qui se trouve en bas de l'escalier.

Monde de la construction : 2ème fois

Après la cinématique, neutralisez le fantôme de Richard Braintree de la même façon qu'avec Andrew DeSalvo. Une fois cloué sur le sol avec le sabre de l'Obéissance, le vieux Richard ne reviendra plus vous hanter. Ramassez ensuite le document **Souvenirs** qui se trouve entre les deux voitures sur la gauche. Prenez ensuite l'ascenseur sur la droite puis appuyez sur le bouton du bas afin d'arriver en B12. Sortez de l'ascenseur et ramassez la **Bougie sacrée**. Revenez ensuite dans l'ascenseur (celui de gauche) et descendez à l'échelle en laissant Eileen. Eliminez les tentacules puis allez prendre la **Bille de billard** qui se trouve au bout du couloir. Montez à l'échelle puis suivez le seul et unique chemin afin d'assister à une scène cinématique. Continuez ensuite votre chemin pour dénicher un peu plus loin un **Ballon de volley** et un **Médaillon saint**. Passez maintenant la porte qui s'offre à vous, descendez l'escalier puis utilisez les suivants pour arriver dans le bar, en B15. Une fois dans ce dernier, utilisez la bille de billard sur la table. Ramassez le **Mémo plus récent du barman** puis allez retrouver Eileen qui est restée dans l'ascenseur.

Notez que vous pouvez, si vous le décidez, sortir de l'ascenseur, prendre celui de droite et descendre en B8 (ceci étant également valable si vous prenez l'ascenseur de gauche). Sortez alors par la porte qui est au nord pour trouver des **Balles de pistolet** au bout d'un couloir rempli de Rubber Faces.

Revenez rapidement dans l'ascenseur puis sortez avec Eileen par l'autre porte. Continuez votre route pour trouver une **Boisson nutritive**. Montez les escaliers jusqu'en B5 et rendez-vous dans le magasin de sport. Utilisez le ballon de volley en le mettant avec les autres et ramassez un **3-Bois** et des **Bougies d'anniversaire**. Avant d'aller plus loin, revenez dans votre appartement en utilisant le trou qui se trouve dans le magasin. Réarrangez votre équipement selon votre bon vouloir et ramassez le **Journal rouge - le 29 Juillet** sous la porte. Utilisez ensuite le téléphone de votre chambre pour appeler le bar grâce à l'ancien numéro à savoir : 555-3750. Vous obtiendrez ainsi le nouveau numéro : 555-4890. Repartez maintenant dans le monde de la construction. Montez en B3 pour arriver dans un appartement où vous trouverez un gâteau d'anniversaire sur une table qui sera ravi d'accueillir vos bougies d'anniversaire. Ramassez ensuite le **Chat empaillé** puis retournez au magasin de sport. Il vous faut maintenant descendre l'escalier derrière la porte Nord pour vous retrouver dans l'animalerie. Placez le chat empaillé dans la cage qui se trouve sur le comptoir, ramassez les **Balles de pistolet** et la **Boisson nutritive** qui traînent à gauche de la pièce puis quittez l'animalerie par la

porte qui se trouve au fond du magasin. Si vous le souhaitez, lisez l'article qui se trouve sur le sol, devant la porte, puis revenez dans l'animalerie pour vous rendre compte que tout a été dévasté. Dans tous les cas, descendez l'escalier et passez la porte. Allez au fond de la pièce et ouvrez la porte où se trouve une horloge qui doit normalement sonner une fois que vous avez mis en place les quatre objets que sont la bille de billard, le ballon de volley, les bougies d'anniversaire et le chat empaillé. Descendez l'escalier puis passez la porte pour vous retrouver face à de nombreux ennemis. Utilisez votre pistolet pour en finir rapidement et ramassez les clubs de golf sur les dépouilles des monstres si vous en ressentez le besoin. Allez ouvrir la porte qui se trouve de l'autre côté de la pièce pour vous retrouver dans un passage que vous avez emprunté il y a peu. Suivez alors le même chemin que précédemment pour vous retrouver dans le bar. Eliminez le Rubber Face qui vous attend puis déverrouillez la porte en utilisant le code 4890. Descendez le long escalier en éliminant d'innombrables Mothbats puis ramassez le **Kit de soins portable** qui vous attend en bas. Passez alors la porte pour vous trouver face à de gigantesques Wall Men.

- Boss :
Si on ne peut pas à proprement parler d'affrontement contre un boss, ce passage peut paraître difficile de prime abord. Pourtant il n'en est rien. Pour ouvrir la porte verrouillée qui se trouve de l'autre côté de la pièce, vous allez devoir frapper un seul des Wall Man parmi ceux présents dans la pièce. Pour découvrir lequel est le votre véritable ennemi, vous devrez simplement frapper chacun des Wall Man qui descend jusqu'à que vous trouviez celui qui fait vibrer tous les autres. Une fois ceci fait, vous n'aurez qu'à frapper sans relâche votre adversaire pour l'éliminer.

Après le combat, passez la porte pour vous retrouver sur l'escalier en spirale. Descendez, passez par le trou pour revenir dans votre appartement et ramassez le **Journal rouge - le 7 août** sous la porte.
Si vous le souhaitez, réorganisez votre équipement puis repartez dans le monde parallèle. Descendez en bas des marches, ramassez le **Journal du directeur** puis ouvrez la porte.

Monde de l'appartement : 2ème fois

Vous voici de retour dans votre appartement, ou du moins ce qui semble l'être puisqu'il s'agit du 302 d'autrefois. Ramassez le **Vieil album photo** et le **Tome rouge** dans le salon. Passez ensuite dans la chambre pour trouver le **Journal rouge - le 2 Août**, le **Journal rouge - le 3 Août**, le **Journal rouge - le 4 Août** et enfin le **Journal rouge - le 5 Août**. Retournez à présent dans le salon pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous pourrez retirer la **Pioche de l'espoir** qui se trouve dans le mur, entre la salle de bains et la chambre. Entrez maintenant dans la salle de bains pour retourner dans votre véritable appartement. Utilisez alors la pioche de l'espoir sur le mur similaire d'où vous avez retiré l'arme dans le monde parallèle. Passez l'ouverture puis examinez le corps suspendu deux fois de suite pour trouver les **Clefs de la Libération**. Sortez de la pièce, passez dans le cellier pour récupérer la **Lettre de Joseph** puis utilisez les clefs de la libération pour pouvoir ENFIN sortir de votre appartement. Une fois qu'Eileen vous aura rejoint, pénétrez dans l'appartement 301. Ramassez le **Médaillon Saint** qui se trouve dans une pièce au bout du couloir et utilisez l'escalier pour descendre dans l'appartement 201 où vous trouverez une **Boisson Nutritive**. Au passage, éliminez tous les ennemis qui sont dans les parages. Sortez de l'appartement et pénétrez dans l'appartement 202. Ramassez-y le **Sabre de l'Obéissance** et utilisez le passage dans le mur pour passer dans l'appartement 203. Sortez de l'appartement, allez dans le 204 pour ramasser une **Boisson Nutritive** puis continuez votre chemin en passant par la porte au bout du couloir, après être sorti de l'appartement. Eliminez les nombreuses Nurses qui vous attendent et prenez l'escalier pour monter en 3F. Une fouille approfondie de cet étage vous permettra de découvrir :

- des **Balles de pistolet** dans la cage d'escalier,
- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 304,
- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 303.

Redescendez en 2F et prenez la porte de gauche. Pénétrez dans l'appartement 206, ramassez la **Bougie sacrée** qui s'y trouve et passez par l'ouverture dans la chambre pour arriver dans l'appartement 207. Avant de sortir de l'appartement, allez ramasser les **Balles de pistolet** dans la pièce de droite, au fond du couloir. Descendez ensuite en 1F en utilisant l'escalier. Une fois encore, prenez votre temps pour inspecter chaque appartement afin de dénicher les objets suivants :

- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 107,

- une **Ampoule** et une **Bougie sacrée** dans l'appartement 106,
- un **Kit de soins portable** dans l'appartement 104,
- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 103,
- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 102,
- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 101,
- des **Balles de pistolet** dans le couloir Est, un peu avant l'entrée de l'appartement 101.

Dans tout ça, pas moyen d'ouvrir l'appartement 105 dont la porte est barricadée par des chaînes. Pour faire disparaître ces dernières, vous allez devoir examiner des formes suspendues présentes un peu partout. Une fois que vous aurez laissé Eileen dans le hall d'entrée, prenez la porte de droite. Voici ensuite l'emplacement des six formes à examiner pour faire disparaître les chaînes du 105 :

- la première forme se trouve devant vous, dans l'angle du couloir,
- la seconde forme est située dans une pièce circulaire dans l'appartement 104,
- la troisième forme se trouve au milieu de l'appartement 103,
- la quatrième forme se trouve dans le salon de l'appartement 102,
- la cinquième forme vous attend dans l'appartement 101, à l'intérieur d'une pièce circulaire,
- la dernière forme est située tout au bout du couloir, après l'appartement 101.

Une fois que vous aurez examiné les six formes, repartez au niveau de l'appartement 105 dont la porte est maintenant libre d'accès. Ramassez la **Boisson nutritive** qui s'y trouve et examinez la boîte rouge dans le salon pour trouver le **Cordon ombilical**. Maintenant, il vous faut retourner dans l'appartement 302 tout en affrontant de très nombreux ennemis qui ont envahi les lieux. Ne vous occupez pas non plus d'Eileen, celle-ci étant partie sans vous. En chemin, ramassez le **Cahier du directeur** qui est devant l'appartement 105. De retour dans le 302, sauvegardez votre partie et modifiez votre équipement afin d'obtenir :

- le cordon ombilical,
- le pistolet (avec le maximum de balles),
- cinq boîtes de balles de pistolet,
- la hache rouillée (qui est rapide et assez puissante),
- deux ampoules, kits de soins portable ou boissons nutritives.

Une fois prêt, passez dans l'ouverture, au bout du couloir. Examinez le trou qui se trouve à l'emplacement du corps qui était préalablement suspendu et descendez-y. Une fois réveillé, sautez dans le trou béant au centre de la pièce. Après une cinématique, il va vous falloir éliminer Walter, avant qu'Eileen ne se soit noyée dans la gigantesque vasque remplie de sang. Notez que la mort de la jeune femme influera sur la fin du jeu.

- Boss :

Dans un premier temps, allez face à la créature et utilisez le cordon ombilical. Ensuite, allez prendre chacune des huit lances qui sont incrustées dans les pierres tombales, tout autour de la pièce. A chaque fois que vous aurez ramassé une lance, allez la planter dans le corps du monstre, en faisant attention aux attaques de Walter. Une fois ceci fait, votre véritable ennemi sera enfin vulnérable. Utilisez alors vos balles de pistolet et votre hache rouillée pour en venir à bout, en faisant attention à ses attaques. Notez que si vous jouez en Normal ou Difficile, il sera plus intéressant pour vous de privilégier le Revolver (avec 3 boîtes de munitions), la hache rouillée et surtout les objets de soins afin de terminer le combat en un seul morceau.

Une fois que vous aurez vaincu votre Nemesis, le jeu prendra fin et avec elle la légende de Walter... Enfin dans le meilleur des cas.

Silent Hill : Shattered Memories

© Konami / Climax 2010

FIN OVNI

Pour débloquer cette fin, vous devez photographier 13 OVNI cachés dans le jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Accident de voiture

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PS2.

Après la scène cinématique du début, vous vous retrouvez devant un psychiatre et vous devez remplir un formulaire. Cochez les réponses qui vous décrivent, confirmez la réponse de la dernière question au docteur et commencez l'aventure. Les réponses du formulaire auront un effet direct sur les scènes et la fin du jeu.

La cour

En vous relevant de l'accident de voiture, suivez le chemin en face et grimpez par-dessus la clôture. Essayez de vous familiariser avec les touches, ouvrez la porte verte devant la clôture et entrez dans le garage.

Avancez, ouvrez une autre porte à droite et sortez dans le couloir. Avancez jusqu'au croisement, prenez à gauche et entrez dans la pièce suivante. Avancez, ouvrez une autre porte à gauche et avancez jusqu'à la porte suivante. Vous devez d'abord déverrouiller la porte pour pouvoir l'ouvrir. Pour cela, regardez la serrure de plus près, tirez sur la vis rouge bloquant la serrure puis tirez le pêne.

Sortez, avancez à droite puis à gauche et choisissez d'entrer dans l'un des deux commerces (le tailleur ou le magasin de location de vidéos).

Le magasin de vidéos

Descendez les marches et entrez dans le magasin. Écoutez l'enregistrement audio sur le comptoir, essayez d'ouvrir la porte en face mais elle est bloquée. Allez donc à gauche du comptoir, ouvrez la porte et entrez dans une pièce remplie d'ordinateurs. Examinez le moniteur de la caméra de surveillance, tournez le bouton à gauche vers 3 et appuyez dessus pour déverrouiller la porte. Enfin, ouvrez-la et sortez.

Le tailleur

Si vous entrez dans le magasin du tailleur, montez à l'étage et enlevez les vêtements des mannequins pour trouver la clé de la porte. Prenez la clé, ouvrez la porte et sortez.

Grimpez par-dessus le grillage. Avancez, ouvrez la porte suivante et escaladez la clôture. Examinez le chariot rouge (à gauche), saisissez la canette au milieu et tournez-la pour trouver une clé. Prenez-la, ouvrez la porte du fond et entrez.

A présent, vous pouvez entrer dans le bar de droite ou le restaurant de gauche. Peu importe l'endroit que vous visiterez, votre téléphone sonne à l'intérieur et ce dernier devient disponible.

Le bar

Si vous entrez au bar, repérez une petite armoire près de la porte d'entrée et ouvrez-la. Récupérez le premier souvenir " Phare d'hivers " près de la cible des fléchettes, mettez-le en stock et sortez.

Le resto

Ouvrez le placard au-dessous du four à micro-ondes, récupérez le souvenir et sortez.

A présent, faites machine arrière et revenez dans le jardin. Regardez la balançoire sur votre gauche, prenez le téléphone et photographiez-la. Ecoutez le message qui en résulte, grimpez par-dessus la clôture et ouvrez la porte suivante.

United Fruit cake

Soucoupe n°1 : En avançant dans cette zone, repérez une soucoupe volante près du lampadaire et prenez-la en photo. Retournez au magasin vidéo. Avancez, repérez la télévision, interagissez avec elle et découvrez ainsi le premier objet hanté.

En sortant du magasin, vous recevez un appel de Cheryl puis les rues se transforment. Avancez à droite jusqu'à la voiture dont l'alarme sonne et entrez par la porte d'en face.

1er Cauchemar

Après la courte scène dans le couloir, courez et sautez par-dessus la première clôture. Si les créatures vous attaquent, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour les repousser.

Repérez un autre rebord bleu sur votre gauche et escaladez-le. Sautez par-dessus un autre rebord, prenez la porte de droite et avancez dans le corridor. Franchissez une autre porte, avancez dans un autre couloir et faites tomber les obstacles près du mur. Ensuite, ouvrez la porte sur votre gauche, descendez dans un bassin vide, prenez la fusée de détresse et allumez-la. Enfin, ouvrez la seconde porte, suivez le chemin rectiligne le long du corridor et courez jusqu'à la porte de sortie.

Chapitre 2 : La Forêt

En sortant du cauchemar, vous revenez chez le psychiatre et vous devez répondre à un autre questionnaire. Ensuite, colorez comme bon vous semble la maison sur le papier et regardez la scène qui suit.

La forêt

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans une voiture de police. Lorsque l'agent sort pour jeter un coup d'oeil sur l'intempérie, mettez-vous sur le siège avant, ouvrez la boite à gants et prenez le second souvenir " le paquet de cigarettes ". Ensuite, déverrouillez la porte et sortez.

Suivez le chemin en face du véhicule, sautez par-dessus la clôture qui est à gauche et avancez jusqu'à la cabane d'en face. Examinez le téléphone public à gauche de la cabane et entrez. Ouvrez la boite à pharmacie à droite de l'entrée, prenez la clé qui s'y trouve et utilisez-la pour ouvrir la porte suivante.

Maintenant, suivez le chemin de la forêt, repérez une grande tour sur votre gauche et atteignez-la. Ouvrez le panneau au milieu, récupérez le souvenir " eau glacée " à l'intérieur et sortez votre téléphone. Activez le GPS, partez vers le sud-est de la tour et repérez un objet hanté sur un arbre. Continuez vers le sud-est, repérez la porte et sautez par-dessus.

Station de pompage

Entrez dans la station de pompage, traversez les longs couloirs et repérez une échelle qui mène vers la surface. Avant de sortir via cette échelle, suivez le chemin d'un petit corridor à droite, repérez les barres métalliques et prenez une photo pour découvrir le message audio.

En sortant de la station de pompage, avancez à droite et découvrez le sac de couchage hanté.
United Fruit cake
Soucoupe 2 : Continuez vers l'Ouest jusqu'à la petite cabane au bord de la mer. Entrez, regardez dans le coin en haut à droite, repérez la soucoupe et prenez-la en photo.

Ensuite, rebroussez chemin et partez à gauche vers Orion Lodge.

Entrez dans la cabane d'Orion Lodge, ouvrez une seconde porte à droite et repérez une boite sur le mur droit. Ouvrez-la récupérez le souvenir " lame mobile " et sortez par une autre porte à gauche.
United Fruit cake
Soucoupe 3 : En avançant à gauche, repérez une soucoupe sur les tonneaux près du mur, prenez-la en photo et continuez votre quête.

Ouvrez la porte suivante à gauche et accédez à la seconde section de l'Orion Lodge. Ouvrez le tiroir d'un élément dans le coin, prenez le souvenir " torche brisée " et sortez par la porte suivante.

Prenez une photo du fantôme sur la table de droite, ignorez la porte qui est à droite et revenez en arrière. De retour dans la zone inférieure du Lodge, suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un pont. Ignorez-le et partez à gauche, repérez un crâne de Cerf accroché à un arbre et découvrez ainsi un message caché. Ensuite, sautez par-dessus le ruisseau et partez à gauche jusqu'à la cabane suivante.

La porte est verrouillée. Allez à gauche de la porte, examinez le portefeuille sur les palettes et prenez la clé à l'intérieur. Entrez dans la cabane, avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez le fantôme d'un enfant puis sortez.

2ème Cauchemar

Rebroussez chemin jusqu'à la cabane d'Orion Lodge, entrez, ouvrez les deux premières portes et suivez le chemin.

Sautez par-dessus les creux, grimpez au rebord, prenez une fusée et descendez. Partez à droite, suivez le chemin des rails, grimpez au rebord et entrez par la porte de droite. Suivez le chemin jusqu'à à la porte suivante, continuez sous une étagère et prenez la porte qui est à droite pour sortir dans la forêt. Suivez le chemin le long de la forêt jusqu'à ce que vous atteigniez une cabane isolée à l'ouest de la carte.

Dans la cabane, approchez-vous de la statue glacée de l'homme à gauche et écoutez le message audio. Repérez le son émis par le piano, approchez-vous du sofa et utilisez-le. Appuyez dans l'ordre sur les touches suivantes : verte, mauve, jaune, jaune et bleue. Reproduisez la mélodie, obtenez un second message audio et déverrouillez ainsi la porte arrière.

Sortez par cette porte, suivez le chemin de la forêt et entrez dans la cabane suivante. Passez par Woodland Lodge, traversez la cabane suivante puis montez les marches pour atteindre une autre cabane et trouvez la sortie devant un grand pont.

Maintenant que le cauchemar est fini, traversez le pont et suivez le chemin vers la gauche. Repérez une voiture à gauche, photographiez le fantôme assis sur le siège droit et écoutez le message audio.
Par la suite, ouvrez le coffre arrière et récupérez le souvenir " Beauté épinglée ".

Suivez le chemin jusqu'à la cabane, grimpez par la fenêtre et sortez par la porte suivante. Avancez tout droit, passez par la brèche dans le grillage et sautez par-dessus un autre grillage, plus loin. Avancez jusqu'au terrain de football et répondez au téléphone.

Chapitre 3 : L'école

De retour au bureau du psychiatre, répondez à son questionnaire par vrai ou faux puis choisissez votre meilleure journée d'école.
United Fruit cake
Soucoupe 4 : Dans le terrain de Football, regardez entre les poteaux du but et photographiez la soucoupe.

Lorsque vous reprenez le contrôle d'Harry, allez à gauche des gradins et entrez dans le petit chemin près de la clôture. Repérez une fenêtre sur le mur de l'école (à droite), ouvrez-la et prenez la clé sur l'étagère. Revenez quelques pas en arrière, ouvrez la porte dans la petite entrée et accédez ainsi à l'école.

Avancez dans le corridor, ignorez l'armoire à gauche et sortez par la porte de droite. Avancez à gauche en sortant, approchez-vous de l'affiche sur le mur et découvrez le message caché.

Fastfood

Ensuite, poursuivez votre chemin à droite et entrez dans le fastfood. Entrez, avancez à droite et découvrez l'objet hanté sur la table.

Ensuite, partez au fond du resto et entrez dans la cuisine. Allez d'abord à gauche, repérez la serviette accrochée et approchez-vous-en pour découvrir le message. Allez à droite, ouvrez le frigo et récupérez le souvenir " ma parfaite fille en plastique ". Ensuite, montez les escaliers qui sont à l'arrière et sortez par la porte.
United Fruit cake
Soucoupe 5 : Repérez une soucoupe au-dessus du toit, à gauche, et prenez-la en photo.

Sautez par-dessus le vide, entrez par la porte suivante et atteignez une autre pièce. Repérez une petite boite en forme de coeur à gauche, ouvrez-la et prenez le souvenir " Etouffé à jamais " qui se trouve à l'intérieur. Poursuivez dans l'immeuble, descendez les marches et photographiez le fantôme sue le sofa. Enfin, rebroussez chemin jusqu'à la cuisine du restaurant et sortez par la porte qui est à gauche des marches, près du frigo que vous aviez ouvert plus tôt.

Sautez par-dessus la clôture, approchez-vous de la voiture bleue et découvrez un autre message audio.

Ensuite, approchez-vous de la fenêtre qui se trouve à l'extrême gauche du mur et observez-la de plus près. Enlevez les vis, soulevez la fenêtre et entrez.

Ouvrez la porte d'en face, avancez à droite et prenez une photo du fantôme près du placard. Ensuite, allez de l'autre côté de la pièce, ouvrez l'armoire et prenez le souvenir " Protection divine ".

Sortez par la porte de gauche, avancez à droite dans le corridor et repérez le spectre d'un homme qui s'enfuit. Approchez-vous du banc sur lequel il était assis, découvrez un autre message caché et continuez à gauche vers la porte de sortie.
United Fruit cake
Soucoupe 6 : Approchez de la statue au milieu de la cour, repérez la soucoupe au-dessus de sa tête et photographiez-la.

Descendez dans la cour, avancez à gauche vers le sud et approchez-vous du cartable de lunch sur la table. Lisez le message caché, poursuivez vers l'Ouest et entrez dans le laboratoire chimique.

Laboratoire chimique

Entrez dans le laboratoire chimique, passez la grande porte en face et atteignez ainsi le laboratoire biologique. Repérez une grenouille sur une table d'étudiant, disséquez-la et récupérez le souvenir " Bijou Frigide ".

Ensuite, sortez par la porte qui se trouve à gauche du tableau et remontez les escaliers. Allez à droite ou à gauche et entrez dans le planétarium ou le studio d'art.

Planétarium

Si vous entrez dans le planétarium, touchez le papier sur l'un des sièges à droite et écoutez le message audio.

Ensuite, démarrez le projecteur sur la table et regardez la boule des étoiles de plus près. Faites-la tourner jusqu'à ce que vous aperceviez la petite ourse.

A ce moment, lâchez la boule et éteignez le projecteur pour découvrir un numéro de téléphone. Composez ce numéro pour ouvrir la porte du fond et ouvrez-la pour sortir du planétarium.

Studio d'Art

Si vous entrez dans le studio d'art, déplacez les objets d'art sur la table jusqu'à ce que vous obteniez le numéro de téléphone sur le mur. Composez le 555-8465 pour déverrouiller la porte cachée derrière le rideau rouge et sortez.

Couloir

Descendez les escaliers, prenez à gauche et approchez-vous de la pancarte qui est au fond. Ensuite, revenez sur vos pas, ouvrez le casier n°1037 et récupérez un souvenir " Rose éternelle " à l'intérieur.

A présent, vous devez trouver le code de la porte verrouillée pour pouvoir continuer votre mission. Pour cela, ouvrez tous les casiers qui sont dans le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez un journal montrant les numéros de deux joueurs de football américain, il s'agit du code.
Tapez 1031 pour ouvrir la porte, sortez vers la cour et dirigez-vous tout droit vers le gymnase.
United Fruit cake
Soucoupe 7 : avant de monter les escaliers qui mènent au gymnase, allez à droite et repérez une soucoupe qui flotte dans les airs.

Montez les marches, approchez-vous du ballon à droite, écoutez le message et entrez.

Gymnase

Entrez dans le gymnase, avancez au fond et regardez la scène qui suit. Après la scène, Michelle vous emmène dans le bureau du directeur et vous devez examiner son ordinateur. D'abord, vous devez trouver le mot de passe en répondant aux questions de sécurité.

Il existe plusieurs indices dans le bureau qui permettent de répondre aux questions :

1-La meilleure équipe de baseball : SHINERS.
2-Quel est mon horoscope : SCORPIO.
3-Le roi des sports : RACQUETBQLL.
4-Le nom de mon fils : OTTO.
5-J'avais dit adieu au célibat, liberté, joie, où : Lieu de mariage : HAWAII.
6-Nom de l'animal domestique : NICKY.
7-Majeure : GEOLOGIE.
8-Pièce de Shakespeare favorite : TWELFTH NIGHT.
9-Nom de mon ex-femme : VALERIE.

Une fois que vous aurez trouvé le mot de passe, une courte scène se déclenche et un autre cauchemar se déclenche.

3ème Cauchemar

Courez tout droit, grimpez aux rebords et entrez par la porte.

Suivez le chemin de gauche, passez sous la brèche et entrez par la porte de droite. Avancez à gauche, entrez par la double porte, prenez à droite et grimpez aux rebords d'en face. Entrez par la porte de gauche, passez la clôture, entrez par la brèche de gauche et poursuivez le chemin jusqu'à la double porte, sur votre droite. Vous arrivez devant la porte

de sortie mais elle est scellée par une sorte de sort. Approchez des statues pour recevoir un message audio, écoutez-le puis lisez le second message texte qui arrive.

Donc, revenez en arrière, suivez la lumière rouge à gauche et prenez la première statue derrière la fenêtre en photo.

Ensuite, sortez par la porte à droite de la fenêtre, partez à gauche puis allez tout droit. Sautez par-dessus la clôture et repérez la seconde lueur rouge. Prenez la seconde photo, partez à droite et dirigez-vous au nord-ouest du parking. Grimpez aux rebords, repérez la voiture dans laquelle se trouve le dernier fantôme à photographier et rebroussez chemin jusqu'à la porte scellée. Dès que vous entrez, les statues se brisent et la porte est débloquée.

En sortant, une autre scène se déclenche et vous apercevez Michelle. Suivez-la jusqu'à la boite de nuit Balkan et écoutez la discussion en chemin.

Club de nuit Balkan

Avancez à gauche de l'entrée et franchissez la porte réservée aux personnels. Montez les escaliers et entrez par l'une des portes. La couleur de celle que vous choisissez affecte les scènes qui suivent, mais peu importe elles sont toutes identiques une fois à l'intérieur.

Dès que vous entrez par l'une des deux portes, fouillez les points de recherche et trouvez la clé.
Maintenant que vous avez la clé, revenez dans le club et regardez la scène. Ensuite, restez assis dans la voiture et écoutez la discussion jusqu'à ce que vous atteigniez le pont que vous devez baisser. Montez à l'échelle de droite et entrez dans la salle de contrôle. Ouvrez la boite de maintenance sur le mur et appelez le numéro de téléphone inscrit sur la feuille.

L'appel est coupé puis vous recevez un message audio montrant comment utiliser les leviers du pont. Si le voyant rouge s'allume, activez le levier gauche.

Si le voyant bleu s'allume, activez le levier du milieu. Si le voyant jaune s'allume, déplacez le levier de droite et si le voyant vert s'allume ne faites rien. Dès que le pont est abaissé, revenez vers la voiture.

Après la courte scène, la glace envahit le pont et vous tombez dans l'eau. La portière est bloquée et vous ne pouvez pas sortir. Déplacez-vous sur la banquette arrière, attendez que la voiture touche le fond et récupérez ensuite votre lampe. Ensuite, quelques ennemis arrivent et inscrivent des notes sur les vitres. Revenez vers le siège avant, tournez la radio puis ouvrez la portière pour sortir de ce pétrin.

Chapitre 4 : L'hôpital

Dans le cabinet du psychiatre, placez les photos des personnes dans les cases qui vous semblent juste (la case endormie ou décédée).

L'hôpital

Après que vous en être sorti de justesse, l'agent de police vous sauve la vie et vous emmène à l'hôpital. Soudain, un cauchemar survient et la policière est congelée dans le corridor de l'hôpital. Tournez rapidement la chaise roulante le long du corridor, entrez par la porte et continuez jusqu'à ce que vous tombiez de la chaise.

4ème cauchemar

A ce moment, courez vers la porte d'en face et entrez.

Poursuivez toujours tout droit, dépassez les wagons sur votre gauche et suivez le chemin qui vire à gauche. Sautez par-dessus le vide, prenez la fusée et continuez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez des wagons sur votre gauche. Passez sous l'un d'eux, courez à droite, remontez le rebord et entrez par la porte de droite. Franchissez une autre porte à droite, suivez le chemin qui mène à gauche et sautez par-dessus le grillage, en face. Suivez le chemin, sautez sur un

autre grillage, ignorez la porte en face et partez à droite. Montez les quelques marches, avancez jusqu'à la porte suivante et atteignez ainsi votre point de contrôle.

Approchez-vous de la table d'opération sur votre gauche et lisez les messages. Ensuite, repérez le tableau représentant un coeur humain et obtenez la fréquence de la radio Alchamella. Utilisez la radio sur la table, mettez-la sur la fréquence 101.6 puis regardez un autre tableau contenant une liste de chansons. Selon le message écouté plus tôt, la fille est vraiment gâtée par son père. Par conséquent, composez le 555-8814 pour choisir la chanson Daddy's Girl (la fille à Papa). Enfin, sortez de la pièce et suivez le corridor à droite.

Appartement de Lisa

Une scène se déclenche et vous rencontrez Lisa. Suivez-la jusqu'à son appartement et attendez qu'elle change de vêtements. Ensuite, entrez dans la pièce dans laquelle elle vient de se changer, accédez dans la salle de bain à droite et ouvrez la boite à pharmacie en face. Ouvrez les médicaments, prenez une pilule jaune, prenez le souvenir " Plaisanterie sans fin " sur la table près de la porte puis donnez la pilule à Lisa.

Chapitre 5 : Le centre commercial

Placez les personnages de l'histoire que vous a racontée le docteur selon leur culpabilité et reprenez l'histoire.

A présent, quittez la maison de Lisa et avancez tout droit. Ouvrez la porte métallique et sortez de l'appartement. Avancez tout droit, repérez l'entrepôt sur votre gauche et grimpez par-dessus le grillage.

L'entrepôt

Avancez à gauche de la cour, grimpez sur le conteneur et entrez par l'ouverture dans le mur. Avancez, observez la photocopieuse à gauche et récupérez le souvenir " Fémur synthétique ".

Ouvrez la porte, descendez à l'intérieur de l'entrepôt et montez les marches de l'autre côté. Sortez sur le toit, avancez tout droit vers le Toluca Mall et répondez au téléphone.
United Fruit cake
Soucoupe 8 : Dépassez le Toluca Mall, regardez du côté du pont et repérez la soucoupe.

Lisa ne se sent pas bien. Rebroussez chemin jusqu'à son appartement et regardez la scène qui suit.

5ème Cauchemar

Un autre cauchemar se déclenche, sortez de l'appartement et retournez vers l'entrepôt. Prenez la porte de droite, suivez le chemin, sautez par-dessus le vide puis prenez la porte.

Suivez l'unique chemin jusqu'au bassin vide, prenez la porte d'en face et grimpez aux rebords plus loin. Prenez la fusée, montez les escaliers à gauche et prenez la porte d'en haut. Avancez, prenez la porte à gauche et suivez l'unique chemin jusqu'à ce que vous aperceviez la statue d'un perroquet. Prenez-le en photo car vous en aurez besoin plus tard, franchissez la porte qui est en face du perroquet (celle à gauche), poursuivez jusqu'à une grande cour et prenez la porte sur votre gauche. Descendez les marches, prenez une autre porte à droite et sortez vers la rue. Enfin, trouvez la dernière porte sur votre droite.

Dans la pièce, approchez-vous des statues et écoutez le message audio. A présent, si vous n'avez pas mémorisé les couleurs du bec du perroquet, vous devez le revoir et mémoriser l'ordre des couleurs. Ensuite, observez le distributeur de bonbons de plus près. Agitez d'abord l'urne jusqu'à ce que la bonne couleur apparaisse puis tournez le bouton pour la descendre. Descendez la friandise mauve, la rose, la rouge puis la jaune. Maintenant que vous avez débloqué la porte, sortez et passez sous le grand portail.

Salle d'exposition

Dans le salon d'exposition, avancez à droite, repérez un baril sur lequel se trouve une tasse de café et atteignez-le pour découvrir le message caché.

Magasin d'animaux domestiques

United Fruit cake
Soucoupe 9 : A droite de l'entrée, repérez une soucoupe sur l'étagère et prenez-la en photo.

Avancez à droite, repérez une petite cage sur l'étagère et ouvrez-la. Récupérez le souvenir " souvenirs non développés ", découvrez le message caché dans la cage du coin droit et sortez par la petite porte à gauche de l'entrée. Suivez le chemin du couloir, prenez la porte suivante et entrez dans le magasin de jouets.

Magasin de jouets

Avancez à droite en entrant, observez le coffre fort de plus près et tournez-le jusqu'à ce que vous entendiez un clic (aux alentours de 70). Ouvrez-le, récupérez le souvenir " Mon Lézard volant " puis allez vers la porte.

Observez le jeu du train à gauche de la porte, actionnez le levier, appuyez sur le bouton et repérez ainsi la clé de la porte.

Sortez, montez les escaliers et prenez la porte. Entrez par la porte suivante et retrouvez l'aire où se trouve le perroquet. Avancez tout droit et découvrez le message caché derrière la balle sur le banc. Ensuite, partez à gauche et entrez dans le magasin de cartes postales à droite ou le salon de coiffure à gauche.

Magasin de cartes postales

Avancez tout droit vers la porte arrière et lisez le message qui arrive. Ensuite, trouvez les cartes postales qui émettent la même mélodie que le message et lisez les numéros inscrits sur la première page pour trouver le code. Composez 2050 sur le clavier, ouvrez la porte et sortez dans le couloir.

Salon de coiffure

Si vous entrez dans le salon de coiffure, approchez-vous des lavabos, tournez les robinets d'eau chaude et la manivelle pour apercevoir le code sur le miroir. Entrez le code 1789 sur le pavé numérique et sortez.

Couloir de sécurité

Avancez dans le couloir, dépassez la porte sur votre gauche et repérez un message caché dans la poubelle. Ensuite, revenez en arrière, prenez la porte que vous aviez dépassée et montez les marches.

Magasin électronique

Entrez dans le magasin, sautez par-dessus le comptoir et repérez un message caché dans le coin droit. Sortez, avancez à gauche, prenez le fantôme sur le banc en photo puis entrez dans le cinéma.

Cinéma

Descendez les marches et approchez-vous du distributeur de jouets, à gauche. Déplacez le curseur à droite puis en haut et récupérez le souvenir " Prométhée moderne ". Ensuite, suivez le corridor à gauche jusqu'à l'amphithéâtre. Descendez les marches, regardez les images qui s'affichent à l'écran et sortez par la porte de gauche.

Sortez, grimpez par-dessus le grillage et allez à droite. Avancez tout droit, repérez une voiture devant un tas de neige et prenez le fantôme situé à l'arrière en photo. Ensuite, poursuivez le chemin jusqu'au bout de la route et entrez dans la boutique d'hypothèque sur votre droite.

Boutique d'hypothèque

United Fruit cake
Soucoupe 10 : A gauche de l'entrée, repérez une soucoupe sur l'étagère et prenez-la en photo.

Approchez-vous de la cabine, tournez la vis à gauche pour libérer la clé puis tournez le cylindre pour l'obtenir.

Ensuite, ouvrez la porte de gauche et entrez dans la cabine par la porte de droite. Ouvrez le petit coffre et obtenez le souvenir " Nous, les Ouroboros ". Enfin, sortez, montez les escaliers et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

6ème cauchemar

D'abord, sortez de la pièce et descendez les longs escaliers jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et vous sautez dans le vide.

Après la chute, prenez la direction nord-est de la chaise, référez-vous aux bruits de fond qui augmentent et atteignez une petite lueur qui vous permettra de continuer vers la zone suivante.

De retour vers l'appartement, entrez par n'importe quelle porte, faites attention aux ennemis et courez vers les portes devant lesquelles des lampes sont allumées. Entrez toujours par ces portes, repoussez les ennemis et atteignez ainsi un salon. Suivez le chemin d'un salon à l'autre et poursuivez vers l'avant jusqu'à ce que vous sautiez à nouveau dans le vide.

Dans ce labyrinthe invisible, suivez les bords des murs invisibles grâce à la torche, partez à droite et atteignez le lit.

Dans ce dernier labyrinthe, ouvrez les portes qui possèdent une couche de glace sur le contour et faites attention aux ennemis qui arrivent.

Suivez le chemin de ces portes jusqu'à ce que vous atteigniez le corridor sombre qui mène à la chambre de Cheryl.

Chapitre 6 : Les égouts

Comme à chaque début de chapitre, répondez aux questions du psychiatre puis assemblez les couples selon les paysages des photos.

Voiture de John

De retour chez vous, Michelle et John vous réveillent et vous emmènent en voiture. Après leur dispute, avancez vers le siège avant, ouvrez la boite à gants et prenez le souvenir " La Poésie, aussi précise que la géométrie ". Ouvrez la porte, sortez de la voiture et entrez dans le collecteur d'eau pluviale.

Collecteur d'eau pluviale

Avancez à gauche, entrez dans les égouts et prenez la porte de droite. Suivez le corridor, descendez via l'échelle puis en utilisant les escaliers sur la gauche. Avancez en longeant l'eau, prenez la première entrée à gauche et observez un tuyau de plus près. Tirez sur l'hameçon du poisson, récupérez le souvenir " Amitié " et faites machine arrière jusqu'au chemin principal.

Continuez sur ce chemin, ignorez la deuxième entrée car elle mène au même endroit que précédemment et continuez jusqu'aux escaliers.
United Fruit cake
Soucoupe 11 : Avant de grimper à l'échelle, regardez dans la cavité de droite et repérez une soucoupe derrière les barreaux.

Grimpez à l'échelle, observez la serrure de la porte et tournez la valve pour l'ouvrir. Enfin, ouvrez la porte suivante et

grimpez à l'échelle pour quitter les égouts.

Weaver St

Avancez tout droit, prenez à gauche et touchez la carte sur la voiture pour découvrir un autre message audio. Ensuite, entrez dans la cour et repérez la statue d'un indien portant une petite caisse. Ouvrez-la, prenez le souvenir " Souvenirs non immortalisés " et entrez dans le magasin de souvenirs à proximité (porte rouge).

Magasin de souvenirs

D'abord, ouvrez le tiroir de la bijouterie qui est à droite et prenez le souvenir " Un Phare, une clé ". Ensuite, tirez le rideau rouge pour déceler une porte et sortez.

Sandford St

Grimpez par-dessus le grillage et courez à droite. Repérez des jumelles près du lac, tirez le support rouge jusqu'à ce que la lumière apparaisse sur le viseur et prenez le souvenir " Coeur de diamant " dans le boitier jaune qui s'ouvre.

Ensuite, rebroussez chemin et entrez dans le bar d'Annie.

Chapitre 7 : Le parc d'attraction

A présent, placez les images selon leur connotation sexuelle ou non sexuelle et achevez ainsi ce test.

Craig St

De retour au bar d'Annie, prenez la porte et sortez dans la rue. Suivez le chemin de droite, repérez un carton sur le troisième banc et ouvrez-le. Récupérez le souvenir " Dragon " à l'intérieur, traversez la rue et entrez dans le parc d'attraction par la fenêtre de gauche.

Parc d'attraction

Observez le manteau de pompier à droite, ouvrez le col et récupérez la clé de la porte.

Ensuite, sortez, partez d'abord à droite et repérez trois machines à sou sur votre droite. Tirez à trois reprises sur le levier de la machine du milieu, récupérez le souvenir " Eve " puis revenez en arrière.

Allez cette fois à gauche, repérez l'interférence près de l'image souvenir et prenez-la en photo. Ecoutez le message, revenez près des machines à sou, grimpez au rebord en face d'elles et entrez dans le tunnel de l'amour.

Le tunnel de l'amour

Descendez par l'échelle et approchez-vous des statues du bateau du milieu pour découvrir un message caché. Ecoutez-le puis trouvez le fantôme du petit enfant près du coeur sur le mur. Suivez-le près de l'échelle, escaladez-la et revenez sur vos pas pour le trouver à nouveau. Enfin, allez près du premier bateau de cygnes et trouvez-le une dernière fois pour déverrouiller la porte. Allez à gauche du coeur, ouvrez la porte et sortez.

Grimpez par-dessus le grillage, avancez à droite et accédez au quai.
United Fruit cake
Soucoupe 12 : Allez d'abord au quai qui est à gauche, repérez une soucoupe près du lampadaire et prenez-la en photo.

Accédez au quai de droite, montez sur le bateau et entrez par la porte de droite.

Lac

Après la scène, descendez via l'échelle de droite, marchez en direction du phare et répondez au téléphone de Dahlia. Courez toujours vers le phare, regardez le message puis repérez les ennemis qui arrivent. Vous ne pouvez pas les repousser, ni atteindre le phare. Laissez-vous envahir par les monstres pour continuer la mission.

Une fois que vous aurez repris connaissance, nagez vers le phare, regardez le fond si l'occasion se présente et continuez jusqu'à ce que vous épuisiez. Heureusement que l'agent de police vous sauve la vie.
United Fruit cake
Soucoupe 13 : Avant d'entrer dans la clinique, partez à droite vers la rive et repérez une soucoupe qui flotte sur l'eau. Prenez-la en photo puis revenez vers la clinique.

La clinique

Entrez dans la clinique, avancez à droite et repérez un crâne. Ouvrez-le pour récupérer le souvenir " Adam ".

Suivez le couloir au fond et ouvrez la porte pour finir le jeu.

Il existe cinq fins différentes dans ce jeu :
Quatre d'entre elles diffèrent selon les réponses et les choix que vous aurez faits tout au long du jeu.
La dernière peut être activée en finissant le jeu une première fois puis en appelant le numéro 555 - 8325 dès que le téléphone devient accessible.

Fin Normale

Durant cette fin, on voit Harry en train de quitter la maison puis il explique à sa fille que ça n'a rien à voir avec elle.

Pour avoir cette fin : effectuez les actions suivantes :
répondez " Vrai " aux questions n°1, 3, 6 et 7 du formulaire.
Répondez " Faux " aux questions 2 et 5.
Passer plus de temps avec mes amis qu'avec la famille : " Non ".
Le mariage peut durer : " oui ".
Le sexe se gâte après le mariage : " non ".
Evitez les réponses qui reflètent le sexe et l'alcool.

Fin alcoolique

Dans cette vidéo, on aperçoit Harry complètement ivre en train de boire une bière et de s'écrouler devant sa maison.

Pour avoir cette fin :
répondez " Vrai " à la question 2 du formulaire.
A l'école, on vous traite d'Alcoolique : " Oui ".
Regardez les bouteilles d'alcool dans le bureau du psychiatre.

Fin timide

Dans cette fin, on voit un Harry très timide incapable de prendre des décisions et qui est en train de se faire tabasser par sa compagne.

Pour réussir cette fin :
répondez " Faux " aux questions 1, 2 et 3.
Considérez-vous comme une personne réservée : " oui ".
Passer plus de temps avec les amis qu'avec la famille : " non ".
Brute : " Oui ".
Cancre : " Oui ".
Répondez également aux questions qui reflètent l'abstinence, la fidélité et l'asexualité.

Fin Sexuelle

Dans cette fin, on aperçoit Harry le coquin sur un lit, en train de présenter Michelle et Lisa à la caméra.

Pour avoir cette fin :
Répondez " Vrai " à la question 5 du formulaire et " faux " aux questions 3 et 7.
Passer plus de temps avec les amis qu'avec la famille : " Oui ".
Pute : " Oui ".
Vierge : " Non ".
Le mariage peut durer : " Non ".
Mettez " Education sexuelle " dans le tableau de l'école.
Mettez toutes les images abstraites dans la section sexuelle.
Evitez l'alcool.

Fin United fruit case

Une fois que vous aurez terminé le jeu une première fois, sauvegardez votre progression et recommencez. Dès que le téléphone devient disponible dans le jeu, appelez le 555-3825 pour activer les United fruit cake. Ensuite, photographiez les treize soucoupes volantes durant le jeu pour voir la fin United Fruit Cake.

Silent Hill Origins

© Konami / Climax 2008

LES DIFFÉRENTES FINS

Mauvaise fin

Eliminez 200 ennemis lorsque vous refaites le jeu après l'avoir terminé une première fois.

Bonne fin

Terminez le jeu une fois.

Fin OVNI

Utilisez la clé de la chambre 502 dans le motel.

OBJETS BONUS

Moon Gauntlets

Terminez le jeu une fois.

Fusil d'assaut illimité

Obtenez la Fin OVNI.

LES COSTUMES

Note : le costume **Codebreaker** s'obtient en faisant le code légendaire de Konami (Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ⊗ et ◎) lorsque vous refaites le jeu après l'avoir terminé une première fois.

Ambassador

Obtenez la Fin OVNI.

Brawler

Eliminez plus de 50% des ennemis avec vos poings.

Butcher

Obtenez la mauvaise fin.

Cartographer

Regardez la carte moins de 25 fois.

Collector

Récupérez plus de 300 objets.

Daredevil

Terminez le jeu sans sauvegarder.

Explorer

Parcourez une distance de plus de 22.5 km.

Fireman

Sauvez Alessa en début de jeu en moins de 80 secondes.

Savior

Terminez le jeu une fois.

Sharpshooter

Eliminez plus de 75% des ennemis avec une arme à feu.

Sprinter

Terminez le jeu en moins de 2 heures.

Stalker

Utilisez la lampe torche pendant moins de 3 heures.

Weaponsmith

Eliminez plus de 75% des ennemis avec des armes de mélée.

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

De nouvelles options se débloquent une fois que vous avez terminé le jeu. Elles concernent la vitesse de déplacement de Travis, la quantité d'hémoglobine, le grain de l'écran, les empreintes sanglantes et la lumière de la lampe-torche.

FUSIL TESLA

Après avoir terminé le jeu, utilisez la clé de la chambre 502 dans le motel pour débloquer la fin OVNI. Lorsque vous rechargerez votre partie, vous aurez le Fusil Tesla dans votre inventaire.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après la cinématique, avancez dans le brouillard. Vous pouvez courir en appuyant sur la touche Carré. Suivez la route jusqu'à la maison en feu. Travis entend des cris à l'intérieur et décide d'entrer. Avancez entre les flammes et montez les escaliers. Tournez à gauche en traversant le feu puis à droite vers les chandelles. Vous arrivez devant ce qui semble être un rituel de sacrifice. Une fille à moitié brûlée mais toujours vivante se trouve au centre du cercle. Amenez-la avec vous et rebroussez chemin jusqu'à ce que le plancher craque sous vos pieds.

Vous êtes maintenant au rez-de-chaussée. Avancez tout droit et tournez à gauche pour que la fille vous ouvre un passage entre les flammes. Passez ensuite derrière les fauteuils pour voir le feu disparaître. Continuez d'avancer jusqu'à la porte et sortez. Avancez dans le couloir et tournez à gauche vers la porte de sortie. Une fois dehors, Travis s'écroule et s'évanouit. Il se réveille sur un banc, dans la ville de Silent Hill. Vous devez aller vers l'hôpital indiqué sur la carte. Il n'est pas loin, avancez à gauche ensuite prenez à droite pour trouver l'entrée.

Alchemilla Hospital

Entrez dans l'hôpital et tournez à droite pour lire la note sur le tableau. Elle annonce des travaux dans le deuxième et le troisième étage. Prenez la carte de l'hôpital et consultez-la. Allez ensuite vers le triangle rouge qui indique un point de sauvegarde. Sauvegardez votre partie et allez vers l'ascenseur indiqué sur la carte pour enfin rencontrer une personne.

Après la cinématique, entrez dans l'ascenseur et montez vers le deuxième étage. Avancez vers la porte qui se trouve à gauche et entrez. Vous rencontrez votre premier ennemi. C'est une infirmière qui vous attaque avec une seringue. Elle est assez lente et pas très résistante. Ramassez le marteau qui se trouve à droite et équipez-vous-en. Appuyez ensuite sur R1 pour vous mettre en mode combat. Appuyez ensuite sur Croix pour frapper. Si votre ennemi vous agrippe, appuyez répétitivement sur Croix pour contrer son attaque. Quand l'ennemi est à terre, achevez-le en appuyant sur Croix, sinon il reviendra à l'assaut.

Entrez ensuite dans la chambre 205, elle se trouve à gauche. A l'intérieur, c'est le chaos total. Examinez le lit plein de sang et avancez vers le chariot. Lisez la note du médecin et tournez vers le miroir. Il ne reflète pas exactement ce qui se trouve dans la chambre. Essayez de quitter la pièce pour déclencher une cinématique.

Travis est maintenant de l'autre coté du miroir, dans un monde parallèle pas très rassurant. La chambre est couverte de sang. Prenez le scalpel qui se trouve sur le matelas et le poumon en plastique qui se trouve dans la caisse qui est sur la table. Allez, ensuite, à droite de la porte et prenez la potion de santé.

Sortez ensuite de la chambre et éliminez l'infirmière qui se rue sur vous. Tuez-la en l'achevant à la fin du combat. Avancez dan le couloir gauche et franchissez la porte. Continuez votre route jusqu'à la chambre 202 et entrez. Avancez vers la table et lisez la note. Ramassez ensuite l'oeuf doré et sortez de cette pièce. Neutralisez encore une infirmière et allez à la chambre 204. Aidez-vous avec la carte pour trouver son emplacement.

Avancez au fond de la chambre et prenez le support à perfusion qui se trouve à gauche. Lisez la note qui se trouve sur le lit. Ensuite, examinez la glacière verrouillée par un code. Sortez ensuite de la chambre. Ramassez la télévision portable qui se trouve devant la porte et prenez le chemin des escaliers.

Passez la porte et ramassez le marteau qui se trouve à gauche de celle-ci. Avancez vers les escaliers et avant de descendre ramassez la potion de santé qui se trouve par terre, à droite. Descendez les escaliers et franchissez la porte pour combattre une nouvelle infirmière. Prenez ensuite la bouteille d'alcool qui se trouve sur l'étagère situé à droite.

Allez vers la porte qui se trouve à gauche pour lire ce qui est écrit au dessus du masque. Avancez ensuite vers les toilettes des femmes et lisez l'inscription sous la dépression ovale dans la porte. Placez donc l'oeuf doré dans cette dépression pour ouvrir la porte.

Ignorez le miroir et allez à la dernière cabine puis enlevez le couvercle de la chasse d'eau. Prenez le foie en plastique. Allez à la cabine suivante et lisez le mémo accroché sur le mur de gauche. Revenez vers le miroir et touchez-le pour retourner au monde réel. Ramassez la potion de santé qui se trouve par terre, en face du miroir. Allez ensuite devant la deuxième cabine pour examiner ce qui est écrit sur la porte ; " Amy 31 ". Allez ensuite dans la deuxième cabine et ramassez la clé du Staff lounge.

Sortez ensuite des toilettes et dirigez vous vers le Staff lounge indiqué sur la carte. Entrez et ramassez la bouteille de la boisson énergétique qui se trouve sur le canapé. Avancez ensuite à gauche et examinez l'écriture sur le mur qui dit " Lucy 23 ". Ramassez le grille-pain et la clé qui se trouvent près de l'évier. Lisez ensuite la notice accrochée à gauche de la porte du Conference lounge. Sortez de cette salle et dirigez-vous vers la salle " Exam room ".

Prenez la bouteille d'alcool qui se trouve à droite. Avancez vers le bureau et ramassez la machine à écrire. Lisez ensuite le mémo situé sur le bureau. Allez vers la radio du thorax et allumez la lumière pour voir l'inscription " Sarah 19 " apparaître. Examinez ensuite les deux lavabos qui se trouvent à gauche pour ramasser un estomac et des intestins en plastique. Allez ensuite vers la poupée anatomique qui se trouve sur le lit. Il vous manque un organe pour assembler le tout dans le mannequin.

Cet organe se trouve dans la glacière verrouillée, dans la chambre 204. Le code est la somme des chiffre écrits sur les murs, c'est-à-dire 312319. Allez donc vers l'ascenseur et montez au deuxième. Entrez dans la chambre 205 et touchez le miroir pour vous transporter vers le monde parallèle.
Sortez et allez vers la salle 204. Entrez le code et prenez le coeur. Faites ensuite le chemin inverse pour revenir à la poupée anatomique. Placez les organes dans cet ordre ; le coeur puis les intestins ensuite l'estomac, le foie et enfin les poumons. Cette action permettra l'ouverture des yeux de la poupée. Prenez alors ces yeux et sortez de la pièce.

Allez vers les toilettes des femmes et entrez. Touchez le miroir pour rejoindre le deuxième monde. Sortez des toilettes et affrontez les deux infirmières. Allez ensuite à la porte qui se trouve au fond à gauche et placez les deux yeux de la poupée. Entrez et éliminez les deux infirmières qui se jettent sur vous. Avancez tout droit et ramassez la télé portable qui se trouve sur la table du coin. Tournez à droite et allez vers la porte puis ramassez la potion de santé et la boisson énergétique. Rebroussez chemin et entrez par la porte de droite vers la " Exam room ".

Examinez le corps et prenez le scalpel qui se trouve sur la table située près du cadavre. Allez ensuite vers le bureau du médecin (Doctor office) et essayez d'y entrer. Un nouveau genre d'ennemis vous attaque.

Boss :
C'est un cadavre dans un sac de morgue appelé Straight Jacket. Il attaque par ses jets d'acide vert ou au corps à corps. S'il effectue une attaque rapprochée, suivez les commandes qui s'affichent à l'écran pour éviter ses assauts. Equipez-vous d'un marteau ou d'une autre arme et attaquez-le sans relâche pour qu'il ne trouve pas le temps de cracher son acide. Une fois à terre, écrasez-le pour en finir et ramassez la Pièce du futur à la forme pyramidale.

Après la cinématique, sauvegardez votre partie et quittez ce lieu. L'entrée principale de l'hôpital est bloquée. Vous devez rejoindre la sortie qui se trouve en face de la " Medecine room ".

Les rues de Silent Hill

La carte de la ville est votre meilleure alliée pour pouvoir vous repérer dans la zone. Votre objectif est d'atteindre Cedar Groove Sanitarium, mais vous pouvez vous balader dans les rues pour trouver des armes et des potions.

Avancez vers le coin gauche, près de la clôture, pour trouver une potion de santé. Avancez ensuite vers la sortie pour rencontrer un ennemi. Foncez et éliminez-le avec une arme avant qu'il ne trouve le temps de cracher son acide sur vous. Tournez ensuite à gauche. La route est dévastée et il est impossible de traverser le gros cratère dans le sol. Prenez la boisson de santé et le morceau de bois déchiqueté qui se trouvent à gauche et rebroussez chemin. Allez du coté droit et prenez la boisson énergétique qui se trouve par terre, devant le carton. Avancez vers la voiture de police et prenez la potion de santé et le bâton qui se trouvent sur le capot.

Rejoignez Midway avenue et éliminez un autre ennemi. Avancez vers la poubelle renversée et prenez le grille-pain. Tournez à droite et avancez vers les barrières qui bloquent la route. Combattez un autre ennemi et finissez-le avant de tourner à gauche. Avancez dans l'allée à coté du Town hall et prenez le deuxième bout de bois déchiqueté. Avancez vers l'entrée du Town hall et ramassez la potion de santé. Tournez à gauche et allez vers les deux poubelles. Abattez l'ennemi qui vous attaque et contournez les deux poubelles pour trouver un marteau. Tournez à gauche vers la voiture jaune et ramassez la potion de santé qui se trouve devant la porte d'entrée.

Avancez vers le Lumber Yard et prenez l'allée qui se trouve à sa gauche. Avancez et tuez l'ennemi qui bloque le chemin. Ramassez la potion qui se trouve au bout du chemin et revenez dans la rue.

Suivez Borden's street et prenez le bout de bois qui se trouve contre l'arbre qui est sur la droite. Continuez ensuite d'avancer pour trouver un chemin bloqué par un énorme trou au sol. Ouvrez votre carte et repérez le Butcher Shop, c'est votre nouvelle destination.

Avancez dans Cielo avenue et éliminez l'ennemi sur la route. Avancez vers le coté gauche de la route et approchez-vous de la voiture bleue. Ramassez le crochet à viande qui se trouve près de la poubelle. Avancez vers l'entrée du boucher et éliminez l'ennemi qui se trouve sur votre route. Entrez ensuite dans la boutique.

Allez directement vers le triangle rouge pour sauvegarder votre partie. Ramassez ensuite la potion de santé qui se trouve dans la vitrine. Allez ensuite à gauche et prenez le crochet à viande. Avancez à gauche de la porte et prenez la potion santé qui se trouve sur la table. Entrez ensuite par la porte pour voir le boucher à l'oeuvre.

Avancez vers l'infirmière morte et fouillez la benne à ordures qui se trouve en face d'elle. Il y a une boisson énergétique dans la benne. A gauche de cette benne, il y a une trousse de secours accrochée au mur, prenez-la. Avancez et prenez le couperet à viande accroché au morceau de viande. Continuez d'avancer et sortez par la porte arrière.

Vous êtes à nouveau dans la rue. Avancez et entrez dans l'allée de gauche pour trouver une boisson énergétique et des munitions pour pistolet placés sur la benne à ordure. Eliminez l'ennemi qui vous attaque. Revenez à la rue et avancez vers la voiture bleue. Il y a un ticket, sur son capot, sur lequel il est écrit " elle dort maintenant ". Continuez d'avancer du coté gauche de la rue jusqu'à atteindre une série de bennes à ordures. Ramassez la caisse qui se trouve sur l'une d'elles et continuez votre route. Avancez encore et prenez le bout de bois qui se trouve sur la poubelle.

Avancez ensuite jusqu'à atteindre Acadia Raod. Tournez à gauche, éliminez l'ennemi avec votre crochet à viande et prenez la boisson de santé et la clef anglaise qui se trouvent sur le capot de la voiture jaune.

Entrez ensuite par le portail du Sanitarium et avancez. Tuez les deux ennemis qui se trouvent du coté gauche du jardin. Allez vers le bout du jardin et vers la gauche puis ramassez les munitions pour pistolet. Allez vers le coté droit du jardin, éliminez les trois ennemis et prenez d'autres munitions pour pistolet. Dirigez-vous ensuite vers l'entrée de l'asile et allez vers les fenêtres de gauche pour ramasser une bouteille d'alcool. Entrez enfin dans l'asile.

Cedar Groove Sanitarium

Avancez dans le hall circulaire, il y a trois ailes ; l'aile centrale, l'aile gauche et l'aile droite. Tournez à gauche vers l'aile gauche et entrez par la porte de droite. Avancez et prenez la boisson de santé qui se trouve sur la table. Examinez ensuite la chaise sur laquelle se trouve une poupée pour prendre un pistolet. Ramassez les deux boîtes de munitions qui sont par terre à coté de la chaise. Derrière cette même chaise, il y a une table sur laquelle se trouve un meuble de classement. Sortez ensuite de cette pièce et avancez vers l'aile centrale. Lisez la note qui se trouve sous la porte de gauche.

Allez enfin vers l'aile droite et entrez par la porte de gauche. Tournez directement à droite pour prendre la carte des lieux. Avancez ensuite vers le bureau et lisez la note du docteur. Ramassez aussi la boisson énergétique. Sortez ensuite par la porte située à gauche de la table sur laquelle se trouve la carte de l'asile.

Après la cinématique, avancez et tournez à gauche dans le couloir. Entrez dans la première salle de stockage et prenez le démonte-pneu, les deux boîtes de munitions pour pistolet, le tournevis et la boisson énergétique. Sortez ensuit et allez vers le fond du couloir. Au coin droit, il y a un support de perfusion, prenez-le. Allez ensuite vers la porte des escaliers et entrez. Sauvegardez votre partie en utilisant le triangle rouge situé à gauche de la porte.

Montez les escaliers et rejoignez le premier étage. En face de vous il y a un nouveau genre d'ennemis qui ressemble à une ombre. Ignorez-le pour l'instant et tournez à droite. Entrez dans la salle de " Storage " indiquée sur votre carte et tuez l'infirmière. N'utilisez pas votre pistolet contre les ennemis ordinaires ou faibles et préservez vos munitions pour les ennemis plus dangereux.

Prenez les munitions pour le fusil de chasse qui se trouvent sur l'étagère. L'étagère suivante contient d'autres munitions pour le même fusil et une trousse de secours, prenez-les ainsi que les deux bouteilles d'alcool qui se trouvent à droite. Revenez ensuite à l'ennemi à la forme d'ombre et éliminez-le. Avancez tout droit et passez la porte pour arriver devant quatre infirmières zombies. Tuez-les une à une pour ne pas vous faire encercler et attaquer de tous les cotés. Avancez vers la salle " T.B Ward ".

Avancez et lisez la note accrochée sur la machine appelée poumons d'acier. Examinez ensuite la machine et manipulez-la. Il faut surcharger les valves de la machine. Pour le faire ; appuyez deux fois sur le premier bouton gauche, appuyez ensuite sur le bouton central, deux fois aussi, et enfin appuyez sur le dernier bouton deux fois. Allez ensuite à droite de la machine et récupérez la clé de la cave qui vient d'apparaître.

Revenez ensuite vers les escaliers et éliminez ou ignorez les ennemis sur votre chemin. Descendez vers la cave et pensez à sauvegarder votre partie en chemin. Allez vers la chaise qui se trouve sous les escaliers et prenez les munitions pour le pistolet. Entrez ensuite par la porte de la cave.

Eteignez votre lampe et ignorez les deux monstres qui se trouvent dans le couloir. Tournez à droite et entrez par la porte de gauche qui mène vers le couloir qui conduit aux escaliers. Tuez l'ennemi qui se balade dans le couloir et entrez par la porte qui mène aux escaliers. Il y a un rasoir et une boisson énergétique devant les escaliers. Prenez-les et montez les marches jusqu'au deuxième étage. Tournez à droite et courez vers la salle " Female hydro-therapy ".

Avancez vers le point de sauvegarde accroché au mur, au fond de la pièce. Allez vers la baignoire au centre et regardez au fond. Il y a une clé mais l'eau bouillante ne vous permet pas de l'atteindre. Allez donc vers les commandes qui se trouvent à droite de la baignoire. Appuyez sur le bouton pour écouler l'eau et la clé avec. Sortez ensuite de cette salle.

Dirigez-vous vers la salle " Female Treat ". Touchez le miroir pour accéder au monde parallèle. Prenez les munitions qui se trouvent sur le lit et sortez. Tournez à gauche et affrontez l'ennemi appelé Remnants. Prenez la bouteille d'alcool qui se trouve sur la table et allez à droite. Eliminez un autre Remnant et franchissez la porte des escaliers.

Descendez au premier étage. Vous pouvez sauvegarder votre partie avant de franchir la porte. Entrez ensuite et tournez à gauche pour voir une porte marquée d'un étrange symbole. Allez ensuite dans la direction opposée, vers la " Female Dorm 3 ". Prenez les munitions pour pistolet situés sur le bureau et la boisson énergétique qui se trouve sur la table de nuit.

Sortez de la chambre et dirigez-vous vers les toilettes des femmes. Avancez vers la dernière cabine pour voir des fils barbelés bloquant l'entrée.
Avancez ensuite dans la douche et ramassez le couteau de cuisine qui se trouve près du coin gauche. Revenez ensuite devant le miroir et touchez-le pour revenir au monde réel.

Allez à la dernière cabine et tirez la chasse d'eau. Allez vers les douches et lisez l'écriture au sol. Sortez ensuite des toilettes et allez vers la chambre " Female dorm 5 ". Éliminez ou ignorez le Remnant sur le chemin. Dans la chambre, prenez le bâton qui se trouve sur la chaise et lisez le mémo. Prenez les munitions pour pistolet qui se trouvent sur le

bureau. Avancez vers le deuxième lit et prenez la clé " Belongings ". Prenez la lampe de table située sur la table de nuit près du troisième lit et sortez.

Tournez à droite pour lire le message sur la porte. Prenez la machine à écrire qui se trouve à gauche de la porte et allez en direction des toilettes des femmes en ignorant les ennemis sur le chemin. Tournez à droite. Passez les portes, ignorez les infirmières et allez vers la porte du fond. Déverrouillez-la et revenez aux toilettes des femmes. Touchez le miroir pour aller à l'autre monde.

Sortez des toilettes et allez vers les escaliers. Sauvegardez votre partie et descendez jusqu'à la cave. Avancez dans le chemin de gauche et ramassez les deux boîtes de munitions pour pistolet, la boîte de munitions pour fusil et le crochet à viande. Remontez ensuite au premier étage. Allez aux toilettes des femmes et touchez le miroir pour revenir au monde réel. Sortez et progressez dans les couloirs jusqu'au " East solarium ". Eliminez ou évitez les ennemis sur le chemin. Sortez ensuite dans le hall circulaire et allez vers la salle " Patient's Belongings "

Entrez, avancez vers le bureau et prenez les deux boîtes de munitions pour fusil de chasse. Prenez la machine à écrire et lisez la notre sur le bureau. Allez au fond de la salle et touchez le miroir pour atteindre le monde parallèle.

Avancez vers la porte et prenez les munitions pour fusil qui se trouvent par terre. Prenez ensuite le fusil de chasse qui est accroché à la porte. Sortez et éteignez votre lampe pour que les deux monstres ne vous repèrent pas. Vous pouvez les attaquer pendant ce temps par derrière. Utilisez la carte pour vous repérer dans l'obscurité. Allez à droite et entrez dans la " Day room ".

Prenez les munitions et la trousse de secours qui se trouvent sur la roue de la chaise roulante renversée. Prenez ensuite le tisonnier qui se trouve sur la chaise de droite et quittez cette salle. Tournez à droite et avancez vers l'aile droite puis franchissez la porte. Entrez ensuite par la porte de gauche et tuez le Ramnant. Prenez le meuble de rangement situé sur le bureau de droite et les munitions pour fusil de chasse sur le bureau de gauche.

Sortez de cette pièce et allez vers la " Laundry room ". Avancez et ramassez la potion de santé qui se trouve par terre. Prenez ensuite les munitions pour fusil situées sur l'étagère et lisez la note de la police. Sortez de cette salle et allez vers les escaliers. Descendez et allez sous les escaliers pour trouver des munitions pour pistolet près des ordures. Entrez ensuite dans la cave.

Tournez à droite et entrez par la porte de gauche. Prenez le marteau et l'ampoule et ignorez le miroir qui se trouve au fond, pour l'instant. Sortez, avancez et entrez par la porte se trouvant à gauche. Eliminez l'ennemi et avancez vers le bout du couloir pour trouver une potion de santé sur la caisse. Rebroussez chemin et sortez.

Dirigez-vous vers la " East Pipe room ". Descendez les marche et suivez le chemin jusqu'à trouver la clé de la salle des archives (par terre, dans l'eau). Ramassez-la et remontez. Sortez et allez vers la salle du miroir qui se trouve au bout du couloir. Ignorez les ennemis qui se trouvent sur le chemin si vous avez peur d'être encerclé ou de gaspiller vos munitions. Une fois dans la salle, touchez le miroir pour revenir au monde normal.

Déverrouillez la porte et sortez. Tournez à droite et entrez par la porte gauche pour atteindre les escaliers. Avancez vers les meubles qui se trouvent sous les escaliers et ramassez la clé anglaise. Montez ensuite au deuxième étage. Sauvegardez votre partie au point de sauvegarde du premier étage et continuez votre montée.

Avancez vers la salle des archives et évitez ou éliminez les ennemis sur le chemin. Avancez vers le miroir sans le toucher pour voir un flash-back. Avance ensuite vers l'étagère de droite et prenez la télé. Prenez les munitions pour fusil qui se trouvent sur le bureau et touchez le miroir. Prenez le katana qui se trouve dans le coin droit de la salle et sortez. Tournez à droite et passez par la double porte de l'aile gauche.

Avancez vers les escaliers et descendez vers la cave. Descendez tout en bas et prenez la boite à outils qui se trouve au coin droit avant d'entrer dans la cave.
Eteignez votre lampe pour ne pas avertir le monstre et tournez à gauche. Entrez ensuite par la porte de droite qui mène vers un long couloir. Avancez en éliminant les deux ennemis et montez au premier étage.

Tournez à droite, éliminez ou éviter l'ennemi qui se trouve sur votre chemin et entrez dans la salle " Male Seclusion ". Avancez vers la chaise, ramassez le bâton et lisez la notice. Entrez dans la première chambre et prenez le rasoir qui est sur la table. Inspectez ensuite les chambres trois et cinq et sortez de cette salle.

Foncez vers l'infirmerie en évitant les ennemis sur le chemin. Entrez et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite vers le fond de la pièce pour trouver une série de poupées. Il faut leur donner les pilules selon l'ordre de la notice trouvée dans la salle précédente.

En commençant par la gauche, donnez la pilule verte à la première poupée. La pilule bleue est pour la deuxième. Donnez une deuxième pilule bleue à la troisième. Donnez la pilule rouge à la quatrième poupée. Et enfin, donnez la pilule jaune à la cinquième. Prenez ensuite la clé du bureau du docteur Harris. Emparez-vous du scalpel qui se trouve sur la table centrale et sortez. Ignorez les ennemis et courez vers les escaliers. Descendez dans la cave et avancez dans le couloir droit.

Sortez par la porte, évitez le monstre en éteignant votre lampe et entrez dans la salle " storage ". Touchez le miroir pour revenir au monde réel. Lisez le rapport qui se trouve sur le bureau et sortez. Allez vers les escaliers et prenez la clé anglaise posée contre le dernier pilier. Montez ensuite au premier étage. Suivez votre carte vers le bureau du docteur et éliminez les infirmières qui se trouvent dans le hall.

Une fois dans le bureau, prenez l'artefact de Jocaste qui se trouve sur le bureau. Lisez aussi les notes du docteur. Prenez le support à perfusion et sortez du bureau. Avancez dans le hall circulaire et ramassez la photo révélatrice. Travis se rend compte qu'il est lié à tout cela. Dirigez-vous ensuite vers la " East Solarium ". Sortez et allez en direction des toilettes des femmes. Touchez le miroir et sortez des toilettes avant d'avancer tout droit vers la " Female Seclusion ".

Placez l'artefact de Jocaste sur la porte pour l'ouvrir et entrez. Après la cinématique, sauvegardez votre partie et préparez-vous à combattre un boss. Équipez-vous du fusil de chasse et entrez dans la chambre.

Boss :
Le boss semble être la mère de Travis et est suspendu au plafond. Il faut absolument rester loin d'elle. Puisque Travis vise automatiquement quand vous appuyez sur R1, inutile d'essayer de garder votre ennemi dans votre champ de vision. Tirez avec votre fusil et entrez dans le menu pour recharger et gagner du temps à chaque fois. Tournez ensuite autour de votre ennemi et tirez encore deux coups. Evitez ses attaques d'aiguilles et celles de crachat d'acide. Restez au loin et elle ne pourra pas vous toucher, en plus elle est assez lente. Après sa mort, prenez la Pièce du passé.

Après la cinématique, avancez dans le hall circulaire vers la sortie. Avant de sortir prenez le billet de théâtre qui se trouve sur la table basse, sur votre gauche. Sortez ensuite de l'asile vers les rues de Silent Hill.

Les rues de Silent Hill

Dès que vous quittez l'asile, prenez la clé de la " Lumber yard " qui se trouve dans le coffre de la voiture. Dirigez-vous ensuite vers le magasin du boucher et sauvegardez votre partie. Evitez de combattre les ennemis pour ne pas gaspiller vos munitions et vos potions de soin. Utilisez la boisson énergétique pour pouvoir courir longtemps.

Sortez ensuite et prenez la direction du " Lumber yard ". Entrez, tournez à droite et prenez le marteau. Avancez ensuite dans la cour et tournez à gauche pour lire le journal et prendre la boisson énergétique. Suivez ensuite le chemin pour trouver un autre marteau. Prenez-le et dirigez-vous vers la sortie.

Allez vers les " Greenfield Apartements " et dirigez-vous vers l'arrière du bâtiment en suivant les traces de sang au sol. Evitez les ennemis ainsi que le monstre qui se trouve devant l'escalier. Montez ensuite et entrez dans l'appartement. Avancez vers la cuisine et ramassez le grille-pain. Prenez le tournevis qui se trouve près de l'évier. Prenez ensuite les deux boîtes de munitions qui se trouvent sur le canapé. Prenez ensuite la lampe de table qui se trouve à gauche. Avancez vers la chambre à coucher et prenez le rasoir qui se trouve par terre, à droite du lit. Lisez ensuite le papier placé sur la table de nuit, à gauche. Entrez ensuite dans la salle de bain et prenez la trousse de secours accrochée au mur, à droite de la porte. Sautez ensuite par le trou au sol.

Avancez et examinez la boite à lettres de la chambre 213. Descendez ensuite les marches et passez la porte. Une fois dehors, tournez à droite et allez vers les poubelles. Ramassez le crochet à viande et les munitions pour pistolet de service. Allez ensuite vers le guichet du théâtre et utilisez le billet pour déverrouiller la porte puis entrez.

Artaud Theatre

Tournez à gauche et ramassez la carte du théâtre. Allez ensuite vers le point de sauvegarde et sauvegardez votre progression. Allez à droite des escaliers et prenez la potion de santé et la clé anglaise. Entrez ensuite dans le " Auditorium ". Après la cinématique, avancez et tournez à gauche vers la salle de stockage. Prenez la machine à écrire et sortez par la porte de droite.

Avancez sur la scène et ramassez le bout de bois placé contre le totem. Entrez ensuite par la porte du Curtain Control. Prenez les munitions pour pistolet de service qui se trouvent sur le bureau et sauvegardez votre partie. Allez vers l'interrupteur et lisez la notice accrochée dessus. Actionnez l'interrupteur pour constater qu'il n'y a pas de courant. Prenez les poids qui se trouvent sur le bureau de droite.

Sortez ensuite par la porte de droite et tournez à gauche. Passez la double porte et avancez pour voir une poupée bouger et vous attaquer. Eliminez-la avant qu'elle ne vous attrape et prenez la boisson énergétique qui se trouve sur l'étagère. Sortez ensuite et suivez le couloir jusqu'à la " Director's office ". Prenez la télévision portable sur votre route et entrez dans le bureau. Prenez le totem solaire qui se trouve sur le bureau. Prenez aussi le pistolet de service et ses munitions. Lisez les notes inscrites sur le bureau et allez vers l'étagère pour prendre la boisson de santé.

Sortez ensuite, tournez à droite, éliminez la poupée et prenez les munitions pour le fusil de chasse qui se trouvent sur la chaise. Allez à la " Men's Dressing room ". Prenez le katana qui se trouve près de la boite à pizza rouge. Lisez le mémo qui se trouve devant le miroir et touchez ce dernier pour vous téléporter vers le monde parallèle.

Sortez et affrontez les deux poupées qui gardent le couloir. Courez ensuite vers le " Director's office ". Prenez les munitions pour pistolet de service et la clé " Balcony corridor key ". Sortez et rebroussez chemin. Entrez par la double porte qui se trouve en face de la " Men's Dressing room ". Éteignez votre lampe pour ne pas alerter le monstre et avancez vers l'escalier.

Montez au deuxième étage et tuez la poupée. Avancez ensuite vers la porte d'en face. Placez le totem solaire à droite de la porte, revenez aux escaliers et descendez. Revenez à la " Men's Dressing room ". Touchez le miroir et sortez de la salle. Suivez le couloir tout droit jusqu'à atteindre le " Curtain Control ". Traversez ensuite la scène, entrez dans la salle d'emmagasinage et descendez dans l'auditorium. Avancez ensuite vers le Lobby. Vous pouvez sauvegarder votre partie avant de continuer votre aventure.

Montez ensuite les escaliers qui se trouvent à gauche et entrez par la porte. Eliminez la poupée dans le couloir et ramassez les munitions pour pistolet de tir qui se trouvent sur le banc. Entrez ensuite dans le " Balcony corridor ". Avancez et entrez dans la " Lightening box ". Ramassez les quatre ampoules qui se trouvent sur l'étagère. Tournez-vous et prenez la trousse de secours et les munitions pour fusil de chasse qui se trouvent sur la console de contrôle des lumières. Lisez aussi la notice qui sera utile pour l'énigme suivante et prenez enfin le tournevis.

Sortez de cette pièce et quittez le couloir par le coté droit. Eliminez ou ignorez l'ennemi et tournez à droite vers les escaliers. Descendez au premier et tuez le monstre. Prenez ensuite le totem lunaire. Sortez par la seule porte qui ne soit pas bloquée et éliminez la poupée sur votre chemin. Avancez tout droit dans le couloir jusqu'à atteindre la salle " Men's Dressing room ". Touchez le miroir et sortez de cette pièce.

Avancez vers les escaliers et faites attention au monstre et aux poupées qui infestent le couloir. Montez vers le deuxième étage. Débarrassez-vous des trois poupées et placez le totem lunaire à gauche de la porte. Entrez ensuite et montez les marches. Franchissez la porte et avancez dans le couloir. Eteignez votre lampe et tuez le monstre avec une arme à feu sans trop vous en approcher. Vous êtes obligé de le tuer parce qu'il bloque le passage.

Entrez par la dernière porte et tuez la poupée avec votre katana. Avancez encore et tuez une autre poupée. Continuez jusqu'au bout du couloir et prenez la carabine et ses munitions. Rebroussez chemin et entrez dans la pièce " Costume

Storage ". Avancez vers le fond de la pièce et touchez le miroir qui se trouve à gauche.

Une fois dans le monde normal, prenez le katana qui se trouve sur l'étagère et allez vers le coin droit de la porte pour trouver une table. Ramassez la potion de santé et lisez le mémo. Sortez de la salle et tournez à droite. Avancez dans le couloir et éliminez les deux poupées qui le gardent. Entrez ensuite dans la salle " Orchestra Storage ".

Avancez vers le tambour pour trouver un point de sauvegarde. Sauvegardez votre partie et allez vers le fond de la pièce pour trouver des poids. Ramassez-les et sortez. Tournez à droite et allez au fond du couloir. Il y a une ampoule dans le coin gauche, prenez-la et rebroussez chemin. Prenez le prochain couloir.

Avancez en ignorant les deux zombies et ramassez les munitions pour carabine qui se trouvent devant la première porte. Entrez ensuite par la deuxième porte. Avancez sur la passerelle et inspectez le projecteur A. Placez la lampe à 500w dans ce projecteur. Placez une lampe de 125w dans le projecteur B. Placez une lampe de 750w au dans le projecteur C. Placez une lampe de 250w dans le projecteur D. Avancez ensuite et actionnez l'interrupteur.

Sortez ensuite dans le couloir et prenez la direction des escaliers. Evitez les ennemis qui se trouvent sur le chemin. Descendez ensuite la première partie des escaliers. Allez au coin droit et ramassez la potion de santé posée sur un carton. Continuez à descendre jusqu'au premier. Prenez le chemin de la salle de contrôle " Curtain Control " et sauvegardez votre partie.

Actionnez ensuite l'interrupteur pour lever le rideau. Allez à droite de la scène pour trouver un panneau de contrôle avec une série d'interrupteurs à gauche et une autre à droite. Actionnez le premier interrupteur à partir de la gauche. Actionnez le deuxième interrupteur de droite. Allez ensuite vers le miroir situé au centre de la scène et touchez-le. Allez du coté droit du miroir et prenez la clé du " Stage office ". Touchez encore une fois le miroir pour revenir au théâtre.

Revenez au panneau de contrôle et actionnez le troisième interrupteur de gauche et le premier à droite. Revenez au miroir et touchez-le. Avancez ensuite vers la table centrale et lisez les trois notices. Allez ensuite au fond de la salle et tournez à droite. Lisez le papier et ramassez les deux boîtes de munitions pour carabine ainsi que l'ampoule. Touchez une dernière fois le miroir pour revenir au monde réel.

Revenez à la salle de contrôle du rideau et sauvegardez votre partie. Sortez dans le couloir et tournez à gauche pour entrer par la porte. Eliminez les ennemis sur le chemin et rejoignez la salle " Stage Office ". Éliminez la poupée qui s'y trouve et prenez le levier de commande, qui manque au panneau de contrôle, et qui se trouve sur la table.

Rebroussez chemin jusqu'à la salle de contrôle de la scène. Ignorez les ennemis sur votre chemin et éteignez la lumière pour passer inaperçu près du monstre. Sauvegardez votre partie et prenez le couteau de cuisine qui est planté dans la chaise. Allez ensuite vers la scène et placez le levier de contrôle sur le panneau. Actionnez le deuxième interrupteur de la série de gauche et le troisième de la série de droite. Préparez-vous ensuite à combattre le boss. Prenez votre carabine en main et affrontez le monstre.

Boss :
Malgré sa corpulence, ce boss ne peut vous toucher si vous restez à distance. Toutefois, un seul de ses coups peut vous tuer ou vous blesser gravement. La meilleure arme contre ce boss est la carabine car vous pouvez rester au loin et vos tirs le toucheront à coup sûr. Tirez vos balles et tournez rapidement autour de votre ennemi avant qu'il ne vous saute dessus. Gardez votre arme toujours chargée via le menu pour gagner du temps. Maintenez cette tactique jusqu'à la mort du boss. Si vous n'avez plus de munitions pour la carabine, passez au fusil de chasse.

Ramassez ensuite l'objet Mensonge. Après la cinématique, avancez vers le cadavre et prenez la clé du motel. Allez au point de sauvegarde et sauvegardez votre partie avant de quitter les lieux vers les rues de la ville infestées de monstres en tous genres.

Les rues de Silent Hill

Suivez la route de gauche et avancez dans le brouillard. Essayez d'éviter les ennemis qui se baladent dans la rue, ils sont de plus en plus nombreux et vous allez gaspiller toutes vos munitions si vous les combattez tous. Avancez dans

Koontz street en courant jusqu'au Café Sun. Ramassez rapidement la potion de santé qui se trouve sur la table et les munitions pour pistolet de service qui se trouvent dans le coin gauche.

Reprenez votre route et utilisez la boisson énergétique pour courir plus longuement. Tournez dans Wilson street et allez au bout de la route de droite pour trouver des munitions pour pistolet de service et une boisson énergétique.

Entrez ensuite dans la boutique Andy's books. Avancez vers la caisse et lisez la note accrochée dessus. Entrez ensuite le numéro 213 dans la caisse pour qu'elle s'ouvre. Prenez la clé et tournez-vous. Prenez le fusil d'assaut et emparez-vous des deux boîtes de munitions pour fusil d'assaut, qui se trouvent dans l'étagère.

Sortez ensuite de cette boutique par la deuxième porte et avancez vers l'hôpital. Eliminez l'ennemi qui se trouve près des bennes à ordures et prenez la boîte à outils qui se trouve devant la porte d'entrée de l'hôpital. Tournez ensuite à gauche et avancez vers la benne pour trouver deux Boîtes de munitions pour fusil de chasse et une potion de santé.

Suivez ensuite Crichton street jusqu'à atteindre le General Store. Ignorez les ennemis en route, et plus spécialement les monstres géants. Entrez dans la boutique et ramassez l'ampoule qui se trouve par terre. Tournez ensuite à droite et avancez entre les étagères. Dans celle de gauche il y a deux boîtes de munitions pour pistolet de service et une boîte de munitions pour fusil d'assaut. Avancez ensuite à droite et prenez la boite à outils et le tournevis. Avancez jusqu'au point de sauvegarde et lisez la notice qui se trouve sur le comptoir. Prenez la boisson de santé et sauvegardez votre partie. Avancez vers la sortie arrière de la boutique.

Avancez en évitant les deux monstres, vers Midway avenue et tournez à droite dans l'allée qui se trouve devant le magasin " Pet shop ". Prenez la potion de santé qui se trouve près de la poubelle. Avancez pour rencontrer de nouveaux monstres et entrez dans l'allée qui se trouve entre le Allen storage et le bâtiment avoisinant. Prenez les munitions pour carabine, le démonte pneu et la boisson énergétique qui se trouvent sur la caisse. Avancez et sortez dans la rue. Tournez à droite et prenez les boissons énergétiques et de santé ainsi que les munitions pour fusil d'assaut. Courez ensuite vers le motel en évitant les monstres. Entrez par la porte qui se trouve à droite.

Riverside Motel

Avancez et sauvegardez votre partie. Suivez ensuite le chemin montant pour atteindre la porte. Utilisez la clé du motel pour entrer. Lisez le registre qui se trouve sur le comptoir et allez vers le mur gauche pour prendre la carte du motel.

Entrez dans la réception et prenez la clé de la chambre 306. Sortez ensuite par la porte qui se trouve à gauche. Avancez vers la porte qui se trouve à droite de l'escalier et entrez. Allez directement vers la chambre 209. Tuez le zombie qui se trouve dans la salle de bain et ramassez les munitions pour carabine posées près du lavabo. Sortez et dirigez-vous vers la seule autre chambre ouverte, la 302. Ramassez le pied de lampadaire qui se trouve à droite du lit et sortez.

Revenez à la porte qui vous mène aux escaliers et montez. Entrez dans la chambre 312 et tuez l'ennemi qui s'y trouve. Allez près de la télé et prenez les deux boîtes de munitions pour le fusil de chasse. Sortez ensuite et avancez à droite. Tuez l'ennemi qui patrouille dans la zone et avancez vers le bout du chemin. Prenez la boisson de santé qui se trouve sur le climatiseur.

Allez ensuite à gauche et tuez un autre ennemi. Entrez ensuite dans la chambre 216 et prenez le pied de lampadaire. Sortez et continuez votre chemin jusqu'aux escaliers et tuez l'ennemi qui vous barre la route.

Descendez, évitez les deux monstres et courez tout droit vers la chambre 308. Éliminez le nouveau monstre qui s'y trouve. S'il s'approche de vous, attaquez-le avec une arme de mêlée ou même vos poings sans lui laisser le temps de riposter. Entrez ensuite dans la salle de bain et ramassez les munitions pour le fusil de chasse. Sortez et entrez dans la chambre 206. Tuez le monstre avec votre fusil de chasse et allez à la salle de bain pour toucher le miroir et passer à l'autre monde.

Sortez et allez à la chambre 309. Tuez l'ennemi qui vous attend à l'intérieur. Prenez ensuite la lance qui se trouve sur le lit. Entrez dans la salle de bain et prenez la boisson de santé. Sortez ensuite de la chambre allez vers la cour de la

réception. Passez le premier portail et faites gaffe au monstre caché dans le coin. Eteignez votre lampe pour passer inaperçu. Allez à la porte de gauche et ramassez les munitions pour le fusil de chasse. Passez ensuite par la porte qui se trouve près des escaliers.

Evitez ou tuez les deux monstres et entrez dans la chambre 301. Tuez le zombie et prenez la trousse de secours qui se trouve dans la salle de bain. Visitez ensuite la chambre 209 pour prendre la lance située dans les toilettes. Avancez ensuite vers le bas de la carte et tournez pour atteindre la chambre 503. Touchez le miroir qui se trouve dans la salle de bain. Allez ensuite vers la télé et lisez la note située sur la table.

Sortez et allez à la salle de maintenance. Prenez la pelle avant d'entrer et tuez le zombie qui se trouve à l'intérieur. Ramassez la boite à outils et allez vers la table. Prenez les munitions pour le sauveur et la boisson de santé. Lisez ensuite la note et allez à gauche vers l'étau. Allez ensuite à l'arrière de la pièce et traversez l'ouverture qui se trouve dans le couloir de maintenance. Avancez en regardant par les trous qui se trouvent des deux cotés du tunnel jusqu'à atteindre une sorte d'appareil photo. Prenez le pic brisé et avancez jusqu'au bout du tunnel. Prenez la photo et la clé " Office ".

Revenez ensuite à la salle de maintenance et sortez arme à la main. Evitez le monstre et passez par la porte qui se trouve à droite. Continuez maintenant votre route et tuez les deux monstres qui bloquent l'allée. Avancez ensuite en ignorant les ennemis jusqu'à rejoindre le parking. Sauvegardez votre progression et entrez dans la réception.

Déverrouillez le bureau " Manager's Office " et entrez. Tuez le monstre qui s'y trouve et approchez-vous du bureau. Lisez la note et prenez les munitions pour le fusil d'assaut. Sortez ensuite par la porte opposée et allez à la chambre 108. Tuez le monstre et prenez la nouvelle arme nommée le sauveur et ses munitions. Ramassez ensuite la boisson de santé et les munitions pour le fusil d'assaut qui se trouvent à proximité de la fenêtre. Entrez enfin dans la salle de bain pour ramasser une caisse.

Sortez ensuite et allez à la chambre 106. Tuez le monstre et ramassez le couteau de cuisine situé sur le lit. Approchez-vous de la fenêtre et prenez les deux boîtes de munitions pour la carabine. Sortez, allez au parking pour sauvegarder votre partie et revenez dans cette zone.

Avancez vers la cuisine et tuez le zombie qui vous attaque. Tournez à droite vers le tas d'ordures et ramassez le bout de bois déchiqueté. Reprenez votre route et préparez-vous à combattre un nouveau boss.

Boss :
Il s'agit du boucher qui a coupé l'infirmière en deux devant vos yeux.
Il vous faut être rapide pour ne pas finir comme elle. Tournez autour de la table centrale et tirez avec votre fusil d'assaut sur l'ennemi en question. S'il vous attrape, suivez les touches qui apparaissent sur l'écran pour vous libérer de sa prise. Continuez à tourner et pensez à recharger votre arme dans le menu sinon il s'approchera de vous rapidement. Assurez-vous que vous l'avez dans votre ligne de mire avant de tirer sinon vous allez gaspiller plusieurs balles pour rien. Si vous entendez des cris, cela veut dire que vos balles ont touché leur cible. Continuez alors à tirer jusqu'à en venir à bout.

Une fois mort, prenez le crochet à viande qui se trouve près de la porte et le couperet à viande qui se trouve sur la table centrale. Entrez ensuite dans le " Dinner " et allez jusqu'au fond. Lisez la lettre située sur la table qui précède le juke-box. Tournez ensuite à gauche pour sauvegarder votre progression.

Sortez ensuite et avancez vers la piscine. Il existe un objet brillant au fond de la piscine. Il est inaccessible pour le moment. Allez à la " Game room ". Avancez vers le dernier flipper et prenez le jeton. Avancez ensuite vers la table de billard et prenez la queue. Prenez ensuite toutes les queues de billard qui sont accrochées.

Sortez et allez vers la " Laundromat ". Consultez le guide des symboles qui se trouve sur la table du fer à repasser. Prenez ensuite la potion de santé qui se trouve sur la chaise. Allez ensuite vers la seule lavomatique fonctionnelle et utilisez le jeton. Vous devez entrer les commandes suivantes pour ouvrir la lavomatique.

Placez le bouton en direction du symbole représentant un cercle avec un seul point à l'intérieur. Tournez ensuite le

bouton vers le symbole du saut rempli avec deux points à l'intérieur. Tournez ensuite le bouton vers le symbole du carré contenant des ondulations. Et enfin tournez le bouton vers le symbole du rectangle avec un cercle et un point à l'intérieur. Prenez ensuite la clé " Cléopatra ".

Sortez et allez vers les escaliers qui se trouvent près de la salle de jeux. Montez et avancez vers la chambre " Cléopatra ". Ramassez les munitions pour carabine qui se trouvent sur la table basse. Prenez la télé portable située sur l'étagère et avancez vers la chambre à coucher. Prenez la photo qui se trouve sur le lit et allez à la salle de bain.

Sautez dans le trou qui se trouve au sol et regardez la cinématique. Avancez ensuite dans le séjour et lisez le télégraphe qui se trouve sur la table basse. Prenez les munitions pour le fusil de chasse et la machine à écrire qui se trouve sur la table de droite. Il est impossible de sortir de cette chambre, revenez donc à la salle de bain et touchez le miroir pour passer à l'autre monde.

Sortez de la salle de bain et tuez le monstre qui se trouve dans la chambre. Prenez la photo qui est accrochée au mur et sortez. Allez vers la piscine et descendez prendre le bijou en forme de coeur. Allez ensuite au " Dinner ". Prenez la dague qui est plantée dans un gigot de viande. Sortez, montez l'escalier et tuez l'ennemi qui vous barre la route. Entrez ensuite dans la chambre " Nero " en utilisant la dague. Ramassez les munitions pour fusil de chasse qui se trouvent dans le coin gauche et avancez. Prenez ensuite la photo accrochée sur les deux tubes. Avancez dans la salle de bain, prenez le couperet à viande et sautez par le trou.

Sortez de la salle de bain, prenez la trousse de secours et passez par le trou qui se trouve dans le mur. Allez en bas du tunnel et prenez la photo qui se trouve sur la table. Allez ensuite dans le chemin opposé pour sortir et vous retrouver dans la salle de maintenance.

Avancez tout droit et prenez la clé anglaise placée contre le mur. Avancez dans le chemin et lisez la lettre qui se trouve par terre, dans le coin. Sortez ensuite de cette salle et allez vers la chambre 503. Touchez le miroir et sortez. Evitez le monstre, allez vers la salle de maintenance et entrez. Allez à l'étau et utilisez-le pour forcer le bijou en forme de coeur. Prenez ensuite l'alliance.

Sortez, prenez la direction de la réception et évitez les monstres sur le chemin. Utilisez le calendrier rotatif qui se trouve sur le bureau et insérez la date 06/12/1961. Utilisez ensuite la bague pour obtenir une clé. Tournez-vous et allez prendre la clé de la chambre 500.

Revenez donc à la chambre 503, touchez le miroir et sortez. Ouvrez la chambre 500 et entrez. Sauvegardez votre partie via le point de sauvegarde qui se trouve à droite de la porte. Descendez les longues marches et préparez-vous à éliminer un nouveau boss.

Boss :
Après la cinématique, reculez pour vous éloigner du monstre encastré dans le mur. Ne restez pas immobile sinon il vous crachera dessus et vous infligera de sérieux dégâts.
Eloignez-vous aussi des bras qui essayent de vous attraper. Si vous échouez, appuyez rapidement sur la touche Croix pour vous libérer. Tirez sans arrêt sur ce monstre en utilisant le pistolet Sauveur ou l'un des fusils à votre disposition. Chargez toujours dans le menu pour gagner du temps. Maintenez cette tactique pour venir à bout de ce boss.

Ramassez ensuite l'objet Vérité. Après la cinématique, avancez et ramassez les munitions pour le Sauveur et la trousse de secours. Avancez ensuite dans le seul chemin accessible et prenez une ampoule et des munitions pour le fusil d'assaut qui sont placés sur une caisse. Avancez ensuite jusqu'à atteindre un cercle rouge dans le sol et l'objet Présent se trouvant à son centre.

Vous devez maintenant placer ensemble tous les objets acquis. Pour ce, prenez le troisième objet en partant de la gauche et faites-le tourner deux fois en appuyant sur la touche Carré. Appuyez ensuite sur R1 pour faire tourner l'ensemble des objets. Prenez le premier objet et faites-le tourner deux fois avec la touche Carré. Appuyez ensuite sur R1 pour faire tourner l'ensemble des objets. Prenez le deuxième objet et faites-le tourner deux fois avec la touche Carré. Appuyez ensuite sur R1 pour faire tourner l'ensemble. Enfin, prenez le quatrième objet et faites-le tourner une fois avec la touche Carré. Appuyez ensuite sur R1 pour faire tourner l'ensemble des objets.

Après la cinématique, ramassez la clé anglaise et avancez dans le seul chemin disponible. Montez les escaliers et entrez par la porte pour vous retrouver dans l'hôpital. Sauvegardez votre partie et sortez.

Les rues de Silent Hill

Après la cinématique, tournez à gauche et avancez jusqu'au bout du chemin. Prenez la pelle et l'ampoule et allez dans le chemin opposé. Prenez la carte de l'enfant qui est accrochée au mur pour trouver votre chemin.

Avancez vers le point indiqué sur la carte et éteignez votre lampe. Le chemin est infesté de monstres que vous pouvez ignorer. Utilisez une boisson énergétique pour pouvoir courir longtemps. Contournez les obstacles sur votre chemin jusqu'à atteindre une porte. Entrez et descendez les longues marches. Lisez la note qui se trouve sur la table et approchez-vous du fond de la salle. Entrez par le trou et avancez jusqu'à la sortie. Dans cette nouvelle zone, sauvegardez votre partie et avancez dans le long couloir.

Boss :
Après la cinématique, vous allez devoir combattre le boss final qui se trouve être un puissant démon. Comme pour les combats précédents, restez loin de votre ennemi. Prenez votre pistolet Sauveur et tournez autour de votre cible en tirant. Quand il déclenche la pluie de petites météorites, surveillez le sol. Les endroits qui s'allument seront les points d'impact des projectiles. Éloignez-vous donc de cette zone en continuant de tirer. Rechargez constamment dans le menu et lorsque vous n'avez plus de munitions, passez à l'arme à feu suivante. Ne pensez pas à économiser les balles, il s'agit de votre dernier ennemi.

Si vous êtes à court de munitions, prenez une arme assez longue et tournez autour du démon pour l'attaquer par derrière. Avant d'attaquer, votre ennemi effectue toujours un temps mort. Eloignez-vous pendant cette pause pour éviter les attaques du monstre. Suivez ces indications pour éliminer rapidement le démon.

Terminez le jeu une deuxième fois en éliminant plus de 200 ennemis pour avoir une fin plus dramatique pendant laquelle Travis se réveille et se retrouve attaché à un lit à proximité de différents outils médicaux (ou de torture).

Pour voir la troisième fin, vous devez terminer au moins une fois le jeu et trouver la clé de la chambre 502 (qui se trouve au bout de l'escalier, en face de l'hôpital Alchemilla).

Silent Scope

© Konami 2000

MODE CHALLENGE PRO

Tenez la gachette enfoncée et mettez en surbrillance Arcade ou Entraînement puis appuyez 4 fois sur Start.

MODE CHALLENGE NIGHT VISION

Tenez la gachette enfoncée et mettez en surbrillance Arcade ou Entraînement puis appuyez 5 fois sur Start.

MODE CHALLENGE NIGHT VISION PRO

Tenez la gachette enfoncée et mettez en surbrillance Arcade ou Entraînement puis appuyez 6 fois sur Start.

SUPPRIMER LE VISEUR

Appuyez sur Droite, Bas, Droite, , Droite, Bas, Droite, à l'écran de choix du mode de jeu.

MODE MIRROIR

Appuyez sur Gauche, Gauche, Droite, , Bas, Bas, Haut, , Haut, Droite, Bas, Haut, Gauche, Bas, à l'écran de selection du mode.

GAGNER UNE VIE

Vous pourrez échanger 5 secondes de temps contre une vie en appuyant sur Start, , , Droite, Gauche, Droite, Gauche, , , Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut pendant le jeu.

MODE ULTRA FAST

Tapez Bas, △ , Haut, □ , △ , Bas, Droite, Bas, Droite, □ , △ à l'écran de sélection du mode de jeu.

NOUVELLES OPTIONS

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour avoir accès à une nouvelle fenêtre d'options.

Silent Scope 2 : Dark Silhouette

© Konami 2001

CHEAT CODES

Mettez la pause dans le jeu et affectuer les manipulations suivantes. Si les codes sont effectués correctement, vous entendrez une détonation.

Echanger de l'énergie contre 5 secondes

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ⊗ , ⊙ .

Echanger 5 secondes pour de la vie

⊙ , ⊗ , Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut.

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

Trois crédits

Continuez le jeu plus de 15 fois pour augmentez le nombre de crédits à 3 sur le menu des options.

Quatre crédits

Continuez le jeu plus de 30 fois pour augmentez le nombre de crédits à 4 sur le menu des options.

Crédits infinis

Continuez le jeu plus de 100 fois pour avoir des crédits infinis sur le menu des options.

VIE SUPPLÉMENTAIRE

Faites exprès de perdre toutes vos vies plusieurs fois et votre nombre de vies augmentera dans les parties suivantes.

TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

Faites exprès de perdre plusieurs fois en atteignant le temps limite et le chrono sera plusimportant dans les parties suivantes.

MODE TIME ATTACK

Après avoir battu le boss final, il sera suspendu à une chaîne au dessus du vide, tirez sur la chaîne pour débloquer le mode time attack.

MODE BOSS SURVIVAL

Après avoir battu le boss final, il sera suspendu à une chaîne au dessus du vide, tirez sur lui ou sur la fille pour débloquer le mode Boss Survival.

Silent Scope 3

© Konami 2003

MODE REAL TIME WINDOW

Complètez le mode Indoor shooting avec un rank S pou débloquer ce mode.

SANTÉ BONUS

Tuez sur au moisn 5 personnes en pleine tête.

Silpheed : The Lost Planet

© Virgin Interactive / Game Arts 2001

TOUTES LES ARMES

Entrez le code **GLOIRE** en guise de nom (XACALITE sur la version japonaise).

Singstar

© Sony 2004

TROMPER LE MICRO

Si le chant ce n'est pas trop votre truc, sachez qu'il est possible de tromper le micro en ne faisant que fredonner la mélodie sans prononcer une seule parole. On peut alors gagner des points sans dire un mot !

Sky Odyssey

© Activision / Cross 2001

NOUVEAUX AVIONS

Auto Gyro:

Terminez tous les niveaux en mode Sky Canvas avec lpus de 90 points.

OVNI:

Terminez tous les niveaux en mode Target avec un rang Gold.

OVNI argenté

Terminez tous les niveaux avec un rang A.

Me-262:

Terminez le mode Aventure.

AVOIR L'AVION FURTIF

Pour avoir l'avion furtif, aller en mode Voltige. Prenez un avion rapide (l'OVNI ou le ME 262 feront très bien l'affaire). Abattez le nombre de cibles le plus rapidement possible sans s'attardez sur leurs couleurs ni sur leur ordre. il faut qu'à la fin des 10 tableaux, votre temps soit inférieur à 10 mn. Si vous y parvenez, vous aurez alors l'avion furtif.

ARRIVER FACILEMENT À MAXIMUS

Pendant la mission de la Vallée de Feu ne suivez pas le parcours tracé par les anneaux. Partez tout à fait à l'est et longez la limite jusqu'à la limite nord. Lorsque vous arriverez près de la limite nord, continuez vers l'est en longeant la limite mais faites attention de ne pas la dépasser. Au bout d'un court moment, vous serez obligé de vous écraser. Mais en reprenant le niveau, vous serez directement devant le labyrinthe de Maximus.

CORSAIR

Récoltez beaucoup de points d'accrobaties en mode aventure. Au bout d'un moment, 10 missions seront encerclés et vous aurez le Corsair.

CONSTRUIRE LE SHINDEN

Essayez d'obtenir le radar spécial (2 médailles d'or en voltige sont requises) puis trouvez les pistes d'atterrissages alternatives des niveaux L'aventure commence, Les tours de la terreur, Le labyrinthe et La grande séparation.

Slam Tennis

© Infogrames / Atari 2002

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans le high scores pour débloquer les cheats correspondants.

1BH	Grosses têtes
2TD	?
3ES	Equilibrer les statistiques
4IS	Spécial illimité
5CM	Mode crazy
6UP	Débloquer des joueurs
7UK	Débloquer de l'équipement
8US	Débloquer des terrains
9AC	Débloquer tous les cheats

NOUVEAUX PERSONNAGES

Plusieurs nouveaux joueurs vous attendent en finale du mode arcade. Pour les débloquer, commencez avec votre sportif préférez et remportez les 6 tours du mode arcade. En finale, battez le joueur que vous rencontrez. Recommencez alors le tournoi avec le joueur que vous venez de battre. En continuant ainsi plusieurs fois, vous débloquerez plusieurs nouveaux joueurs (Umpire, Jujde, Boncer, Cop, Town Crier, Lifeguard...). Pensez aussi à remportez les tournois en France, en Angleterre, en Australie et aux USA pour avoir encore plus de choix de tennis-men.

Sled Storm

© Electronic Arts 2002

CIRCUIT BLACK DIAMOND

Terminez premier à toutes les courses du mode championnat pour débloquer le nouveau circuit Black Diamond.

CHEAT MODE

Ces codes sont à effectuer à l'écran Start

Master Code

Maintenez L1 + R1 puis faites ○ , □ , haut, ○ , △ , bas.

Tous les personnages

Maintenez L1 + R1 puis faites ○ , △ , ○ , △ , ○ , bas.

Tous les sleds

Maintenez L1 + R1 puis faites ○ , □ , ○ , □ , ○ , gauche

Hover Sled

Maintenez L1 + R1 puis faites ○ , △ , □ , ○ , △ , droite

Toutes les pistes

Maintenez L1 + R1 puis faites ○ , gauche, ○ , droite, ○ , haut

Sly 2 : Association de Voleurs

© Sony / Sucker Punch 2004

CHEAT CODES

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause, puis faites l'une des manipulations suivantes :

Time Rush
Bas, Bas, Haut, Bas, Droite, Gauche. Sly va sprinter quelques secondes quand vous relancerez le jeu.

Tom gadget (voir liste des gadgets)
Gauche, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Droite.

Redémarrer l'épisode en cours
Gauche, R1, Haut, Bas, Haut, Gauche.

Aller au tutorial
Droite, Gauche, Haut, Haut, Haut, R1.

Aller à l'épisode 1
Bas, R1, Gauche, Droite, R1, Bas.

Aller à l'épisode 2
R1, Gauche, Droite, R1, Gauche, Bas.

Aller à l'épisode 3
Haut, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut.

Aller à l'épisode 4
Haut, Droite, Droite, Haut, Gauche, Gauche.

Aller à l'épisode 5
Gauche, R1, Bas, Bas, Haut, Droite.

Aller à l'épisode 6
Bas, Haut, R1, R1, Gauche, Bas.

Aller à l'épisode 7
Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, R1.

Aller à l'épisode 8
Bas, Haut, Gauche, Gauche, R1, Droite.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Avant de commencer le jeu, rappelons les faits du premier opus. Vous avez battu un maléfice du nom de Clockwerk. Cette fois-ci vous repartez à la recherche de celui-ci car le gang de Klaww a mis la main sur des pièces de Clockwerk à des fins douteuses. Vous devrez récupérer les pièces pour mettre fin à tout ceci.

Rappel des personnages :

Sly Cooper : L'expert en vol, le personnage principal de l'aventure.
Bentley : Le cerveau, aucun système informatique ne lui résiste.
Murray : Le bulldozer, il viendra vous aider à tout moment pour des tâches difficiles.
Carmélita : Chef de la Police qui essaye de vous mettre derrière les barreaux.

Vous commencez le jeu dans une pièce assez spacieuse et au centre de celle-ci se trouve un trampoline, allez-y. Au-dessus de celui-ci, se trouve le squelette d'un animal, montez dessus puis allez à l'extrémité de la queue. Une fois au bout Sly actionnera le générateur et vous verrez Bentley. Ce dernier vous fera la voie libre, pendant qu'il désactive les lasers et vous ouvrira la porte. Une fois la porte ouverte, prenez le couloir et cassez les 2 vitrines qui se trouvent sur votre gauche et sur votre droite. Vous ramasserez des pièces. Prenez le couloir qui descend ensuite et continuez à casser les vitrines ou le mobilier pour gagner des pièces. Prenez sur votre droite et montez les escaliers, vous vous retrouverez sur un balcon. Devant vous se trouve une corde avec des étoiles turquoises. Sautez dessus et appuyez sur la "touche rond" pour rester en équilibre dessus. Une fois dessus, vous devrez atteindre un autre balcon. Restez dessus et vous passerez entre des immeubles ou des pigeons qui restent sur la corde comme perchoir. Ensuite une fois le balcon atteint, Murray n'est pas encore au rendez-vous. Montez les petits escaliers et vous verrez Murray en arrivant en trombe, il vous retiendra la porte pour que vous puissez passer. Une fois de l'autre côté, une autre corde vous attend, faites comme la précédente, sautez sur celle-ci et appuyez sur la " touche rond " Une fois sur l'autre balcon, Murray aura cassé la porte avec un objet. Une fois à l'intérieur vous ferez la connaissance de Carmélita et d'une associée Neyla qui vous accuse d'avoir volé les pièces de Clockwerk, or celles-ci n'étaient pas à l'intérieur à votre arrivée. Décidez d'être le voleur, Carmélita vous poursuit, continuez tout droit car vous ne pourrez pas tourner dans cette course poursuite, vos amis Bentley et Murray vous rejoindront. Mais à un moment donné vos chemins se séparent, ils iront vous attendre dans le camion, tandis que vous continuerez sur les toits. Prenez la première corde et allez sur le toit suivant en prenant l'autre corde. Une fois arrivé à la 3e corde celle-ci descendra vers le bas, à ce moment là le van vous attendra, montez dedans et prenez la fuite. Votre première mission est terminée.

Episode 1 - Mission 1 : Château Noir

Sabotage des Satellites

Partie avec Sly
Pour cette mission vous débuterez sur les hauteurs d'une ville, en face de vous il y a une antenne avec une tête de Sly, celle-ci servira pour Bentley. Commencez par avancer sur le toit de devant, et en contrebas sur votre gauche vous verrez le premier point à atteindre. Faites très attention à la personne qui patrouille. Une fois ceci fait Bentley vous montrera une autre antenne, en face de vous plus précisément montez sur le tuyau et utilisez la touche cercle, celui-ci se placera automatiquement vers le point voulu. Ensuite sautez sur le toit qui se trouve en face et vous verrez au loin une autre parabole à programmer, sur le côté droit précisément. Ensuite la prochaine se trouvera dans votre direction, appuyez sur le joystick de gauche pour voir le marqueur sur la carte. Une fois les 3 paraboles replacées, Bentley récupérera les informations concernant " Dimitri "

Effraction

Partie avec Sly
Vous devrez entrer dans une cave à vins souterraine. Celle-ci se trouve sur la droite de la parabole. Descendez du toit, et allez sur l'escalier qui comporte une tête bleue.

Une fois à l'intérieur, Murray sera là pour vous épauler car les ennemis étant trop nombreux il viendra vous prêter main forte. Commencez par avancer, vous aurez 5 ennemis à tuer, une fois ceci effectué, Murray débloquera une barrière, vous devrez effectuer un double saut en appuyant 2 fois sur Croix. Une fois de l'autre côté, des barrières électriques seront là pour gêner votre progression. Passez la première sans trop de difficulté, les 2 suivantes vous devrez ramper sous une table, appuyez sur la touche rond pour ramper sous la table. Une fois au bout, montez la pente sur votre droite et vous verrez un garde tenant un pistolet. Rampez sous les 3 tables, pour le passer, une fois de l'autre côté un autre garde se trouve, mais celui-ci patrouille. Attendez que sa torche n'éclaire pas votre coin et allez vous cacher sous la table sur votre gauche. Une fois sous la table attendez que la torche n'éclaire pas votre coin, et allez où se trouve la télévision et passez dans le conduit d'aération, celui-ci mène au casino de " Dimitri ". Une fois au bout du conduit, un garde se trouve dans une loge. Pour le vaincre, allez derrière-lui et appuyez sur la touche Triangle, appuyez sur la touche Carré pour le tuer. Vous aurez des lasers qui bougent, passez la première barrière et une fois passée vous aurez un garde, faites la même manipulation que pour le premier garde, tuez-le ou projetez-le sur les lasers jaunes pour passer ceux-ci. Sur le côté gauche se trouvent 4 gardes, pour avoir une chance de les tuer en deux coups, appuyez sur la touche triangle et carré ceux-ci rencontreront de nombreux dégâts corporels. Ensuite allez vers le piano et au sol se trouve une bouche d'aération, cassez la et rentrez dedans. Vous arriverez dans une pièce avec des grilles devant vous, vous devrez prendre des photos des ailes de Clockwerk, d'une presse à billets et d'un générateur. Pour la photo appuyez sur le bouton R3 et pour faire la photo R1. La presse à billets se trouve en bas, le générateur au-dessus de celle-ci et pour finir, Dimitri qui se balade sur la plate-forme. Vous venez de finir les objectifs de la mission.

Suis Dimitri

Partie avec Sly
Vous revenez au QG où se trouve Bentley et Murray. Descendez les escaliers derrière vous, vous verrez un garde portant un pistolet, approchez-vous discrètement derrière-lui et tuez-le. Allez dans la petite ruelle sur votre gauche, vous verrez une barque et un masque de Sly en surbrillance, Allez dessus et Bentley vous fera remarquer que vous devrez faire sonner la cloche pour que Dimitri sorte de sa barque. Une fois dehors suivez-le tout en étant discret il vous amènera à un escalier, vous devrez être très discret pour voir comment Dimitri ouvre la porte. Une fois la filature faite, retournez au QG.

Destruction de la Pompe

Partie avec Murray
Prenez Murray, revenez aux escaliers pour que celui-ci fasse la mission. Une fois à l'intérieur, vous devrez casser un boîtier d'alimentation pour continuer. Vous aurez à votre disposition des blocs de glace, pour en saisir un, approchez-vous de la machine appuyez sur " Rond " et pour le lancer appuyez sur " Carre ", vous devrez lancer 3 blocs de glace pour casser le générateur, faites de même pour le suivant pour passer ces 2 barrières électriques. Une fois passées, vous aurez un garde muni d'un pistolet, prenez un bloc de glace, jetez-lui dessus rejoignez-le et saisissez-le vous n'aurez plus qu'à le jeter contre un mur pour le tuer. Passez les lasers rouges, vous devrez boucher la pompe pour que celle-ci se casse.
Vous trouverez plusieurs ennemis, petit conseil frappez-les d'abord avec la touche Carré et saisissez-les avec la touche Rond. Ensuite vous aurez un réservoir avec de l'eau qui s'écoule jetez-les dedans. Une fois que vous aurez lancé 4,5 rats. Vous avez fini cette mission, retournez au QG.

Le bureau de Dimitri

Partie avec Sly
Appuyez sur le binocom et vous verrez qu'il est mentionné sur votre jumelle où se trouve
le mouchard préparé par Bentley. Celui-ci se trouve sur la droite de votre QG. Récupérez-le et allez sur la terrasse d'un café complètement sur votre gauche. Vous verrez un tuyau qui monte vers un balcon sur la droite de la terrasse. Allez-y et longez le mur qui mène sur la gauche. Une fois sur le balcon du milieu rentrez à l'intérieur en appuyant sur rond. Vous serez dans une salle de casino où dans la première partie 3 balayeurs font leur travail. Descendez les escaliers et tuez-les, mais faites très attention votre toile ne doit pas être endommagée. Sur la deuxième partie des lasers se trouvent au sol. Sautez sur la table du milieu et agrippez-vous au tuyau qui monte sur le balcon. Une fois en haut longez le mur sur votre droite. Ensuite vous aurez un filin suspendu, allez-y pour atteindre la corniche d'en face où l'eau s'écoule. Longez à nouveau la corniche sur votre gauche et cassez la grille d'aération. Une fois à l'intérieur arrivé au

bout, vous descendrez dans une pièce, changez-les tableaux pour que le mouchard soit en place. Les objectifs sont terminés.

Fais taire les Alarmes

Partie avec Murray
Retournez à la terrasse de café, et vous verrez l'alarme sur le coin du mur à gauche. Cassez la en prenant les tables ou chaises en lui jetant dessus, Celle-ci sonnera donc repoussez vos ennemis qui viendront. Ensuite descendez l'escaliers sur votre droite et allez dans le jardin, qui se trouve derrière la terrasse de café. Vous aurez un jardin avec une grenouille tuez-la. La 2e alarme se trouve en face de vous, allez au portail, montez sur la sono, sur le côté droit et sautez le portail, l'alarme se trouve sur le côté gauche du mur. La 3e et dernière se trouve près du port vous la verrez facilement sur le côté gauche du mur dans la descente qui mènent au port. Pour trouver les alarmes plus rapidement, utilisez le binocom R3 et ceux-ci seront indiqué. Retournez au QG vos objectifs sont terminés.

Rendez-vous au clair de lune

Partie avec Sly
Pour cette mission, à vrai dire vous devrez suivre l'inspecteur Neyla. Elle vous emmènera un peu partout, le seul conseil que je puisse vous donner, pour courir maintenez R1 et soyez toujours près d'elle pour que la mission ne s'échoue pas. Auparavant elle vous aura signalé qu'elle possédait la clef du club qui ouvre par derrière, cet endroit se trouve dans le jardin derrière la terrasse de café. Une fois ceci fait retournez au QG et prenez Bentley.

Démolithèque

Partie avec Bentley
Allez devant la porte ou Neyla avez laissé Sly. Et rentrez dedans avec Bentley. Vous voici devant une barrière électrique. Allez sur le générateur de gauche et posez une bombe Triangle, reculez un peu pour pas vous faire exploser. Ensuite vous verrez un garde, pour l'endormir, utilisez votre binocom et appuyez sur R1 pour lui envoyer une fléchette. Ensuite allez devant-lui et posez-lui une bombe Triangle. Une fois ceci fait, mettez une bombe sur le générateur, et passez la barrière électrique qui sera hors service. Ensuite vous serez dans le coeur de vos objectifs. Vous devrez faire exploser 4 piliers pour que le nom de l'enseigne tombe. Pour cela, vous verrez 4 curseurs verts aux quatre coins de la pièce. Vous n'aurez qu'à poser une bombe au pied du pilier pour que ça éclate. Le premier se trouve sur votre gauche en contrebas. Le 2e se trouve en face de vous, un garde se trouve devant une barrière électrique (c'est pour vous situer). Le 3e se trouve en face de vous, 2 gardes s'y trouvent. Et la 4e se trouve à côté des tables et des chaises de café. Revenez vers la sortie. Vous venez de finir ces objectifs. Retournez au QG.

Fouilles de poches au théâtre

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué sur le binocom. Une fois à l'intérieur, vous devrez récupérer 6 clefs sur les gardes. Tout d'abord, vous commencez avec un garde devant vous, attendez qu'il soit retourné et tout en étant discret, appuyez sur la touche Rond en étant près de lui, Sly lui fera les poches. Répétez ceci jusqu'à ce que vous ayez obtenu la clef. Une fois récupérée, tuez le garde. Ensuite en bas vous verrez 2 gardes. Allez-y, les 2 gardes patrouillent pour cela attendez que les 2 ne soient pas dans le même axe de vision pour voler les clefs. Une fois ces 2 clefs récupérées, tuez les gardes. Il vous manquera plus que 3 clefs. Ensuite remontez sur la partie supérieure et vous verrez le générateur cadenassé qui vous permettra de couper les ventilateurs. Prenez sur votre gauche et vous verrez un garde, faites-lui les poches et récupérez la 4e clef. Ensuite en bas vous verrez un autre garde qui fait une ronde, faites de même qu'auparavant. Le dernier garde se trouve derrière le rideau. Vous verrez un tuyau qui monte sur une plate-forme. Une fois en haut, le garde regardera la télévision, passez discrètement derrière-lui, et récupérez la dernière clef. Une fois toutes les clefs obtenues, allez au générateur et insérez les clefs, les ventilateurs s'arrêteront de tourner. Maintenant montez sur les ventilateurs, puis le second en vous accrochant au câble qui le retient et sautez sur le lustre. Une fois ceci fait, Sly détruira les alarmes et la salle de presse ne sera plus sécurisée. Les objectifs sont terminés.

Opération : Hippopobec

Partie avec Bentley
Descendez et prenez sur votre droite, vous serez accompagné de Murray pour cette mission. Ensuite un autre point sera indiqué au loin, allez-y. Une fois arrivé, sautez dans les bras de Murray puis Rond. Ensuite avec Murray, visez la bouche. Une fois en haut posez une bombe et redescendez en bas. Re-sautez dans les bras de Murray et visez la bouche qui laisse un trou noir. Une fois à l'intérieur vous verrez des canalisations, tournez-les dans ce sens : Première vanne à droite, Puis la suivante sur la droite, puis celle du milieu, puis les 2 dernières sur la gauche. L'eau de la fontaine s'arrêtera de tourner.

Partie avec Sly
Vous devrez voler la clef de la camionnette. Commencez par descendre du toit, vous verrez un garde muni d'un pistolet qui s'en va au loin. Allez derrière-lui discrètement et récupérez la clef. Une fois récupérée, retournez à la fontaine et donnez les clefs à Bentely.

Partie avec Bentley
Utilisez le binocom et repérez-vous, une fois la dépanneuse trouvée. Vous arrivez sur la place. Sly sera monté auparavant tout en haut de la statue et vous devrez lui envoyer le grappin.

Partie avec Sly
Vous devrez repousser l'assaut des ennemis pour protéger le camion. Une fois ceci fait, vous descendrez dans le trou qui s'est formait dans le milieu de la fontaine. Une fois en bas, vous allez vous battre contre le boss " Dimitri ".
Pour le battre, vous avez plusieurs façons, allez au contact, mais évitez les éclairs roses qu'ils vous envoient pour ne pas perdre de la vie, une fois devant lui multipliez les coups avec votre serpe, en le projetant et en appuyant sur triangle puis carré. Multipliez les assauts pour le tuer. Une fois tué, vous venez de récupérer les plumes de Clockwerk.

Episode 2 - Mission 2 : Une drôle de rencontre

Vous commencez dans un terrain vague, prenez sur votre droite, sur le pont coupé en 4, sautez sur la corde, allez sous la cascade et vous verrez un butin piège ramenez-le au QG. Revenez sur vos pas et prenez cette fois-ci sur votre gauche en faisant attention à l'éléphant. Sautez sur les petites pierres. Continuez à monter. Ensuite tuez le garde qui se trouve sur votre droite. Continuez tout droit dans cette direction, ensuite sautez sur la racine et allez tout droit, vous verrez une tête bleue de Sly en surbrillance. Vous verrez des branches en hauteur, sautez sur celles-ci jusqu'à atteindre le balcon.

Photos de la salle de bal

Partie avec Sly
Donc pour cette mission plutôt facile, avancez-vous vers le rideau et restez devant celui-ci, ne bougez pas. Appuyez sur la touche R3 et prenez des photos des Ailes de Clockwerk, du treuil motorisé et de Rajah. Ensuite vous devrez prendre des photos des convives. Pour cela vous devrez prendre une photo de Jean Bison qui se trouve sur la gauche, Arpeggio qui se trouve sur la droite, De la comtesse sur la gauche, Carmélita sera de même sur votre gauche et Neyla pour finir sur votre gauche. Les objectifs sont terminés.

Abaisse le pont-levis

Partie avec Sly
Appuyez sur votre binocom et vous verrez que cette mission se trouve sur la droite. Une fois arrivé, vous devrez débloquer le treuil du pont-levis. Pour cela vous devrez récupérer 5 clefs sur les gardes pour pouvoir abaisser le pont-levis. Le premier se trouve sur votre droite, les 4 autres en face de vous. Pour voler la clef passez derrière eux discrètement et appuyez sur rond pour leur faire les poches. Une fois ceci effectué, retournez au treuil et débloquez le pont-levis. Retournez au QG et prenez Murray.

Combat aérien

Partie avec Murray
Appuyez sur votre binocom et allez au point voulu. Une fois sur la tourelle, vous devrez détruire l'hélicoptère qui tourne

au-dessus de votre tête. Une mission très dure car l'hélicoptère vous envoie des missiles qui tournent, donc pour les détruire attendez qu'ils soient près de vous et tirez leur dessus. Attention votre arme surchauffe très vite, utilisez bien votre tourelle, cassez les missiles et attaquez l'hélicoptère en même temps. La mission sera terminée, dès que vous l'aurez cassé. Retournez au QG.

Fête dans la salle de bal

Partie avec Sly
Utilisez votre Binocom et allez à l'endroit indiqué. Une fois devant la porte, le garde vous refusera l'entrée, car vous ne possédez pas un Smoking. Donc utilisez votre binocom et allez à l'endroit, une fois devant la porte, vous retrouverez dans un hôtel. Vous devrez trouver 5 parties du smoking. Tout d'abord prenez sur votre droite et montez les escaliers, prenez la porte sur votre droite, vous retrouverez dans une chambre avec 3 ennemis, tuez-les vous trouverez les gants, dans un meuble près d'une armoire. Ensuite sortez d'ici et continuez à monter. Vous verrez une porte en face de vous, allez-y et vous trouverez un garde tuez-le. Vous trouverez le noeud papillon il se trouve dans la valise près du lit. Ensuite revenez à votre point de départ quand vous êtes rentré dans l'hôtel. Et prenez sur votre gauche, la première porte vous aurez 4 gardes, tuez-les. Vous trouverez la chemise près du lit dans une boîte. Sortez de là et montez vers la 4e chambre, vous aurez 2 gardes, tuez-les et la veste de smoking se trouve près du lit dans une valise. Revenez à votre point de départ et rentrez dans la chambre en face de vous, c'est celle de Rajah. Tuez-les 2 gardes puis montez à l'étage. Vous verrez un garde en face de vous sautez sur le lustre pour l'éviter puis sautez-lui dessus pour le tuer. Les chaussures se trouvent dans l'armoire. Avant de quitter l'hôtel vous devrez avoir : Les chaussures, la chemise, le noeud papillon, la veste de smoking et les gants. Ensuite retournez à l'endroit où vous aviez besoin de ce smoking pour rentrer. Une fois à l'intérieur vous devrez danser avec Neyla. Pour cela vous devrez répéter des mouvements, tout en coordination avec la chanson. Une fois fini, Carmélita vous accordera la prochaine danse. La mission est terminée.

La fureur des éléphants

Partie avec Sly
Allez à l'endroit désiré en vous rapportant grâce à votre bincom sur la carte. Une fois devant la porte, celle-ci étant trop lourde pour passer, passez par en dessous. Et vous serez sous l'enclos des éléphants, en voyant les rats, ceux-ci leur feront peur et les éléphants iront saccager la ville. Vous aurez un autre objectif à faire pendant cette mission, les éléphants étant coiffés d'émeraudes sur leur tête vous devrez leur prendre.
Pour cela montez sur les toits et sautez sur l'éléphant puis donnez plusieurs coupz de serpe pour les obtenir. Faites très attention ceci n'étant pas content d'avoir un hôte sur le dos, ils vous enverront des coups de trompe donc sautez dès qu'ils vous en envoient. Vous devrez récupérer 6 émeraudes. Une fois récupérées, retournez au QG. Les objectifs sont terminés.

Bombardement Hélicommandé

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué avec votre binocom, c'est une mission plutôt simple à réaliser. Vous dirigez un hélicoptère téléguidé. Et vous devrez détruire une jeep qui roule. Pour cela vous contrôlerez avec votre joystick gauche et vous larguerez les bombes en appuyant sur croix. Seul inconvénient, faites attention aux missiles à tête chercheuse qu'ils vous envoient. Une fois ceci effectué retournez au QG.

Combat en salle de conférence

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, puis une fois à l'intérieur du palais, vous devrez trouver un code pour ouvrir la chambre forte. Tout d'abord faites attention au garde devant vous. Rampez sur la première table et vous verrez qu'il n'y a pas de code sous celle-ci. Tuez-le garde pour ne pas qu'il vous encombre, ensuite passez les escaliers, une autre table s'y trouve et un autre garde allez dessous celle-ci et toujours rien, tuez-le garde et continuez vous aurez 2 autres tables. Le code se trouve sur la dernière table au fond. Une fois le code récupéré, allez devant le chant magnétique et appuyez sur rond. Vous voici devant des lasers se trouvant au sol. Ensuite allez au bout et vous trouverez un interrupteur abaissez-le, Murray et Bentley vous rejoindront. Pendant que Bentley piratera les ordinateurs de Rajah, vous utiliserez Murray et vous devrez repousser les attaques que vous aurez par vagues, pour pas que Bentley se fasse toucher. Une fois ceci

fait, Bentley ira sur un autre ordinateur protégez-le une nouvelle fois, puis une 3e fois, les vagues des ennemis seront plus importantes. Puis une 4e fois Bentley le fera (décidément). Puis une 5e fois et 6e fois, et le système sera vraiment piraté (il en aura fallu du temps pour en venir à bout et avoir tué tous ses ennemis). La mission sera terminée avec succès vous aurez un petit briefing par Bentley au QG.

Destruction du pont

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez faire sauter un pont. Pour cela sautez sur la première partie tout en bas et posez 9 bombes sur les petits tuyaux et sautez vite sur le trampoline pour atteindre le 2e niveau. Pour la seconde vous devrez poser 8 bombes, mais faites attention vous devez les poser sur les 2 côtés du pilier pour que celui-ci casse. Une fois le pont détruit, Bentley retournera au Van.

Pendant que vous ferez diversion avec Carmélita, vous devrez reproduire les mêmes pas de danse que la chanson, Murray volera les ailes de Clockwerk.

Ensuite vous utilisez l'hélicommandé et vous devrez protéger Murray tout au long de sa progression, la tâche est rude car tout au long du parcours vous aurez des ennemis pour utiliser cette appareil, utilisez le joystick gauche et croix pour lancer des missiles.

Vous aurez volé les ailes de Clockwerk, après ses plumes, ses ailes.

Mission 3 : Episode 3 - Le prédateur se réveille

Photos de la salle des épices

Partie avec Sly
Allez derrière la cascade et vous trouverez une bouche d'égout. Allez-y et une fois à l'intérieur de la salle, vous devrez allez tout droit tuer les 3 gardes en étant discret. Continuez tout droit, et tuez l'éléphant. Ensuite vous aurez un système d'eau qui monte par tonneau, montez dans celui-ci et une fois que le tonneau aura libéré son eau, allez sur votre gauche, vous aurez une liane glissante allez dessu et accédez au tunnel. Vous devrez prendre 4 photos : Une de Rajan, des commandes de la grue, du coeur de Clockwerck et de l'entrée. Ces objectifs là seront terminés.

Un éléphant en liberté

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, et vous devrez ramasser des épices pour que l'éléphant devienne fou et casser l'antenne satellite. Pour cela vous devrez ramasser 6 épices et ensuite les placer dans l'endroit indiqué. Tout d'abord utilisez votre binocom et regardez où se trouvent les 6 épices, celles-ci se trouvent sur les hauteurs des arbres. Une fois toutes les épices ramassées, allez les verser dans la mangeoire de l'éléphant. Les objectifs seront terminés, retournez au QG.

Le chef Rajan

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez voler 3 schémas de Rajan. Pour lui voler les plans rien de plus simple celui-ci adore les pastèques. Vous devrez tout d'abord appuyer sur le joystick R3 et tirez une flèche sur Rajan, vous verrez des petits cercles rouges qui s'émettent puis vous verrez des pastèques marquées d'un curseur rouge au total il y en a 3. Une fois une fléchette tirée sur celui-ci, tirez-en une sur la pastèque, Rajan viendra manger la pastèque. Pendant que celui-ci dort prenez lui un schéma vous devrez répéter ceci 2 fois pour obtenir 3 schémas. Une fois récupérés, retournez au QG.

Course de Blatte

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, pour cette mission vous devrez prendre cette blatte et l'amener dans le bureau de Rajan. Mais

pour pas que celle-ci n'alerte les gardes vous devrez la faire tremper dans l'eau dans plusieurs petits bassins pour ne pas vous faire repérer. Tout d'abord récupérez-la et allez dans le bassin qui se trouve en face de vous. Ensuite prenez par le petit chemin sur votre gauche et vous verrez une fontaine sur votre droite, puis en face de vous une autre. Deux éléphants seront sur votre chemin ignorez-les et montez sur la liane sur votre gauche. Vous aurez un autre bassin, laissez-la dedans, puis récupérez-la. Allez sur votre gauche, passez le petit pont sur votre gauche vous verrez des escaliers allez-y. En face de vous se trouve un éléphant et en appuyant sur votre binocom vous pourrez voir au-dessus, le point que vous deviez atteindre. Pour cela montez sur la table qui se trouve en face du mur et sautez en double saut sur le mur en hauteur. Une fois à l'intérieur, vous serez confronté à des lasers au sol. Allez sur votre droite et montez sur la table. En face de vous se trouve un bassin, déposez la blatte dedans. Les objectifs seront terminés.

Détruis le barrage

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué sur votre binocom, pour cette phase tout se déroule dans un hélicoptère, vous devrez avant tout repousser les attaques des ennemis qui arrivent en masses en hélicoptères et détruire le barrage. Pour tirer appuyez sur R1, tout d'abord repoussez les offensives ennemies et tirez sur le barrage ensuite. Les objectifs seront terminées.

Le secret de Neyla

Partie avec Sly
Allez à l'endroit voulu, pour cette mission vous devrez suivre l'agent Neyla, qui vous mènera à un passage secret qui mène à la seconde moitié du coeur de Clockwerk. Pour cela restez bien proche d'elle et faites attention aux ennemis, n'y prêtez pas attention, suivez-la est le seul mot d'ordre. Une fois devant le passage secret, Vous voici à l'intérieur d'une salle et vous devrez récupérer 2 clefs pour actionner le treuil pour descendre une des 2 parties du coeur de Clockwerk. Pour cela sur votre gauche se trouve un garde, passez discrètement derrière-lui et récupérez-la première clef. Ensuite continuez tout droit, et vous verrez des épices qui sont arrosées d'eau, sautez sur l'embouchure qui envoie de l'eau puis sur la suivante. Et vous verrez des tonneaux qui arrivent sur votre gauche remplis d'eau. Sautez dans celui-ci et une fois la corniche d'en face en face de vous allez-y. Passez cette fois-ci derrière l'autre garde et prenez- lui la clef. Une fois les 2 clefs obtenues, allez sur le treuil. Le coeur de Clockwerk tombera, vous n'aurez plus qu'à le récupérer. Ensuite sortez d'ici par où vous êtes rentré et retournez au QG.

Destruction du Moulin d'épices

Partie avec Sly
Utilisez votre binocom et allez à l'endroit indiqué, une fois dans les catacombes devant vous se trouve un tonneau rempli de TNT, sautez dedans et placez-les devant la barrière de lasers sur votre gauche, et sortez du tonneau. Une fois ce premier champ magnétique détruit, faites-le pour la suivante, évitez la barrière qui bouge, puis déposez à nouveau un autre tonneau de TNT. Ensuite vous devrez passer une autre barrière cette fois-ci les lasers se trouvent au sol et devant vous. Une fois réussi, prenez sur votre droite et évitez les lampes celles-ci vous enverront des missiles. Arrivez au bout, vous aurez de nouveau des chants magnétiques, évitez-les et vous voici devant le Moulin à épices. Devant vous se trouvent 2 gardes et en contrebas de même. Sautez en bas et cachez-vous sous la table sur votre droite. Attendez que le garde vienne vers vous et tuez-le, ensuite allez-y et tuez-le suivant. Un vrai jeu d'enfant. Ensuite prenez un tonneau de TNT, et placez-le devant la porte qui se trouve en face du tonneau. Celle-ci éclatera et placez en un autre à l'intérieur les mallettes pleines d'argent.. Ensuite reprenez un autre tonneau et allez vers la barrières de lasers, placez-le devant. Retournez cherchez un tonneau et cette fois-ci prenez sur votre gauche, passez les lumières qui bougent et les lasers. Et vous trouverez sur un pont en bois avec un ennemi qui bouge sa torche. Attendez que celui-ci soit à l'extrémité et avancez, et vous verrez une fois que votre tonneau n'apparaîtra pas dans son champ de vision de sa torche, allez le placer au centre du moulin et sortez du tonneau. Le moulin sera détruit. Retournez à votre point de départ avant de rentrer dans ces catacombes et retournez au QG.

Prends le Rubis

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, une fois arrivé devant le rubis, vous devrez donner plusieurs coups de serpe pour le faire tomber.

Ensuite avec Murray vous devrez aller le récupérer, allez à l'endroit voulu, une fois devant le rubis, Bentley viendra vous aider. Pour cela jetez le rubis grâce à la touche rond sur le sol, sur le airbag qui ressemble à une tête de Sly. Récupérez-le et suivez Bentley au passage il aura fait sauter une porte. Ensuite vous aurez à faire à un pont coupé, jetez successivement le rubis 3 fois de suite sur les airbags. Puis continuez à suivre Bentley, une fois le dernier airbag arrivé, vous aurez une cinématique montrant une personne qui vous conseille d'aller voir son supérieur pour lui vendre. Continuez à suivre Bentley, vous devrez passer devant 2 ennemis ceux-ci vous auront repéré, regardez où se trouve Bentley et jetez le Rubis sur l'airbag. Ensuite contournez la colline et sautez sur le trampoline et récupérez le rubis, jetez-le sur l'airbag suivant. Le contrat sera réussi, celui-ci vous prendra le rubis et fournira un MegaPétard 500. Les objectifs sont terminés.

Opération : Tigre Mouillé

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, et vous devrez ouvrir la bouche d'un éléphant pour inonder le palais et faire sortir Rajan. Une fois Murray en place.
Vous utiliserez un hélicoptère avec Bentley, vous devrez tirer sur des bombes à tête chercheuse qui gêneraient la progression de Murray. Pour cela appuyez sur R1 et tirez sur les bombes qui descendent en parachute devant vous. Une fois toutes les bombes détruites. Vous reprenez le contrôle de Murray.
Appuyez rapidement sur les touches Rond, Carré, Triangle et Croix pour utiliser vos efforts au mieux . Une fois la bouche de l'éléphant ouverte, vous prenez le contrôle de Sly.
Sautez dans le tonneau de TNT et allez à l'endroit où se trouve Murray. Vous verrez une porte sur votre droite où l'eau déborde, placez le tonneau et partez. Rajan sortira en furie et vous devrez vous battre contre lui.
Tout d'abord montez sur le mini-toit et devant vous se trouve une succession de bouts de bois, sautez sur ceux-ci en alternant car Rajan vous envoie des décharges électriques. Une fois après rejoint Neyla, celle-ci partira et Rajan vous enverra en contrebas et vous serez assommé.
Ca sera donc Murray qui devra se battre contre lui, pour avoir toutes vos chances de votre côté et battre Rajan rien de plus simple. Donnez 2 coups et frappez-le, répétez ceci autant de fois qu'il le faudra, ce sera long car la vie de Rajan baisse lentement. Evitez ses coups et frappez. Dans le combat, il vous enverra des gardes, profitez-en pour les tuer et récupérer de la vie au passage. Une fois battu, Murray récupérera le coeur. Mais tout ne se passera pas comme prévu, l'inspecteur Neyla vous arrêtera, ainsi que Sly et Carmélita. Bentley devra vous tirer d'affaire.

Episode 4 - Mission 4 - Dans la prison

Commencez par appuyer sur votre binocom et à tirer sur les 2 vautours avec R1, vous leur enverrez une flèche anesthésiante. Montez la ruelle qui se trouve en face de vous, et sur le toit se trouve un chien, envoyez-lui une flèche et sur votre gauche dans la ruelle se trouve un vautour, faites de même. Prenez la ruelle sur votre gauche, passez le pont et vous verrez un projecteur qui circule évitez-le, puis prenez sur votre gauche, sautez la barrière. Vous trouverez 2 chiens, endormez-les. Puis sur votre droite, se trouve une corniche allez-y. Longez le mur, puis à un moment donné vous trouverez une mini-corniche en hauteur sautez et longez-la. Passez ceci, vous verrez qu'en face de vous se trouve le point où vous devez aller pour continuer l'aventure. Sautez en contrebas et endormez le vautour, sautez sur la toile d'araignée qui vous emmènera sur le pont. Un chien patrouille endormez-le et allez tout droit. Vous voici devant un manoir, montez sur le côté en évitant les pics au sol. Une fois tout en haut, la mission débutera.

Une comtesse espionnée

Partie avec Bentley
Pour cette mission, vous devrez viser cette comtesse pour récupérer des informations précieuses, pour cela appuyez sur votre binocom et tirez-lui des fléchettes dessus. Au total vous devrez lui en tirer 4 pour obtenir des informations essentielles. Les objectifs seront terminés. Retournez au QG.

Détournement de Train

Partie avec Bentle
Sortez du QG et descendez sur votre gauche, là se trouve la mission , vous devrez pirater le système informatique du train pour que ça crée une brèche dans l'enceinte de la prison pour faire évader Sly.

Une fois après avoir pris le contrôle de l'ordinateur, tout se passera comme un mini jeu, pour cela vous devrez contrôler avec le Joystick gauche pour avancer votre mini-vaisseau et le joystick droit pour tirer. Un vrai jeu d'enfant, détruisez les boules rouges, faites attention aux deux tanks. Une fois arrivé en bas se trouve une passerelle verte, montez dedans et tournez-la. Premier terminal piraté, faites-le pour les 5 autres. Vous trouverez les différents terminaux tout au long de la voie ferrée. Le train ayant déraillé et créant une brèche dans le mur, une autre mission vous sera proposée. Les objectifs sont terminés.

Bombardement du Mur

Partie avec Bentley
Vous contrôlez un hélicoptère téléguidé, pour cette mission vous devrez tuer 7 gardes qui vous envoient des missiles à tête chercheuse ou des missiles simples. Pour en venir à bout rapidement et conserver son hélicoptère, les gardes se trouvent tout autour de la prison et patrouillent. Jetez leur les bombes grâce à la touche Croix et tuez-les. La tâche sera dure, mais ça sera le seul moyen pour libérer Sly. Une fois celui-ci libéré, Bentley vous dira de retourner au QG.
Vous prenez le contrôle de Sly, utilisez le grappin et balancez-vous sur celui-ci grâce à la touche Rond vous vous agripperez et sautez sur le train. Ensuite vous aurez en ligne de mire le QG, allez-y. Les objectifs seront terminés.

Grosse bagarre

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, sautez sur le premier crochet, puis sur le tronc, une nouvelle fois sur le crochet et allez par la petite grille qui se trouve sur votre gauche. Sly fera part à Murray du plan qui a été mis en place,.
Vous contrôlez Murray et vous devrez déclencher une grosse bagarre. Pour cela frappez le garde qui se trouve en face de vous et ensuite vous devrez tuer 50 gardes pour qu'on vous envoie en cellule d'isolement. Un vrai jeu d'enfant, frappez dans le tas. Une fois enfermé, la mission sera terminée.

Incognito sur le pont

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez couvrir Bentley pendant qu'il pose des bombes pour faire sauter la canalisation. Pour cela cassez la statuette qui se trouve devant vous et restez immobile, attendez que le vautour arrive et tuez-le. Suivez Bentley, et vous devrez répéter cette opération autant de fois qu'il le faut pendant que Bentley pose les bombes. Il en posera 4 au total mais fera de nombreux allers-retours sur le pont pour les placer donc, vous devrez passer inaperçu de nombreuses fois. Une fois la canalisation hors d'usage le système d'alarme sera hors service. Les objectifs sont terminés.

Proche de la Comtesse

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez voler 3 clefs. Tout d'abord passez derrière ses gardes du corps et tuez-les. Passez discrètement derrière-elle et récupérez la première clef en l'occurrence la clef de la trappe du tank. Ensuite elle se trouvera dans l'enceinte de la prison où vous vous êtes évadé.
Mais cette fois-ci il y aura 3 gardes derrière elle, faites preuve de discrétion. Dès que vous tuez un garde, faites attention les autres vautours le remarqueront donc allez vous cacher quelque part et revenez à la charge pour les tuer. Dès que vous aurez récupéré, ça sera la clef de contact du tank. Allez pour une dernière fois où se trouve la comtesse. Une fois rejointe vous aurez à nouveau 3 gardes à tuer. Vous récupérez les horaires de patrouilles des tanks.

Coup de foudre

Partie avec Sly
Allez dans l'enceinte de la prison et vous devrez désactiver les antennes électriques qui se trouvent sur la partie supérieure de la prison. Pour cela, pour rendre hors-service la première tournez les 3 manivelles et éloignez-vous, faites attention la foudre par moment qui vous électrocute. En tout vous aurez 3 générateurs sur les hauteurs de la prison et 2 en dehors. Une fois tous les générateurs hors-service le robot sera détruit. Les objectifs sont terminés.

Chapardage de codes

Partie avec Sly
Retournez dans la prison et cette fois-ci vous devrez récupérer des codes pour que Bentley découvre le code d'accès de la comtesse. Tout d'abord vous devrez récupérer une clef puis la rentrer dans le terminal pour que ça déclenche une alarme et vous devrez prendre la photo du code. Pour cela volez la clef du garde et allez le mettre dans le terminal, attendez qu'il arrive près du terminal et sortez votre appareil R3 puis prenez une photo du code sur R1. Ensuite appuyez sur votre bincom et vous verrez qu'il vous reste 3 autres codes à récupérer. Un se trouve près de votre QG, l'autre près de la maison de la comtesse, et le dernier dans la ville. Une fois tous les codes récupérés, la mission sera terminée.

Opération : Le tank de Troie

Partie avec Bentley et Sly
Sortez du QG et sur votre gauche se trouve le signal, vous devrez prendre le tank et aller à l'endroit voulu. Ensuite vous contrôlez Sly et vous devrez vous glisser en dessous de celui-ci. Le Tank est en face de vous. Vous devrez ramper sous le tank pendant que Bentley vous emmène à l'intérieur de la prison. Une fois qu'il aura cassé la porte de la prison qui se trouve à l'intérieur allez-y. Tout d'abord tuez les 3 araignées et empruntez l'ascenseur. Une fois à l'étage inférieur, vous devrez aller au poste des gardes pour cela évitez les lumières et allez sur les escaliers en face de vous. Sur votre gauche se trouve un grappin utilisez-le pour accéder à l'autre plate-forme. Tuez le garde puis sur votre droite se trouve un crochet, accrochez-vous pour éviter les pics du sol. Montez sur la plate-forme qui bouge, donc pour la passer mettez-vous au milieu pour maintenir l'équilibre. Après avoir passé ceci, prenez sur votre droite et utilisez le crochet. Pour atteindre à nouveau une autre plate-forme ensuite, vous aurez un vautour à tuer, faites-le auparavant vous aurez utilisé un crochet pour l'atteindre. Ensuite utilisez les 2 crochets successivement et atteignez la plate-forme vous aurez 3 araignées. Ensuite sautez sur votre droite sur le toit du poste des gardes. Vous aurez un tuyau qui descend vers le bas, allez-y un garde s'y trouve tuez-le et allez sur le générateur Sly mettra un code et débloquera la cellule d'isolement. Descendez du poste et rejoignez Bentley dans la pièce que vous venez de débloquer.
Vous devrez activer des Hypnoboîtes pour que Murray soit dans une furie totale pour détruire la porte. Pour cela il y a des interrupteurs tout autour de la cellule avec des lasers qui vous empêchent de les activer, placez-vous devant avec Sly et Bentley fera le reste.
Pour désactiver les lasers, Bentley rentrera dans le système de l'ordinateur, et cela se présentera sous forme de mini-jeux, vous devrez détruire des billes rouges puis vous devrez désactiver 3 terminaux pour arrêter les lasers. Vous devrez répéter cette opération 3 fois. Tout au long de ces mini-jeux, les niveaux seront plus durs.
Murray cassera la porte sur son passage, mais les Hypnoboîtes le rendent fou. Pour cela vous devez utiliser la force de Murray pour qu'il les casse. Placez-vous derrière un Hypnoboîtes et attendez que Murray fonce dessus pour le casser. Vous devrez le faire pour 4 hypnoboîtes. Une fois Murray rétabli vous devrez soulever 4 leviers, car la comtesse prend la fuite. Pour cela placez-vous devant les leviers et vous devrez utiliser les touches (Triangle, Croix, Carré et Rond) pour soulever les leviers en vous aidant de votre force. Faites-le pour les 2. Vous vous battrez contre la comtesse sur les hauteurs de la prison, celle-ci vous envoie des larves d'araignées. Au total 4, avant de prendre la fuite dans un dirigeable. La mission est terminée.

Episode 5 : Mission 5 : Neyla entoilée

Vous voici reparti pour une nouvelle mission. La comtesse posséderait les yeux de Clockwerk ceux qui ont croisé son regard seraient morts.

Connais ton ennemi

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez prendre des photos pour un petit briefing. Vous devrez prendre les photos du dirigeable, du bateau, de l'arsenal de la comtesse et du QG de Neyla. Ensuite vous devrez rentrer dans la tour de rééducation. Allez à l'endroit qu'on vous demande, une fois à l'intérieur, vous verrez Carmélita qui se fait hypnotiser. Vous devrez prendre des photos de Carmélita, du vieil ordinateur, des yeux de Clockwerk, des Gardes de l'ombre et du cérébrouilleur. Les objectifs seront terminés.

Kidnappe le Général

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué et vous devrez kidnapper le général pour lui poser quelques questions. Celui-ci se trouve devant vous frappez-le et récupérez-le. Retournez au QG en faisant attention à l'eau et au feu, si vous le faites tomber dans l'eau ou le feu la mission sera échouée. Une fois ramené au QG, Bentley fera le nécessaire pour savoir le code d'accès des portes du château.

Piège à occulto

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, une fois à l'intérieur du bâtiment. Récupérez le collecteur d'énergie qui se trouve devant vous et après vous serez assailli d'ennemis pour les repousser devant vous se trouve 3 boutons Verts. Dès qu'un ennemi s'approche appuyez sur l'un d'entre eux et les ennemis seront broyés sous le poids des pierres. Vous venez de récupérer un quart de magie-noire. Vous devrez le faire pour 3 autres pour récupérer de la magie-noire pour casser le cérébrouilleur. La 2e collecte d'énergie se passera dans une autre pièce, pour cela ça se présente tout en 4 boutons cette fois-ci. Le premier actionnera comme un broyeur, celui de droite balance une hache, celui du milieu, ouvre des pics et le dernier lance des poignards. Une fois toutes les tentatives ennemies repoussées et votre collecte d'énergie menée à bien passez à l'avant dernier. Donc pour cette pièce, devant vous il y a un bouton qui sert à brûler les ennemis, ensuite les 2 boutons du côté servent à écraser les ennemis et celui du milieu à les endormir. Repoussez les attaques le temps que votre collecteur d'énergie soit plein. Une fois terminé, allez à la dernière crypte. La première, envoie de l'électricité, celle de droite, envoie du feu, celle du milieu abaisse un mini-pont et celle de gauche envoie du feu également. Tuez vos ennemis pour en venir à bout, dès que votre collecteur d'énergie sera plein, retournez au QG.

Capture des Fantômes

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, et vous devrez ouvrir le cercueil de la louvresse. Rentrez dans le bâtiment et descendez les escaliers. Vous voici dans une salle où il y a 4 haches. Commencez par sauter et à appuyer sur rond vous vous accrocherez automatiquement au manche de la hache. Sautez sur le côté droit où les pics n'y sont pas. Faites de même pour les 2 autres et continuez à descendre les escaliers. Vous voici dans la pièce où se trouve le cercueil, il est au centre, frappez-le avec votre serpe pour qu'il se casse. Des fantômes seront libérés, vous devrez les prendre en photo pour les mettre dans le conduit du QG de Neyla. Vous devrez en prendre 9 au total. Une fois toutes les photos prises allez les mettre dans le conduit à Neyla. La mission sera terminée.

L'épreuve du Tank

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, et vous allez conduire un tank. La tâche est difficile, car il faut manipuler les 2 Joysticks puis les coordonnées pour avancer. Vous devrez au total, détruire 6 tanks, la touche R1 vous servira à tirer. Pour contrôler, maintenez les 2 joysticks en même temps ou sinon le Tank n'avancera pas, pour tourner utilisez votre Joystick légèrement dans la direction que vous voulez. Pour reculer maintenez les 2 joysticks en arrière. Une fois la mission terminée, retournez au QG.

Piratage de la Crypte

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, tout d'abord vous vous trouvez devant des troncs d'arbres qui tournent sur eux-même avec des pics au bout le sol quant à lui est équipé de pics également. Vous remarquerez qu'au sol sur votre gauche se trouvent des endroits où il n'y a pas de pics passez par ici. Ensuite vous vous retrouvez devant le même système qu'auparavant, passez par le milieu cette fois-ci évitez les troncs d'arbres quand même. Ensuite, vous trouverez des haches qui se balancent, attendez qu'elles soient à une extrémité pour passer, faites-le pour les suivantes. Montez les escaliers et vous voici devant des troncs munis de pics qui se rejoignent au milieu.
Passez par le milieu, puis sur la droite, vous verrez qu'au sol certains endroits n'ont pas de pics. Continuez à descendre les escaliers. Devant 5 troncs qui tournent en même temps, allez-y dès que vous voyez que tout est réuni pour passer. Ensuite descendez à nouveau les escaliers, et vous voici dans une pièce inondée mais avec des débris dans l'eau. Faites attention aux tentacules qui sortent de l'eau et vous frappent. Une fois la berge atteinte. Prenez la batterie,

Bentley piratera l'ordinateur, vous serez à l'intérieur comme dans un mini-jeu vous devrez casser les petites boules rouges, une fois ceci fait vous devrez rentrer avec votre mini-vaisseau dans un terminal. Ensuite rebroussez chemin, jusqu'au tronc qui se rejoignait vous aurez un autre terminal à pirater, faites la même manipulation que vous avez faites pour le premier.
Ensuite revenez à votre tout premier point de départ avant de rentrer dans la crypte et le dernier terminal à activer se trouve ici. Une fois ceci de fait et réussi. Les objectifs seront terminés. Retournez au QG.

Vol de Voix

Partie avec Sly
Pour cette mission vous auriez dû acheter au préalable le paraglisser, allez à l'endroit indiqué, votre mission d'abord est de voler les 2 clefs au vautour qui se trouve devant vous. Ensuite appuyez sur votre bincom et allez à l'intérieur du château. Une fois dans la pièce, tuez-les 6 chiens et allez récupérer la table d'écoute, en face de vous. Sortez d'ici, vous devrez récupérer 2 nouvelles clefs qui cette fois-ci ouvriront l'entrée principale. Tout d'abord en face de vous se trouve un vautour avec la première clef, prenez-lui, puis appuyez sur votre bincom et vous verrez que l'autre garde ne se trouve pas loin allez-y et récupérez la clef. Ensuite appuyez à nouveau sur votre binocom et allez à l'endroit indiqué pour accéder à l'entrée. Une fois à l'intérieur, faites un peu de bruit sur le chaudron qui se trouve sur votre droite, le vautour viendra patrouiller profitez-en pour passer. Montez les escaliers, faites à nouveau du bruit sur le chaudron et rampez sur le côté gauche, au bout vous n'aurez plus qu'à récupérer le modulateur vocal. Rebroussez chemin et sortez d'ici. Vous devrez récupérer 2 nouvelles clefs, utilisez votre bincom et allez où se trouvent les 2 vautours. Vous devrez récupérer 2 clefs qui donnent l'accès des égouts. Ensuite allez près du fleuve en utilisant votre bincom et vous verrez une bouche d'aération empruntez-la arrivez au bout vous verrez la porte, utilisez vos clefs sur celle-ci. Vous voici dans une pièce où se trouvent des câbles, sautez sur le premier puis sur le second évitez les tentacules. Sur la 2e partie, sautez sur le grappin puis sur le câble. Vous voici devant, une plate-forme flottante, évitez les chiens et les tentacules. Une fois au bout Sly placera la table d'écoute et le modulateur vocal. Les objectifs seront terminés.

Opération : Haute-Sphère

Partie avec Sly, Bentley et Murray
Allez à l'endroit indiqué, Murray désactivera les lumières du pont. Ensuite avec Sly, vous devrez utiliser votre paraglisser, sautez dans le vide et appuyez sur R1 pour déployer votre parachute. Atteignez le dirigeable, tuez les 2 chiens qui sont sur celui-ci. Le Dirigeable vous emmènera à la tour de rééducation où se trouve Carmélita. Bentley devra pirater le vieil ordinateur, il s'apparentera comme un mini-jeu que vous avez pu faire auparavant, une fois le système piraté. Bentley cassera le cérébrouilleur. Mais un évènement va changer les plans. Neyla vous prendra un oeil de Clockwerk. Vous n'aurez pas le droit à l'erreur, vous perdez un instant de vue Neyla et la mission est échouée, un conseil suivez-la de près et ne faites pas de faux pas. Donc sautez sur le trampoline, vous arriverez sur le toit d'une maison, utilisez votre paraglisser, sautez et appuyez sur R1 pour le contrôler et suivez Neyla dans les airs. Ensuite elle prendra la petite ruelle sur votre gauche, et sur la place elle sautera dans le puits. Continuez à la suivre puis elle fera à nouveau un trampoline utilisez-le et déployez votre paraglisser. La course poursuite s'arrêtera net, Neyla se prendra dans une toile d'araignée, Sly n'aura plus qu'à ramasser l'oeil.
Maintenant vous contrôlez Bentley, vous devrez repousser les attaques des avions grâce à la tourelle du dirigeable pour cela appuyez sur R1 et détruisez-les, soit au total 20.
Une fois réussi, vous reprenez le contrôle de Sly, le combat contre la comtesse est plutôt simple évitez ses attaques avec ses bras et frappez-la à plusieurs reprises avec votre serpe. Mais tout ne se déroulera pas comme il faut, Sly se fera reprendre l'oeil par la comtesse et Carmélita s'enfuira avec l'oeil à bord d'un tank
Vous prenez le contrôle d'un Tank avec Murray, tirez sur le Tank de Carmélita pour l'arrêter.
Utilisez les 2 Joysticks pour avancer et R1 pour tirer dessus. Une fois le Tank immobilisé, Murray récupérera l'oeil.
Vous reprenez le contrôle de Sly, pour battre à nouveau la comtesse pour lui récupérer l'oeil. Elle fera à peu près les mêmes attaques que son premier combat contre vous, attention toutefois elle utilise un rayon vert, évitez-le puis elle vous hypnotisera également vous perdrez le contrôle de Sly pendant quelques instants. Une fois l'oeil dans vos mains, la mission sera terminée.

Episode 6 : Mission 6 : Celui qui a dompté le cheval ferré

Dans la cabine

Partie avec Sly
Utilisez votre bincom et allez à l'endroit voulu une fois devant la falaise sautez sur la paroi et accrochez-vous au piton sur rond. Pour sauter plus haut baissez-vous et appuyez sur croix et accrochez-vous au piton suivant, allez dans la cabine. Vous serez dans la cabane de Jean Bison celui-ci se trouve à l'intérieur mais il ne vous a pas vu vous devrez prendre des photos de Carte cheval ferrée 1, 2 et 3. Une fois les photos prises, montez au-dessus de la cheminée et vous aurez un plan récupérez-le et sortez d'ici. Ensuite utilisez votre bincom et vous verrez une autre cabane marquée d'un point bleu, allez-y. Une fois à l'intérieur celle-ci est très bien gardée, passez sur le côté gauche et tuez le garde. Montez sur le haut de la cheminée et récupérez le 2e plan. Sortez d'ici et utilisez votre bincom pour voir la 3e cabane. Vous aurez 4 cerfs, passez sur le côté gauche et montez sur les tonneaux, récupérez le dernier plan au-dessus de la cheminée et sortez d'ici. Allez sur le haut de la montagne vous verrez une parabole approchez-vous du terminal. La mission sera terminée, Bentley vous fera un Briefing.

Un ami dans le besoin

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez suivre Carmélita car celle-ci a emprisonné Murray, ne vous faites pas repérer et suivez-la. Une fois arrivé à l'endroit voulu, vous verrez que Murray est enfermé par 3 cadenas. Carmélita effectue sa ronde devant la cabane où elle a enfermé Murray, passez discrètement derrière-elle et récupérez les 3 clefs qui vous permettront de libérer Murray. Petite astuce, montez au poteau qui se trouve sur votre droite et accrochez-vous au filin dès que vous verrez que Carmélita a le dos tourné profitez-en, faites ceci 3 fois. Faites très attention Carmélita vous poursuit dès que vous lui prenez une clef. Une fois toutes les clefs en main, allez libérer Murray. La mission sera terminée.

Un ciel épicé

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué et vous devrez récupérer le gaz des ballons qui se trouvent dans le ciel. Pour cela Murray vous emmènera en altitude, vous devrez utiliser votre Paraglisser. Appuyez sur R1 pour le déployer, dans le ciel se trouvent de grosses baudruches remplies d'un gaz. Allez avec votre Paraglisser dessus et vous verrez qu'au dos de Sly se trouve une bombonne, crevez autant de ballon qu'il faut pour que sa bombonne soit pleine. Une fois remplie vous devrez atterrir sur le wagon d'un train celui-ci étant marqué par une cible rouge ce qui est plutôt simple. Vous devrez répéter ceci 2 autre fois. La mission sera accomplie, retournez au QG.

Sur le cheval Ferré

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez sauter sur le dernier wagon du train. Une fois à l'intérieur, avancez et vous verrez un wagon avec des lasers qui bougent dans le wagon passez la première vague puis la seconde. Ensuite vous aurez des lasers au sol, sautez sur ceux du milieu en évitant ceux qui bougent. Sautez sur le trampoline vous vous retrouverez sur le haut du wagon avancez, puis vous voici sur un wagon à découvert, rien de plus simple passez discrètement à côté des canards et atteignez le trampoline suivant vous voici à nouveau sur le toit, passez discrètement à nouveau devant les canards. Ensuite sautez à nouveau sur un wagon à découvert, passez sur le côté gauche sur les caisses et évitez le cerf. Rentrer dans le wagon puis sautez au milieu car les lasers vous laissent un espace à cet endroit. Ensuite prenez sur le côté gauche, longez les caisses à un moment donné vous aurez un espace sautez sur le milieu, passez entre les 2 cerfs et allez prendre le poumon de Clockwerk. La mission sera terminée. Le cheval ferré 1 est vidé place au second

Assaut aérien

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, tout d'abord rattrapez le train et sautez sur le dernier wagon avant qu'il ne rentre dans le tunnel. Pour cette mission vous devrez commander l'hélicommandé croix pour larguer des bombes et carré pour tirer devant, tout d'abord tuez les 4 gardes sur le wagon. Ensuite cassez les 2 lance-missiles sur les 2 côtés du train. Vous avancerez un peu et vous devrez casser des avions puis des hélicoptères. Vous devrez casser 4 lance-missiles à nouveau. Ensuite vous aurez 2 vagues d'avions normaux puis des hélicoptères par la suite. Ensuite vous devrez casser

des missiles, en même temps que vous devrez casser des lance-missiles. Arrivé, au dernier wagon vous devrez casser 4 hélicoptères puis 2 lance-missiles la mission sera terminée. Retournez au QG.

Vol sur les rails

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez sauter sur le train en route, attendez le dernier wagon et jetez-vous sur le tuyau. Une fois à l'intérieur, dans le premier wagon passez discrètement derrière le premier cerf, puis continuez tout droit en évitant le cerf sur votre droite. Dans le deuxième wagon évitez le laser au sol en vous aidant du mobilier. Une fois dehors montez à l'échelle, évitez les canards, passez à droite puis ensuite pour éviter le 2e, passez à gauche. Sautez en contrebas 2 cerfs s'y trouvent passez en dessous de la table et rejoignez le 3e wagon. Vous aurez des lasers au sol plutôt simples à éviter dans le 4e wagon tout se complique, 2 cerfs dorment jusqu'à là, plutôt simple, un patrouille passez devant les cerfs qui dorment et faites attention de ne pas vous faire repérer par le cerf qui patrouille. Dans le 5e wagon les 3 cerfs dorment mais par à-coups, attendez qu'il soit dans un sommeil profond et passez, évitez de casser les bouteilles au sol pour ne pas les réveiller. Vous n'aurez plus qu'à prendre le 2e poumon de Clocwkerk.

L'enlèvement des oursons

Partie avec Murray
Allez à l'endroit voulu, vous devrez capturer 2 petits oursons. Allez chercher le premier, puis emmenez-le à l'endroit voulu appuyez sur votre bincom et vous verrez que vous devez le déposer dans un petit wagonnet. Ensuite appuyez sur votre bincom et allez chercher le 2e ourson emmenez-le où vous avez déposé le premier. La mère viendra, cassez la barrière qui bloquait le wagonnet. La mission est terminée.

Opération : Tchou Tchou

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué et vos amis vous rejoindront. Vous prendrez le contrôle de Sly vous voici dans le 1er wagon. Avancez et allez dans le 2e wagon, 2 cerfs s'y trouvent, cassez du mobilier et l'un d'eux viendra. Tuez-le l'autre viendra à sa rescousse tuez-le aussi. Ensuite vous aurez le 3e wagon qui est rempli de lasers, pour cela rampez par le côté droit, puis vous devrez prendre sur votre gauche , continuez tout droit puis sur votre droite, et encore une fois sur votre gauche et vous verrez la sortie. Ensuite vous verrez Jean-Bison devant vous longez sur le côté du wagon droit puis Sly verra Neyla qui lui tire dessus.
Bentley arrivera à la rescousse de Sly, pour cela vous commandez l'hélicommandé, vous devrez détruire l'avion de Neyla. Pour cela restez appuyé sur la touche carré en continue pour que les missiles lui touchent son avion. Faites très attention celle-ci vous tire dessus en vous envoyant des missiles à têtes chercheuses, des avions commandés et des boules rouges. Donc évitez ceci et tirez-lui dessus en même temps sur le réservoir du milieu.
Vous reprenez le contrôle de Sly, montez à l'échelle, puis sautez sur le wagon qui se trouve en face de vous, 2 cerfs s'y trouvent et patrouillent. Pour cela passez sous la table, attendez que le cerf d'en face dorme et que l'autre soit derrière et profitez-en pour passer. Passez sur le côté gauche du wagon et longez-le puis, à un moment donné sautez sur le piton puis sur le tuyau. Vous passerez en dessous du train, ensuite vous devrez sauter 3 fois successivement sur des pitons. Vous voici devant 2 cerfs passez discrètement à côté des tonneaux ils vous verront pas. Avant dernier wagon, 2 cerfs qui protègent bien, allez-y en fonçant ceux-ci vous feront un peu de dégât, mais devant vous se trouve l'estomac allez vers celui-ci. Mais Jean-Bison l'a bien fixé, il vous faudra une bombe pour l'arracher.
Bentley reviendra à votre rescousse avec son hélicommandé, mais Neyla viendra gêner votre progression battez-la une 2e fois comme pour votre première fois utilisez les mêmes techniques. Bentley ira poser une bombe dans la cheminée et Sly n'aura plus qu'à récupérer l'estomac. Voici une nouvelle mission de faite.

Episode 7 - Mission 7 - Menace dans le Nord

Vous voici reparti pour une nouvelle aventure où vous devrez prendre les serres de clockwerk.

Photos de la scierie

Partie avec Sly

Allez à l'endroit indiqué, puis une fois devant la falaise appuyez sur rond et Sly s'accrochera à la plaque de verglas. Vous devrez prendre 4 photos, appuyez sur le bincom et vous verrez où les emplacements se trouvent, vous devrez prendre des photos de la machine de la scierie, du bateau, de la demeure de Jean-Bison et de l'ours. Une fois ceci de pris, appuyez sur votre bincom et allez au phare. Une fois devant celui-ci vous devrez rentrer à l'intérieur, sur le contour du phare vous verrez une petit passage qui vous permettra d'y rentrer. Une fois à l'intérieur, vous devrez prendre des photos d'un chargeur de batterie, d'une porte principale, de la girouette et de Jean-Bison. La mission sera terminée.

Rediriger le lasers

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, une fois à l'intérieur, commencez par sauter sur le bout de bois, puis à longer la corniche sur le côté gauche, évitez les lasers arrivé au bout prenez su votre gauche et vous verrez des cerfs. Descendez en bas en prenant garde de ne pas toucher une bouteille ou de faire du bruit avec l'eau qui se trouve sur le sol. Ensuite montez à l'échelle qui se trouve au fond, une fois en haut évitez les lasers et sautez sur le rondin de bois en suspension, puis prenez sur votre gauche ensuite, sautez sur le crochet en face de vous puis sur le rondin et devant vous se trouvent des scies, attendez que celles-ci se soient arrêtées de tourner et allez en face, tuez-le cerf. Allez vers l'interrupteur, le laser sera dévié de sa trajectoire et se pointera vers la fenêtre. Passez par la grille d'aération et remontez à l'échelle. Vous devrez placer des cristaux devant le laser pour lui dévier sa trajectoire. Suivez du regard le laser et posez un cristal à chaque endroit voulu. Une fois le dernier laser bien dirigé, il ira droit sur un bloc de glace où est enfermé un mammouth. Vous récupérerez le guide, la mission est terminée.

Un mouchard chez les ours

Partie avec Sly
Allez à l'endroit voulu, tout d'abord rentrez dans la grotte, vous devrez récupérer 6 balises. Celles-ci se trouvent dans la bouche des ours, attendez qu'ils ouvrent la bouche et récupérez-les. Ne marchez pas sur la glace ou autre, marchez discrètement sur les endroits où la glace n'y est pas pour ne pas réveiller les ours. Dès qu'ils ouvrent la bouche appuyez sur rond et récupérez la balise radio. Faites ceci pour les 5 autres qui se trouvent dans la grotte. Une fois toutes les balises récupérées, sortez de la grotte. Une fois sorti, vous devrez replacer ces balises radios à 6 endroits. Appuyez sur votre bincom et vous verrez les 6 endroits plutôt simples. La mission sera terminée, une fois toutes les balises posées. Retournez au QG.

Le club de minitank

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, rentrez dans la maison qui se trouve en face de vous. Allez vous cacher dans le tonneau sur votre gauche.
Vous prenez le contrôle de Sly, Donc prenez sur votre droite, en passant discrètement derrière les gardes, puis allez au fond à gauche vous trouverez un tuyau montez-le. Une fois en haut passez la palissade sur le côté droit, en évitant le cerf. Sur votre gauche se trouvent 2 anneaux successifs passez-les puis sautez sur le tronc. Vous verrez une scie attendez qu'elle ne tourne plus puis sautez dessus et passez de l'autre côté, vous aurez à nouveau des scies, passez-les. Ensuite, vous devrez ramper, évitez les scies et une fois au bout sautez sur le tronc. Attendez que le garde s'assoupisse et passez, montez sur le tuyau sur le côté gauche, une fois en haut sautez sur les 2 bouts de bois, puis sur le crochet. Ensuite passez sous la table, et sur votre gauche se trouve la tête, attendez que la lampe du garde ne soit pas tournée vers vous et récupérez-la.
Vous reprenez Murray, et vous allez utiliser les minitanks. Pour cela récupérez les munitions au sol et pour diriger votre tourelle vous ne pourrez l'effectuer qu'à l'arrêt tirez-lui les bombes dessus grâce à la touche carrée et croix pour avancer votre tank. Faites très attention sur ce premier combat, le char de l'adversaire envoie du feu. Une fois son tank détruit, le cerf vous aura communiqué les informations voulues. La mission est terminée.

Dans le phare

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, tout d'abord vous montez tout en haut du phare, vous verrez que tout autour du phare se trouve du verglas, sautez sur celle-ci puis appuyez sur rond et montez tout en haut de celui-ci. Une fois en haut passez par la

trappe, prenez sur votre gauche et descendez le phare, tuez les canards que vous rencontrez sur votre passage.
A un moment donné le plancher ne s'y trouve plus longez la corniche et évitez les lumières. Une fois en bas cassez la chaise et vos amis vous rejoindront. Remontez sur la première partie et sautez sur les hélices qui tournent là où du courant est voyant. Montez sur la corde qui n'a pas de générateur au dessus de celle-ci et ensuite vous devrez remonter les cordes une à une pour arriver tout en haut pour activer l'interrupteur. Le mécanisme sera en surcharge et le courant ne passera plus. Vous aurez terminé cette mission. Retournez au QG.

Bravours

Partie avec Murray
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez casser 4 machines qui produisent du pétrole pour trouver un oeuf d'aigle. Tout d'abord récupérez le poisson que Bentley vous passe et jetez-le sur les machines l'ours Bravours foncera dessus et cassera la machine. Faites-le pour les 4 machines. Une fois les objectifs atteints la mission sera réussie. Retournez au QG.

Piratage du Bateau

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, descendez en contrebas Murray vous attend. Sautez dans ses bras, puis avec Murray visez le bateau pour que Bentley aille dedans. Ensuite allez près de l'ordinateur, et vous devrez le pirater. Une fois à l'intérieur du système, tout d'abord allez sur la plate-forme verte, cela vous débloquera la barrière puis cassez les petites boules qui entourent l'autre plate-forme, une fois sur la plate-forme verte, vous aurez piraté le système de navigation. Prenez le grappin et lancez le Sly. Une fois réceptionné passez au bateau suivant, appuyez sur votre bincom et regardez où il se trouve. Sautez dans les bras de Murray, puis laissez vous jeter dans le bateau. Allez pirater le bateau comme précédemment et envoyez le grappin à Sly, faites-le pour une dernière fois pour que les 3 grappins soient fixés puis la batterie se déchargera. Retournez au QG.

Courant ascensionnel

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, c'est à dire tout en haut du phare, pour cela montez grâce à la plaque de verglas. Prenez le tuyau et montez sur le toit du phare. Vous devrez utiliser votre paraglisser et utiliser les courants ascensionnels grâce au sortie de pétrole que Bravours à détruite. Pour cela voler vers la première, et ainsi de suite pour atteindre 4 courants ascensionnels, arrivé au 4e courant, vous verrez un iceberg en face de vous allez-y. Faites très attention aux aigles qui vous casserait votre paraglisser. Une fois l'iceberg atteint, montez sur la falaise verglacez et récupérez l'oeuf. Ensuite vous n'aurez plus qu'à retourner au QG.

Opération : Jeux Canada

Partie avec Bentley
Allez à l'endroit indiqué, Bentley ira voir Jean-Bison pour participer aux jeux.
Vous commencerez par la coupe du tronc de l'arbre avec Murray, pour couper le rondin vous devez attendre que le curseur soit sur le rondin et frappez, frappez le plus vite possible sur le rondin pour avoir la note la plus élevée c'est à dire 10.

Ensuite avec Bentley vous devrez placez l'oeuf près de Jean-Bison pour que les aigles viennent le gêner dans sa progression. Donc prenez sur votre droite et vous verrez sur l'eau des blocs de glace, montez sur l'un d'eux, puis après prenez le bloc sur votre droite et celui de gauche et vous aurez Jean-Bison devant vous, Bentley déposera l'oeuf et Jean-Bison aura perdu.

Ensuite avec Sly, place à l'escalade. Grâce à l'aide de pitons se trouvant sur la paroi vous devrez monter le plus rapidement possible, pour obtenir la note de 10. Pour cela sautez sur l'un des pitons et accrochez-vous grâce à rond. Une fois tout en haut vous devrez passer une plaque de verglas et des pitons qui sont électrifiés. Arrivé en haut vous obtiendrez un beau 10.

Ensuite avec Murray, vous devrez lancer 3 grappins sur Jean-Bison pour freiner sa course, commencez par celui de gauche à lui tirer dessus en appuyant sur carré. Ensuite faites de même pour les 2 autres faites ceci très rapidement. Il perdra bien évidemment.

Ensuite pour la dernière épreuve vous prenez Bentley, l'épreuve des rondins de bois, pour cela vous devez rester sur des rondins, mais faites très attention ceux-ci coulent à un moment donné donc n'oubliez pas de changer de rondins de bois. Si vous faites un parcours sans faute vous obtiendrez un 10.

Ensuite, vous devrez attirer les juges dans la grotte pour cela allez sur la banquise devant vous et placez un réveil. Pour cela appuyez sur select sélectionnez le powerups réveil et affectez-le à la touche L1. Ensuite montez sur les blocs de glace qui flottent et attirez les juges en placant un réveil à chaque fois sur un bloc de glace en le jetant avec L1, placez-en un devant la grotte, Bentley et Murray se chargeront du reste.
Faites-le pour les 3 juges, Jean-Bison remarquera que ce n'est pas les juges habituels. Vous serez assommé, car Jean-Bison vous aura envoyé au préalable les serres dans la tête.

Vous voici enfermé Bentley est chargé de vous sortir d'ici, mais en voulant s'évader Jean-Bison vous remarquera, ils vous signalera qu'il a vendu tous les morceaux de Clockwerk en visitant votre QG à un certain Arpéggio. Vous verrez qu'au sol se trouvent des grilles d'aération, pour cela dès que Jean-Bison vous attaque appuyez sur carré cela enverra des flammes. Une fois sa vie bien entamée il appellera du renfort, refaites pareil dès le moment venu brûlez-le. Ensuite utilisez la touche triangle pour faire sortir des scies au sol. Alternez entre scie et feu pour le tuer. Une fois Jean-Bison KO,
appuyez sur votre bincom et allez à l'endroit voulu, vite car le temps est limité, une fois arrivé la mission sera terminée. Vous serez dans la batterie boréale que Arpéggio devait prendre.

Episode 8 - Mission 8 - Anatomie d'un désastre

Vous voici sur un dirigeable pour récupérer toutes les pièces de Clockwerk qui sont entre les mains de Arpéggio.

Photos QG dirigeable

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez prendre des photos de reconnaissance, d'éléctroplate-forme, de Clockwerk et des oeufs. Ensuite vous devrez prendre des photos de Arpéggio et de Neyla. Tout d'abord vous allez agir dans l'urgence. Volez 4 clefs qui se trouvent sur les gardes pour déverrouiller le contrôleur de vitesse. Passez discrètement derrière eux et prenez les leur. Ensuite allez vers le terminal qui a une alarme qui envoie une lumière rouge. Ensuite vous devrez monter sur les éléctroplates-formes pour les désactiver au total 4, dès que vous la voyez près de vous sautez dessus et allez sur l'interrupteur vert pour le désactiver. Faites-le pour les 3 autres. Les objectifs seront remplis, Clocwkerk tombera de ses câbles. Arpéggio vous expliquera la haine qu'il a et pourquoi il a fait tout ceci. Arpeggio aurait dû prendre la place dans Clockwerk mais Neyla l'aura empêché, elle sera mis à la place de celui-ci. Les objectifs sont terminés.

Course au TNT

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, prenez le tonneau d'explosif qui se trouve devant vous et appuyez sur votre bincom vous verrez qu'il y a 3 curseurs bleus qui apparaissent. Allez vers le premier qui se trouve en face de vous c'est un chargeur vous devrez en ramasser 3 au total. Une fois récupérés, allez à la salle des machines et déposez le tonneau. La sale des machines sera hors service. La mission est terminée.

Sly et Bentley complotent

Partie avec Sly et Bentley
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez récupérer 5 clefs sur des gardes pour ouvrir la salle des machines. Pour cela appuyez sur votre curseur et vous verrez les cibles à attaquer. Passez discrètement derrières les gardes et prenez leur les clefs. Dès que vous aurez récupéré les 5 clefs, et allez à l'endroit indiqué.

Vous prenez le contrôle de Bentley, vous devrez détruire les ampoules pour cela, dès que vous tirez sur une ampoule vous devez automatiquement le faire pour celle qui se trouve au dessus d'elle ou en dessous pour casser son champ magnétique. Faites-le pour toutes les ampoules. Ensuite allez tout droit et vous trouverez un élévateur allez-y. Une fois en haut vous verrez des bornes sur le sol, posez une bombe pour que celle-ci éclate faites-le pour tous, évitez les robot qui vous envoient du courant. Allez vers la porte qui s'est ouverte et désactivez le moteur. La mission est terminée, sortez d'ici.

Bentley et Murray s'allient

Partie avec Bentley et Murrayy
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez pirater 3 ordinateurs, appuyez sur votre bincom et regardez leur emplacement. Vous devrez les pirater. Maintenant vous avez l'habitude comment ça se déroule donc à vous de jouer. Une fois les 3 ordinateurs piratés, la porte s'ouvrira et le grand Murray ira à l'intérieur.
Vous verrez des générateurs , pour cela allez près de celui-ci une fois soulevé appuyez sur carré, triangle, croix et rond pour le soulever complètement, faites-le pour les suivants et cela désactivera une barrière élèctrique. A l'étage supérieur, vous devrez sauter croix et faire carré sur les générateurs qui se trouvent sur le sol pour les casser. Une fois tout ceci détruit, une porte s'ouvrira allez éteindre le moteur. La mission sera terminée.

Murray et Sly s'unissent

Partie avec Murray et Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez détruire des alarmes. Pour cela vous devrez lui envoyer au moins 3 tonneaux d'explosif pour qu'elles soient détruites. Appuyez sur votre bincom et vous devrez faire ceci 5 fois. Une fois ceci de fait, allez à la porte et vous devrez l'ouvrir manuellement. Pour cela appuyez sur les boutons carré, croix, rond et triangle pour la soulever.
Vous prenez Sly vous devez avant tout éviter les lasers au sol et le voile rouge. Dès que vous aurez évité tout ceci à un moment donné sur votre droite vous aurez une sortie allez-y et montez sur le trampoline une fois en haut, vous verrez des scies qui tournent. Surtout ne touchez pas le sol ou vous mourez, allez-y au timing dès que vous voyez que la scie s'arrête de tourner passez à la suivante puis à un moment donné sur votre droite vous verrez une porte avec un générateur allez-y et désactivez le moteur. La mission sera terminée.

Mission Méga-Sauteur

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous devrez monter en haut de 4 pylônes radio pour envoyer des messages à Carmélita pour qu'elle puisse nous localiser. Rien de plus simple une fois arrivé devant les pylônes, appuyez sur R2 et grâce à votre méga-sauteur vous attendrez la hauteur voulu pour vous hisser sur les pylônes faites ceci pour 4 pylônes.
Une fois ceci de fait Carmélita aura eu votre signal. La mission est terminée.

Carmélita dans la mire

Partie avec Sly
Allez à l'endroit indiqué, vous monterez dans son hélicoptère vous voici pour le combat final, après l'avoir tué une premiere fois et que le gang Klaww l'ai remis en état d'activité. Vous allez le détruire une 2e fois.
Pour le détruire, vous êtes muni d'un canon et vous devez lui tirer dessus si possible dans la tête pour en venir à bout plus rapidement, faites très attention elle vous envoie des missiles à têtes chercheuses, pour les casser tirez-leur dessus rien de plus simple. Ensuite elle vous enverra des cercles remplis de courant élèctrique, tirez-lui dessus pour que le chant magnétique ne soit pas présent lorsque l'hélicoptère passe dedans. Ensuite une fois que Clockneyla (Nouveau nom depuis que Neyla l'a pris) se soit écrasé elle aura capturé vos amis et la station sera en mille morceaux. Vous devrez rattraper Neyla, pour cela utilisez votre paraglisser et sautez de débris en débris. Jusqu'à ce que vous ayez atteint Neyla, une fois sur Clockneyla donnez-lui des coups de serpes sur sa tête et n'oubliez pas de vous raccrocher à ses ailes pour ne pas tomber dans le vide.
En battant Clockneyla, elle ira s'écraser au sol, vous prendrez le contrôle de Murray, allez tout droit et vous devrez soulever le bec, grâce aux autres touches, carré, croix triangle et rond. Une fois soulevé vous prenez le contrôle de Bentley, à côté de la tête se trouvent 2 lasers posez une bombe sur les 2 côtés et Bentley récupérera la puce, la

micro-haine. Clockneyla explosera et vous sauverez Paris grâce à toute cette aventure. Une nouvelle fois vous aurez échappé à Carmélita et l'aventure s'arrêtera ici, après un long périple pour retrouver toutes les pièces de Clockwerk.

TROUVER LES COFFRES-FORTS

Lorsque vous avez réuni les 30 bouteilles de chaque niveau, vous devez dénicher l'emplacement du coffre-fort caché dans l'une des entrées du niveau. Vous pourrez le trouver facilement en pressant le stick analogique gauche (L3) pour faire apparaître la flèche bleue qui marque son emplacement.

Sly 3

© Sony / Sucker Punch 2005

UN AVION DIFFÉRENT

Dans le troisème épisode, lorsque Sly vole dans le biplan, appuyez sur Start pour mettre la pause et faites : R1, R1, Droite, Bas, Bas, Droite. Enlevez la pause et le biplan aura changé de look.

MUSIQUE BONUS

Terminez le jeu à 100 % pour entendre le thème Dimitri's Greasy Sweet Remix.

LES CODES DES PEINTURES

Episode 1 : 479, 968, 113
Episode 3 : 223, 510

CODES DE REDÉMARRAGE

Pour redémarrer un épisode, mettez la pause et tapez le code correspondant à l'acte dans lequel vous vous trouvez :

Jour 1, Episode 1
Gauche, R2, Droite, L1, R2, L1.

Jour 1, Episode 2
Droite, L2, Gauche, Haut, Droite, Bas.

Jour 1, Episode 3
R2, R1, L1, Gauche, L1, Bas.

Jour 1, Episode 4
Gauche, Droite, L1, R2, Droite, R2.

Jour 1, Episode 5
Gauche, R2, Droite, Haut, L1, R2.

Jour 2, Episode 1
Bas, L2, Haut, Gauche, R2, L2.

Jour 2, Episode 2

Bas, Haut, R1, Haut, R2, L2.

Jour 2, Episode 3
L2, R1, R2, L2, L1, Haut.

Jour 2, Episode 4
L1, Gauche, L2, Gauche, Haut, L1.

Jour 2, Episode 5
R2, R1, L1, R1, R2, R1.

Laptop Retrieval
L2, Gauche, R1, L2, L1, Bas.

Operation Moon Crash
L2, Haut, Gauche, L1, L2, L1.

Operation Reverse Double-Cross
Droite, Gauche, Haut, Gauche, R2, Gauche.

Operation Tar-Be-Gone
Bas, L2, R1, L2, R1, Droite.

Operation Turbo Dominant Eagle
Bas, Droite, Gauche, L2, R1, Droite.

Operation Wedding Crasher
L2, R2, Droite, Bas, L1, R2.

Recommencer le chapitre en cours
Gauche, L2, L1, L2, R2, Droite.

Sly Raccoon

© Sony / Sucker Punch 2003

LES SPRINTS DE MAÎTRE VOLEUR

Une fois que vous aurez ouvert le coffre fort d'un niveau, vous pourrez accéder au sprint de maître voleur en rejouant ce même niveau. Dans ce mode, vous n'avez que quelques secondes pour atteindre la sortie. Le timing est extrêmement serré, mais si vous parvenez à la fin, vous serez récompensé. vous pourrez en effet écouté le commentaire audio des développeurs du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Vous verrez dans le jeu à de nombreuses reprises des bouteilles avec un parchemin à l'intérieur. Récupérez-les comme c'est indiqué dans cette solution, pour améliorer vos techniques de combats.

Tout commence sur les hauteurs d'un immeuble. Allez sur votre droite et récupérez les pièces, vous verrez un marquage près de la corniche, appuyez sur la touche rond pour longer celle-ci et atteindre l'autre côté, une fois arrivé sautez successivement sur les 2 antennes et allez à la grille. Cassez celle-ci et vous arrivez dans le commissariat. Une fois dans le conduit sautez, vous ferez sonner une alarme une fois arrivé en bas, cassez celle-ci. La porte s'ouvrira, prenez sur votre gauche, et vous verrez le bureau avec une porte rouge. Passez par la fenêtre, puis longez la corniche sur votre gauche. Une fois dans le bureau, cassez les divers objets et allez sur le coffre sur votre droite. La combinaison est la suivante 9-3-7, récupérez ensuite son contenu et allez vers la fenêtre qui est sur votre droite. Vous ferez la connaissance de Carmelita, Chef de la Police, qui veut vous voir moisir derrière les barreaux, mais pour ceci, vous devrez lui échapper. Descendez les escaliers aussi vite que possible, car son pistolet est paralysant. Une fois en bas, vous devrez sauter pour éviter les voitures de police qui vous barrent la route, une fois arrivé au bout, un camion vous attend. Vous aurez un petit rappel de l'histoire du jeu. Vous devrez récupérer le livre Volus Ratonus qui raconte comment voler avec l'art et la manière. Commencez votre première mission.

Mission 1

L'art de la discrétion.

Une fois le tunnel traversé, sur votre droite il y a deux arbres avec deux bouteilles 1 et 2. Montez sur la colline, vous aurez deux nouvelles bouteilles 3 et 4. Sur votre gauche, se trouve un quai avec deux bouteilles 5 et 6. Tuez le morse qui tape au marteau. Puis cassez le mat, vous aurez 2 bouteilles 7 et 8. Ensuite allez au pied de l'échelle, une bouteille s'y trouve c'est la 9 et sautez de l'autre côté de la barrière. Eliminez l'ennemi qui se trouve en face de vous en faisant attention à son boomerang. Récupérez les 2 autres bouteilles 10 et 11. Passez sur le check point.
Tuez les abeilles et évitez le morse qui tient un chalumeau. Récupérez les deux bouteilles sur votre droite 12 et 13. Et franchissez la cascade. Deux autres bouteilles vous attendent sur des rochers la 14 et la 15. Une fois la rive atteinte accrochez-vous sur le crochet et passez le niveau avec les roues. Tuez le morse avec le marteau et passez à nouveau les roues et allez au check point.

Avancez tout doucement, en évitant les 2 rayons de lumière, tuez l'ennemi. Puis faites de nouveau attention aux rayons. Récupérez la bouteille sur le côté gauche (16). Passez les roues et récupérez la clef. Prenez la corde et rejoignez le mat. Pensez à prendre deux bouteilles la 17 et la 18, puis montez sur la corde suivante. Ensuite prenez les deux autres bouteilles 19 et 20. Ouvrez le coffre, la combinaison est la 7-9-2 et allez vers la sortie en prenant la clef.

Dans la machine.

Suivez le couloir, une bouteille se trouve en hauteur (1), plus loin tuez le morse qui tape au marteau. Sautez sur la plate-forme et récupérez la bouteille en contrebas (2). Tuez les 2 ennemis consécutifs. Vous vous trouverez devant une tour contournez-la, pour arriver aux 2e niveau de celle-ci. Une bouteille s'y trouve (3) vous voici sur une pièce qui tourne, jetez-vous pour atteindre la bouteille 4. Au bout d'un tuyau se trouve une autre bouteille sautez et prenez la 5. Cassez la bouche d'aération et tuez le morse au chalumeau. Vous voici en face des grilles avec des flammes. Vous devrez récupérer neuf bouteilles au passage (6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14). Les 4 premières sont en hauteur, les 5 dernières sont en bas. Cassez la grille et allez au check point.
Passez les roues, en étant accroché sur un câble pour éviter les roues électriques, ensuite atteignez une corde qui vous mènera dans un autre tunnel. Récupérez les neuf bouteilles qui sont protégées par des lasers et du feu (15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23). La bouteille 24 se trouve sur un tuyau au dessus du morse. Ensuite passez par le tunnel et montez sur le tuyau qui tourne. Tuez le morse et récupérez les bouteilles sur votre gauche 25 et 26. Une fois traversé sur votre gauche se trouve une bouteille (27). Prenez le tuyau qui est contre le mur pour passer ce mur. Ensuite vous verrez un bras mécanique, montez dessus et allez récupérer la bouteille 28, allez au fond et tuez le morse. Puis ouvrez le coffre deux bouteilles se trouvent à l'intérieur la 29 et la 30. Retournez au coffre, la combinaison est 2-2-7. Ensuite remontez sur la plate-forme en hauteur et accrochez-vous à l'anneau. Cela arrêtera le mécanisme fermez les grilles et prenez la clef qui se trouve au bout.

Vol 1er classe.

Commencez par avancer dans le couloir, vous trouverez deux bouteilles 1 et 2 sur votre gauche, la 3 se trouve après les lasers. En face de vous se trouvent des barrières de lasers, allez casser l'alarme ceci seront désactivés. Cassez les 2 statues, vous aurez quatre bouteilles (4, 5, 6, 7). Puis vous aurez 8 autres bouteilles (8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15). Plus 4 autres dans les coffres (16, 17, 18, 19). Vous trouverez la bouteille 20 au dessus du passage qui relie les 2 morses que vous devrez tuer. Ensuite sautez sur les différentes plates-formes au sol. Récupérez la bouteille 21, ensuite une fois la berge atteinte, montez à la corde. Ensuite récupérez les bouteilles 22, 23, 24, 25, autour des piliers. Vous trouverez sur votre chemin les bouteilles 26, 27, 28, 29, 30. Allez récupérer la clef.

Le feu de l'enfer.

Allez sur le coffre de votre gauche et récupérez les bouteilles 1 et 2, ensuite sur la chaudière il y a la bouteille 3. Puis la suivante, montez sur la chaudière et récupérez la bouteille qui se trouve en l'air (4). Tuez le morse avec le marteau, et récupérez les bouteilles (5) sur le pont et l'autre sur une grille (6). Ensuite vous aurez les bouteilles 7 et 8 sur les 2 tuyaux. Tuez le morse avec le chalumeau. Puis derrière le charbon sur votre gauche se trouve les bouteilles 9 et 10. Ensuite montez sur le rouleau et sautez sur un crochet, vous aurez en hauteur les bouteilles 11, 12 et 13.
Ensuite une fois la plate-forme atteinte, tuez le morse et récupérez la bouteille sur votre droite (14). Prenez la tuyau et accrochez-vous successivement au crochet pour atteindre le pont au fond à droite. Fermez les grilles qui lâchent du feu et tuez les 2 morses. Ensuite récupérez les bouteilles 15 et 16 sur le tuyau de droite. Et sur celui de gauche la 17 et la 18, tuez le morse et sur votre gauche, se trouve du charbon, récupérez les 3 bouteilles (17, 18, 19) un peu plus haut (20, 21, 22) dans le coffre vous trouverez les 23 et 24. Ensuite montez sur la roulette et accélérez le pas, pour que la vitre sur votre gauche se fasse éclater par un boulet. Récupérez les bouteilles 25 et 26 et prenez le tapis de droite. Puis celui de gauche, récupérez les bouteilles 27, 28, 29, 30 et prenez la clef. La combinaison du coffre est 5-7-9.

Le déguisement.

Vous commencez dans un couloir, deux bouteilles sont sur votre droite (1, 2). Infiltrez-vous dans le tonneau et récupérez les bouteilles (3, 4). Prenez l'ascenseur et passez le tapis suivant. Un poulpe fait une ronde, tuez-le puis récupérez la vie sur le côté gauche. Cassez le coffre qui contient les bouteilles 5 et 6, ensuite sur les hauteurs d'une bibliothèque, vous trouverez les bouteilles 7, 8, 9 et en hauteur la 10. Tuez le poulpe et passez les chaudières. Il y a 6

bouteilles (11, 12, 13, 14, 15, 16) et derrière les 2 machines les 17, 18, 19. Prenez l'ascenseur. Passez tranquillement le passage, récupérez les bouteilles 20, 21 et 22, tuez le poulpe. Récupérez derrière une bibliothèque les bouteilles 23, 24, 25, un peu plus loin les 26, 27 et sur le lustre les 28, 29, 30, le code du coffre est le 2-4-2. Allez au bout et récupérez la clef.

Le cimetière des canons.

Commencez par aller sur le bateau, récupérez les bouteilles 1 et 2 dans le coffre et les 3 et 4 en contrebas. Tuez le morse aux étoiles. Vous trouverez les bouteilles 5, 6 sur les débris. Une fois la berge atteinte, tuez le morse et cassez le coffre (7, 8). Sur la droite du bateau une bouteille (9). Ensuite montez au cordage et sautez sur l'autre corde pour atteindre l'avion. Récupérez les bouteilles (10, 11) sur l'avion et cassez l'alarme. Ensuite longez le pilier et prenez le mini-pont pour rejoindre l'aile de l'avion et prenez les bouteilles (12, 13). Tuez le morse qui jette des étoiles, puis en contrebas se trouvent 2 poulpes tuez-les. Vous aurez 2 bouteilles à l'avant de cette plate-forme (14, 15) puis prenez sur votre droite. Tout en sautant sur les débris, récupérez les bouteilles (16, 17). Tuez les 2 morses ensuite et récupérez les bouteilles (18, 19, 20) et allez au coffre la combinaison est la 7-1-9 et allez prendre la clef.

Le trésor des Abysses.

Pour cette mission, vous êtes à bord d'un vaisseau. Vous devrez tuer les crabes qui essayent de rentrer des coffres dans leurs passages. Pour cela utilisez le canon pour les tuer et vous devrez ramasser 40 coffres au passage et vous obtiendrez une clef. Une fois la mission réussie, vous combattrez Raleigh.

Boss : Raleigh.

L'œil de la tempête.

Vous voici contre le premier boss de ce monde, une grenouille qui ne ferait même pas peur à une mouche. Pour la première partie, vous avez le loisir de vous déplacer sur chaque plate-forme, une fois que Raleigh aura atteint sa taille initiale donnez-lui son premier coup. Pour la deuxième partie, toutes les plates-formes ont disparu sauf une. Attendez que celui-ci reprenne sa taille initiale et donnez-lui un 2e coup. Pour la troisième partie, les plates-formes seront inaccessibles si vous sautez sur elles. Donc, tournez sur les 4 plates-formes et à la cinquième Raleigh reprendra sa taille initiale donnez-lui son 3e coup. Pour la quatrième partie et dernière, Raleigh vous fera faire un peu de gymnastique, il tire sa langue, sautez pour l'éviter, et dès qu'il reprend sa taille initiale, donnez-lui le coup fatal.

Mission 2

Un sacré départ.

Montez le versant et sur votre gauche se trouvent deux bouteilles (1, 2), montez par le tuyau et sautez consécutivement sur les lanternes pour aller tuer l'ennemi plus bas. Récupérez les bouteilles (3, 4, 5) et les deux autres bouteilles (6, 7) qui se trouvent dans un coffre. Une fois la colline passée, vous trouverez un chien, tuez-le puis 2 autres bouteilles sur votre droite vous attendrontla 8 et la 9. Sautez sur le matelas, puis accrochez-vous à l'anneau. Tuez le chien à nouveau et passez la palissade. Récupérez les bouteilles 10, 11, 12 sur votre droite et rejoignez la voiture qui se trouve en face de vous. Sur votre gauche sur un poteau se trouve la bouteille 13 et dans le coffre les 14, 15. Pour passer le wagon qui est protégé par des lasers, attendez que le marquage au sol disparaisse et passez de l'autre côté. Tuez le chien qui tient un boulet. Récupérez la bouteille sur votre droite (16). Vous verrez sur l'étang des débris, allez-y et récupérez les bouteilles (17, 18, 19). Ensuite montez sur les rochers et sautez sur le matelas pour être sur les lanternes. Tuez le chien qui vous jette des cartes et récupérez les bouteilles (21, 22). Ensuite tuez les 2 autres chiens et sur le côté droit récupérez les bouteilles (23, 24, 25) puis la 26, celle qui était à côté du chien. Ensuite faites attention au tampon qui frappe le sol. Passez ceci, tuez le chien à la massue, puis le suivant. Dans le coffre vous aurez les bouteilles 27et 28, là montez sur le filin et récupérez les bouteilles 23, 30, 31. Passez à nouveau les tampons et sur votre gauche se trouve une bouteille (32). L'autre wagon est plus technique, les lasers sont actifs, passez sans encombres et récupérez la bouteille 33, ensuite accrochez-vous successivement aux 2 crochets. Sortez du wagon, tuez le chien qui vous jette des cartes puis récupérez les bouteilles (34, 35, 36, 37, 38, 39, 40), prenez la clef et allez à la sortie.

Le pari de Murray.

Pour cette mission, vous devrez protéger Murray, tout au long de sa progression grâce à votre canon. Une fois que Murray aura atteint la clef, vous aurez fini cette mission. Plutôt simple à vrai dire.

Le casino.

Commencez par abaisser le levier sur votre droite, vous voici devant 3 chiens tuez-les. Récupérez les bouteilles (1, 2) sur le côté gauche, puis passez le tapis qui est protégé par des lasers et récupérez les bouteilles (3, 4). Devant le bar se trouvent trois autres bouteilles (5, 6, 7) et en hauteur la 8 et la 9. Montez sur le lustre et récupérez la bouteille 10 puis une fois en haut récupérez également la bouteille 11 et sautez en contrebas pour tuer le chien. Récupérez les bouteilles (12, 13, 14, 15, 16, 17, 18). Sur le tapis qui est protégé de lasers, sautez pour attraper les bouteilles (19, 20, 21, 22). Tuez le chien au bout et prenez le couloir. Récupérez les bouteilles (23, 24, 25) et tuez le chien qui vous jette des cartes. Allez sur les débris qui flottent à la surface. Une fois sur le tapis de poker récupérez deux bouteilles (26, 27) et sur la suivante deux autres (28, 29). Une fois les escaliers atteints, cassez le coffre, deux bouteilles s'y trouvent les 30 et 31 puis sur la table de poker 32,33. Ensuite rejoignez le système d'alarme et sautez en contrebas. Rejoignez le lustre, une fois en haut sautez à nouveau en contrebas pour tuer le chien. Récupérez la bouteille 34. Ensuite empruntez les roulettes en faisant attention aux lasers vous devrez en passer 3. Sur la table de poker se trouvent les bouteilles 35, 36. Repassez 3 autres roues, pour atteindre une table de jeu, une bouteille vous attend (37), deux autres sont sur le lustre (38, 39). Et la dernière est en hauteur (40). La combinaison du coffre est le 3-3-8. Remontez sur le lustre et sautez sur la roulette, vous devrez sauter 3 fois sur la même case qui est marquée d'une clef, pour débloquer la clef.

Toi et Moi.

Commencez par prendre les bouteilles sur le balcon (1, 2, 3), montez sur l'échelle et sautez sur le petit porte-drapeau. Une fois en haut, tuez le chien qui vous jette des cartes et récupérez les bouteilles (4, 5, 6). Sautez sur le tuyau qui se trouve en face de vous, vous serez confronté à Carmelita. Prenez sur votre droite et récupérez les bouteilles (7, 8, 9, 10, 11). Ensuite montez sur les 2 matelas et accrochez-vous sur le porte-drapeau, puis le suivant. Cassez le coffre et obtenez les bouteilles 12 et 13 et deux autres qui sont en face de vous la 14 et la 15. Sautez sur le matelas et accrochez vous sur les pics. Ensuite sautez sur les toits 3 au total. Une fois en bas cassez le coffre et récupérez les bouteilles (16, 17). Montez sur le plancher plus haut et récupérez les bouteilles (18, 19).
Sautez sur le filin puis en contrebas. Récupérez les bouteilles (20, 21, 22, 23, 24). Tuez le chien qui se trouve dans le couloir. Vous voici devant 2 chiens, pour celui de droite, passez sur la table de poker et tuez-le par derrière. Cassez le coffre et récupérez les bouteilles (25, 26) puis devant le chien les bouteilles (27, 28). Ensuite montez sur les lustres et Carmélita fera son apparition. Evitez-la en étant rapide car elle détruit tout sur son passage. Une fois sur le toit, vous récupérez la clef.

Droit au sommet.

Commencez par tuer le chien et récupérez la bouteille sur la voiture (1), un chien qui tire des cartes garde 2 coffres (2, 3, 4, 5) revenez en arrière où la flèche est illuminée au fond se trouve une bouteille (6). Deux autres se trouvent sur le mur de droite (7, 8). Maintenant escaladez, le nom qui est illuminé c'est-à-dire Muggshot. Une fois en bas tuez le chien à la massue et récupérez dans le coin les bouteilles (9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18). Ensuite une fois la lettre « T » atteinte, sautez sur la plate-forme en face de vous. Récupérez les bouteilles 19 et 20. Montez successivement aux 2 câbles. La tour ira s'écraser en face. Tuez l'homme à la massue puis celui au boulet. En face de vous se trouve une bouteille (21) puis allez au fond à gauche et tuez le chien qui jette des cartes. Récupérez les bouteilles (22, 23, 24). Ensuite revenez en arrière et montez sur la flèche illuminée, sautez derrière et récupérez un fer et les bouteilles 25 et 26. Montez sur l'échafaudage et récupérez la clef 27. Une fois en haut, placez-vous sur la plate-forme, cela cassera le mur. Récupérez les bouteilles (28, 29,30). Tuez le chien qui lance des cartes, puis allez sur la grue et sautez sur l'aimant.

Vol par derrière.

Commencez par prendre sur votre gauche et tuez le chien. Récupérez les bouteilles au bout (1, 2) ensuite montez sur le parasol et sautez consécutivement, récupérez au passage les bouteilles (3, 4, 5, 6, 7). Une fois en haut sautez en

contrebas et récupérez la bouteille 8. Montez à l'échelle et tuez le chien, récupérez les bouteilles 9 et 10. Ensuite faites attention au projecteur et montez où se trouve le système d'alarme. Récupérez 2 bouteilles sur votre gauche (11, 12), puis sautez sur les statues et récupérez les bouteilles (13, 14, 15). Une fois ceci fait, vous arrivez au check point, passez discrètement tout en évitant le projecteur. Ensuite récupérez les bouteilles (16, 17, 18, 19, 20) qui montent et qui descendent sur les câbles. Maintenant vous devrez jongler d'une plate-forme à une autre et récupérez les bouteilles (21, 22, 23), ensuite prenez sur votre droite, tuez le chien et récupérez les bouteilles (24, 25, 26) sautez sur le matelas, tuez le chien et récupérez la bouteille (27). Ensuite une fois en haut, récupérez les bouteilles 28, 29 et 30, le code d'accès est le 5-6-5. Il ne vous reste plus qu'à récupérer la clef.

Le cynodrome.

Vous contrôlez Murray pour cette mission et vous devrez effectuer 3 tours. Peu importe les 2 premiers tours, au 3e vous devrez être premier. Une fois la course terminée, allez combattre Muggshot.

Boss : Muggshot.

L'appel.

Pour battre Muggshot, rien de plus simple, pour cette partie, retournez tous les miroirs. Muggshot montera sur un ascenseur et vous attendra au dessus. Pour cette deuxième partie, pareil que la première, à part que les miroirs ne sont pas disposés de la même façon. Troisième partie, la plus simple, vous êtes sur de petites plates-formes, retournez tous les miroirs contre Muggshots une fois ceci fait. Il tombera et vous aurez gagné ce 2e boss.

Mission 3

Le marais de l'effroi.

Commencez par récupérer la première bouteille (1) tuez le moustique. Puis récupérez, sur la statue deux bouteilles (2, 3). Puis grindez sur le filin pour atteindre la plate-forme. Une bouteille vous attend, c'est la 4, ensuite sautez sur la suivante, puis tuez l'araignée. Sautez à nouveau sur le filin à un moment donné deux bouteilles vous attendent (5, 6). Tuez les moustiques et prenez successivement les tremplins et les racines pour grinder jusqu'à une grotte. Récupérez les bouteilles (7, 8, 9). Tuez la racine et récupérez la bouteille 10, montez sur les racines et arrivez en haut tuez les 2 racines. Récupérez les bouteilles (11, 12, 13, 14). Sautez en contrebas sur le check point et longez le mur. Faites attention au vaudou, une fois retourné profitez-en pour le tuer, récupérez la bouteille à côté de lui (16). Vous voici en face d'un camp, tuez les gardes vaudous et cassez les bougies pourpres pour pouvoir récupérer la clef. Vous trouverez les bouteilles (17, 18, 19, 20) le code d'accès est le 5-8-8, il vous reste plus qu'à prendre la clef.

Les piranhas.

Pour cette mission, vous devrez attraper des piranhas, 5 au total, à chaque fois et allumer 25 torches en un temps limité de 2 minutes.

L'antre de la bête.

Commencez par récupérer les 3 bouteilles sur votre gauche (1, 2, 3) montez sur la racine sur votre droite et cassez les bougies. Puis accrochez-vous à l'anneau et montez sur l'autre racine. Une fois en haut vous êtes sur une branche prenez le filin. Arrêtez-vous sur votre droite, vous avez les bouteilles (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10). Ensuite remontez sur le rail et prenez la bouteille en hauteur (11, 12, 13). Une fois la terre ferme retrouvée, tuez les araignées et montez sur la racine. Récupérez la bouteille 14 et allez au check point. Accrochez-vous à l'anneau et aux 3 racines suivantes. Ensuite accrochez-vous de nouveau à l'anneau pour atteindre une plate-forme. Au passage récupérez la bouteille 15, ensuite vous serez à ras de l'eau. Sautez sur les crochets puis les racines pour rejoindre la terre ferme. Tuez les 2 moustiques et récupérez les bouteilles (16, 17, 18). Montez sur la racine, en cassant les bougies, récupérez la bouteille 19 en hauteur. Puis en face de vous, vous verrez 3 bouteilles (20, 21, 22). Prenez la racine, vous avez des bouteilles 23, 24. Une fois le check point atteint, prenez les 2 bouteilles en face de vous (25, 26), tout au long de votre progression sur les

racines, pour éviter le serpent vous aurez les bouteilles (27, 28, 29,30). Le code d'accès est le 4-4-4 il vous reste plus qu'à récupérer la clef.

L'action de la mort.

Commencez par casser les racines qui gênent. Puis montez sur le rail. Récupérez la bouteille 1. Une fois en bas tuez la racine. Cassez les racines qui bloquent le passage et tuez les fantômes et la racine. Récupérez les trois bouteilles (2, 3, 4). Accrochez-vous au crochet et allez au check point. Cassez les racines et tuez le moustique. Récupérez les bouteilles 5, 6 dans le coffre et 7 dans l'eau et 8 près du monstre. Ensuite allez dans la bouche. Cassez les racines et les fantômes qui viennent à vous, pour arrêter leur apparition cassez la pierre. Ensuite sautez sur les bouches successivement pour arriver en contrebas. Une fois en bas, cassez les deux pierres qui vous envoient plusieurs fantômes. Récupérez les bouteilles (9, 10, 11). Prenez le tremplin et allez à gauche récupérer les bouteilles (12, 13, 14, 15, 16, 17). Reprenez le tremplin et allez à droite. Récupérez la vie et contournez les piliers qui tournent avec des lasers. Montez à la corde, puis suivez le chemin pour arriver devant un check point. Vous aurez récupéré les bouteilles (18, 19). Tuez l'ennemi. Récupérez la bouteille (20). Ensuite en face de vous se trouvent des mini plates-formes. Allez y et récupérez les bouteilles 21 et 22. En face de vous se trouve la tête d'un hippopotame allez y et récupérez les bouteilles (23, 24, 25). Revenez sur vos pas et continuez tout droit pour récupérer les bouteilles (26, 27, 28, 29, 30). Cassez la pierre qui envoie les fantômes. Puis tuez les moustiques. Sur le côté de l'arbre se trouve une bouteille 31. Descendez par la racine, cassez la pierre puis récupérez les bouteilles (32, 33, 34), ensuite tuez le moustique et empruntez l'autre racine. Cassez les 2 pierres cette fois-ci. Récupérez les bouteilles sur votre droite (35, 36, 37, 38, 39, 40). Revenez en arrière et prenez la clef.

Prenez les clefs et allez débloquer la porte qui nécessitait 3 clefs. Le serpent sortira et vous débloquera l'autre partie des missions.

L'affreux voyage.

Donc pour cette mission, vous êtes spécialement équipé d'un jet équipé de missiles. Vous commencez sur un bateau, tuez les fantômes aux alentours puis une fois au bout cassez les pierres, un check point se déclenchera. Ensuite vous devrez tuer un ennemi qui vous jetait des têtes vaudous. Puis cassez des pierres qui envoient des fantômes. Vous aurez une pierre à détruire et un ennemi qui vous jette des têtes. Continuez tout droit, puis montez le versant. Une fois arrivé au 2e check point, vous aurez une pierre et un ennemi à tuer faîtes-le et continuez votre progression. Deux nouveaux ennemis à tuer, puis cette fois-ci vous aurez 3 pierres qui envoient des fantômes à tuer. Une fois ceci fait, récupérez la clef.

Le cordon Bleu.

Pour cette mission, vous devrez tuer 50 poules, pour que le fantôme puisse se faire un ragoût. Faites très attention aux coqs, ils vous éclatent à la figure. Une fois ceci fait il vous donnera la clef.

La descente du péril.

Commencez par casser les racines et prendre les trois bouteilles sur le côté (1, 2, 3) sautez sur la plate-forme puis la corde. Une fois l'autre rive atteinte, prenez les bouteilles du coffre (4, 5) et remontez sur les rives où se trouvaient les ennemis pour prendre les bouteilles, vous trouverez les bouteilles (6, 7, 8, 9, 10, 11). Ensuite montez sur les plates-formes qui flottent et allez tuer l'ennemi du fond. Récupérez deux bouteilles (12, 13) et montez sur le filin de droite une fois en haut accrochez-vous aux 2 crochets. Puis ramassez les bouteilles (14, 15, 16, 17, 18, 19). Sautez sur la corde qui est derrière l'alarme, puis accrochez-vous au lustre. Tuez le vaudou et récupérez les bouteilles (20, 21). Tuez l'autre vaudou et récupérez les bouteilles (22, 23, 24, 25). Puis sur les têtes de serpents, se trouvent les bouteilles (26, 27, 28, 29). Prenez la corde et sautez sur le lustre. Rejoignez la terre ferme et contournez le pilier. Récupérez les bouteilles (30, 31, 32) et allez au check point. Vous voici devant plusieurs plates-formes flottantes. Sautez sur celles-ci, pour casser l'alarme au milieu et éteignez les bougies. Tuez l'ennemi et poursuivez l'aventure. Ensuite sautez sur les petites plates-formes et récupérez les bouteilles (33, 34, 35, 36, 37, 38) et prenez le rail. Sur votre droite, deux bouteilles (39, 40) ouvrez le coffre, le code d'accès est le 5-7-1. Remontez sur le rail et laissez-vous glisser, jusqu'à

atteindre la clef. Vous voici en possession de toutes les clefs, allez débloquer les cadenas.

Boss : Miss-Ruby.

La danse Funeste.

Commencez par monter sur la dent de droite. Attendez que la canine ait fini de tomber puis allez sur l'autre pour accéder au dessus et atteindre Miss-Ruby un peu plus bas. Attendez que quand elle tape avec sa queue, la secousse n'y soit plus et donnez-lui un coup. Pour les parties qui vont suivre, vous devrez éviter ses mouvements qu'elle envoie grâce aux touches «triangle-carré-rond-ou croix», une fois les berges de chaque niveau atteintes, donnez-lui un coup avec votre serpe. Vous devrez faire ceci sur 3 niveaux. Une fois battu, en route pour aller voir le Panda King.

Mission 4

La montée du Péril.

Montez la pente et tuez le singe à la batte de base ball. Ensuite récupérez les sept bouteilles (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) et tuez les 2 ennemis suivants. Allez au check point, récupérez la bouteille (8) et accrochez-vous au crochet. Allez sur les 2 ponts consécutifs et récupérez les bouteilles (9, 10, 11). Ensuite accrochez-vous au crochet et contournez la falaise en faisant attention aux staglatiques qui tombent. Tuez les 2 singes et envoyez la fusée rouge sur la porte. Sautez sur le tremplin, un check point se déclenchera. En face de vous se trouve un ennemi avec une torche tuez-le. Contournez la maison en faisant attention à l'ennemi. Envoyez les fusées qui iront tuer les 3 singes. Ensuite récupérez les bouteilles (12, 13, 14) et descendez dans la maison. Sortez de celle-ci et allez à gauche. Tuez tous les singes que vous aurez et récupérez les bouteilles (15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30), le code d'accès est le 5-7-8. Retournez chercher la clef au fond à droite et insérez-la dans le portail.

L'ennemi furtif.

Commencez par monter le versant et à prendre les 2 bouteilles sur votre gauche (1, 2). Rentrez dans la maison par la fenêtre et tuez le garde. Récupérez les bouteilles (3, 4) dans le coffre et sortez de la maison. Tuez l'autre garde dehors et récupérez les deux autres bouteilles (5, 6). Ensuite un garde est dans une tour sur votre gauche, disparaissez sous le manteau de neige et attendez que la voix soit libre pour passer. Faites attention aux lasers et montez ce couloir. Cassez l'alarme et récupérez la bouteille 7. Ensuite montez sur les petites plates-formes. Puis, vous serez sur la tour, tuez l'ennemi et récupérez les bouteilles 8 et 9, montez sur l'autre plate-forme et passez par l'ouverture. Un tapis roulant, marche dans le sens inverse. Tuez l'ennemi en courant et récupérez les bouteilles (10, 11, 12, 13 ,14). Prenez le filin et descendez en contrebas. Tuez l'ennemi avec la batte, puis le ninja. Récupérez sur les arbres les bouteilles (15, 16, 17, 18). Montez ensuite sur votre gauche sur l'arbre et tuez la ninja. Tuez l'ennemi avec la torche et récupérez les deux bouteilles (19, 20). Montez sur le tuyau et longez la corniche. Prenez le filin pour arriver au check point. Au sol il y a des lasers et sur le plafond vous avez les bouteilles (21, 22, 23, 24). Une fois au bout, cassez le coffre et récupérez les bouteilles (25, 26, 27). Prenez un grappin, une fois arrivé sur la maison, tuez le ninja et récupérez les bouteilles (28, 29). Montez au sommet de la maison et utilisez le tremplin pour récupérer la 30. Le code d'accès est le 6-6-7. Vous voici face à une multitude de lasers. Sautez sur le côté, vous verrez il y a des plates-formes. Une fois en bas, récupérez la clef.

Le temple des flammes.

Montez le chemin et tuez le singe avec la batte. Sautez sur la corde. Tuez de nouveau un singe, puis accrochez-vous à un filin. Pour éviter les lasers. Ensuite accrochez-vous successivement aux crochets. Prenez les 3 bouteilles (1, 2, 3) et vous arriverez à un check point. Sautez sur le tremplin et tuez l'ennemi. Accrochez-vous de nouveau aux crochets, cassez le système d'alarme. Tuez l'ennemi et récupérez les bouteilles (4, 5), tuez la ninja et rentrez dans le temple. En face de vous se trouve un feu, longez la corniche sur le côté. Sautez sur le lustre, puis une fois la terre ferme atteinte, contournez les piliers. Sur le balcon, vous aurez les bouteilles (6, 7, 8,). Montez à la corde et prenez sur votre droite sur les lustres. Ramassez les bouteilles (9, 10, 11, 12). Ensuite sautez sur la corde qui mène dehors. Ensuite une fois au check point descendez vous aurez les bouteilles (13, 14). Remontez sur le filin, tuez la ninja et le singe. Contournez la

barrière et tuez l'ennemi, ramassez les bouteilles (15, 16, 17, 18) et montez sur la plaque munie de feux d'artifice. Accrochez-vous aux 2 cordes et passez le check point, tuez les 2 ninjas. Puis successivement accrochez-vous aux crochets pour atteindre la terre ferme. Longez la corniche et montez au câble. Une fois en haut, passez la salle qui est munie de lasers au sol et allez prendre la clef.

Le roi de la Colline.

Pour cette mission, vous êtes équipé d'un canon, tuez toutes les personnes qui se mettront en travers de la route de Murray. Une fois la clef récupérée, passez par la brèche qui s'est formée dans le sol.

La course Folle.

Vous avez l'habitude des grands rendez-vous. Vous êtes servi, vous ferez une course de camion contre des singes, vous devrez finir premier évidemment, pour obtenir une clef. Faites très attention aux plaques de verglas au sol.

La charge enflammée.

Vous êtes à nouveau sur un jet équipé de missiles. Commencez par casser la première porte, et à suivre le chemin. Fermez la trappe, car les ninjas ne feront que sortir, faites de même pour la 2e. Cassez la porte et montez sur le tapis roulant. Ensuite prenez sur votre gauche et fermez la trappe de nouveau. Vous devrez fermer 2 trappes pour cette fois-ci. Ensuite continuez votre progression sur les tapis roulants puis vous devrez en fermer 3. Cassez la porte et vous revoici à l'extérieur. Cassez les blocs qui vous empêchent d'avancer et tuez les 3 singes. Continuez votre progression et tuez les 4 singes cette fois-ci. Cassez la colonne qui contient la clef.

Le Duel du Dragon.

Commencez par récupérer les deux bouteilles (1, 2). Montez successivement sur les plates-formes munies de feux d'artifice. Là vous verrez Carmélita qui veut vous arrêter. Accrochez-vous au crochet et descendez pour récupérer les trois bouteilles (3, 4, 5) puis montez sur les branches. Vous trouverez les bouteilles (6, 7, 8) derrière la cascade gelée. Montez sur les plates-formes une fois la berge atteinte, récupérez les bouteilles (9, 10, 11) et dans le coffre (12, 13). Récupérez sur une falaise les bouteilles (14, 15, 16) et en dessous de celles-ci les 17 et 18. Faites sauter la porte et tuez le singe. Une fois le check point franchi allez à droite. Récupérez les bouteilles (19, 20, 21, 22, 23, 24). Envoyez les trois fusées sur la porte, pour que cela vous fasse un pont. Sautez sur le lustre puis en contrebas et récupérez les bouteilles (25, 26, 27, 28, 29, 30, 31). Ensuite continuez tout droit, vous devrez longer à 2 reprises des corniches. Une fois au bout récupérez les bouteilles (32, 33, 34, 35, 36, 37, 38) et montez sur les toits. Une fois arrivé devant un lustre allez récupérer les bouteilles 39 et 40. Ensuite sautez sur les bouts de glace qui seront formés pour rejoindre la terre ferme. Le code d'accès du coffre est le 2-3-1. Ensuite montez la falaise et envoyez les 5 fusées sur Carmélita. La clef est à vous, soyez prêt vous allez affronter le Panda King.

Boss : Panda King.

Flamme Fu !

Pour battre le Panda King rien de plus simple. Restez sur le Ring et il vous enverra plusieurs coups. Attendez le bon moment et frappez-le à plusieurs reprises. Faites cette opération en faisant attention, il produira de nouvelles techniques, écrasement ou des flammes jailliront du ring. Une fois tout ceci évité, le Panda King sera KO. En route pour le dernier monde et le dernier boss.

Mission 5

La voie du danger.

Pour cette mission, vous êtes à bord du van équipé d'un canon. Vous devrez tuer, des hiboux mécaniques (Mme Bardot

pas de procès Svp, ils sont en fer ^^) et des rochers qui dévalent des collines. Soyez attentif, vigilant et rapide. Une fois arrivé au bout, vous serez dans un nouveau niveau.

Le caoutchoufeu.

Pour cette mission, vous êtes équipé du van. Vous devrez ramasser 60 ordinateurs. N'oubliez pas de repousser les limaces de feu, pour que ces dernières ne viennent pas vous prendre les ordinateurs. Une fois les ordinateurs rassemblés, vous passez au niveau suivant.

A la rescousse.

Commencez par monter sur la plate-forme sur votre gauche, puis à sauter successivement sur les rails. Atteignez la roue et montez au tuyau. Sautez sur les 3 lampadaires, puis la plate-forme sur votre droite à votre point de départ. Montez en haut, et longez le pilier en faisant attention à la lumière puis cassez la machine. Ramenez le tonneau en bas et allez voir Carmélita. Vous serez prisonnier avec Carmélita.

La réussite de Bentley.

Pour cette mission, vous êtes dans les circuits d'un ordinateur et vous devrez récupérer 13 disquettes. Cassez les blocs sereinement et évitez les tirs des virus. Pas grand-chose à vous dire sur ce niveau tant la simplicité est là.

La trêve temporaire.

Petit problème pour la suite des aventures, Sly n'a plus sa serpe. Carmélita va couvrir Sly tout au long de sa progression grâce à un canon, pour que Sly puisse la récupérer. Faites très attention aux hiboux et aux limaces de feu. Une fois ce niveau terminé, vous affronterez Clokwerk.

Boss : Clockwerk.

Une étrange réunion.

Combat final contre le dernier des 5 Maléfices : Clockwerk un puissant hibou. Vous êtes sur un jet park, vous devrez éviter les missiles de celui-ci et vous devrez lui tirer successivement sur la tête, les pieds, le derrière et l'aile droite.

La 2e partie sera plus dure, vous devrez passer 4 fois dans les cercles que celui-ci vous envoie et lui tirer sur l'aile gauche, la tête, puis l'aile droite, pour arriver au bout.

La 3e partie, se situera sur plates-formes, vous devrez atteindre la tête de Clokwerk, tout le long de votre chemin sera parsemé d'embûches. Donc soyez vigilant une fois sur la tête, multipliez les attaques sur sa tête, et voici que vous venez de battre le dernier des maléfices.
Vous n'avez plus qu'à retourner au niveau « Le duel du dragon » dans la troisième mission et ouvrir le coffre, enfin vous aurez le Volus Ratonus au complet. Rendez-vous en octobre pour Sly Raccoon 2.

Smash Court Tennis Pro Tournament

© Sony / Namco 2002

JOUER AVEC RED ACE

Terminez le jeu en mode Arcade avec un personnage masculin et sans défaite. Rendez-vous ensuite au mode Exhibition, à l'écran de sélection des joueurs, vous trouverez Red Ace après Rafter.

JOUER AVEC HITOMI YOSHINO

Terminez le jeu en mode Arcade avec un personnage féminin et sans défaite. Rendez-vous ensuite au mode Exhibition, à l'écran de sélection des joueurs, vous trouverez Hitomi Yoshino après Rafter.

DIFFICULTÉ ULTIME

Terminez le mode Time Attack en mode Difficile pour débloquer le niveau de difficulté ultime.

JOUER AVEC HITOMI YOSHINO

Finissez le jeu en mode arcade avec la difficulté au maximum en incarnant un personnage féminin et sans aucune défaite.

MODE EXPERT

Achevez le mode Time attack au niveau de difficulté le plus élevé.

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

© Sony / Namco 2004

PERSONNAGES DE SOUL CALIBUR 2 ET TEKKEN 4

Heihachi Mishima : Terminez le mode Arcade avec un joueur en difficulté Challenger.
Ling Xiaoyu : Terminez le mode Arcade avec une joueuse en difficulté Challenger.
Raphael Sorel : Terminez le mode Arcade avec un joueur en difficulté Pro.
Cassandra Alexandra : Terminez le mode Arcade avec une joueuse en difficulté Pro.
Ces nouveaux personnages apparaîtront dans la case (???) de l'écran de sélection des joueurs.

Smuggler's Run

© Take 2 Interactive 2000

CHEAT CODES

Faites une pause au cours du jeu, puis faites l'une des manipulations suivantes. Un signal sonore confirmera la bonne saisie du code :

Invisibilité

R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Voitures plus légères

L1, R1, R1, L2, R2, R2.

Voitures volantes

, , R1, R2, R3, L3, L1,

Pas de gravité

R1, R2, R1, R2, Haut, Haut, Haut.

Jeu plus rapide

R1, L1, L2, R2, Droite, Droite, Droite.

Jeu plus lent

R2, L2, L1, R1, Gauche, Gauche, Gauche.

VOITURES DE MIDNIGHT CLUB

Jouez à MIDNIGHT CLUB et faites une sauvegarde. Utilisez la même Memory Card avec SMUGGLER'S RUN pour accéder aux voitures de MIDNIGHT CLUB. Un message confirmera l'astuce.

Sniper Elite

© Ubisoft / Rebellion 2005

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de profil :

`Panzer`	Balles explosives
`Ratbomb`	Les rats explosent quand on leur tire dessus
`Stealth`	Fusil de sniper silencieux

SNK Arcade Classics Volume 1

© SNK Playmore / Ignition Entertainment 2008

THE KING OF FIGHTERS '94

Tenues alternatives

Appuyez sur D lorsque vous choisissez votre équipe ou votre personnage pour découvrir sa tenue alternative.

Activer le sang

Attendez l'affichage de l'écran des High Scores dans la démo d'ouverture, puis appuyez en même temps sur A + D (manette 1) et B + C (manette 2). Validez ensuite avec Start pour activer le sang sur les versions occidentales du jeu.

FATAL FURY

Vraie fin

Terminer le jeu en Normal ou Hard sans utiliser de Continue.

SAMURAI SHODOWN

Personnages cachés

Kuroko
En mode Versus, faites : Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite et A.

Shiki
Placez-vous sur l'icône de sélection de personnage aléatoire et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas, Bas.

Zankuro
Placez-vous sur l'icône de sélection de personnage aléatoire et faites : Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Haut.

Séisme

Jouez avec Charlotte et faites un Perfect, puis tapez : A, B, A ,C, A, D, Haut, Bas et Gauche.

Jouer avec Amakusa

Choisissez n'importe quel personnage en mode Versus, perdez votre combat puis sauvegardez. Chargez votre partie et

choisissez Charlotte avec la manette 2, puis reprenez la partie. Appuyez sur Start avec la manette 1 durant la phase bonus pour que le second joueur incarne subitement Amakusa.

KING OF THE MONSTERS

Continues illimités

Il suffit de charger une partie sauvegardée pour gagner 3 Continues. L'opération peut être effectuée à l'infini.

ART OF FIGHTING

Jouer avec M. Big

Jouez contre M. Big en mode 1 joueur (appuyez sur Start avec la manette 2), perdez puis relancez la partie pour que M. Big soit débloqué en mode 2 joueurs.

Jouer avec M. Karate

Jouez contre M. Karate en mode 1 joueur (appuyez sur Start avec la manette 2), perdez puis relancez la partie pour que M. Karate soit débloqué en mode 2 joueurs.

World Heroes

Remporter 10 médailles pour débloquer le jeu World Heroes.

SOCOM : U.S. Navy SEALs

© Sony / Zipper Interactive 2003

COMMANDES SECRÈTES

Prononcez ces commandes grâce au microphone pour effectuer les actions suivantes.
Ouvrir ou fermer un porte : pointez la porte et dites "Bravo open (ou close) door).
Surprendre un garde dans le dos : pointez le garde et dites "Hands up, get down".
Désamorcer une bombe : pointez la bombe et dites "Bravo diffuse bomb".
Nettoyez une pièce : pointez lapièce et dites "Breech, Bang, Clear".
nettoyez les lieux : dites "Team low profile" et votre équipe partira tuez discrètement tous les terroristes dans les parages.

ARMES SUPPLÉMENTAIRES

Si vous terminez le jeu en difficulté Ensign, vouspourrez rejouer avec les armes des terroristes. Si vous terminez le jeu en mode Lieutenant, vous obtiendrez un lance grenade.

NIVEAU SECRET

Terminez le jeu en difficulté Lieutenant JG pour obtenir un niveau secret.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Lieutenant JG
Terminez le jeu en mode Ensign pour avoir le mode Lieutenant JG.

Lieutenant
Terminez le jeu en mode Lieutenant JG pour avoir le mode Lieutenant.

Lieutenant Commander
Terminez le jeu en mode Lieutenant pour avoir le mode Lieutenant.

Commander
Terminez le jeu en mode Lieutenant Commander pour avoir le mode Lieutenant.

Captain
Terminez le jeu en mode Commander pour avoir le mode Lieutenant.

Rear Admiral

Terminez le jeu en mode Captain pour avoir le mode Lieutenant.

Admiral
Terminez le jeu en mode Rear Admiral pour avoir le mode Lieutenant.

Commander
Terminez le jeu en mode Lieutenant Commander pour avoir le mode Lieutenant.

SOCOM : U.S. Navy SEALs : Combined Assault

© Sony / Zipper Interactive 2007

VIDÉOS BONUS

Crédits

Terminer la campagne Socom Combined Assault avec le rang "Ensign" ou supérieur.

Endgame

Terminer la mission Dark Hearts de Socom : Fireteam Bravo 2 avec le rang "Ensign" ou supérieur.

Envoy

Terminer la mission Kingfisher avec le rang "Ensign" ou supérieur.

Karim's Orders

Terminer la mission Rising Tide de Socom : Fireteam Bravo 2 avec le rang "Ensign" ou supérieur.

Polaris

Terminer la mission Chokhold avec le rang "Ensign" ou supérieur.

Shadow Element

Connectez avec Socom: Fireteam Bravo 2.

Stormsurge

Terminer la mission Highwire avec le rang "Ensign" ou supérieur.

Turning Point

Terminer la mission Traffic Control de Socom : Fireteam Bravo 2 avec le rang "Ensign" ou supérieur.

SOCOM II : U.S. Navy SEALs

© Sony / Zipper Interactive 2004

BONUS

Bonus characters:

Terminez le jeu en mode Commander pour débloquer de nouveaux personnages dans la section "Extra".

Débloquer Feral

Terminez le jeu en mode Admiral.

Mode Captain

Terminez le jeu en mode Commander.

Mode Admiral

Terminez le jeu en mode Commander difficulty setting.

Toutes les armes

Terminez le jeu en mode Ensign.

JUKE BOX

Terminez le jeu dans le mode de difficulté indiqué pour débloquer le morceau dans la section Juke Box

Beach Bossa	Captain
Brazilicious	Captain
Contortion	Lieutenant
Dance Of The Unknown	Lieutenant
Dark In Your Heart	Captain
Gnostec	Lieutenant
Infiltrator	Lieutenant
Insertion Suite	Lieutenant
KGM	Lieutenant
SOCOM II Finale	Captain
Tari Tari	lieutenant

Soldier of Fortune

© Codemasters / Raven Software 2002

CHEAT CODES

Pendant la partie, appuyez sur Select et effectuez les manipulations suivantes. A chaque fois, un message confirmera que le code fonctionne correctement.

Invincibilité

Maintenez R1 + L1 + R2 + L2 + ▣ et appuyez sur Gauche.

Le plein de munitions

Maintenez R1 + ▣ et appuyez sur Gauche.

Armes lourdes

Maintenez L2 + R2 + ▣ et appuyez sur Gauche. Répétez ce code pour le désactiver.

Explosifs et armes blanches

Maintenez L1 + R1 + ▣ et appuyez sur Gauche. Répétez ce code pour le désactiver.

Mode sans clipping

Maintenez L1 + L2 + R1 + ▣ et appuuyez sur Gauche. Vous pourrez alors traverser les murs. Répétez ce code pour le désactiver.

Plus de cibles

Maintenez L1 + L2 + ▣ et appuyez sur Gauche. Répétez ce code pour le désactiver.

Pas de gravité

Maintenez L1 + L2 + R2 + Gauche + ▣ et appuyez sur Start. Répétez ce code pour le désactiver.

Sonic Gems Collection

© Sega 2005

JEUX À DÉBLOQUER

Vectorman
Plusieurs méthodes pour débloquer ce jeu :
- Avoir une sauvegarde de Sonic Heroes ou de Sonic Mega Collection.
- Jouer plus de cinq heures aux jeux de Sonic Gems Collection.

Vectorman 2
- Jouer plus de sept heures aux jeux de Sonic Gems Collection et avoir joué au moins une fois à Vectorman.

Sonic Heroes

© Sega / Sonic Team 2004

BONUS

Course de Bobsled (2 joueurs)

Collectez 80 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Course rapide (2 joueurs)

Collectez 100 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Courses en mode Expert (2 joueurs)

Collectez 120 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Chanson "Follow Me"

Terminez le mode Story avec la Team Rose.

Chanson "Team Chaotix"

Terminez le mode Story avec la Team Chaotix.

Chanson "This Machine"

Terminez le mode Story avec la Team Dark.

Chanson "We Can"

Terminez le mode Story avec la Team Sonic.

Mode battle (2 joueurs)

Collectez 20 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Mode Super Hard

Terminez le jeu avec tous les ranks A et 141 emblèmes.

Niveau spécial (2 joueurs)

Collectez 40 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Mode course Ring (2 joueurs)

Collectez 60 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Personnages métalisés (1 joueur)

Collectez 141 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Séquence FMV Team Chaotix

Terminez le mode Story avec la Team Chaotix

Séquence FMV Team Dark

Terminez le mode Story avec la Team Dark

Séquence FMV Team Rose

Terminez le mode Story avec la Team Rose

Séquence FMV Team Sonic

Terminez le mode Story avec la Team Sonic

SKIN METAL 2 JOUEURS

En mode 2 joueurs, dès que le chargement d'un niveau commence, maintenez ⊗ + △ sur les deux manettes jusqu'à la fin du chargement pour avoir des personnages en métal.

COMBATTRE METAL MADNESS

Pour combattre Metal Sonic (Metal Madness),vous devez avoir les 7 Emeraudes du Chaos et finir le jeu avec les 4 Teams (Dark, Sonic, Chaotix et Rose). Puis, lorsque vous êtes dans le menu pour choisir votre Team, placez votre curseur sur Team Chaotix et appuyez sur Droite. Choisissez alors Metal Sonic pour combattre Metal Madness.

JOUER AVEC SUPER SONIC

Pour jouer avec Super Sonic, vous devez battre Metal Madness. Vous jouerez alors avec Super Sonic accompagné de Knuckles et de Tails pour combattre Metal Overlord qui est la 2ème transformation de Metal Sonic. C'est le vrai boss final du mode Histoire.

BATTRE EGG ALBATROSS

La victoire contre Egg Albatross est basée sur un (très mauvais) réflexe d'Eggman :
- Quand il s'éloigne, préparez la Fighting Pose et ne bougez pas : au bout d'un certain temps, il reviendra vers vous et vous pourrez sauter et enchaîner les Fire Dunks. Si vous visez bien,vous pourrez détruire le canon à l'avant. Continuez jusqu,à la chute de la nacelle.
- Si Eggman s'éloigne, préparez la formation Fly et attendez son retour, puis frappez l'hélice avec un Thunder Shoot pour le ralentir et essayez de sauter sur la machine en formation Speed : vous pourrez enchaîner les Homing Attacks sur l'hélice jusqu'à la destruction totale.
- Eggman reprendra l'Egg Hawk, son ancienne machine. Rattrapez-le en formation Speed et enchaînez les Homing Attacks comme précédemment. Après la destruction, le combat est fini.

VIES FACILES

Prenez la team Chaotix et faites le niveau Frog Forest. A un moment, 3 mètres après un point de sauvegarde, il y a une grenouille et un vie. Prenez la vie puis faites vous repérer par la grenouille. Répétez l'action autant de fois que vous voudrez pour augmenter votre nombre de vies.

Sonic Mega Collection Plus

© Sega 2005

LES JEUX CACHÉS

Voici la liste des jeux cachés et la façon dont il faut procéder pour les débloquer :

Blue Spheres
Lancez Sonic The Hedgehog et Sonic 3D Blast 20 fois chacun.

Comix Zone
Il faut avoir une sauvegarde du jeu Sonic Heroes ou accumuler 30 heures de jeu sur Sonic Mega Collection Plus.

Flicky
Il faut avoir une sauvegarde de n'importe quel autre jeu Sega ou lancer Dr. Robotnic's Mean Bean Machine 50 fois.

Sonic & Knuckles dans Sonic 3
Lancez Sonic 1, Sonic 3, Sonic And Knuckles et Sonic 3-D Blast 50 fois.

Sonic & Knuckles dans Sonic 2
Lancez Sonic Spinball et Sonic 2 50 fois.

The Ooze
Il faut avoir une sauvegarde du jeu Sonic Heroes ou lancer Sonic Spinball et Sonic 2 50 fois.

Ristar
Lancez Blue Spheres 40 fois et Sonic The Hedgehog, Sonic 2, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Sonic & Knuckles dans Sonic 3, Sonic & Knuckles dans Sonic 2, Sonic 3-D Blast, Sonic Spinball 50 fois.

RETIRER LES BANDES NOIRES DE L'ÉCRAN

Appuyez sur le stick analogique droit pendant le jeu.

AIDES EN COURS DE JEU

Lancez un jeu et ne faites rien pendant plusieurs minutes. Au bout d'un moment, des conseils de jeu apparaîtront à l'écran.

COMIX ZONE

Invincibilité

Dans l'écran du jukebox, appuyez sur le bouton d'attaque sur les sons 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7 et 11. Une voix dira "Oh Yeah", ce qui confirmera la validité du code.

Choix du niveau

Dans l'écran du jukebox, appuyez sur le bouton d'attaque sur les sons 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15 et 6. Une voix dira "Oh Yeah", ce qui confirmera la validité du code.

DR. ROBOTNIK'S MEEN BEAN MACHINE

Ecran titre
Pour contrôler les haricots à l'écran titre, utilisez les touches , , ou Gauche.

Dernier Niveau
Jaune, Haricot, Bleu, Bleu (facile)
Violet, Jaune, Haricot, Rien (normal)

SUPER SONIC DANS SONIC 2

Allez dans les Options et mettez dans le Sound Test les sons 65, 09, 17 puis appuyez sur Start pour retourner au menu principal. Appuyez sur Start et en même temps. Un nouveau menu s'ouvre. Allez dans le Sound Test de celui-ci et entrez les sons 04, 01, 02, 06. Choisissez un niveau et dès que vous avez 50 Rings sautez deux fois et Sonic se transformera en Super Sonic.

BLUE SPHERE

Niveau 100 : 5004 08657853
Niveau 200 : 4383 9797 0354
Niveau 300 : 3474 0464 2224
Niveau 400 : 2853 9395 4737
Niveau 500 : 5358 4423 5191
Niveau 510 : 5292 6756 6519

FLICKY

Image Bonus
Faites les niveaux 1 à 10 en moins de 20 secondes et obtenez un score parfait sur chaque niveau bonus pour dépasser les 240 000 points. Vous verrez alors une image de fille en bikini apparaître en bas à gauche de l'écran.

Choix du niveau
Commencez une partie et maintenez Haut + ⊗ + ⊙ + Start avant l'apparition du premier niveau. Relâchez tout lorsque les mots "Round 1" apparaissent, puis appuyez sur Bas ou Haut pour sélectionner le niveau.

RISTAR

ILOVEU	Choix du niveau
CANDY	Invincibilité
MAGURO	Configuration
DOFEEL	Time Attack
MUSEUM	Boss Rush
SUPER	Mode Expert
MIEMIE	Voir les items
AGES	Voir les crédits
XXXXXX	Désactive les codes

SONIC 3D BLAST

Choix du niveau

Appuyez sur ⊗ , ▣ , Droite, ▣ , ⊙ , Haut, Bas, ▣ et Start quand les mots "Press Start" s'affichent à l'écran. Le choix du niveau se fera dès que le jeu commencera. Vous pourrez ensuite passer un niveau en mettant le jeu en pause puis en pressant ⊗ .

SONIC AND KNUCKLES 2

Choix du niveau
A l'écran titre, faites Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Lorsque vous entendrez la cloche, maintenez ▣ et appuyez sur Start.

SONIC SPINBALL

Choix du niveau

Dans l'écran des options, faites ▢ , Bas, ✕ , Bas, ○ , Bas, ▢ , ✕ , Haut, ▢ , ○ , Haut, ✕ , ○ , Haut. Puis, faites les manips indiquées en fonction du niveau auquel vous voulez accéder.

Niveau 2
Maintenez ▢ , puis appuyez sur Start.

Niveau 3
Maintenez ✕ , puis appuyez sur Start.

Niveau 4
Maintenez ○ , puis appuyez sur Start.

SONIC THE HEDGEHOG

Cheat Mode

Faites Haut, Bas, Gauche, Droite à l'écran titre, et un son confirmera la validité du code. Maintenez ensuite ▢ et appuyez sur Start pour choisir votre niveau de départ.

Mode Debug

Faites Haut, ○ , Bas, ○ , Gauche, ○ , Droite, Haut, ○ , Bas, ○ , Gauche, ○ , Droite, ○ à l'écran titre. Ensuite, maintenez ▢ et appuyez sur Start pour lancer le jeu, et pressez ✕ pour accéder au mode Debug.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Choix du niveau

Allez dans le Sound Test du menu Options et choisissez les pistes 19, 65, 9 puis 17. Un son confirmera la validité du code. Ensuite, maintenez la touche ○ et appuyez sur Start. Enfin, Maintenez la touche ▢ et appuyez sur Start quand Sonic et Tails apparaissent à l'écran.

Plus de Continues

Allez dans le Sound Test du menu Options et choisissez les pistes 01, 01, 02 et 04, puis validez avec Start pour commencer le jeu avec 14 Continues.

Pas de chrono

Appuyez sur Start et maintenez la touche ✕ . Utilisez la touche ▢ pour sauter. La musique s'arrêtera et le chrono restera sur 0:00.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Choix du niveau

Faites rapidement Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut après que le logo Sega ait disparu et avant que Sonic apparaisse et que l'écran devienne blanc. Un son confirmera la validité du code. Appuyez ensuite sur Haut à l'écran titer pour choisir votre niveau de départ et accéder au Sound Test.

Mode Debug

Activez le code de choix du niveau, puis maintenez et appuyez sur Start lorsque vous sélectionnez votre niveau.

Niveau secret

Activez le code de choix du niveau et allez dans le Sound Test. Sélectionnez les pistes 1, 3, 5 et 7, puis positionnez-vous sur "Special Stage 2", maintenez et appuyez sur Start.

Sonic Riders

© Sega 2006

NOUVEAUX MODES

Mode Mission

Terminez le mode Hero Story pour débloquer le mode Mission.

Babylon Story

Ce second scénario est accessible une fois que vous avez terminé le mode Hero Story.

NOUVEAUX PERSONNAGES

AiAi

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

Cream The Rabbit

Terminez le mode Hero Story.

E-10000G

Dépassez les 20 heures de jeu.

E-10000R

Dépassez les 50 heures de jeu.

Eggman

Terminez l'histoire de Babylon Rouge.

Nights

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

Rouge The Bat

Terminez le mode Hero Story.

Shadow The Hedgehog

Terminez le mode Hero Story.

Super Sonic

Collectez tous les Gold Emblems du mode Mission.

Ulala

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

MISSIONS SPÉCIALES

Missions de Jet

Réussissez les missions de Storm et de Wave pour débloquer les deux parcours Sega.

Missions de Storm

Terminez le mode Hero Story.

Missions de Wave

Passez les missions Red Canyon ou Night Chase dans le mode Babylon Story.

PARCOURS SUPPLÉMENTAIRES

Babylon Guardian

Terminez le mode Babylon Story.

Digital Dimension

Terminez le mode Babylon Story.

SEGA Carnival

Gagnez la coupe Hero avec l'emblème d'or.

SEGA Illusion

Gagnez la coupe Babylon avec l'emblème d'or.

SALLE DU SOUND TEST

Pour débloquer toutes les pistes sonores, vous devez remplir les conditions suivantes.

"Catch Me If You Can"	Terminez le mode Hero Story
"Theme of Babylon Garden"	Terminez le mode Hero Story
"Theme of Digital Dimension"	Terminez le mode Babylon Story
"Theme of SEGA Carnival"	Débloquez-le dans le Grand Prix Mondial

VIDÉOS DU MODE THEATER

Vidéo 1	Terminez le mode Hero Story
Vidéo 2	Terminez le mode Babylon Story

NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS

Terminez toutes les missions de Jet, Wave et Storm pour obtenir les équipements suivants : "Hang-On", "Opa Opa", "Super Hang-On" et "The Crazy".

NOUVEAUX TYPES D'ENGINS

Ces nouveaux types de véhicules peuvent être débloqués dans la boutique au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu.

Type Bike

Terminez le mode Babylon Story.

Type Skate

Terminez le mode Hero Story.

EQUIPEMENT EXTRÊME

Blue Star II	Terminez le mode Hero Story
Chaos Emerald	Terminez toutes les missions avec le rang or
Darkness	Terminez le mode Hero Story
Egg Rider	Terminez le mode Babylon Story
Hang On	Terminez toutes les missions
Magic Carpet	Terminez le mode Babylon Story
Opa Opa	Terminez toutes les missions

Smile	Terminez le mode Hero Story
Super Hang On	Terminez toutes les missions
Temptation	Terminez le mode Hero Story
The Crazy	Terminez toutes les missions

Sonic Riders Zero Gravity

© Sega / Sonic Team 2008

PERSONNAGES

Amigo

Terminez toutes les missions du mode Story.

Billy Hatcher

Terminez toutes les missions du mode Story.

Blaze

Terminez le mode Babylon Story.

Cream the Rabbit

Terminez le mode Team Sonic's Story.

Eggman

Terminez le mode Babylon Story.

NiGHTS

Terminez toutes les missions du mode Story.

Rouge the Bat

Terminez le mode Team Sonic's Story.

Shadow the Hedgehog

Terminez le mode Team Sonic's Story.

Silver

Terminez le mode Babylon Story.

AUTRES BONUS

Cinématique d'intro

Commencez le mode Heroes Story.

Démo de Fin

Terminez le mode Babylon Story.

80s Boulevard

Terminez le mode Babylon Story.

90s Boulevard

Terminez le mode Babylon Story.

Equipement Chaos Emerald

Obtenez le rang Extreme sur toutes les missions du mode Story.

Equipement MAG

Terminez toutes les missions du mode Story.

SCR-GP

Terminez le mode Babylon Story.

Mode World Grand Prix

Terminez le mode Team Sonic's Story.

MODE MISSION

Terminez le mode Story dans son intégralité et sélectionnez à nouveau les différents stages pour accéder aux missions.

TOUTES LES COURSES

Astral Babylon

Terminez le mode Babylon Story.

Crimson Crater

Terminez le parcours Crimson Crater dans le mode Babylon Story.

Gigan Device

Terminez le parcours Gigan Device dans le mode Babylon Story.

MeteorTech Sparkworks

Terminez le parcours MeteorTech Sparkworks dans le mode Babylon Story.

Mobius Strip

Terminez le mode Babylon Story.

Nightside Rush

Terminez le parcours Nightside Rush dans le mode Babylon Story.

Security Corridor

Terminez le mode Heroes Story.

Snowy Kingdom

Terminez le parcours Snowy Kingdom dans le mode Babylon Story.

Tempest Waterway

Terminez le parcours Tempest Waterway dans le mode Babylon Story.

Sonic Unleashed

© Sega / Sonic Team 2008

DÉPART BOOSTÉ

Dans les niveaux qui se déroulent de jour, il est possible de faire un départ canon. Durant le compte à rebours, appuyez sur juste après le "1" et juste avant le "Go" pour démarrer avec un spindash.

HUB WORLD D'EGGMANLAND

Vaincre le boss de fin et terminer le jeu.

DERNIÈRE MISSION SECRÈTE ADABAT

Collecter la totalité des artworks, musiques, vidéos et documents secrets (hormis la vidéo n°36).

SCÈNE CACHÉE

Après avoir obtenu le rang S pour tous les défis et complété la totalité des missions du jeu, vous débloquerez la toute dernière mission. Terminez-la et collectez l'objet caché pour débloquer une scène secrète (Sonic Omake).

SOLUTION COMPLÈTE

Apotos

Etape 1 : Sautez pour atteindre le Ring d'arrivée

Ces premières Etapes sont des tutoriaux pour vous familiariser avec les commandes de base. Vous devez aussi vous habituer à la vitesse de Sonic. Courez donc et sautez les dénivellations pour atteindre le Ring d'arrivée.

Etape 2 : Faites des dérapages Soniques

Courez et dérapez pendant les virages. Ces dérapages vous aident à mieux négocier les virages, sans trop ralentir et perdre du temps.

Etape 3 : Effectuez des attaques téléguidées

Courez et sautez sur le tremplin. Quand vous voyez un curseur de verrouillage (rouge) sur un ennemi, exécutez une attaque téléguidée. Vous allez rebondir sur les ennemis et les éliminer un à un. Ce mouvement peut vous aider à accéder à différents endroits pendant votre progression dans les niveaux.

Etape 4 : Mettez les voiles avec le turbo sonique

Courez et ramassez les Rings qui se trouvent devant vous pour remplir la jauge de turbo. Utilisez ensuite le turbo sonique contre les ennemis que vous rencontrez.

Etape 5 : Passez sous les obstacles en glissant

Courez et appuyez sur le bouton indiqué à l'écran pour glisser sous les obstacles. Ceci vous permet de ne pas perdre de temps pendant votre course.

Etape 6 : Evitez les ennemis avec un pas rapide

Courez et maintenez le bouton indiqué enfoncé. Quand un ennemi se trouve sur votre chemin, déplacez le joystick à droite ou à gauche pour l'éviter. Sonic fera des pas rapides sans perdre la trajectoire. Utilisez aussi cette tactique pour ramasser les Rings sur votre chemin.

Etape 7 : Rejoignez le Ring d'arrivée

Vous devez maintenant utiliser tout ce que vous avez appris pour avancer dans cette étape. Le parcours est celui du tutorial. Ramassez surtout un max de Rings. Vous arriverez enfin à la ville d'Apotos.

Apotos - Etape de jour

Etape 8 : Le temple

Une fois dans la ville, visitez toutes les zones pour finir dans la place de l'église. Discutez avec le prêtre qui vous parle du temple. Acceptez la mission et allez au temple sacré.
Avancez dans le temple et allez à la porte de gauche qui s'illumine. Appuyez sur la touche indiquée, entrez et commencez votre parcours.

Etape 9 : Rejoignez le Ring d'arrivée

Ramassez les Rings sur votre chemin et utilisez les dérapages soniques pour tourner. Vous aurez aussi besoin de glisser sous les obstacles. Utilisez le turbo sonique contre les ennemis qui se trouvent au sol et enchainez les attaques téléguidées pour les ennemis volants. Utilisez aussi les attaques téléguidées pour atteindre les zones en hauteur et ramassez encore plus de Rings.

Quand vous serez sur le pont, un boss vous prend en chasse. Utilisez les pas rapides pour éviter d'être écrasé par ses bras. Après le saut sur le tremplin, vous vous retrouvez derrière votre ennemi. Sautez et attaquez-le avec les attaques téléguidées pour le toucher. N'oubliez pas aussi de ramasser les Rings pour remplir votre jauge de turbo. Après le dernier saut, traversez le Ring d'arrivée.

Etape 10 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Le parcours est presque le même, mais vous devez être rapide pour ramasser 100 Rings avant la fin du temps imparti. Exécutez toujours les attaques téléguidées contre vos ennemis pour atteindre des zones pleines de Rings. N'exécutez pas l'acrobatie demandée en fin de parcours si vous manquez de Rings. Passez par le chemin normal et sautez grâce au ressort pour atteindre la zone en hauteur et ramasser les derniers Rings.

Apotos - Etape de nuit

De retour dans la ville, visitez à nouveau toutes les zones. Allez vers la terrasse du café pour que l'habitant vous remette un objet, la tablette de la lune. Revenez alors vers le temple sacré pour accéder à une nouvelle zone.

Avancez vers la porte de droite qui s'illumine. Après que Chip ouvre la porte, Sonic se transforme en hérisson-garou. Avancez dans le couloir.

Etape 11 : Courez et sautez

Vous allez apprendre les bases des mouvements de Sonic pendant qu'il est à l'état de hérisson-garou. Courez et appuyez deux fois sur la touche de saut pour faire un double saut et passer les obstacles. Ramassez les Rings et continuez votre route. Dirigez ensuite le joystick deux fois en avant pour courir. Courez ensuite et exécutez un double saut pour dépasser le précipice. Traversez ensuite le Ring d'arrivée.

Etape 12 : Faites des acrobaties avec vos bras

Avancez, tournez à droite et ramassez les Rings. Sautez en bas et allez contre le mur. Exécutez un double saut et appuyez sur la touche indiquée pour allonger vos bras et vous accrocher au rebord. Hissez-vous en haut et sautez en allongeant les bras pour attraper la perche. Balancez-vous et dépassez les obstacles. Accrochez-vous ensuite au poteau et grimpez. Sautez enfin vers le Ring d'arrivée.

Etape 13 : Faites une attaque combo

Enchainez les coups avec vos poings. Alternez entre vos deux bras pour exécuter des combos. Eliminez ensuite les ennemis qui se dressent devant vous.

Etape 14 : Attrapez un objet puis lancez-le

Appuyez sur la touche indiquée pour ramasser la caisse de gauche. Tournez-vous pour vous mettre en face de votre ennemi. Lancez-la ensuite sur l'ennemi de gauche. Ramassez ensuite la caisse de droite et lancez-la sur l'ennemi de droite. Continuez à balancer des caisses sur vos ennemis jusqu'à ce qu'ils arrêtent d'apparaitre.

Etape 15 : Lancez le Were-hammer

Pendant les combats, utilisez vos deux bras simultanément pour exécuter l'attaque spéciale, le Were-hammer. Cette attaque est très efficace, répétez-la donc plusieurs fois pour la maîtriser.

Etape 16 : Ville éclairée par la lune

Avancez et tournez à gauche. Montez la dénivellation et préparez-vous au combat. Utilisez vos coups de poings et enchaînez les combos pour neutraliser les premiers venus. Passez ensuite par la porte d'en face. Avancez et grimpez au poteau central. Sautez vers la porte et ouvrez-la. Ramassez les Rings et descendez la pente. Eliminez d'autres ennemis en chemin en utilisant vos poings. Avancez et montez les marches pour ramasser les Rings. Allez ensuite à droite dans la place du café et neutralisez les ennemis qui surgissent. Allez derrière les caisses et ramassez l'objet. Montez ensuite sur le toit bleu et prenez l'objet bleu.

Continuez ensuite votre route, montez la dénivellation et tournez à gauche. Détruisez les caisses et ramassez l'objet qui se trouve derrière elles. Reprenez votre route et éliminez d'autres ennemis. Montez la dénivellation et avancez. Sautez et accrochez-vous à la perche. Balancez-vous et sautez en avant. Avancez et montez en haut du poteau. Sautez à gauche et avancez de toit en toit. Descendez entre les toits pour ramasser le grand Ring et l'objet puis remontez. Prenez l'objet qui se trouve sous la cloche et continuez à gauche. Sautez devant la porte et ouvrez-la. Ramassez le troisième objet bleu qui vous permettra de débloquer le passage. Avancez et éliminez deux groupes d'ennemis.

Etape 17 : Allée éclairée par la lune

Avancez et détruisez les pots qui se trouvent à droite pour révéler un interrupteur. Marchez dessus pour ouvrir la porte et entrez. Détruisez les pots qui se trouvent à gauche, ramassez la capsule et continuez votre route. Ecrasez ensuite les ennemis qui vous barrent la route. Avancez et ramassez les Rings en chemin. Prenez la capsule qui se trouve à droite après les deux pots. Avancez et utilisez les caisses pour éliminer vos trois ennemis puis reprenez le chemin. Courez et sautez pour passer le gouffre et préparez-vous au prochain combat. Utilisez les caisses contre les ennemis volants et finissez les autres avec vos poings.

Avancez et, avant de monter les escaliers de gauche, allez au fond de la rue. Brisez les pots et ramassez la capsule. Montez ensuite les marches et ouvrez la porte. Ramassez la capsule et continuez votre route en ramassant les Rings. Montez ensuite sur le premier toit et sautez vers celui de droite. Sautez et accrochez-vous à la perche. Tournez-vous et sautez vers la perche d'en haut. Sautez ensuite vers celle de gauche en dirigeant le joystick à gauche. Sautez enfin sur la terrasse. Avancez et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche et descendez sur un autre immeuble.

Ouvrez la porte et ramassez la capsule.
Accrochez-vous ensuite au rebord gauche et montez. Sautez de perche en perche. Avancez, ouvrez la porte et prenez les Rings. Continuez ensuite votre route jusqu'à rencontrer plusieurs ennemis. Utilisez votre Were-hammer si vous êtes encerclé. Avancez ensuite tout droit et ouvrez la porte pour prendre la capsule. Montez les escaliers de droite et sautez de poutre en poutre pour atteindre l'autre rive. Avancez ensuite vers le levier, actionnez-le et montez sur le monte-charge.

Plusieurs ennemis vous attendent en bas. Eliminez-les en vous aidant des caisses qui se trouvent dans la zone. Ramassez aussi les Rings qui se trouvent dans la zone de combat. Allez ensuite à droite. Sautez vers le poteau et glissez jusqu'en bas. Sautez sur la plate-forme gauche et avancez sur le rebord de gauche. Ouvrez la porte et prenez la capsule. Revenez ensuite à la plate-forme centrale et sautez sur le poteau de droite. Glissez ensuite jusqu'en bas. Allez à droite et utilisez les rebords pour atteindre le Ring d'arrivée.

Etape 18 : Colline sous les cieux étoilés

Avancez et allez derrière les statues de chiens qui se trouvent à droite et à gauche pour ramasser des capsules. Avancez ensuite et affrontez les ennemis qui bloquent la route. Enchaînez les combos pour venir à bout de ces ennemis. Avancez et détruisez le mur qui bloque la porte. Entrez dans les édifices en ruine et prenez les Rings. Sortez et continuez votre route. Entrez dans le deuxième édifice et prenez le premier objet bleu qui vous permettra d'ouvrir le passage. Entrez ensuite dans le bâtiment de gauche et ramassez la capsule. Allez ensuite entre les piliers se trouvant à droite et prenez la prochaine capsule.

Entrez ensuite dans le bâtiment d'en face et éliminez les ennemis volants en utilisant les caisses qui se trouvent dans la zone. Sortez et détruisez le mur qui bloque la porte des édifices en ruine, à gauche. Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur et avancez. Détruisez un autre mur et brisez les pots pour trouver une capsule. Passez une autre porte qui vous ramène vers l'extérieur. Allez à gauche et sautez par-dessus le mur pour trouver une capsule. Prenez-la et reprenez votre route.

Entrez dans la maison en ruine (celle de droite) et éliminez les ennemis qui surgissent. Prenez ensuite le deuxième objet bleu et les Rings. Sortez et continuez votre route jusqu'à une nouvelle maison. Détruisez le mur qui bloque la porte et entrez. Prenez le troisième objet bleu et sortez. Allez à droite et détruisez les pots pour trouver une capsule. Avancez enfin jusqu'aux escaliers.

Montez et affrontez la horde d'ennemis qui vous attendent en haut. Alignez vos ennemis et lancez les caisses sur eux pour en éliminer un maximum, en même temps. Ramassez ensuite les rings et montez les marches jusqu'au Ring d'arrivée.

Spagonia

Dans le village, allez à la ruelle et parlez à l'assistant qui vous conduira au labo. Vous pouvez visiter le reste du village ou aller directement au laboratoire de Pickle.

Mazuri - Etape de jour

Visitez tous les endroits dans le village pour trouver une fosse mystérieuse. Entrez et sauvez le professeur qui vous briefe à propos de la situation de la planète et comment la sauver. Après la cinématique, revenez à Mazuri et parlez au doyen du village qui se trouve dans l'arbre sacré. Il vous aidera à trouver le temple sacré. Allez vers le temple et avancez vers la porte qui s'illumine (elle est située à droite).

Boss : Egg Beetle
Commencez par ramasser les Rings sur le chemin. Vous devez ensuite éviter les cubes qu'Eggman lance. Quand ils atterrissent, ils se déplacent aléatoirement à droite ou à gauche. Evitez-les en utilisant les pas rapides vers la droite ou la gauche. Quand l'Egg Beetle ouvre ses pinces, c'est le moment d'attaquer. Attaquez votre ennemi avec une attaque téléguidée ou un boost avant qu'il ne ferme ses pinces et vous touche. Quand l'ennemi passe à gauche, il lance des missiles derrière vous. Ignorez les deux missiles qui se dirigent vers le haut et sautez au bon moment pour éviter le troisième missile. Attaquez-le ensuite pendant qu'il ouvre ses pinces. Pensez à ramasser les Rings pour ne pas perdre une vie si vous vous faites toucher. Répétez ces actions jusqu'à la destruction de Egg Beetle.

Revenez ensuite à Spagonia pour voir le professeur. Repartez de suite vers le continent de Holoska.

Holoska - Etape de jour

Baladez-vous dans le village et visitez tous les endroits. Revenez voir la femme qui se trouve à l'entrepôt alimentaire. Elle vous indiquera où se trouve le temple sacré. Entrez dans le temple et allez vers la porte rouge située à gauche. Ouvrez-la et entrez.

Etape 1 : Plongez sur l'ennemi avec un piétinement

Vous allez apprendre une nouvelle technique, très utile contre les ennemis. Avancez, sautez et appuyez sur le bouton indiqué pendant le saut pour piétiner le sol et ouvrir le passage. Avancez ensuite vers le Ring d'arrivée.

Etape 2 : Rejoignez le Ring d'arrivée

Avancez et montez dans la luge. Ramassez les Rings sur le chemin et passez sur tous les accélérateurs (surtout celui qui précède le lac). Evitez ensuite les obstacles qui se forment sur votre route. Sautez pour passer au dessus des trous sur le chemin. Dès que Sonic quitte la luge, avancez et piétinez quelques blocs de glace pour avancer dans le passage. Ramassez les Rings sur votre chemin et évitez les obstacles et les mines.

Avancez ensuite et explosez vos ennemis en les piétinant pour ouvrir en même temps les passages sous terrains. Continuez votre route en utilisant l'attaque téléguidée pour éliminer vos ennemis et atteindre les chemins en hauteurs.

Etape 3 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Montez dans la luge et avancez. Sautez pour prendre le Ring qui se trouve après les premiers ennemis. Sautez ensuite pour éviter les gouffres. Une fois sans luge et sur la rampe, sautez avant la fin de celle-ci et exécutez des attaques téléguidées pour éliminer les ennemis et atteindre la zone en hauteur. Continuez ensuite votre route et piétinez les blocs de glace qui obstruent le chemin.

Etape 4 : Ne cassez rien en chemin

Avancez en évitant les blocs de glace. Utilisez les pas rapides et les dérapages pour pouvoir passer entre les différents obstacles. Vous pouvez exploser les ennemis qui bloquent votre chemin. Après le passage sur un accélérateur, freinez pour ne pas détruire un bloc de glace et devoir recommencer dès le début. Continuez votre route jusqu'au Ring d'arrivée.

Spagonia - Etape de nuit

Etape 1 : Allée de Spagonia

Avancez en détruisant tous les barils que vous rencontrez. Descendez ensuite la dénivellation de droite et éliminez les ennemis avec votre Were-hammer. Continuez votre route jusqu'à la porte. Entrez et allez derrière le stand de fruits pour prendre la capsule. Avancez et ramassez les Rings. Une fois que les ennemis apparaissent, commencez par attaquer les deux adversaires volants. Sautez et frappez-les pour les mettre à terre puis finissez-les. Eliminez ensuite les autres ennemis avec vos combos. Prenez la caisse qui se trouve à droite et placez-la sur l'interrupteur gauche pour ouvrir la porte.

Avancez et détruisez les barils et les jarres en chemin. Tournez à gauche et prenez la capsule qui se trouve derrière les caisses. Avance et allez à gauche pour prendre une autre capsule avant de combattre les monstres. Montez les marches puis les escaliers de droite. Montez la dénivellation et avancez. Sautez en haut de la fontaine et prenez le premier objet bleu. Revenez ensuite en haut. Sautez et allongez les bras pour vous accrocher au rebord. Hissez-vous vers le haut. Montez ensuite les deux rebords pour atteindre la capsule qui se trouve à droite et l'objet bleu qui se trouve à gauche. Descendez à gauche sans sauter pour atteindre le troisième objet. Descendez encore et traversez le passage.

Ramassez les rings et éliminez les ennemis. Avancez et actionnez l'interrupteur pour activer l'ascenseur. Montez dessus et avancez dans la nouvelle zone. Allez à droite, au fond de la terrasse, et ramassez la capsule qui se trouve derrière les caisses. Avancez ensuite vers le bord et passez de perche en perche jusqu'à atteindre les toits. Avancez, sautez et allongez les bras pour vous accrocher aux ennemis. Balancez-vous et sautez sur le toit. Avancez en utilisant vos ennemis puis sautez vers le dernier toit. Sprintez et faites un double saut pour atteindre le Ring d'arrivée.

Etape 2 : Ruelle sombre

Avancez dans la ruelle et sautez pour éviter les aiguilles. Montez les marches et détruisez les barils qui se trouvent en face pour prendre la capsule. Reprenez votre route et éliminez les groupes d'ennemis qui vous rencontrent en utilisant vos combos. Avancez et sautez derrière les caisses qui se trouvent à gauche pour ramasser une capsule. Avancez ensuite à droite. Eliminez encore des ennemis et utilisez les caisses contre eux. Avancez jusqu'au mur d'en face et allongez les bras pour atteindre la perche. Sautez ensuite vers celle d'en haut puis atterrissez sur la terrasse. Ramassez l'objet et descendez.

Avancez et tournez à droite. Passez les deux plaques d'aiguille et ramassez un nouvel objet. Rebroussez chemin et avancez vers d'autres aiguilles. Marchez sur l'interrupteur pour le désactiver et avancez en évitant les scies. Eliminez les ennemis en utilisant les caisses et avancez en évitant d'autres scies.

Avancez et éliminez d'autres ennemis, parmi eux il y a une sorte de mage qui se téléporte d'un endroit à l'autre. Commencez par le neutraliser. Avancez ensuite jusqu'au bout du chemin et actionnez l'interrupteur. Rebroussez chemin en évitant les aiguilles et les scies et montez dans l'ascenseur. Sautez ensuite sur les plate-formes jusqu'à la perche. Balancez-vous et sautez sur le balcon suivant. Sautez vers la capsule et prenez-la. Sautez ensuite de perche en perche jusqu'au toit. Exécutez un double saut pour atteindre l'interrupteur. Marchez dessus pour ouvrir la porte et descendez pour entrer. Avancez vers le Ring d'arrivée pour finir l'étape.

Etape 3 : Grand aqueduc

Avancez jusqu'au bout de la route et détruisez les barils pour trouver un premier objet. Montez ensuite sur le poteau. Avancez et accrochez-vous à l'ennemi volant pour atteindre la rive de droite. Eliminez les ennemis qui vous attendent et avancez vers un autre ennemi qui vous servira de transporteur. Sautez ensuite vers le deuxième pour atteindre le bord. Allez vers le troisième ennemi qui va vous conduire vers l'objet bleu. Prenez-le et revenez au bord droit. Allez au fond à droite et prenez la capsule. Revenez ensuite à gauche et escaladez le poteau.

Avancez à gauche le long de l'aqueduc et descendez par le dernier ascenseur. Ramassez la capsule et remontez. Avancez à droite et descendez par le deuxième ascenseur. Prenez l'objet bleu et remontez. Descendez ensuite par le poteau et allez à droite. Descendez à un autre poteau, allez à gauche et éliminez les ennemis volants qui gardent l'objet bleu. Remontez ensuite les deux poteaux et poursuivez votre chemin sur l'aqueduc, à droite. Ramassez les capsules et

les Rings en chemin et combattez les nouveaux ennemis. Concentrez-vous sur le mage et puisqu'il se téléporte rapidement quand vous approchez de lui.
Attrapez les ennemis volants et jetez-les sur lui. Eliminez-le en premier sinon il n'arrêtera pas d'invoquer d'autres adversaires. Avancez enfin vers le Ring d'arrivée.

Après la cinématique et pour éliminer les monstres, appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran. Vous devez combattre plusieurs monstres de la même manière. Si vous ratez une touche le monstre vous attaquera.

Chun-nan - Etape de nuit

Visitez tous les endroits du village pour que l'on vous indique le lieu du temple sacré. Allez ensuite vers le temple et entrez. Avancez ensuite tout droit vers la porte bleue et entrez.

Etape 1 : Temple flottant

Avancez et détruisez la porte d'en face pour récupérer une capsule. Avancez ensuite à gauche et éliminez les nouveaux ennemis. Leur attaque consiste à vous charger pour vous blesser. Eliminez-les alors avant qu'ils ne trouvent le temps de vous toucher. Continuez ensuite votre route et ramassez les Rings. Eliminez un autre groupe d'ennemis et avancez jusqu'au bord du chemin. Sautez sur les rochers et allez vers la capsule qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite pour continuer votre route.

Avancez sur le pont et éliminez les monstres en chemin. Attendez que le premier poteau s'approche du bord et accrochez-vous à lui. Sautez sur le deuxième poteau quand ils s'alignent puis sautez sur le pont. Exécutez un double-saut pour éviter le trou et avancez. Utilisez ensuite l'ennemi pour traverser vers le pont de droite. Prenez la capsule qui se trouve à droite et avancez à gauche.

Avancez vers le poteau qui se trouve au centre et, avant de monter dessus, allez à droite et à gauche pour détruire des jarres et récupérer des capsules. Escaladez ensuite le poteau et sautez sur le toit. Avancez dans le chemin de droite et éliminez les monstres qui gardent le levier. Actionnez ce dernier pour ouvrir la porte de droite. Allez maintenant vers le chemin de gauche. Avancez à droite et sautez de perche en perche jusqu'à la porte. Entrez et allez vers le Ring d'arrivée.

Etape 2 : Chute du dragon

Descendez par les rochers et avancez. Prenez la capsule qui se trouve dans la cabane de droite et avancez. Ramassez les Rings en chemin. Montez les dénivellations et éliminez les ennemis qui apparaissent en commençant par les deux mages. Avancez ensuite et détruisez les jarres pour trouver une capsule, derrière eux. Prenez-la et avancez à gauche. Evitez les lames et descendez dans le trou. Attendez que les aiguilles se retirent et sautez pour revenir à votre chemin initial.

Avancez et évitez deux autres lames. Prenez ensuite la capsule qui se trouve derrière les deux caisses de droite. Courez ensuite et sautez pour atteindre l'autre partie du pont. Accrochez-vous à l'ennemi de droite qui vous mène vers une nouvelle zone. Suivez le chemin, prenez la capsule et revenez près du pont détruit. Avancez alors à gauche et traversez le pont pour trouver une autre capsule sur la rive gauche. Sautez ensuite de poteau en poteau et accrochez-vous à l'ennemi volant. Sautez sur le poteau puis sur la perche. Balancez-vous et sautez vers les Rings.

Une fois devant les chutes, utilisez l'ennemi volant pour atteindre une capsule puis revenez au point de départ. Suivez le chemin qui mène vers le bas (à gauche) et atteignez une grotte derrière les chutes, contenant une capsule. Prenez-la et suivez le chemin montant à droite. Sautez et allongez vos bras pour atteindre le rebord. Courez ensuite et sautez pour atteindre le rebord suivant. Avancez et escaladez le poteau. Utilisez l'ennemi pour vous transporter sur la plate-forme de gauche. Montez sur un autre poteau et sautez sur la perche. Sautez de perche en perche et escaladez un autre poteau. Accrochez-vous à l'ennemi volant avant de sauter sur un autre poteau. Sautez sur la plate-forme de droite et passez derrière les chutes. Montez un autre poteau qui vous mène en haut des chutes.

Avancez et traversez le tronc d'arbre. Sautez ensuite vers la rive gauche. Avancez vers le feu et prenez le baril.

Lancez-le sur le feu pour l'éteindre et avancez. Entrez par la porte, prenez la capsule située à droite et accrochez-vous à la perche. Sautez vers le rebord d'en haut et affrontez les ennemis. Entrez ensuite par la porte de gauche pour terminer l'étape

Etape 3 : Chemin vers les ténèbres

Avancez en courant et détruisez les jarres sur votre chemin. Sautez par-dessus le gouffre et continuez votre route. Avant d'entrer, sautez vers la perche située en haut de la porte. Sautez sur la corniche, faites le tour et prenez la capsule. Descendez ensuite et vous pourrez entrer par la porte ou continuer votre chemin vers le pont. Entrez par la porte et nettoyez la zone. Avancez et tournez la manivelle pour descendre le pont. Avancez et lancez la caisse sur l'ennemi ventilateur qui vous souffle dessus. Il vous empêche de sauter. Sautez ensuite pendant qu'il étourdi et explosez-le. Faites la même chose avec le deuxième. Traversez ensuite le pont en ruine. Sautez à gauche, prenez la capsule et revenez sur le pont. Avancez et utilisez les ennemis volants pour atteindre le bout du pont.

Avancez en courant et traversez le pont avant qu'il ne s'effondre pour trouver une capsule.
Descendez ensuite et allez à gauche. Eteignez le feu de droite pour prendre une deuxième capsule. Détruisez les jarres qui se trouvent à gauche et prenez une autre capsule. Eteignez ensuite le feu (à gauche) et avancez. Utilisez les perches pour atteindre la rive d'en face. Détruisez les jarres pour obtenir une autre capsule et allez à gauche.

Escaladez les plate-formes jusqu'au pont et avancez à droite. Sautez et accrochez-vous au rebord. Hissez-vous vers le haut et éliminez les ennemis. Montez ensuite les dénivellations et détruisez les jarres en chemin. Sautez sur les plate-formes jusqu'à atteindre le sommet. Avancez et sautez sur la première plate-forme. Descendez ensuite sur celle d'en bas pour récupérer la capsule. Revenez en haut à l'aide de l'ennemi volant et avancez d'une plate-forme à l'autre. Avancez à droite et prenez les capsules en chemin. Accrochez-vous ensuite à l'ennemi volant pour atteindre une plate-forme circulaire où plusieurs ennemis vous attaqueront. Eliminez-les et revenez en compagnie de l'ennemi volant pour tuer celui qui se trouve au dessus de la petite plate-forme. Revenez ensuite à la plate-forme circulaire. Sautez vers les plate-formes d'en face et éliminez l'ennemi. Sautez ensuite sur la grande plate-forme de gauche et affrontez le monstre géant.

Ce monstre est très puissant mais assez lent. Evitez ses coups et allez derrière lui. Placez deux ou trois coups rapides et éloignez-vous avant qu'il ne frappe avec son bâton. Restez toujours loin et laissez-le s'approcher de vous. Contournez-le et attaquez-le par derrière à chaque fois jusqu'à sa défaite. Sautez ensuite vers le Ring d'arrivée.

Boss : Dark Gaia Phoenix
Pour battre cet oiseau géant, il faut utiliser l'eau. Evitez ses tirs et allez sur la plate-forme la plus proche. Attendez qu'il s'arrête de tourner, prenez un baril d'eau et lancez-le sur l'animal. Répétez la procédure si nécessaire. Quand l'ennemi n'est plus en feu, il ira au centre de la cour pour se recharger. Allez alors vers lui et enchainez les combos. Suivez les indications sur l'écran pour causer plus de dégâts à votre adversaire. Répétez cette action jusqu'à la défaite du Phoenix.

Spagonia - Etape de jour

Retournez ensuite à Spagonia pour voir le professeur. Allez vers la ruelle de l'aqueduc et parlez au vieil homme. Allez ensuite vers le temple sacré. Avancez tout droit et entrez par la porte de gauche.

Etape 1 : Rejoignez le Ring d'arrivée

Avancez et ramassez les Rings qui sont devant vous. Prenez le chemin de droite à l'intersection. Marchez sur les accélérateurs pour gagner du temps. Utilisez les dérapages quand le virage est très serré. Exécutez les attaques téléguidées pour éliminer les ennemis et pour accéder aux endroits inaccessibles normalement.

Etape 2 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Après le départ, prenez le chemin de droite (qui contient plus de Rings). A la deuxième intersection, prenez à gauche. Continuez votre route et passez sur les accélérateurs pour ne pas perdre de temps. Ne ratez pas les Rings sur le chemin pour en récolter 200 avant d'atteindre l'arrivée.

Chuan-nan - Etape de jour

Visitez toutes les zones du village ensuite allez vers le temple. Entrez, avancez et allez vers la porte de gauche. Ouvrez-la et entrez.

Etape 1 : Rejoignez l'arrivée

Courez et éviter de ralentir pendant la traversée des cours d'eau. Utilisez les dérapages dans les virages et passez sur les accélérateurs. Utilisez les pas rapides pour éviter les obstacles. Les attaques rapides sont votre meilleure arme contre les ennemis. Utilisez-les aussi pour passer entre les anneaux qui vous font gagner en vitesse.

Etape 2 : Ramassez les Rings à la vitesse maximum

Courez en ramassant les Rings et appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour exécuter l'acrobatie et atteindre une zone pleine de Rings. Si vous arrivez en fin de parcours et que vous êtes en manque de Rings, rebroussez le chemin grâce à l'accélérateur et sautez avec le ressort vers le robot. Détruisez-le et récoltez les Rings de la zone

Etape 3 : Ne cassez rien en chemin

Utilisez les pas rapides pour éviter les jarres qui se trouvent en chemin. Evitez aussi de tomber dans l'eau sinon vous échouez.

Spagonia

Avancez dans le temple et entrez par la porte de droite.

Boss : Egg Devil Ray
Restez toujours devant la navette centrale pour éviter les tirs au laser. Ramassez les Rings en chemin en évitant les attaques. Restez assez proche du vaisseau ennemi. Anticipez les tirs en repérant le chargement du canon avant le tir. Quand la navette centrale n'a plus son bouclier protecteur, attaquez-la rapidement avant qu'elle ne recommence à tirer. Quand la navette vous attaque par le coté, sautez par-dessus les rayons et ripostez dès le début de la poursuite. Refaite ces actions jusqu'à ce que le vaisseau ennemi commence à lancer de nouveaux projectiles. Evitez-les et restez devant la navette centrale. Attaquez-la quand elle perd son bouclier. Répétez ces actions jusqu'à la défaite de votre ennemi.
Revenez ensuite voir le professeur.

Holoska - Etape de nuit

Parlez aux villageois pour pouvoir accéder au temple. Avancez dans le temple et entrez par la porte centrale.

Etape 1 : Champ de neige de l'aurore

Avancez et escaladez la pente. Courez et sautez la dénivellation. Prenez la capsule qui se trouve à gauche et continuez votre route. Utilisez vos poings pour briser la glace qui bloque le chemin. Eliminez ensuite les ennemis et montez sur les plate-formes pour continuer votre route. Accrochez-vous ensuite aux ennemis pour atteindre la zone suivante. Détruisez les deux ventilateurs qui vous empêchent de passer. Avancez et évitez les boules de neige. Eliminez ensuite le groupe d'ennemis en commençant par les mages. Entrez ensuite dans la grotte de gauche pour rejoindre l'arrivée.

Etape 2 : Grand glacier

Avancez, montez les dénivellations et détruisez la glace qui bloque la porte. Accrochez-vous ensuite au rebord pour atteindre le sommet. Utilisez les deux poteaux pour passer et avancer. Sautez ensuite de perche en perche pour atteindre l'autre rive. Utilisez d'autres perches puis écrasez vos ennemis. Accrochez-vous ensuite au rebord droit et hissez-vous. Avancez et éliminez les ennemis en chemin. Utilisez les rebords pour monter au sommet. Avancez et accrochez-vous aux ennemis volants pour atteindre les plate-formes. Sautez d'une plate-forme à l'autre et détruisez les

ventilateurs avec les caisses. Sautez ensuite rapidement sur les plate-formes qui s'écroulent rapidement et rejoignez le Ring d'arrivée.

Etape 3 : Temple de glace

Avancez et détruisez la glace qui bloque la porte. Avancez et sautez par-dessus les aiguilles. Avancez et descendez. Allez à droite et montez vers la capsule. Avancez à gauche et appuyez sur l'interrupteur pour désactiver les défenses. Remontez avec les perches et sautez ensuite de perche en perche pour atteindre la rive de droite. Allez vers l'interrupteur et marchez dessus pour ouvrir la porte. Avancez dans le tunnel et ouvrez la porte suivante. Sortez et sautez de la perche vers le poteau. Sautez à droite et détruisez le ventilateur pour prendre la capsule. Remontez sur le poteau et grimpez jusqu'en haut. Sautez à droite, avancez et sautez sur un autre poteau. Glissez jusqu'en bas, évitez les aiguilles et sautez sur le deuxième poteau. Montez, sautez à droite pour détruire le ventilateur et appuyez sur l'interrupteur. Remontez sur le poteau et sautez vers le chemin le plus haut, à droite. Avancez et sautez au dessus de la porte pour prendre la capsule. Sortez ensuite par la porte.

Détruisez le bloc de glace de gauche pour prendre l'objet bleu. Avancez ensuite à droite, détruisez la glace et montez la dénivellation. Avancez sur la poutre en glace et prenez le deuxième objet. Eliminez les ennemis et avancez vers le troisième objet. Prenez-le et descendez vers la porte pour l'ouvrir. Avancez en brisant les blocs de glace en chemin pour prendre les capsules. Eliminez ensuite les ennemis pour continuer jusqu'au Ring d'arrivée.

Revenez ensuite voir le professeur. Rebroussez chemin jusqu'au village de Holoska et parlez aux villageois. Allez ensuite au temple. Avancez et entrez par la porte de droite.

Boss : Dark Moray
Commencez par détruire les tubes qui refournissent le bouclier du dragon en énergie. Ignorez les autres ennemis qui entourent la plate-forme du dragon. Ne ramassez pas les Rings au début du combat jusqu'à ce que vos points de vie diminuent. Une fois l'ennemi sans bouclier, sautez vers le dragon et restez près de lui en lui assénant un maximum de coups pour détruire l'orbe verte. Eloignez-vous quand le dragon balaie la plate-forme avec son corps. Vous pouvez lui lancer des bonbonnes de gaz pour l'affaiblir. Répétez ces mêmes actions pour les deux autres orbes et détruisez les tubes d'énergie après chaque orbe détruite. Revenez ensuite au docteur qui vous enverra à Shamar.

Shamar - Etape de jour

Parlez au villageois puis avec le professeur. Parlez ensuite à Layla et prenez la tablette. Allez au temple, avancez et entrez par la porte de gauche.

Etape 1 : Rejoignez l'arrivée

Courez et ramassez les Rings en chemin. Faites gaffe au sable mouvant qui vous dévie de votre trajectoire. Evitez d'être emporté par ces dunes surtout quand il y a un précipice au bord. Utilisez les attaques téléguidées pour éliminer les ennemis qui vous coupent la route.

Etape 2 : Effectuez une course éclair

Avancez en courant et appliquez les indications de Chip pour ramasser les Rings et atteindre la ligne d'arrivée en un rien de temps.

Etape 3 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Courez et détruisez les premiers ennemis avec l'attaque téléguidée. Cette attaque vous permet d'atteindre les endroits en hauteur contenant plus de Rings. Détruisez tous vos ennemis pour pouvoir récolter les Rings nécessaires avant l'arrivée à la fin du parcours.

Etape 4 : Ne cassez rien en chemin

Avancez entre les jarres et freinez si vous vous approchez d'un virage. Faites attention au sable mouvant qui vous pousse vers les jarres. Ignorez ou éliminez les ennemis en chemin et focalisez-vous sur les jarres qui sont nombreuses sur la route.

Etape 5 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Courez et utilisez le boost devant une rangée de Rings pour pouvoir atteindre de nouveaux endroits. Vous pouvez récolter les Rings nécessaire en début de parcours si vous passez entre les anneaux que vous rencontrez. Revenez ensuite au labo du professeur. Revenez dans le village et parlez aux villageois. Allez dans le temple, avancez et entrez par la porte centrale.

Shamar - Etape de nuit

Etape 1 : Ville de sable

Avancez et fouillez les allées de droite et de gauche à la recherche de capsules. Eliminez ensuite vos ennemis et avancez. Montez la dénivellation de gauche pour atteindre et éliminer l'ennemi volant. Descendez ensuite et montez les marches. Sautez à droite et utilisez le poteau pour atteindre la rive d'en face. Avancez en récoltant les anneaux et descendez. Eliminez les ennemis volants et allez dans l'allée de gauche pour prendre la capsule. Allez ensuite à droite et éliminez d'autres ennemis. Allez encore à droite et entrez dans l'allée de gauche. Ramassez la caisse et entrez dans l'allée de droite. Sautez sur la caisse pour atteindre la capsule. Revenez à l'intersection et suivez le chemin des Rings.

Avancez et tournez à gauche pour trouver une capsule. Avancez ensuite jusqu'au bout du chemin et prenez une autre capsule. Suivez le chemin de gauche et éliminez de nouveaux ennemis. Montez les marches et avancez. Affrontez un autre groupe d'ennemis avant de pouvoir rejoindre le Ring d'arrivée. Eliminez le gros monstre bleu et ses acolytes et avancez.

Etape 2 : Rocher érodé

Avancez et éliminez les premiers ennemis. Utilisez ensuite les rebords pour monter et atteindre l'entrée bloquée par les rochers. Détruisez ces rochers, avancez et traversez le pont pour prendre la capsule. Descendez ensuite et continuez votre chemin. Une fois devant le mage, lancez-lui le baril d'eau pour éteindre ses flammes et attaquez-le. Eliminez ensuite les autres ennemis et éteignez le feu pour grimper au poteau.

Sautez ensuite sur la plate-forme de droite et celle de gauche pour récupérer les capsules. Continuez votre chemin en vous accrochant au rebord. Utilisez l'ennemi volant pour atteindre la plate-forme suivante et avancez sur la corniche. Eliminez les deux ennemis qui vous attendent et continuez votre route. Eliminez d'autres ennemis en chemin et montez sur les plate-formes pour atteindre la capsule et le chemin vers l'arrivée. Combattez ensuite deux monstres bleus accompagnés d'autres petites bêtes. Evitez les ondes de choc de ces monstres et éliminez-les en premier. Occupez-vous ensuite du reste des ennemis. Montez enfin sur la plate-forme de droite pour prendre une capsule. Courez ensuite vers l'arrivée.

Etape 3 : Vallée des esprits

Avancez et éliminez les petits monstres qui bloquent votre route. Sautez ensuite de perche en perche pour atteindre la rive suivante. Sautez sur la plate-forme mouvante et sautez à droite pour prendre la capsule. Sautez sur la rive de droite et avancez. Eliminez les ennemis volants et continuez votre route. Détruisez les rochers pour dégager la porte et avancez. Avancez d'une plate-forme à l'autre et éliminez les ennemis qui crachent le feu. Avancez et éliminez d'autres ennemis. Sautez ensuite sur la première plate-forme mouvante. Passez à la deuxième et prenez les Rings situés à droite et la capsule se trouvant à gauche. Passez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à la rive. Eliminez les monstres, prenez les Rings et rejoignez l'arrivée.

Etape 4 : Autel de l'oubli

Avancez et ramassez les capsules qui se trouvent à droite et à gauche. Ouvrez ensuite la porte et entrez. Avancez et ouvrez la porte de droite pour libérer les monstres. Eliminez-les et prenez les capsules qui se trouvent dans les autres ouvertures. Suivez ensuite les Rings pour reprendre votre route. Avancez tout droit pour prendre un baril d'eau et revenez vers les flammes pour les éteindre. Avancez pour rencontrer de nouveaux ennemis. Lancez des barils d'eau sur les mages en feu et éliminez-les en premier. Dégommez le reste des ennemis et montez sur la plate-forme de gauche pour atteindre celles qui se trouvent en haut. Utilisez un baril d'eau pour éteindre le feu de gauche et prenez la capsule. Remontez et sautez vers la zone suivante. Appuyez sur l'interrupteur de gauche pour ouvrir la porte et prenez la capsule. Avancez à droite et montez sur la poutre brisée. Utilisez ensuite le rebord pour atteindre la capsule et revenez au point de départ. Prenez avec vous la caisse en métal et avancez à droite. Placez une caisse sur l'interrupteur et une deuxième sur les flammes. Sautez ensuite au dessus de la caisse et entrez par la porte. Avancez et affrontez d'autres monstres en utilisant les barils d'eau. Avancez ensuite vers l'arrivée.

Adabat - Etape de nuit

Parlez au villageois et allez au temple. Avancez et entrez par la porte d'en face.

Etape 1 : Nuit étoilée

Avancez, éliminez les ennemis et allez à gauche. Prenez la caisse avec vous et allez à droite pour la placer sur l'interrupteur. Sautez vers la rive d'en face et entrez par la porte. Prenez la capsule située à droite et avancez pour affronter les ennemis. Neutralisez le mage en premier et occupez-vous du reste. Allez ensuite à gauche et sautez sur les plate-formes quand elles sont abaissées. Sautez ensuite sur la première perche puis en haut pour prendre la capsule. Sautez à gauche et avancez. Escaladez le poteau et sautez à droite pour atteindre une capsule. Revenez ensuite en bas et avancez. Sautez sur la plate-forme puis utilisez la perche pour atteindre le poteau. Montez et accrochez-vous à l'ennemi volant pour atteindre l'autre rive. Utilisez un autre ennemi et passez de perche en perche sans vous attarder pour ne pas subir les tirs ennemis.

Utilisez ensuite les rebords pour atteindre la plate-forme avec les caisses. Eliminez les ennemis qui apparaissent et prenez la caisse puis placez-la sur l'interrupteur de droite. Placez ensuite la deuxième caisse sur la plate-forme en mouvement et montez dessus pour atteindre la capsule. Suivez enfin le chemin de gauche pour atteindre le Ring d'arrivée.

Etape 2 : Littoral agité.

Avancez et sautez sur les plate-formes en mouvement. Sautez sur la rive gauche où se trouve le levier. Actionnez-le et accrochez-vous à l'ennemi volant pour atteindre la plate-forme centrale. Prenez la capsule et accrochez-vous à un autre ennemi qui vous mène vers deux poteaux. Sautez du premier au deuxième poteau et attendez que la planche passe en dessous de vous pour vous laisser tomber. Accrochez-vous au rebord du pont et montez. Prenez la capsule de droite et allez au poteau de gauche. Descendez sur la planche et attendez de passer près de la capsule pour la prendre. Accrochez-vous ensuite aux ennemis volants pour atteindre le pont. Avancez et éliminez les ennemis qui bloquent la route.

Etape 3 : Jungle profonde

Avancez, évitez les obstacles et accrochez-vous au premier rebord. Allez à droite et prenez la capsule. Descendez, avancez et montez sur le deuxième rebord. Eliminez les ennemis et continuez votre route, à gauche. Prenez la capsule située à gauche et montez grâce aux perches. Eliminez les ennemis et sautez sur les perches pour continuer votre chemin. Avancez sur les arbres et évitez les obstacles. Ramassez les capsules en chemin et traversez les plate-formes qui s'écroulent. Sautez sur celle en mouvement puis accrochez-vous au premier ennemi. Sautez ensuite sur le deuxième et ne vous attardez pas sinon l'ennemi va émettre de l'électricité et Sonic lâchera prise. Eliminez enfin les ennemis qui gardent le Ring d'arrivée.

Etape 4 : Ruines paradisiaques

Avancez et sautez sur le rebord. N'avancez que quand les aiguilles se retirent. Sautez ensuite sur le poteau et avancez

à droite. Actionnez le levier pour faire venir le téléférique. Montez à bord pour qu'il vous mène vers une nouvelle zone. Eliminez les ennemis et sautez sur le téléférique. Sautez ensuite sur la plate-forme centrale et tournez le tourniquet pour placer le téléférique dans le bon sens. Sautez dessus et accrochez-vous aux ennemis volants pour atteindre l'autre rive. Avancez en ouvrant les portes pour prendre les capsules. Eliminez d'autres monstres et sautez d'une plate-forme à l'autre. Allez à droite pour prendre la capsule. Utilisez ensuite les ennemis volants pour atteindre les poteaux. Sautez vers le rebord et hissez-vous. Quand les ennemis arrivent, éliminez-les depuis votre position ou traversez les plate-formes et allez à gauche pour les combattre tranquillement sur la plate-forme. Allez enfin vers l'arrivée.

Shamar

Revenez ensuite à Shamar pour voir le professeur. Parlez au vieil homme et entrez dans le temple. Avancez et entrez par la porte de gauche.

Boss : Dark guardian
Evitez ses coups de poing en sautant à droite ou à gauche puis avancez vers le boss et attaquez-le. Evitez son coup circulaire qui vous étourdit, en restant loin de lui. Quand il se téléporte vers un autre endroit, il lance des attaques de foudre. Evitez les zones qui s'illuminent au sol avant l'impact. Reprenez ensuite la même tactique mais en évitant aussi ses charges. Continuez à le frapper jusqu'à sa défaite.

Revenez ensuite voir le professeur qui vous dit de revenir à l'aube. Choisissez le jour et revenez le voir à nouveau.

Adabat - Etape de jour

Parlez aux villageois et allez au temple. Avancez et entrez par la porte de gauche.

Etape 1 : Atteignez l'arrivée

Courez et évitez les mines sur le chemin. Faites attention, ne tombez pas dans l'eau. Quand vous avancez ou glissez sur l'eau, ne ralentissez pas sinon vous vous noierez. Utilisez les dérapages pendant les virages sur le quai. Evitez enfin les statues qui tombent sur la plage et foncez vers l'arrivée.

Etape 2 : Ramassez des Ring à la vitesse maximum

Courez et évitez de tomber dans l'eau. Passez sur les accélérateurs et alignez-vous avec les Rings pour les ramasser tous. Foncez avec le boost sur les ennemis qui vous projettent vers les Rings. Passez ensuite dans l'anneau pour récolter plus de Rings et foncez vers l'arrivée.

Etape 3 : Contre la montre, courez vers l'arrivée.

Courez et ne perdez pas de temps à récolter tous les Rings. Evitez les mines en chemin et prenez le raccourci sur la plage. Evitez ensuite les ennemis et passez sur le quai. Détruisez les ennemis de couleur rouge qui lancent des missiles et ne ratez pas les check points.

Etape 4 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Courez et utilisez les attaques téléguidées pour atteindre les endroits en hauteur et trouver plus de Rings. Ne ratez pas vos attaques et vous récolterez les Rings nécessaires en un rien de temps.

Revenez ensuite au village et allez aux marais pour parler à l'homme qui va vous aider à assembler la tablette. Revenez au temple et entrez par la porte de droite.

Boss : Egg Lancer
Evitez les tirs du vaisseau en utilisant les pas rapides. Ramassez les Rings en chemin. Quand le vaisseau est sous vos pieds, évitez les rayons verts qu'il lance. Utilisez ensuite le boost pour dépasser la zone avec les rochers qui tombent. Evitez ensuite les projectiles et les rayons du vaisseau. Si vous voulez le frapper, frappez-le pendant que ses pinces

sont ouvertes. Mais c'est assez risqué. Appuyez ensuite rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran pour sauter sur les ressorts et donner un coup violent au vaisseau. Répétez ensuite ces action plusieurs fois jusqu'à l'explosion de l'appareil. Revenez ensuite à Shamar pour voir le professeur.

Eggmanland - Etape de jour

Etape 1 : Rejoignez l'arrivée

Ce niveau est très long et un peu compliqué. Passez sur tous les accélérateurs et évitez de vous approcher des bords pour ne pas finir dans la lave. Utilisez les attaques téléguidées contre vos ennemis et pour atteindre les endroits en hauteur. Si vous n'arrivez pas à passer une passerelle ou un pont, ralentissez pour pouvoir passer sans risques.

Etape 2 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Ne ratez pas les Rings du début pour ne pas perdre du temps ensuite dans le parcours. Utilisez le boost devant une rangée de Rings pour les récolter tous rapidement. Utilisez l'attaque téléguidée pour avancer dans le parcours tout en ramassant les Rings.

Etape 3 : Contre la montre, courez vers l'arrivée

Courez et ne perdez pas de temps à récolter les Rings que vous avez ratés. Essayez de ne pas sortir de la piste sinon vous recommencerez dès le début de la zone et vous perdez énormément de temps. Passez sur les accélérateurs pour augmenter votre vitesse et n'hésitez pas à utiliser votre boost fréquemment. Ne ratez pas les check points qui vous donnent des secondes supplémentaires (très précieuses à ce niveau du jeu).

Eggmanland - Etape de nuit

Etape 1 : Infiltration

Avancez et détruisez les caisses qui sont devant vous. Détruisez ensuite les parois qui bloquent votre route et ramassez la capsule. Avancez et éliminez vos premiers monstres. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve en haut à gauche pour ouvrir la porte de droite. Placez ensuite une caisse pour atteindre la porte de droite et prenez la capsule. Revenez ensuite à votre chemin initial, courez et sautez vers la perche. Sautez à gauche pour atteindre la rive. Avancez, appuyez sur l'interrupteur et avancez dans l'ascenseur circulaire. Sautez dans la fente du mur pour prendre la capsule pendant que l'ascenseur descende. Eliminez ensuite les ennemis qui vous gênent. L'ascenseur revient en marche et descend encore. Entrez dans une autre fente et prenez une autre capsule. Une fois en bas, suivez le couloir et détruisez toutes les caisses de la zone. Avancez jusqu'au fond et détruisez le plancher pour atteindre une nouvelle zone. Eliminez les ennemis, récoltez les Rings et allez dans le couloir vers l'arrivée.

Etape 2 : L'usine des robots

Avancez et éliminez vos ennemis en commençant par le mage. Avance ensuite sur les tapis roulants et éliminez les trois ennemis en évitant le feu. Sautez sur la nouvelle plate-forme où se trouvent d'autres ennemis. Utilisez les barils d'eau pour éteindre les feux des mages et éliminez-les en premier. Eliminez ensuite le reste des ennemis. Eteignez ensuite le feu avec un baril d'eau et utilisez la perche pour atteindre le sommet. Traversez le tapis roulant et appuyez sur l'interrupteur. Revenez ensuite à la rive droite et prenez avec vous le baril d'eau pour éteindre le feu et continuer votre route. Sautez sur le tapis roulant suivant et appuyez sur l'interrupteur. Ramassez la caisse en métal et sautez sur le tapis roulant à nouveau. Suivez le chemin jusqu'au feu. La caisse fera office de bouclier contre le feu. Une fois sur une nouvelle plate-forme, éliminez les ennemis et utilisez les perches pour atteindre l'arrivée.

Etape 3 : Au-delà de l'usine

Avancez et sautez vers le poteau. Glissez en bas et sautez vers un autre poteau. Passez ensuite de perche en perche

pour atteindre la rive. Avancez en sautant au dessus des pistons. Avancez ensuite et sautez sur le poteau. Sautez ensuite sur la perche. Sautez de perche en perche pour atteindre la rive suivante. Avancez et sautez sur la série de poteaux pour atteindre la perche de droite. Accrochez-vous ensuite aux ennemis volants pour atteindre la plate-forme. Avancez à gauche et éliminez d'autres bestioles. Avancez ensuite et allez à gauche. Appuyez sur le bouton et rebroussez chemin. Entrez par la nouvelle porte. Courez en évitant le piston qui avance derrière vous et ouvrez les portes, en chemin, qui vous mènent à une capsule et au Ring d'arrivée.

Etape 4 : Au point zéro

Avancez et utilisez le rebord et les perches pour atteindre la capsule. Poursuivez ensuite votre chemin. Détruisez les portes et sautez sur le poteau. Montez et ramassez les capsules. Descendez ensuite en bas du poteau et affrontez les ennemis. Continuez votre chemin et grimpez au poteau. Sautez sur la passerelle et avancez. Sautez sur la plate-forme circulaire et éliminez les ennemis. Allez à droite et utilisez les ennemis volants pour atteindre la plate-forme suivante. Eliminez encore d'autres ennemis. Accrochez-vous à nouveau à l'ennemi volant pour atteindre la passerelle. Avancez et ouvrez la porte. Descendez, avancez et accrochez-vous au rebord. Avancez sur les poutres et sautez vers le poteau. Glissez jusqu'en bas et avancez en évitant les aiguilles. Utilisez ensuite les perches pour atteindre une capsule. Sautez en bas et accrochez-vous au poteau. Glissez et arrêtez-vous pour pouvoir sauter à droite. Avancez et éliminez les ennemis pour atteindre l'arrivée.

Boss : Egg Dragon
Evitez les tirs de votre ennemi en vous déplaçant d'un bout à un autre de l'arène. Quand votre ennemi recharge pour un autre tir et s'expose, foncez sur lui et attaquez-le. Répétez ces actions jusqu'à ce que votre ennemi détruise la plate-forme. Ramassez les Rings pendant votre chute vers la plate-forme suivante. Evitez encore les attaques d'Eggman, il utilise aussi des attaques de glace. Attendez le bon moment, entre les tirs, pour vous approcher du boss et le frapper. Evitez encore ses attaques. Dans la nouvelle plate-forme, attaquez le boss avant qu'il ne commence à tirer. Evitez ses frappes de bras avec le double saut et attaquez-le entre les tirs pour l'éliminer.

Eggmanland - Dark Gaia

Boss : Dark Gaia
Au début du combat, vous contrôlez le Gaia Colossus. Observez les bras du boss pour anticiper son attaque et l'esquiver. Frappez directement après son attaque pour le toucher. Répétez ces contres plusieurs fois de suite et reculez quand l'ennemi frappe avec ses deux mains. Quand sa barre de vie se vide, vous passerez une épreuve de vitesse semée d'embûches et d'ennemis. Ramassez les Rings en chemin et évitez les tirs ennemis. Suivez les indications qui s'affichent sur votre écran pour dépasser les obstacles et pour frapper l'oeil du boss.

Courez ensuite sur une autre plate-forme et sautez entre les anneaux pour éviter les obstacles. Appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran et avancez en évitant les tirs ennemis. Après le saut sur la rampe, appuyez sur les touches indiquées pour frapper l'oeil du boss à nouveau.

Une fois sur une autre plate-forme, avancez et évitez les obstacles et les tirs ennemis. Ramassez les Rings et passez entre les anneaux. Utilisez les attaques téléguidées sur les ennemis volants. Après la rampe, appuyez sur les touches indiquées pour frapper la sphère verte située sur la tête du boss.

Maintenant vous vous êtes transformé en Super Sonic et vous faites face au boss. Ramassez les Rings qui flottent pour vous maintenir en vie et pour pouvoir effectuer des attaques spéciales. Esquivez ses coups et appuyez sur le bouton indiqué pour foncer en évitant les obstacles sur son premier oeil. Répétez le même procédé pour le reste des yeux. Restez au centre quand l'ennemi frappe avec ses quatre bras. Ramassez les Rings en suivant leur apparition de haut en bas ensuite de bas en haut. Ils sont nécessaires pour l'activation de vos attaques. Evitez son attaque de météore et attaquez tous ses yeux. Il ne vous reste alors que son grand oeil central. Ramassez le maximum de Rings, attaquez ce dernier oeil en évitant les obstacles en chemin et éliminez le boss. Vous avez réussi à sauver la planète et à terminer le jeu.

SOS : The Final Escape

© BigBen Interactive / Irem 2002

ALBUM PHOTO

Terminez une fois le jeu pour débloquer l'album photo.

Soul Eater : Battle Resonance

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Excalibur

Terminer la mission 51.

Free

Terminer le mode Arcade au moins une fois.

Medusa

Terminer le mode Aventure de Maka.

Ox & Harvar

Terminer le mode Arcade au moins une fois.

Shinigami

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages et terminer le mode Aventure au moins une fois.

COSTUMES SECRETS

Terminer le mode Arcade avec le personnage de votre choix, puis choisissez-le en appuyant sur L + à l'écran de sélection des personnages.

Soul Nomad & the World Eaters

© Koei / Nippon Ichi Software 2008

PERSONNAGES CACHÉS

Asagi

Jouez en mode New Game + pour parvenir à battre Fienne au chapitre 4 sans l'aide de Gig. Vous débloquerez alors Asagi juste après.

Lord Median

Achetez l'item "Reveal Path 2 Edict" après la bataille 33 à Crying Mountain. Répondez "That must have really pissed you off" et battez Lord Median pour le débloquer.

Lujei

Achetez l'item "Reveal Path 1 Edict" et répondez "She's Coming...?" juste après la bataille 36 à Raide Oceanside pour débloquer Lujei.

LES ROOMS

Darksinger

Inspectez au moins 30 étages dans n'importe quelle Room ayant une valeur de 6000 GP.

Demon Bed

Obtenez la fin intitulée Demon Path et recommencez une nouvelle partie.

Fist Dojo

Inspectez au moins 100 étages dans n'importe quelle Room ayant une valeur de 60000 GP.

Happy Hall

Obtenez la fin normale et recommencez une nouvelle partie.

Kitty Pen

Battez un Merchant God.

Lightsinger

Inspectez au moins 30 étages dans n'importe quelle Room ayant une valeur de 2000 GP.

Sarcophagus

Inspectez au moins 60 étages dans n'importe quelle Room ayant une valeur de 20000 GP.

Talent Show

Inspectez au moins 60 étages dans n'importe quelle Room ayant une valeur de 40000 GP.

Soul Reaver 2

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2001

ACCÉDER À TOUS LES BONUS

Sur le menu principal, appuyez sur Gauche, , Droite, , Bas, , .

REAVER DE FEU

Mettez la pause dans le jeu, maintenez R1 et appuyez sur Bas, , , Haut, Droite, pour obtenir la Reaver de feu.

SOLUTION DES FORGES

La Forge des Ténèbres

Si vous ne savez pas ce que c'est, il s'agit de la maison que certains attribuent à Vorador ! Vous y entrez grâce à la Reaver !
Une fois entré, vous devez affronter des gardes... quand ils lachent un bouclier, et que vous avez une porte avec une serrure qui ressemble à un bouclier... bah je souhaite pour vous que vous savez ce qu'il faut faire ???
Je vais passer au vif du sujet, le principal problème de cette forge.
Vous allez devoir passer en spectral pour traverser une grille qui vous bloque l'accès. une fois passé, vous allez continuer et vous arriverez à un croisement. Face à vous, vous avez une porte avec un symbole de soleil dessus.. Elle ne s'ouvrira pas pour le moment. Sur votre gauche vous avez un bassin élémentaire inactif pour le moment, il ne sert à rien. Enfin sur votre droite une salle avec un portail bleu pour passer en réel, et face à vous une corniche avec un bouclier miroir...
On commence par passer en mode réel... inutile d'essayer de choper ce miroir qui est inaccessible.... pour le moment.
Il vous faut maintenant revenir sur vos pas, dans la salle où se trouve la grille. Il y a quelques cadavres qui vous attaquent... oui les cadavres ont le réveil méchant....
Une fois la salle nettoyée... vous verrez de chaque côté un mur escaladable.. bah on grimpe... si Stalone y arrive pourquoi pas vous.... une fois en haut vous aurez une cinématique pendant laquelle Raziel vous fera profiter de son savoir pour apprécier les quelques peintures sur les murs...
bon on monte un peu plus... et là un cadavre encore... on le tue... maintenant vous allez voir des morceaux de passerelle.. et il va faloir sauter d'une à l'autre pour arriver jusqu'à la salle en face.
La salle que vous avez atteint donne droit à une cinématique, encore, vous la faisant visiter....
Cette salle est la salle principale de la forge.
Elle a un cristal rose au plafond. On descend dans la salle, il n'y a rien en bas donc ce ne sera pas risqué...
Dans la salle il y a un pilier avec un miroir au sommet, et des portes une à droite et une à gauche...
on tourne le pilier vers la porte qu'on veut ouvrir.
On se lance et on ouvre la porte de droite. La progression n'est pas difficile il vous faudra passer en spectral pour traverser les grilles mais il n'y a pas de difficulté majeure....
Si vous vous débrouillez bien vous arriverez à une salle avec un gros arbre au centre. En mode normal il est plus petit... donc on en profite pour l'atteindre .... pour ce faire vous verez qu'il y a des murs à grimper... on grimpe sur ces murs, on

saute sur la plate-forme sur l'arbre.... on se rend compte alors que la sortie est en hauteur.... et c'est trop haut... que faire ? et bien on passe en spectral et l'arbre monte... magic la sortie est à portée !!
Il faut continuer et repasser en réel avec le portail le plus proche...
Vous allez vous battre contre un monstre qui porte un bouclier... vous savez quoi faire avec le bouclier ?? bon ça va...
Vous allez arriver à une salle avec un pilier miroir au centre qu'on peut faire tourner... et 4 piliers dont un qui est cassé... bah c'est un vieux temple aussi....
sur les murs vous avez des dessins de soleils...
On tourne le pilier miroir vers le dessin de soleil noir.
quand on fait face au dessin de soleil noir, on a le pilier cassé à droite et un pilier intact à gauche... on tire sur le pilier intact pour le mettre devant le pilier miroir.
Je suis sûr que vous avez vu le message disant de tirer sur la cible du puzzle.... et bien regardez au plafond... il y a une cible.. on sort la soul reaver et on tire avec sur la cible... on a droit à une cinématique maintenant... et le soleil noir s'ouvre pour montrer un passage. Comment l'atteindre ? et bien le pilier cassé il est cassé à la bonne hauteur pour grimper dessus... et on saute du pilier pour atteindre l'ouverture...
Maintenant on prend le passage, et on arrive au miroir doré !! celui qu'on pouvait pas attraper !!! youpi !!
On descend et on se dirige vers la porte avec le soleil qui s'ouvre toute seule !! On va vers le fond de la salle principale de la forge il y a un support alors on place le miroir...

Maintenant on se fait la salle de gauche !
On tourne le pilier miroir !
Et on avance, on se retrouve avec des monstres on tue tout ça... etc... On a une grille alors à moins de faire un super régime on passe en spectral...
On continue, en notant au passage qu'il y a un pilier miroir...
On voit alors une grande salle avec une plate-forme au milieu mais elle est trop loin.... bon on s'en fout pour le moment on descend..
On va trouver un portail bleu pour passer en réel... une fois que c'est fait on remonte de là où on vient... y a un mur à escalader... Je vous conseille d'avoir tué les monstres sinon ça va être pénible.
.. lol
Une fois en haut on tourne le petit pilier miroir qu'on a aperçu !!
On le tourne vers la plate-forme, maintenant on regarde sur les côtés il y a 2 piliers... un de chaque côté, on en tire un devant le faisceau lumineux et un pond d'ombre se crée... On marche dessus et on saute pour atteindre la plate-forme... sur la plate-forme même système avec une cible au plafond...
On passe par le passage qu'on a créé.
On arrive à un cadran solaire, il faut le pousser de 2 crans vers la gauche.
Et on passe par le trou... voilà la forge des ténèbres est activée !!!! on regarde la cinématique....

On ressort de la forge et en route vers la forge de la lumière !
Elle se trouve au chateau des séraphéens... direction plein sud !!!!

La forge de la lumiere

La forge se trouve dans les chuttes d'eau en face de la forteresse séraphéene.... la porte est toute simple si ce n'est qu'elle a le dessin de la dark reaver dessus... bon on va commencer à l'ouvrir... alors je récapitule, on a eu la dark reaver... on a le dessin de la dark reaver sur la porte.... comment l'ouvrir ?
(si vous savez pas, pas la peine de lire la suite... là je ne pourrai rien pour vous...)

Vous allez arriver dans une grande salle après avoir tué des monstres... bon ça je peux pas faire grand chose pour vous aider c'est du bourrinage....
Vous allez voir des bassins élémentaires de dark reaver, bah on imprègne....
Ensuite vous allez voir une serrure dans le sol pour créer un pont d'ombre.... on y plonge la dark reaver et c'est magic le pont apparaît... vous allez arriver face à une grille.
si vous êtes arrivé là vous savez quoi faire quand y a une grille : on passe en spectral.
De l'autre côté il y a un portail réel qu'on prend en faisant gaffe quand même il y a du monde....

Derrière la prochaine porte se trouve la salle principale de la forge (celle où vous forgerez la reaver !)au centre un truc qui semble avoir 2 mains au sol... une cinématique vous fait faire le tour du proprio...
en face vers le fond on a une grille, alors on la traverse !! et qu'on me demande pas comment !!!!
Il faut repasser en mode réel alors on va tout droit !!
vous allez arriver devant un oeil... il y a un portail réel on le prend et on voit un ennemi se faire ziper en beauté par l'oeil... (méchant l'oeil méchant....) alors on fait demi-tour et on retourne vers la grille du début... doit y avoir des monstres je crois, alors... bah au boulot !

Maintenant je vais utiliser la boussole parce que c'est quand même un peu plus gros comme forge alors si je dis droite gauche vous allez vous perdre.... (non je ne doute pas de vos capacités mais bon... c'est fait pour aider même les plus nu... moins doués....)
à l'ouest vous allez voir des colones on s'approche et des ennemis sortent de terre... bah sauf pour prendre le thé je crois qu'on va les tuer....
il y a un pilier avec un miroir qu'on peut bouger, il faut alors le placer devant une porte pour qu'elle s'ouvre. On rentre, un ennemi vous attend avec un bouclier miroir.... on le tue lui pique et on le place sur le support qu'il y a pas loin.
on entre dans la nouvelle salle...
Il y a un miroir il faut le tourner vers le nord ce qui ouvre une porte... et bien on suit le chemin....
sur la droite je crois que vous allez trouver une grille...derrière il y a une salle à ciel ouvert, et au milieu des piliers...
On passe la grille, et on grimpe sur les differents piliers pour arriver sur le plus haut qui est aussi le plus long.
On saute du plus haut pilier et on plane vers l'ouverture qui donne sur un grand couloir...
au bout vous verrez un portail bleu pour passer en réel... on le prend... et on fait demi-tour....
il y a des monstres alors gaffe....
on descend dans la salle à ciel ouvert et de suite vous allez voir que sous le passage d'où vous venez il y a un bloc avec des anneaux qu'on tire pour éviter d'avoir à regrimper sur les piliers à chaque fois !!!!
Ensuite on va vers le bassin élémentaire de dark mais gaffe au monstre.... on imprègne et la première chose à faire c'est d'ouvrir la grille car il y a une serrure à dark reaver !

Maintenant on grimpe sur le bloc qu'on a tiré ! wow c'est pratique ce bloc... lol...
On continue le couloir... et au bout là où il y avait le téléporteur on a un trou pour faire un pont d'ombre qu'on va prendre...

On arrive à un garde avec bouclier qu'on dévalise... le bouclier on le place sur le réceptacle. Avec la dark on peut ouvrir une porte qui est à l'est et on arrive dans la forge principale ! Ouvrez la porte qui est à l'est pendant que vous y êtes...
C'est déjà ça de fait et on prend le passage qui arrive devant un bloc.. On y met la dark reaver ce qui le fait descendre...
En face y a le miroir qui tourne, on y va et on le tourne vers le sud et première animation qui allume le diamant droit de la grille devant la salle de la forge principale...
Pour le dimant gauche il faut aller là où se trouve le premier bloc miroir qu'on a déplacé et on le remet en place comme il était au début et là animation la grille s'ouvre ! Maintenant vous n'avez plus de grille entre vous et la forge principale !
Bon, vous vous rappellez de l'oeil?

On se dirige vers l'oeil mais gaffe il y a beaucoup beaucoup de monstres.... sont tous là bah... un anniversaire peut-être....
Devant l'oeil on fait tres attention il y a 2 monstres alors on les fait sortir de la salle c'est mieux parce que si on se fait toucher par l'oeil je vous avertis qu'il faudra retourner à la salle où ya le bassin de dark reaver.
..
une fois que c'est propre on va faire le plus délicat...
Regardez l'oeil protège un truc en forme d'étoile.....
on s'approche en marchant et quand sur l'ecran s'affiche aveuglé l'oeil avec la reaver... on s'arrête... maintenant il va faloir faire très vite :
on tire sur l'oeil avec la dark reaver et on se jette sur l'étoile on le prend très vite et on file plus vite que Forest Gump avant que l'oeil se retourne !!!!!
Si vous sentez que vous merdez sortez sans l'étoile et on recommence en aveuglant sinon, on se fait toucher et on doit repasser en réel, et retournez au bassin et revenez avec les ennemis à chaque fois !!! gfrrrr
alors quand on a l'étoile on va à la forge principale... cool y a plus de grille !!!!
on enclenche l'étoile dans la forge... et hop cinématique...

on forge la light reaver !!

Il ne vous reste plus qu'à resortir de la forge...
On ouvre la porte avec empreinte de la mimine à rara... oula je deviens gateux.. je vous dis pas pour les 2 autres forges.... Ensuite la suivante avec la light reaver...
enfin, une porte avec un diamant au dessus vous bloque... et bien on tire dessus avec la light reaver... et hop ça s'ouvre !!

Maintenant vous devez aller voyager dans le temps....
On retourne à la forteresse séraphéene, on doit réouvrir le passage avec la roue... on passe sous l'eau on sauve et on voit une porte avec un diamant... oh comme dans la forge de la lumière !!! Et bien go les enfants !!

La forge de l'Air

Elle se trouve tout au nord, plein nord...

Dans la forge de l´air il faut que vous avanciez jusqu´à la grille gardée par un signe de lumière, il faut dégommer le signe par un coup de reaver de la lumière. La grille est accessible, il faut alors passer en spectral. On arrive à une pièce avec une tête de serpent.
Descender au fond de cette pièce. Regardez au tour de vous, vous verrez 3 entrées avec des diamants sur les côtés, orange, vert et bleu. Il y a aussi des dessins de reaver regarde les bien, c'est important. Il y a un dessin de reaver normal, un de reaver de l´ombre et un de reaver de la lumière.
Il faut prendre la reaver correspondant au dessin pour pouvoir entrer dans l´énigme au-dessus. pour accéder à ces énigmes il faut grimper au mur .Le but de chaque énigme est de rentrer dans une alcôve sombre avec la reaver de la lumière !! Une fois dedans tu as un diamant jaune, qu´il faut activer en tirant dessus à coup de reaver de lumière. Cette action te donnera un coeur de couleur correspondante. Jeune joueur perdu, prend le coeur et descend dans l´entrée correspondant à la couleur du coeur.

On commence par le mur où il y a le dessin de la soul reaver normale.
On ouvre la porte avec l'épée et on fait le ménage (non pas la poussière les méchants....)
Une fois arrivé dans la salle du premier coeur il va y avoir une animation.
Il faut passer en spectral (oui c'était sur les murs, les dessins de spectral...) ce qui va faire sortir de la colone une marche. Il faut monter sur celui qui se trouve à l'Est (oui c'est plus simple que de dire gauche droite vu que ça change suivant la position et que je vais pas me fatiguer de trop non plus.
Il y a un portail pour revenir en réel, on le prend.
Il faut prendre le pouvoir de la reaver de l'ombre et revenir au milieu de la passerelle. Il y a une tête de serpent avec un truc devant qui a des anneaux. Il faut s'accrocher ce qui va faire descendre le truc avec les anneaux ça va faire souffler l'air d'Est en ouest... on utilise le vent pour passer en face.
Il faut alors tirer sur la sentinelle, pour l'aveugler, allez jusqu'au pont d'ombre et activez-le. On se sert du pont pour aller prendre le pouvoir de la lumiere sur la reaver. On ouvre la porte qui s'ouvre on repasse sur le pont et on tire sur le diamant en face un coeur sort... on le prend et on redescend tout en bas pour le mettre dans le corps du couloir aux couleurs qui correspondent.

On passe à la 2eme partie celle de la reaver des ténèbres.
On grimpe au mur, on ouvre la porte avec dark reaver etc...
Dans la salle de l'énigme on passe en spectral on monte sur le mur qui se trouve vers la gauche il y a un portail de réalité, on le prend. A l'entrée de la salle il y a une sentinelle... et en face il y a un bassin de dark. On prend la dark reaver on aveugle la sentinelle, on court vers le pont d'ombre on l'active on va en face il y a un bloc qu'on tire sur le pont.
Le pont va disparaître, le bloc tombé.. on pousse le bloc jusqu'à la serrure de la grille qui protège le bassin light. On ouvre la grille en montant sur le bloc et en entrant la dark reaver dans la serrure... maintenant il va faloir faire vite !
On tire sur l'oeil avec la dark, on imprègne de la light reaver, on court pour sortir de la salle. Une fois la sentinelle passée, on grimpe par derrière pour arriver au-dessus. Il y a un courant d'air on s'en sert pour arriver dans l'alcôve et une fois dedans on tire dans le diamant un coeur arrive. on le prend et on retourne en bas. Tout en bas...la sentinelle

est KO donc pas de souci...
on prend le passage qui descend vers le corps correspondant à la couleur du coeur.

La 3eme partie, de la light reaver.
Dans la salle, passez en spectral, grimpez près de la serrure à pont d'ombre, sautez en face pour prendre le portail réel.
Il faut prendre la dark reaver, on plane en face pour activer le pont et on prend la light reaver. On prend le pont on grimpe sur le piedestal, on saute et on plane jusqu'à l'alcôve et on tire sur le diamant avec la light reaver. On a alors le dernier coeur à mettre dans le dernier corp.
Du coup on se retrouve avec un super courant d'air ascendant qu'on utilise pour monter jusqu'à la tête de serpent....

Là on a 3 têtes qui crachent de l´air. Une de ces têtes a un symbole de lumière tire dessus avec la light reaver et l´autre symbole de l´ombre. Je suis sûr que vous savez quoi faire....

Maintenant pour sortir... Une grille s'est levée.. mais heureusement il y a une série de petits cercles au sol... on prend la reaver de l'air on la plonge dedans et MIRACLE un courant d'air se crée ! on passe en planant par l'ouverture créée.
Maintenant on se retrouve face à un mur fissuré, tout comme celui devant la machine à explorer le temps dans les marais.
.. on tire dessus avec la reaver de l'air et boum... ça explose....

Maintenant on se dirige vers les marais et on prend la machine à voyager dans le temps.

Prochaine étape Janos Audron et la forge du feu

La forge de feu

Quand vous êtes dans cette forge d'abord sauvegardez il y a une pièce avec un point de sauvegarde...
D'abord on descend et on voit qu'il y a un chaudron enflammé en bas et en haut un chaudron éteint.. de plus en bas il y a des torches... Alors voilà comment il va faloir faire et croyez-moi faut être rapide.

On enflamme une torche et on se grouille d'aller vers le chaudron pour l'allumer ! Oui, dès que vous aurez allumé la torche, du sang va monter dans la pièce, non vous n'allez pas mourir, mais ça va éteindre la torche et faudra tout recommencer!

Une fois la premiere étape accomplie, voilà la 2eme !
Encore un chaudron à enflammer, mais en fait le but ici est d'allumer les souffleries et de prendre la reaver de la lumière.
D'abord on prend la light reaver on tire sur le diamant au plafond, ce qui fait descendre le sang, là vous pourrez prendre la air reaver. A ce moment là quand le sang est remonté vous verrez une colone monter, on rentre la air reaver dedans pour activer des souffleries !
Il faut utiliser les souffleries pour atteindre une plate-forme au sud.
On prend une torche et on utilise les souffleries pour atteindre le chaudron de l'autre côté, on allume la torche avec et on revient toujours avec les souffleries. On met le feu au dernier chaudron ce qui va faire monter le sang et on passe à la derniere étape!

C'est une étape difficile... bon voilà ce qu'il faut faire, on commence par récupérer la lightreaver.
Maintenant il faut prendre une torche pour allumer la forge elle-même.
Il faut faire très vite maintenant !
On tire sur le diamant ce qui fait descendre le sang et révèle des souffleries.
On prend une torche on l'allume et on utilise les souffleries pour atteindre la forge de l'autre côté !
Soit on prend les 3 forges du milieu, soit on prend celles du côté, mais attention sur les côtés il y a des jets de sang donc la torche risque de s'éteindre !
Quand vous êtes de l'autre côté vous devez allumer la forge de feu !! voilà vous avez les 4 reavers, je vous conseille de sauvegarder !

Bon courage. Maintenant direction plein sud pour faire tater de la soul reaver à moebius...

SoulCalibur II

© Namco 2003

NOUVEAUX COSTUMES

Placez-vous sur un combattant et appuyez sur le bouton de protection.

NOUVELLE SÉQUENCE D'INTRODUCTION

Terminez les missions du mode Weapon Master.

NIVEAUX ALTERNATIFS

Certains niveaux alternatifs peuvent être débloqués dans le mode Weapon Master. Une fois ces niveaux débloqués, mettez-vous sur le niveau désiré et faites Droite ou Gauche.

JOUER AVEC BERSEKER

Terminez le mode maître d'armes. Recommencez ensuite les missions bonus allez au donjon où se trouve Berseker. Battez le boss du dongeon pour débloquer Berseker.

JOUER AVEC LIZARDMAN

Terminez deux fois le mode maître d'armes. Battez Inferno en mission bonus pour débloquer Lizardman.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Pour débloquer tous les personnages du jeu (sauf Inferno), il vous faut terminer entièrement le mode "weaponmaster" et avoir le niveau "edgemaster" autrement dit le level 99.

SOUS-CHAPITRE EDGEMASTER

Si vous voulez accéder au sous-chapitre Alioth, il faut terminer la mission 3 du chapitre 4 en ayant au moins atteint le niveau 72, Iron Edgmaster.

GUIDE COMPLET

QUELQUES EXPLICATIONS AVANT DE COMMENCER

Ce guide vous présente le mode maître d'armes. Nous avons utilisé les versions GameCube et Playstation 2 du jeu pour le réaliser (les différences entre les deux versions n'étant qu'au niveau de l'ergonomie à la manette, la nervosité et la beauté des décors, la première dominant généralement de peu la seconde sur tous ces points, ainsi que sur la présence d'un personnage exclusif sur chaque version de chaque console).
Afin de clarifier les choses, nous avons séparé le guide en deux grandes parties : le premier et le deuxième mode. C'est à dire que toutes les missions existent en deux versions : la première, celle que vous faites la première fois dans le jeu, en évoluant jusqu'au combat final puis la deuxième qui est accessible en refaisant les missions une fois le combat final accompli. Dans la première partie nous expliquerons donc la première version puis dans la seconde nous expliquerons la deuxième version, c'est aussi simple que ça ;).
Nous expliquerons le jeu de manière linéaire : c'est à dire que nous n'expliquons pas les sous-chapitres et chapitres bonus au fur et à mesure que vous les débloquerez, nous les avons tous réunis à la fin.
Vous trouverez à la fin une liste des objets à acheter et des missions.
Finissons par quelques conseils. Commencez par faire quelques parties dans le mode arcade avant de vous lancer et trouvez deux-trois personnages sur lesquels vous vous sentez à l'aise : en effet, vous ne pourrez acheter les armes de tous les persos, donc il faudra choisir judicieusement les persos pour lesquels vous achèterez des armes en priorité. Pensez à aller voir dans le magasin de chaque chapitre pour voir s'il y a de nouvelles armes pour vos persos et les acheter, sans quoi le jeu sera très difficile ! Enfin, n'oubliez pas de lire les textes afin de profiter pleinement de l'histoire, les jeux de combat avec un vrai scénario (et intéressant de surcroît !) étant bien trop rares ;).

PREMIER MODE

Chapitre 1 : Regulus

Obtention : Débloqué dès le début
Nombre de missions : 3

Proving Grounds

Difficulté : *
Adversaire : Mitsurugi

Terminez les exercices que l'on vous ordonne pour finir la mission. Vous gagnez le mode Entraînement bonus en réussissant cette mission.

Bulwark Ruins

Difficulté : *
Adversaires : Kilik, Xianghua, Maxi

Vous devez battre vos trois adversaires à la suite. Vous n'êtes pas complètement soigné entre chaque combat. Mais

comme nous sommes encore en niveau une étoile, cela reste assez facile !

Warrior's Trial Grounds

Difficulté : *
Adversaire : Taki

Un simple un contre un sans difficulté contre Taki pour clore le chapitre ! Il n'y a pas de quoi s'affoler !

Vous gagnerez l'arène Lakeside Coliseum ainsi que l'accès à Thuban en finissant cette mission.

Chapitre 2 : Thuban

Obtention : Finir les trois arènes du chapitre 1 : Regulus en premier mode
Nombre de missions : 3

Thuban Ferry

Difficulté : *
Adversaire : Voldo

Vous devez toucher au moins vingt fois votre adversaire dans les vingt secondes imparties. Le plus simple pour réussir cette mission est de prendre Voldo pour ce combat. Utilisez l'attaque où vous donnez des coups sur le sol en avançant vers votre ennemi à maintes reprises pour réussir la mission.

Village of Arche

Difficulté : *
Adversaire : Yunsung

Le vent vous pousse vers le vide. Arrangez-vous pour ne jamais être dos au vide et donnez vos coups dans la direction du vent sur votre adversaire. Il ne tiendra pas plus de quelques secondes !

Minkar Mine

Difficulté : **
Nombre de batailles : 2 salles + 1 boss
Boss : Yoshimitsu

C'est le premier donjon que vous avez à faire. Profitons-en pour expliquer le principe des donjons : déplacez-vous dans la carte du donjon et choisissez une pièce : dans chaque pièce vous aurez un combat. Si vous le réussissez, vous pouvez accéder aux salles suivantes. Rassurez-vous, vous avez autant d'essais que vous le souhaitez sans avoir à revenir à la carte du monde en cas de défaite. Par contre, vous ne pouvez pas sortir d'un donjon, sinon vous devez le reprendre au départ. Explorez bien TOUTES les salles avant de battre le boss d'un donjon pour obtenir des armes pour vos persos ! Ici, il n'y a que trois combats donc cela va encore ;).

Vous gagnerez Yoshimitsu pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Benetnsach en finissant cette mission.

Chapitre 3 : Benetnsach
Obtention : Finir les 3 arènes du chapitre 2 : Thuban en premier mode
Nombre de missions : 4

Carnival

Difficulté : **
Adversaire : Charade

Le seul moyen de vaincre votre ennemi (vu le nombre dérisoire de dégâts que vos coups infligent) est de le faire tomber dans le vide. Attention à vous car les bords ne font pas de cadeau ici. Les projections seront, avec la plupart des persos, vos meilleurs alliés. Si vous avez un peu de mal, utiliser un personnage tel que Raphael ou Mitsurugi pourra vous faciliter la tâche.

Vous gagnerez Charade pour les modes classiques, bonus et maître d'armes en finissant cette mission.

Talitha Gambling Den

Difficulté : **
Adversaire : Taki

Cette fois, ce un contre un est en arène fermée. Vous n'infligerez efficacement des dégâts qu'en projetant votre ennemi sur le sol ou les murs : les coups de pieds sont les plus efficaces pour cela.

Diphda Temple

Difficulté : **
Adversaire : Raphael

L'ennemi se protège énormément. Faites une projection pour casser sa garde puis frappez-le si possible. Réitérez l'opération jusqu'à vaincre ! C'est aussi simple que ça !

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 1 : Schedar en finissant cette mission.

Benetnasch Harbor

Difficulté : **
Adversaires : Maxi, Ivy, Voldo, Cervantes

Une mission un peu plus dure, il est vrai. Si vous êtes frappé par l'arme d'un ennemi, vous serez paralysé un court instant. Court, certes, mais qui laissera le temps à votre ennemi de vous retaper dessus. Vous regagnez une partie de votre vie à chaque combat. Les ennemis eux mêmes ne sont pas très puissants mais les coups paralysants leur donne un bon avantage. Mais cela reste tout à fait surmontable, au vu de ce qui va venir !

Vous gagnerez Cervantes pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Mizar.

Chapitre 4 : Mizar

Obtention : Finir la mission [Benetnasch Harbor] (arène 4) du chapitre 3 : Benetnsach en premier mode
Nombre de missions : 5

Al Gieba Ruins

Difficulté : **
Adversaire : Assassin

Cette mission est un peu particulière. En effet, votre adversaire commencera le combat avec une bombe dans les mains, et il vous la refilera en vous donnant un coup. Bien sûr, vous pourrez également lui " rendre " en le tapant également. Le combat dure vingt secondes. Pour gagner, il faut qu'à la fin de ce temps imparti, ce soit votre adversaire qui ait la bombe dans les mains. Quand vous n'avez pas la bombe, restez à distance de votre adversaire et tapez-le s'il

se rapproche trop pour le mettre au sol et pouvoir reprendre de la distance. Si vous avez la bombe, c'est évident, débarrassez-vous en le plus vite possible.

Vous gagnerez l'arène Money Pit/Top Tier en finissant cette mission.

Windmill

Difficulté : ***
Adversaires : Yoshimitsu, Taki

Vous ne commencez qu'avec moins de la moitié de votre vie, et vous ne serez qu'assez peu régénéré après le premier round. Ne laissez pas votre ennemi se relever, afin de pouvoir finir rapidement le combat, mais faites attention à votre ennemi cependant (ne foncez pas bêtement dans une attaque !).

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Merope monastery

Difficulté : ***
Adversaires : Yunsung, Ivy, Mitsurugi, Astaroth, Nightmare

Un time attack cette fois-ci. Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis. Bien sûr, chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 15 secondes / victoire). Vous commencez avec 30 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Pressez-vous cependant car le temps est plus limité qu'il n'y paraît.

Deserted Village

Difficulté : ***
Adversaires : Mitsurugi, Raphael

Les adversaires essayent de bloquer les enchaînements de coups verticaux. Donnez des coups horizontaux et utilisez vos projections pour vous en sortir plus facilement.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Charon's Pass

Difficulté : ***
Nombre de batailles : 7 + 1 boss
Boss : Sophitia

Explorez toutes les salles du donjon pour trouver le boss. Il y a une impasse, au nord du premier carrefour : il n'y a aucun bonus, mais ça fait toujours un peu plus d'argent pour acheter des armes. Un petit conseil pour les salles au sol de glace : comme vous glissez beaucoup, il suffit de donner un bon coup bien droit pour expulser votre adversaire du terrain , qui glissera misérablement jusqu'au vide autour du terrain :).

Vous gagnerez Sophitia pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Altair en finissant cette mission.

Chapitre 5 : Altair

Obtention : Finir la mission [Charon's Pass] (arène 5) du chapitre 4 : Mizar en premier mode
Nombre de missions : 2

Nereid Gorge

Difficulté : ***
Adversaires : 3 personnages aléatoires

Cela se déroule comme le mode combat en équipe : si votre personnage tombe, vous prenez le suivant. Chaque victoire régénère un peu le personnage que vous avez en main. Vous disposez de trois personnages (dans votre équipe, les deux premiers persos sont choisis au hasard, le dernier est celui que vous avez de sélectionné en ce moment) tout comme l'équipe adverse. Le combat est donc assez équitable

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus standard en finissant cette mission.

Paradise of Altair

Difficulté : ****
Adversaire : Votre personnage

Vous combattez contre le même personnage que vous. Attention, votre ennemi est puissant et résistant ! Rien de particulier sinon, il s'agit d'un un contre un à la régulière.

Vous gagnez une arme ainsi que l'accès à Aldebaran en finissant cette mission.

Chapitre 6 : Aldebaran

Obtention : Finir les 2 missions du chapitre 5 : Altair en premier mode
Nombre de missions : 6

Castle of the Dead

Difficulté : ***
Adversaire : Berserker

Une bataille en un contre un on ne peut plus simple. Jouez du mieux que vous pouvez pour gagner, c'est le seul conseil que je puisse vous donner !

City of Nashira

Difficulté : ***
Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 300, 600, 1200, 2400, 4800

Cette mission est un peu particulière. A chaque fois que vous gagnerez un match, vous pourrez arrêter de combattre et empocher la mise ou bien faire un autre match pour doubler la mise, ainsi de suite jusqu'à cinq combats. Vous n'êtes pas régénéré d'un combat sur l'autre. A vous d'évaluer la situation, selon votre niveau de vie, ennemi et gain accumulés. La mission sera validée dès que vous aurez au moins gagné le premier match et que vous quitterez volontairement ce jeu de " quitte ou double ".

Seginus Temple

Difficulté : ***
Adversaire : Seung Mina

Un combat très facile puisque votre adversaire n'est pas très résistante et que ses coups sont assez faibles.

Vous gagnerez Seung Mina pour les modes classiques, bonus et maître d'armes en finissant cette mission.

Crytomeria Ridge

Difficulté : ***
Adversaire : Cassandra

Seules les contre-attaques permettent d'infliger des dégâts à votre ennemie. Martelez la touche de garde et pressez la direction vers votre adversaire dès qu'elle va vous donner un coup pour bloquer l'attaque de votre assaillante et lui infliger des dégâts : deux contre-attaques suffiront à la vaincre !

Siam Ruins

Difficulté : ***
Adversaire : Yunsung

L'arme de votre ennemi absorbera vos points de vie pour le régénérer. Le combat sera donc un peu plus fastidieux que d'habitude. Surtout que votre adversaire est loin d'être mauvais !

Vous gagnerez le mode Survie bonus standard en finissant cette mission.

Underground Juno

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 11 + 2 boss
Boss : Assassin, Astaroth

Voici encore un donjon à explorer. Vous avez 200 secondes de combats possibles (si vous perdez un combat, le compteur revient au nombre de secondes qu'il restait avant d'entamer ce combat). Le boss se trouve tout à fait au sud (par rapport au point de départ, il faut suivre ce chemin de salles : droite, droite, bas, droite, bas, bas,). Il y a une impasse au nord-est du labyrinthe qui renferme une arme (droite, droite, haut, droite, droite, droite,).

Vous gagnez l'arène Labyrinth ainsi que l'accès à Rigel en finissant cette mission.

Chapitre 7 : Rigel

Obtention : Finir la mission [Underground Juno] (arène 6) du chapitre 6 : Aldebaran en premier mode
Nombre de missions : 3

Underground Prison

Difficulté : ***
Adversaire : Maxi

Le seul moyen efficace d'infliger des dégâts à votre ennemi est de l'envoyer sur le sol ou les murs. Donner un coup de pied en courant vers votre ennemi est la solution la plus facile à mettre en oeuvre pour projeter sur les murs ou le sol, bien qu'un peu fastidieuse.

Rigel, Spiritual City

Difficulté : ***
Adversaire : Taki

Oh joie ! Encore un facile combat contre " Minerva " ! Déchaînez vous, des combats simples comme ça, vous n'en verrez plus !

Vous gagnerez l'arène Hwangseo Palace/Phoenix Court en finissant cette mission.

Forbidden Grounds

Difficulté : ***
Adversaire : Inferno

Voici votre premier combat contre Inferno, la créature créée par Soul Edge.Mais rassurez-vous, le combat est plus impressionnant que dur ! Combattez aussi bien que d'habitude et vous vous en sortirez, vous avez déjà rencontré bien pire depuis le début du jeu !

Vous gagnerez une arme ainsi que l'accès à Merak en finissant cette mission.

Chapitre 8 : Merak

Obtention : Finir les 3 missions du chapitre 7 : Rigel en premier mode
Nombre de missions : 6

Sirius, City in the Sky

Difficulté : ****
Adversaires : Yunsung, Cassandra, Raphael, Ivy, Xianghua

Un time attack à nouveau, sur le même principe que celui de Mizar. Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis, et en plus les ennemis peuvent pénétrer vos défenses ! Chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 10 secondes / victoire). Vous commencez avec 50 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Le temps n'est pas trop juste, mais ne traînez pas trop non plus.

Crystal Mine

Difficulté : ***
Adversaire : Berserker

Votre barre de vie diminue au fil du temps, mais en contrepartie vous poussez l'ennemi plus loin. Ne perdez pas de temps et faites reculer votre adversaire à renfort de coups de pieds jusque dans l'eau !

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 3 : Pollux en finissant cette mission.

Dubhe Arena

Difficulté : ***
Adversaire : Voldo

Vous êtes obligé de projeter et taper votre ennemi sur le mur pour lui faire des dégâts efficacement. L'attaque où Nightmare donne un coup d'épée " pointé " est idéale pour envoyer l'adversaire sur le mur et pouvoir l'y frapper (cela demandera un petit peu d'entraînement mais ce n'est pas trop dur non plus !).

Io's Vase

Difficulté : ***
Adversaire : Kilik

Là, vous ne pouvez infliger des dégâts qu'avec des coups donnés sur l'ennemi lorsqu'il est en l'air (qui s'envole plus haut que la normale, je vous rassure). Le mieux est d'utiliser l'attaque verticale de votre personnage pour envoyer votre ennemi en l'air puis d'utiliser la même attaque pour le frapper en l'air. Si vous éprouvez quelques difficultés, utiliser Link, Heihachi ou Yunsung vous simplifiera sûrement la tâche, même si de toute façon ce sera une affaire de timing.

Phantom Cave

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Lizardman
/ ! Vous débloquerez cette mission en finissant la mission [Tower of Happiness] (arène 2) du sous-chapitre 4 : Procyon, lui-même n'étant débloquable qu'avec le second mode.

Dans ce donjon, les conditions des différents combats sont aléatoires. Vous ne combattrez que des Lizardman. Le boss est au sud-est, et voici le chemin le plus court pour aller lui mettre une raclée : droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, droite, .

Vous gagnerez l'arène Egyptian Crypt en finissant cette mission.

Grand Shrine of Merak

Difficulté : ****
Adversaire : Nightmare

Ca y est ! Vous voilà au combat contre Veral ! Pour vous compliquer la tâche, il est régénéré continuellement. Exploitez le point faible de Nightmare pour le vaincre : une fois qu'il est à terre, si vous l'enchaînez bien, il ne pourra plus se relever ! Frappez-le en continu et ne le laissez pas attaquer !

Vous gagnerez une nouvelle tenue ainsi que l'accès à Algol en finissant cette mission.

Chapitre 9 : Algol

Obtention : Finir la mission [Grand Shrine of Merak] (arène 5) du chapitre 8 : Merak en premier mode
Nombre de missions : 4

Corridor of the Sky

Difficulté : ***
Adversaire : Astaroth

Votre adversaire est invisible, vous ne pouvez voir que son arme. Qu'importe, votre adversaire n'est pas très fort et assez statique alors vous n'aurez pas le moindre mal à en finir !

Ancient Amphiteater

Difficulté : ***
Adversaires : Cassandra, Yunsung, Raphael, Mitsurugi

Une mission assez difficile. Vous êtes attiré sur votre adversaire, vous n'êtes pas soigné entre les combats et vous avez quatre ennemis à vaincre. Comme vous êtes attiré sur l'ennemi, prendre un personnage lourd et puissant comme Nightmare est assez avantageux car vous pourrez frapper l'adversaire sans lui laisser le temps d'attaquer puisque vous êtes attiré vers lui ! La mission est difficile, certes mais il y a quand même une récompense en or assez rondelette puisque tous les coups que vous portez à l'ennemi vous rapportent de l'argent en grande quantité ! Le temps de chaque combat est très court : faites attention à ne pas être celui avec le moins de vie au time's up.

Reclusive Palace

Difficulté : ***
Adversaire : Charade

Attention ! L'objectif que le jeu vous donne est incomplet ! Une seule partie de l'ennemi est visible ET touchable ! Concentrez-vous donc sur la partie apparente afin d'infliger des dégâts sur votre adversaire jusqu'à sa défaite.

Northern Algol

Difficulté : ***
Adversaires : Cassandra, Sophitia
/ ! Vous débloquerez cette mission pour le premier mode en finissant dans le second mode l'arène 2 [Ancient Amphiteater] de ce même chapitre !

Deux simples un contre un sans paramètre particulier à prendre en compte : jouez simplement du mieux que vous le pouvez ! Vous ne regagnez pas votre vie entre les deux combats.

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus alternatif en finissant cette mission

Chapitre 10 : Antares

Obtention : Terminer la mission [Reclusive Palace] (arène 3) du chapitre 9 : Algol en premier mode
Nombre de missions : 3

Midnight Coliseum

Difficulté : ****
Adversaires : Talim, Xinghua, Seung Mina, Taki, Ivy

Vous commencerez cette mission sans avoir toute votre vie. Vous avez cinq combattantes à vaincre, et elles ne se laisseront pas faire ! Seuls vos talents de combattant peuvent vous aider ! Vous regagnerez un peu de vie entre chaque combat.

Court of the Dead

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 16 + 1 boss
Boss : Taki

Voici encore un donjon à explorer. Dans l'impasse à l'est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, droite,), vous trouverez une arme. Dans la deuxième impasse, au sud-est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas,), vous trouverez une arme. Le boss (qui n'est autre que Minerva) est au sud (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, gauche,).

Tartaros

Difficulté : ****
Adversaire : Inferno

Vous voilà face à Veral, sous la forme d'Inferno ! Vos talents de combattant vont être mis à l'épreuve ! Le combat est comme les autres, en un contre un, mis à part qu'il n'y a pas de bord pour jeter l'ennemi et qu'à chaque fois que le boss perdra un tiers de sa vie, il changera d'arme. Bon courage !

Le boss " de fin " battu, ne vous réjouissez pas trop vite : quand il n'y en a plus, il y en a encore. et même encore beaucoup rajouterais-je ! A vous la joie de refaire toutes les missions, et en découvrir une bonne quantité supplémentaire !

Vous gagnerez la séquence d'intro du mode Maître d'armes ainsi que, et surtout, le second mode pour le maître d'armes.

Sous-chapitre 1 : Shedar

Obtention : Finir la mission [Diphda Temple] (arène 3) du chapitre 3 : Benetnasch en premier mode
Nombre de missions : 1

Stone Temple

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Berserker

Dans ce donjon assez difficile si on le fait dès qu'il est débloqué (il est plus facile de le faire avec les armes plus puissantes que vous trouvez dans les derniers chapitres), vous ne combattrez que des Berserker, dans différentes conditions (ennemi qui commence sans avoir toute sa vie, projection sur le sol plus puissante, vous êtes constamment régénéré...). Il y a une impasse contenant une arme (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche,) à peu près à un tiers du chemin et une autre contenant également une arme vers les deux tiers du chemin (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, droite,). Le boss est au sud-est du donjon (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, bas, bas, bas,)

Vous gagnerez le mode Combat en équipe bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 2 : Alioth

Obtention : Pour obtenir ce chapitre ultime, vous devez commencer par finir toutes les missions de tous les chapitres, des sous-chapitres 1, 2 et 4 et de tous les chapitres bonus et avoir un niveau de combattant supérieur ou égal à 72 (Iron Edgemaster ou plus). Une fois ces conditions réunies, refaites la mission [Merope Monastery] (arène 3) du chapitre 4 : Mizar dans le premier mode.
Nombre de missions : 4

Celbarai Fortress

Difficulté : ***
Adversaire : Xianghua

C'est un match avec la bombe. Rappelons-le, il faut donc, pour gagner, que ce soit votre adversaire qui ait la bombe à la fin du temps imparti.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Ceres Stronghold

Difficulté : ***
Adversaire : Voldo

Bien que vous soyez attiré vers votre adversaire lors de ce match, cette mission est en un contre un tout ce qu'il y a de plus classique !

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Ancient Library

Difficulté : ***
Adversaire : Taki

Vous perdez de la vie au fil du temps lors de ce match. Abrégez le combat.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Temple in the Clouds

Difficulté : ***
Adversaire : Cassandra

Le vent souffle dans le terrain et les chocs contre les murs ou le sol sont plus efficaces. Sinon, ce n'est qu'un un contre un de plus.

Sous-chapitre 3 : Pollux

Obtention : Finir la mission [Crystal mine] (arène 2) du chapitre 8 : Merak en premier mode
Nombre de missions : 3

Eternal Palace

Difficulté : ***
Adversaire : Talim

C'est la mort assurée si vous ou votre adversaire tombez sur le sol : il suffit de prendre l'initiative pour gagner !

Castle of Damned

Difficulté : ***
Adversaires : Voldo, Ivy, Yoshimitsu, Taki, Assassin

Votre santé baisse au fil du temps. Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Hero's Trail

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 20 + 1 boss
Boss : Kilik
/ ! Pour débloquer cette mission vous devrez finir dans le second mode la mission [Castle of Damned] (arène 2) du sous-chapitre 3 : Pollux

Voici encore un donjon à explorer. Comme toujours, les conditions des différents combats sont aléatoires. Le boss (très fort d'ailleurs, pour le vaincre, servez vous de la lave et des murs) se trouve tout à l'est (droite, droite, droite, haut, haut, droite, droite, droite, bas, bas, droite, droite, droite,).

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 4 : Procyon en finissant cette mission.

Sous-chapitre 4 : Procyon

Obtention : Finir la mission [Hero's Trail] (arène 3) du sous-chapitre 3 : Pollux
Nombre de missions : 5

Muliphein's Crypt

Difficulté : ***
Adversaires : Necrid, Lizardman, Charade, Astaroth

Vous pouvez repousser vos ennemis plus loin, et les bords ne font pas de cadeau : il est donc plus facile de faire sortir vos ennemis de l'arène, bien que les attaques normales restent assez efficaces ! Vous êtes en partie régénéré entre

chaque combat.

Tower of Happiness

Difficulté : ***
Adversaire : Charade

Pour réussir cette mission, vous n'avez d'autre solution que d'éjecter votre adversaire. Heureusement vos coups poussent plus loin ! De plus, le vent vous poussera un peu. Réglez l'affaire le plus vite possible puisque vos coups sont inefficaces !

Mount Procyon

Difficulté : ***
Adversaire : Yunsung

Toute chute sur le sol vous projette haut en l'air mais vu le peu de résistance de l'ennemi, vous n'aurez pas à utiliser ce paramètre.

Vous gagnerez le mode Survie bonus mort subite en finissant cette mission.

Lynx Arbor

Difficulté : ***
Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 800, 1600, 3200, 6400, 12800

A nouveau, voilà une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, la mission est validée !

Vous gagnerez l'accès au chapitre bonus 2 : Cepheus en finissant cette mission.

Ruchba's Mandible

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 30 + 1 boss
Boss : Ivy

La particularité de cet énorme donjon est que votre barre de vie, en partie régénérée à chaque victoire, est la même pour accomplir tous les combats. De plus, vous pouvez repousser vos ennemis plus loin que la normale.

Chapitre bonus 1 : Castor

Obtention : Finir la mission [Northern Algol] (arène 4) du chapitre 9 : Algol en premier mode
Nombre de missions : 3

Castor's Eye

Difficulté : ***
Adversaire : Cervantes

Si vous êtes debout au sol lors d'un tremblement de terre, vous serez paralysé quelques instants. Pour ne pas en subir les effets, vous devrez être en l'air ou au sol lors du séisme.

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus extrême en finissant cette mission.

Gateway to Hell

Difficulté : ***
Adversaire : 5 personnages aléatoires
Gains : 600, 1200, 2400, 4800, 9600

Une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, après au moins une bataille, la mission est validée !

Swordmen's Grave

Difficulté : *****
Nombre de batailles : 23 + 1 boss
Boss : Necrid

Voici un des plus grands donjons du jeu. Heureusement il n'y a qu'un chemin donc vous n'aurez pas de souci d'impasse ou autres, et cela sera finalement plus long que dur. Le boss est évidemment tout au bout du chemin de combat.

Chapitre bonus 2 : Cepheas

Obtention : Finir la mission [Lynx Arbor] (arène 4) du sous-chapitre 4 : Procyon en premier mode
Nombre de missions : 3

Cor Caroli

Difficulté : ****
Adversaires : Ivy, Taki, Sophitia, Seung Mina, Cassandra, Xianghua, Talim

Pas moins de sept combattantes à vaincre à la suite ! Vous êtes un peu régénéré entre chaque combat. Seuls vos talents de joueur vont pouvoir vous aider !

Er Rai

Difficulté : ***
Adversaire : Raphael

Les bords ne font de pas de cadeaux. Vous pouvez vous en servir à votre avantage ou bien tout simplement battre votre adversaire à la régulière.

Vous gagnerez le mode Survie bonus. Pas de guérison en finissant cette mission.

Hero's Tomb

Difficulté : *****
Nombre de batailles : 22 + 1 boss
Boss : Charade

Et pour conclure ce chapitre voici venir un nouveau... donjon ! Vous aurez à suivre simplement un chemin de salles qui vous mènera au boss.

SECOND MODE

Chapitre 1 : Regulus

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Proving Grounds

Adversaire : Aléatoire

Vous et votre adversaire êtes régénérés en permanence. Les coups font leurs dégâts normaux mais les projections sur le sol et les murs rapportent gros.

Bulwark Ruins

Adversaires : Ivy, Astaroth, Nightmare

Vous devez battre vos trois adversaires à la suite. Vous n'êtes que peu soigné entre chaque combat.

Warrior's Trial Grounds

Adversaires : Sophitia, Seung Mina, Necrid, Heihachi/Link

Vos adversaires combattent avec leur onzième arme : ce sont des armes loufoques qui font des sons bizarres et dont la puissance est assez faible. Vous êtes complètement régénéré entre chaque combat.

Chapitre 2 : Thuban

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Thuban Ferry

Adversaire : Taki

Cette mission en second mode est identique à celle du premier mode, si ce n'est bien sûr que la difficulté est plus élevée car votre ennemi est plus rapide. Vous devez toucher au moins vingt fois votre adversaire dans les vingt secondes imparties, ou bien le faire sortir du terrain. Le plus simple pour réussir cette mission est de prendre Voldo pour ce combat. Utilisez l'attaque où vous donnez des coups sur le sol en avançant vers votre ennemi à maintes reprises pour réussir la mission.

Village of Arche

Adversaire : Mitsurugi

Le vent vous pousse vers le vide. Arrangez-vous pour ne jamais être dos au vide et donnez vos coups dans la direction du vent sur votre adversaire. Il ne tiendra pas plus de quelques secondes ! La nouveauté en second mode vient du fait que la vitesse de votre personnage (ainsi que celle de votre adversaire) est augmentée.

Minkar Mine

Nombre de batailles : 2 salles + 1 boss
Boss : Raphael

Explorez ce donjon tout simple (puisque composé de deux pièces et un boss) pour finir la mission. Notez qu'en second mode la carte des donjons n'est pas modifiée.

Chapitre 3 : Benetnsach

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 4

Carnival

Adversaire : Berserker

Le seul moyen de vaincre votre ennemi (vu le nombre dérisoire de dégâts que vos coups infligent) est de le faire tomber dans le vide. Les bords ne font pas de cadeau ici et la gravité est plus faible ! Foncez droit devant sur votre ennemi sans lui laisser le temps de se relever pour le pousser rapidement dans le vide.

Talitha Gambling Den

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Vous contrôlez obligatoirement le personnage Lizardman. Vous devez réussir les trois combats en projetant vos ennemi sur le sol ou les murs, c'est le seul moyen de leur infliger des dégâts : les coups de pied sont les plus efficaces pour cela. Vous êtes entièrement régénéré entre chaque combat.

Diphda Temple

Adversaire : Charade

L'ennemi esquive sans relâche. De plus vous n'avez pas beaucoup de temps et le time's up sera toujours en faveur de votre adversaire, même s'il lui reste moins de vie qu'à vous ! Les projections peuvent bien vous aider à gagner ce match.

Benetnasch Harbor

Adversaires : Ivy, Raphael, Cervantes, Voldo

Battez-vous du mieux que vous pouvez pour battre vos 4 adversaires ! Vous regagnez toute votre vie entre les combats.

Chapitre 4 : Mizar

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 5

Al Gieba Ruins

Adversaire : Aléatoire

La mission est exactement la même qu'en premier mode, à la différence que c'est vous qui avez la bombe au début ! Le combat dure ici aussi vingt secondes. Pour gagner, il faut qu'à la fin de ce temps imparti, ce soit votre adversaire qui ait la bombe dans les mains.

Windmill

Adversaires : Assassin, Assassin

Vous ne commencez qu'avec moins de la moitié de votre vie, et vous ne serez qu'assez peu régénéré après le premier round. Attaquez sans relâche pour que l'ennemi n'ait pas le temps de vous frapper.

Merope monastery

Adversaires : Mitsurugi, Voldo, Taki, Nightmare, Cervantes

Un time attack bien corsé ! Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis. Bien sûr, chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 15 secondes / victoire). Vous commencez avec 30 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Pressez-vous cependant car le temps est plus limité qu'il n'y paraît et les ennemis sont assez résistants...

Deserted Village

Adversaires : Necrid, Astaroth

Vous avez deux ennemis à vaincre. Comme ils utilisent des armes contre les Breaks et des attaques horizontales, pour vous aider il serait bon de placer quelques projections.

Charon's Pass

Nombre de batailles : 7 + 1 boss
Boss : Maxi

Explorez toutes les salles du donjon pour trouver le boss. La carte est semblable à celle du donjon dans le premier mode. Il y a une impasse, au nord du premier carrefour : il n'y a aucun bonus dedans.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre 5 : Altair

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 2

Nereid Gorge

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Cela se déroule comme le mode combat en équipe : si votre personnage tombe, vous prenez le suivant. Chaque victoire régénère un peu le personnage que vous avez en main. Vous disposez de trois personnages (les trois personnages non sélectionnables en mode maître d'armes , c'est à dire Assassin, Berserker, Lizardman) tout comme l'équipe adverse. Le combat est donc assez équitable.

Paradise of Altair

Adversaire : Votre personnage, votre personnage

Attention, votre ennemi est rapide et résistant mais vous le repoussez plus loin et le terrain est réduit. Vous en déduirez donc que la meilleure option est d'essayer de faire tomber vos ennemis. Vous regagnerez environ une moitié de vie après le premier combat.

Chapitre 6 : Aldebaran

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 6

Castle of the Dead

Adversaire : Assassin

Une bataille en un contre un on ne peut plus simple où tout joue contre vous : votre vie baisse au fil du temps et votre ennemi est rapide et résistant ! Je n'ai malheureusement pas de conseil à vous donner vu que c'est vous qui tenez la manette ;).

City of Nashira

Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 1000, 2000, 4000, 8000, 16000

Cette mission est un quitte ou double : à chaque fois que vous gagnerez un match, vous pourrez arrêter de combattre et empocher la mise ou bien faire un autre match pour doubler la mise, ainsi de suite jusqu'à cinq combats. Vous n'êtes pas régénéré d'un combat sur l'autre. A vous d'évaluer la situation, selon votre niveau de vie, ennemi et gain accumulés. La mission sera validée dès que vous aurez au moins gagné le premier match et que vous quitterez volontairement l'arène.

Seginus Temple

Adversaire : Seung Mina

Un contre un basique, mis à part que votre ennemi est avantagé pour les Guard Breaks.

Crytomeria Ridge

Adversaire : Sophitia

Seules les contre-attaques permettent d'infliger des dégâts à votre ennemie, comme pour le premier mode. Mais attention car l'ennemi sera plus mobile !

Siam Ruins

Adversaire : Taki

L'ennemi est régénéré et des tremblements de terre ont lieu fréquemment (si vous n'êtes pas à terre ou en l'air lors du séisme, votre personnage sera désappointé un court instant). Mais cela n'est pas trop difficile, votre adversaire n'étant pas très agressif.

Underground Juno

Nombre de batailles : 11 + 2 boss
Boss : Xianghua, Seung Mina

Vous avez 250 secondes de combats possibles (si vous perdez un combat, le compteur revient au nombre de secondes qu'il restait avant d'entamer ce combat) pour explorer ce donjon (la carte identique à celle du premier mode). Le boss se trouve tout à fait au sud (par rapport au point de départ, il faut suivre ce chemin de salles : droite, droite, bas, droite, bas, bas,).

Chapitre 7 : Rigel

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Underground Prison

Adversaire : Ivy

Le seul moyen efficace d'infliger des dégâts à votre ennemi est de le frapper contre un mur. Frappez votre adversaire avec une attaque vers le haut près du mur : il se collera au mur et en glissera lentement : frappez-le alors (c'est plus facile à dire qu'à faire !).

Rigel, Spiritual City

Adversaire : Aléatoire

La seule particularité de ce combat est que ni vous, ni votre adversaire pouvez bloquer les attaques. Cela ne fait que faciliter les choses !

Forbidden Grounds

Adversaire : Inferno

Ce combat contre Inferno est plus dur dans ce second mode mais c'est bien la seule différence.

Chapitre 8 : Merak

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 6

Sirius, City in the Sky

Adversaires : 5 personnages aléatoires

Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis qui sont régénérés au fil du temps ! Chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 10 secondes / victoire). Vous commencez avec 50 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Le temps est un peu juste vu que les ennemis se régénèrent donc ne perdez pas de temps !

Crystal Mine

Adversaire : Charade

Les combattants rebondissent en l'air si ils sont envoyés sur le sol et vous pouvez pousser à plus grande distance votre ennemi. Rien de particulièrement déstabilisant finalement.

Dubhe Arena

Adversaire : Aléatoire

Cette fois aussi, vous êtes obligé de projeter et taper votre ennemi sur le mur pour lui faire des dégâts efficacement. L'attaque où Nightmare donne un coup d'épée " pointé " est idéale pour envoyer l'adversaire sur le mur et pouvoir l'y frapper.

Io's Vase

Adversaire : Aléatoire

La même chose qu'en premier mode mais en plus dur : vous ne pouvez infliger des dégâts qu'avec des coups donnés sur l'ennemi lorsqu'il est en l'air (qui s'envole plus haut que la normale, je vous rassure). Le mieux est d'utiliser l'attaque verticale de votre personnage pour envoyer votre ennemi en l'air puis d'utiliser la même attaque pour le frapper en l'air.

Si vous éprouvez quelques difficultés, utiliser Link, Heihachi ou Yunsung vous simplifiera sûrement la tâche, même si de toute façon ce sera une affaire de timing.

Phantom Cave

Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Lizardman
/ ! Vous débloquerez cette mission en finissant la mission [Tower of Happiness] (arène 2) du sous-chapitre 4 : Procyon, lui même n'étant débloquable qu'avec le second mode.

Dans ce donjon, les conditions des différents combats sont aléatoires. Vous ne combattrez que des Lizardman. Le boss est au sud-est, et voici le chemin le plus court pour aller lui mettre une raclée : droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, droite, .

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Grand Shrine of Merak

Adversaire : Ivy, Necrid, Kilik

Une suite de trois matches classiques où (malheureusement) vos ennemis sont régénérés en continu. Vous êtes un peu soigné entre chaque combat.

Chapitre 9 : Algol

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 4

Corridor of the Sky

Adversaires : Aléatoire, Aléatoire

Vos adversaires sont invisibles, vous ne pouvez voir que leurs armes. Mais là aussi, vos adversaires ne sont pas très forts et peu réactifs donc la mission n'est pas trop difficile. Vous êtes complètement soigné entre les combats.

Ancient Amphiteater

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Une mission aussi originale que difficile : si vous tombez sur le sol, vous mourrez sur le champ ! Les ennemis ne sont pas très vifs donc profitez-en pour ne pas les laisser se relever et ne faites pas dans la finesse. Vous gagnerez un bonus d'argent en plus à la fin de la mission qui augmente à chaque coup porté à l'ennemi. Vous avez trois adversaires à vaincre.

Vous débloquerez l'accès à l'arène 4 [Northern Algol] de ce chapitre en finissant cette mission

Reclusive Palace

Adversaire : Charade

Attention ! L'objectif que le jeu vous donne est incomplet ! Une seule partie de l'ennemi est visible ET touchable ! Concentrez-vous donc sur la partie apparente afin d'infliger des dégâts sur votre adversaire, très rapide pour ce second mode, jusqu'à sa défaite.

Northern Algol

Adversaires : Cassandra, Sophitia
/ ! Vous débloquerez cette mission pour le premier mode en finissant dans le second mode l'arène 2 [Ancient Amphiteater] de ce même chapitre !

Idem qu'en premier mode : éliminez les deux soeurs sans contrainte ni règle particulière, mis à part qu'elles sont plus résistantes. Vous gagnerez à peu près un quart de vie entre les deux combats.

Vous gagnerez l'accès au chapitre bonus 1 : Castor en finissant cette mission.

Chapitre 10 : Antares

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Midnight Coliseum

Adversaires : Raphael, Taki, Mitsurugi, Xianghua, Talim

Vous commencerez cette mission sans avoir toute votre vie. Vous avez cinq combattants à vaincre. Seuls vos talents de combattant peuvent vous aider, surtout que vous ne regagnez pas de vie entre chaque combat ! Une mission ardue !

Court of the Dead

Nombre de batailles : 16 + 1 boss
Boss : Taki

Voici encore un donjon à explorer. L'impasse à l'est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, droite,) et au sud-est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas,) sont vides. Le boss est au sud (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, gauche,).

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Tartaros

Adversaire : Inferno

Un simple un contre un contre Soul edge (sous la forme d'Inferno), comme dans le premier mode, sauf qu'il sera plus dur à battre qu'en premier mode, bien évidemment ! Le combat sera cette fois aussi réparti en trois phases.

Vous gagnerez la séquence de fin du mode maître d'armes en finissant cette mission.

Sous-chapitre 1 : Shedar

Obtention : Finir la mission [Diphda Temple] (arène 3) du chapitre 3 : Benetnasch en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 1

Stone Temple

Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Berserker

Dans ce donjon, vous ne combattrez que des Berserker, dans différentes conditions, sauf pour l'avant dernière salle où vous combattrez Sophitia. La carte est identique à celle du premier mode (comme tous les donjons en second mode). Il

y a toujours une impasse (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche,) à peu près à un tiers du chemin et une autre vers les deux tiers du chemin (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, droite,) mais il n'y a aucun bonus dedans. Le boss est au sud-est du donjon (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, bas, bas, bas,) : chaque coup que vous lui porterez fera augmenter le bonus d'argent que vous aurez en réussissant la mission.

Vous gagnerez Berserker pour les modes classiques et bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 2 : Alioth

Obtention : Pour obtenir ce chapitre ultime, vous devez commencer par finir toutes les missions de tous les chapitres, des sous-chapitres 1, 2 et 4 et de tous les chapitres bonus et avoir un niveau de combattant supérieur ou égal à 72 (grade d'Iron Edgemaster ou supérieur). Une fois ces conditions réunies, refaites la mission [Merope Monastery] (arène 3) du chapitre 4 : Mizar dans le premier mode.
Nombre de missions : 4

Celbarai Fortress

Adversaire : Xianghua

C'est un match classique en un contre un.

Ceres Stronghold

Adversaire : Voldo

Vous êtes attiré vers votre adversaire qui est régénéré en permanence lors de cette mission.

Ancient Library

Adversaire : Taki

Vous perdez de la vie au fil du temps pendant ce match.

Temple in the Clouds

Adversaire : Cassandra

Les chocs contre les murs ou le sol sont les meilleurs moyens d'infliger efficacement des dégâts dans ce un contre un.

Vous gagnerez Lizardman pour les modes classiques et bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 3 : Pollux

Obtention : Finir la mission [Crystal mine] (arène 2) du chapitre 8 : Merak en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Eternal Palace

Adversaire : Aléatoire

Les règles changent un peu cette fois puisque qu'il n'y a que vous qui êtes affecté par les mines : vous devrez donc abattre votre ennemi pour gagner et non l'envoyer au sol. Le seul moyen de vous en sortir sera, comme bien souvent, de ne pas laisser le temps à votre adversaire de se relever !

Castle of Damned

Adversaires : Voldo, Ivy, Yoshimitsu, Taki, Assassin

En plus de votre santé qui baisse au fil du temps, les ennemis sont plus véloces ! Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Vous gagnerez Assasin pour les modes classiques et bonus ainsi que l'accès à la mission [Hero's Trail] en finissant la mission

Hero's Trail

Nombre de batailles : 20 + 1 boss
Boss : Voldo
/ ! Pour débloquer cette mission vous devrez finir dans le second mode la mission [Castle of Damned] (arène 2) du sous-chapitre 3 : Pollux

La carte de ce donjon est la même que dans son premier mode. Le boss se trouve tout à l'est (droite, droite, droite, haut, haut, droite, droite, droite, bas, bas, droite, droite, droite,).

Sous-chapitre 4 : Procyon

Obtention : Finir la mission [Hero's Trail] (arène 3) du sous-chapitre 3 : Pollux et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 5

Muliphein's Crypt

Adversaires : Assassin, Lizardman, Berserker, Necrid

Les bords ne font pas de cadeaux et vous êtes éloigné de votre adversaire ! Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Tower of Happiness

Adversaire : Charade

Vos coups poussent plus loin et les chocs contre les murs et le sol sont plus efficaces ! Ejectez votre adversaire pour vous en sortir facilement.

Mount Procyon

Adversaire : Aléatoire

Vous ne pouvez infliger efficacement des dégâts qu'en frappant votre ennemi lorsqu'il est en l'air. Comme toujours, les personnages conseillés sont Link, Heihachi et Yunsung. C'est une fois de plus une histoire de timing.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Lynx Arbor

Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 1200, 2400, 4800, 9600, 19200

A nouveau, voilà une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, la mission est validée !

Ruchba's Mandible

Nombre de batailles : 30 + 1 boss
Boss : Taki

Le même donjon interminable qu'en premier mode, et avec les mêmes contraintes s'il vous plaît.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre bonus 1 : Castor

Obtention : Finir la mission [Northern Algol] (arène 4) du chapitre 9 : Algol en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Castor's Eye

Adversaire : Aléatoire

Les conditions de combat sont inconnues pour ce un contre un.

Gateway to Hell

Adversaire : 5 personnages aléatoire
Gains : 1500, 3000, 6000, 12000, 24000

Un quitte ou double plus difficile que d'habitude : vos ennemis sont plus rapides et vous ne pouvez contrer. Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, après au moins une bataille, la mission est validée !

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Swordmen's Grave

Nombre de batailles : 23 + 1 boss
Boss : Link/Heihachi

Voici le plus long donjon du jeu. Heureusement il n'y a qu'un chemin donc vous n'aurez pas de souci d'impasse ou autres. Le boss est évidemment tout au bout du chemin de combats.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre bonus 2 : Cepheas

Obtention : Finir la mission [Lynx Arbor] (arène 4) du sous-chapitre 4 : Procyon en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Cor Caroli

Adversaires : Seung Mina, Voldo, Mitsurugi, Sophitia, Taki, Cervantes, Nightmare

Vous avez sept ennemis à vaincre, et de surcroît qui sont régénérés en permanence (comme ils utilisent leurs armes soul edge, cela ne fait en fait qu'annuler en partie l'effet d'absorption de la vie qui se produit quand on utilise les armes soul edge) ! Vous êtes un peu régénéré entre chaque combat.

Er Rai

Adversaire : Aléatoire

La contrainte de ce un contre un est les séismes qui se produiront. Comme toujours, ils vous paralyseront quelques instants si vous êtes au sol lors du tremblement de terre.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Hero's Tomb

Nombre de batailles : 22 + 1 boss
Boss : Charade

Le conventionnel donjon pour finir le chapitre. Vous aurez à suivre simplement un chemin de salles qui vous mènera au boss.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Voilà, le guide des missions est terminé. Vous trouverez ci-dessous un récapitulatif des objets que vous pouvez acheter dans le magasin de chaque région et un récapitulatif des différentes missions dans les régions qui pourront vous aider à faire le point sur ce que vous avez acheté comme objets ou fait comme missions (je vous conseille de les imprimer et de rayer au fur et à mesure ce que vous avez acheté ou fait). Tchao !

Liste des objets dans le magasin de chaque region

Note : nous avons volontairement exclu les armes et bonus propres aux personnages exclusifs de chacune des trois versions du jeu

Chapitre 1 : Regulus

Armes :
Epee (Raphael)
Wind Guide (Talim)
Machete (Yunsung)
Spiked Shield (Cassandra)
Korefuji (Mitsurugi)
Kunai (Taki)
Cat Claws (Voldo)
Flamberge (Nightmare)
War Hammer (Astaroth)
Mirage Blade (Ivy)
Quarterstaff (Kilik)
Kard (Xianghua)
Testsuryu (Maxi)
Lemures (Necrid)
Swordbreaker (Sophitia)
Defender (Seung Mina)
Shiranui (Yoshimitsu)
Falchion (Cervantes)

Bonus :
Galerie d'armes

Tenues :
Mitsurugi

Chapitre 2 : Thuban

Armes :
Wind Guide (Talim)
Spiked Shield (Cassandra)
Kunai (Taki)
Mirage Blade (Ivy)
Kard (Xianghua)
Stiletto (Raphael)
Tonfa (Talim)
Khanjar (Yunsung)
Black Blade (Cassandra)
Two Handed Sword (Mitsurugi)
Slicer (Taki)
Tofana Scissors (Voldo)
Great Blade (Nightmare)
Terror Moon (Astaroth)
Wiseman Mace (Ivy)
Ling-Sheng Su Bo (Kilik)
Nothern Star (Xianghua)
Chained Kozuka (Maxi)
Morphos (Necrid)
Xi Sword (Sophitia)
Hyhup Do (Seung Mina)
Kastane (Yoshimitsu)
Firangi (Cervantes)
Reiterpallasch (Raphael)
Xiao Lian (Yunsung)
Shamshir (Mitsurugi)
Shame & Blame (Voldo)
Iron Staff (Kilik)

Bonus:
Démonstration de combat

Tenues :
Taki

Chapitre 3 : Benetnasch

Armes:
Stiletto (Raphael)
Khanjar (Yunsung)
Two Handed Sword (Mitsurugi)
Ling-Sheng Su Bo (Kilik)
Chained Kozuka (Maxi)
Reiterpallasch (Raphael)
Side Harpe (Talim)
Xiao Lian (Yunsung)

Metesashi (Cassandra)
Shamshir (Mitsurugi)
Kagekiri (Taki)
Shame & Blame (Voldo)
Stell Paddle (Nightmare)
Battle Ax (Astaroth)
Dream Blade (Ivy)
Iron Staff (Kilik)
Fatibal (Maxi)
Orcus Claw (Necrid)
Owl Shield (Sophitia)
Naginata (Seung Mina)
Zantestsuken (Yoshimitsu)
Erlang's Blade (Cervantes)
Double Crescent Blade (Talim)
Spine Blade (Cassandra)
Yoraitohshi (Taki)
Chained Flail (Ivy)
Kopis (Xianghua)
Ignis Fatuus (Necrid)

Tenue :

Voldo

Chapitre 4 : Mizar

Armes :
Side Harpe (Talim)
Metesashi (Cassandra)
Kagekiri (Taki)
Dream Blade (Ivy)
Owl Shield (Sophitia)
Naginata (Seung Mina)
Wo Dao (Raphael)
Double Crescent Blade (Talim)
Giant Butcher Knife (Yunsung)
Spine Blade (Cassandra)
Basilard (Mitsurugi)
Yoroitohshi (Taki)
Iron Ram (Voldo)
Glam (Nightmare)
Great Maul (Astaroth)
Chained Flail (Ivy)
Kunlun Bamboo (Kilik)
Kopis (Xianghua)
Raimei (Maxi)
Ignis Fatuus (Necrid)
Blue Crystal Rod (Sophitia)
Couse (Seung Mina)
Dha (Yoshimitsu)
Acheron (Cervantes)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)

Lambent Viper (Necrid)
Philgethon (Cervantes)

Tenues :
Nightmare

Chapitre 5 : Altair

Armes :
Reiterpallasch (Raphael)
Xiao Lian (Yunsung)
Iron Staff (Kilik)
Fatibal (Maxi)
Wa Dao (Raphael)
Double Crescent Blade (Talim)
Giant butcher Knife (Yunsung)
Spine Blade (Cassandra)
Basilard (Mitsurugi)
Yoraitohshi (Taki)
Iron Ram (Voldo)
Glam (Nightmare)
Great Maul (Astaroth)
Chained Flail (Ivy)
Kunlun Bamboo (Kilik)
Kopis (Xianghua)
Raimei (Maxi)
Ignis Fatuus (Necrid)
Blue Crystal Rod (Sophitia)
Couse (Seung Mina)
Dha (Yoshimitsu)
Acheron (Cervantes)
Chaqu (Talim)
Katzbalger (Cassandra)
Fumakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)
Qi Xing Sword (Xianghua)

Bonus :
Galerie d'images (haute définition)

Tenues :
Astaroth

Chapitre 6 : Aldebaran

Armes :
Double Crescent Blade (Talim)
Spine Blade (Cassandra)
Chained Flail (Ivy)
Kopis (Xianghua)
Schweizer (Raphael)
Chaqu (Tailm)
Cheng Ying (Yunsung)
Katzbalger (Cassandra)
Gassan (Mitsurugi)

Fumakugi (Taki)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Viper Edge (Ivy)
Rokushakuboh (Kilik)
Qi Wind Sword (Xianghua)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Phlegethon (Cervantes)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Hex Luminae (Necrid)
Pakayun (Yoshimitsu)

Bonus :
Galerie d'images (illustrations)

Tenues :
Ivy

Chapitre 7 : Rigel

Armes :
Wa Dao (Raphael)
Giant Butcher Knife (Yunsung)
Basilard (Mitsurugi)
Kunlun Bamboo (Kilik)
Raimei (Maxi)
Schweizer (Raphael)
Chaqu (Talim)
Cheng Ying (Yunsung)
Katzbalger (Cassandra)
Gassan (Mitsurugi)
Fumakugi (Taki)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Viper Edge (Ivy)
Rokushakuboh (Kilik)
Qi Xing Sword (Xianghua)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Phlegethon (Cervantes)
Cao Ankana (Talim)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Alraune (Ivy)

Krita-Yuga (Xianghua)

Bonus :
Galerie d'images (images spéciales)

Tenues :
Xianghua

Chapitre 8 : Merak

Armes :
Chaqu (Talim)
Katzbalger (Cassandra)
Fuakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)
Qi Wing Sword (Xianghua)
Holy Antler (Raphael)
Cao Ankana (Talim)
Ramdao (Yunsung)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Tulwar (Mitsurugi)
Silent Edge (Taki)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Alraune (Ivy)
Amud (Kilik)
Krita-yuga (Xianghua)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Gladius (Sophitia)
Halberd (Seung Mina)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocytus (Cervantes)
Estoc (Raphael)
Blue Thunder (Yunsung)
Masamune (Mitsurugi)
Duel Rod (Kilik)
Falcon (Maxi)

Tenue :
Raphael

Chapitre 9 : Algol

Armes :
Schweizer (Raphael)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Lambent Viper (Necrid)
Holy Antler (Raphael)
Cao Ankana (Talim)
Ramdao (Yunsung)

Red Crystal Rod (Cassandra)
Tulwar (Mitsurugi)
Silent Edge (Taki)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Alraune (Ivy)
Amud (Kilik)
Krita-Yuga (Xianghua)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Gladius (Sohpitia)
Halberd (Seung Mina)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocytus (Cervantes)
Maila Kari (Talim)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Kamizoroe (Taki)
Demon Tail (Ivy)
Blue Storm (Xianghua)
Synval (Sophitia)

Tenues :
Talim

Chapitre 10 : Antares

Armes :
Cao Ankana (Talim)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Amraune (Ivy)
Krita-Yuga (Xianghua)
Estoc (Raphael)
Maila Kari (Talim)
Blue Thunder (Yunsung)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Masamune (Mitsurugi)
Kamizoroe (Taki)
Full Moon (Voldo)
Soul Edge (Evolution) (Nightmare)
Bulova (Astaroth)
Demon Tail (Ivy)
Duel Rod (Kilik)
Blue Storm (Xianghua)
Falcon (Maxi)
Infernal Edge (Necrid)
Synval (Sophitia)
Ambassador (Seung Mina)
Monohoshizao (Yoshimitsu)
Styx (Cervantes)

Tenues :
Talim
Mitsurugi

Voldo
Cassandra

Sous-chapitre 1 : Schedar

Bonus :
Kata Raphael
Kata Talim
Kata Yunsung
Kata Cassandra
Kata Mitsurugi
Kata Taki
Kata Voldo
Kata Nightmare
Kata Astaroth
Kata Ivy
Kata Kilik
Kata Xianghua
Kata Maxi
Kata Necrid
Kata Sophitia
Kata Seung Mina
Kata Yoshimitsu
Kata Charade
Kata Cervantes

Sous-chapitre 2 : Alioth

Armes :
Cane (Raphael)
Weight (Talim)
Child's Sword (Yunsung)
Keepsake (Cassandra)
Souvenir Gift (Mitsurugi)
Tobacco Pipes (Taki)
Tambourines (Voldo)
Galley Oar (Nightmare)
Rock (Astaroth)
Prototype Ivy Blade (Ivy)
Bamboo Staff (Kilik)
Calligraphy Brush (Xianghua)
Termite Snack (Maxi)
Ethereal Edge (Necrid)
Memento (Sophitia)
Feather Broom (Seung Mina)
Shepherd's Crook (Yoshimitsu)
Imitation Sword (Cervantes)
Tenues
Sophitia
Seung Mina

Sous-chapitre 3 : Pollux

Armes :
Schweizer (Raphael)

Cheng Ying (Yunsung)
Gassan (Mitsurugi)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Rokushakuboh (Kilik)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Philgethon (Cervantes)
Holy Antler (Raphael)
Ramdao (Yunsung)
Tulwar (Mitsurugi)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Amud (Kilik)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocyfus (Cervantes)
Estoc (Raphael)
Blue Thunder (Yunsung)
Masamune (Mitsurugi)
Full Moon (Voldo)
Soul Edge (Evolution) (Nightmare)
Bulova (Astaroth)
Duel Rod (Kilik)
Falcon (Maxi)
Infernal Edge (Necrid)
Monohoshizao (Yoshimitsu)
Styx (Cervantes)

Sous-chapitre 4 : Procyon

Armes :
Chaqu (Talim)
Katzbalder (Cassandra)
Fumakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)
Qi Xing Sword (Xianghua)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Cao Ankana (Talim)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Alraune (Ivy)
Krita-Yuga (Xianghua)
Gladius (Sophitia)
Halberd (Seung Mina)
Maila Kari (Talim)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Kamizoroe (Taki)
Demon Tail (Ivy)
Blue Storm (Xianghua)

Synval (Sophitia)
Ambassador (Seung Mina)

Tenues :
Talim
Cassandra
Taki
Ivy
Xianghua

Chapitre bonus 1 : Castor

Armes :
Soul Edge (Complète) (Raphael)
Soul Edge (Complète) (Talim)
Soul Edge (Complète) (Yunsung)
Soul Edge (Complète) (Cassandra)
Soul Edge (Complète) (Mitsurugi)
Soul Edge (Complète) (Taki)
Soul Edge (Complète) (Voldo)
Soul Edge (Complète) (Nightmare)
Soul Edge (Complète) (Astaroth)
Soul Edge (Complète) (Ivy)
Soul Edge (Complète) (Kilik)
Soul Edge (Complète) (Xianghua)
Soul Edge (Complète) (Maxi)
Soul Edge (Complète) (Sophitia)
Soul Edge (Complète) (Seung Mina)
Soul Edge (Complète) (Yoshimitsu)
Soul Edge (Complète) (Cervantes)

Tenues :
Raphael
Mitsurugi
Voldo
Nightmare
Astaroth

Chapitre bonus 2 : Cepheus

Armes :
Queen's Guard (Raphael)
Soul Calibur (Talim)
Han Guang (Yunsung)
Valkyrie (Cassandra)
Damascus Sword (Mitsurugi)
Kris Naga (Taki)
Guillotine (Voldo)
Soul Calibur (Nightmare)
Thanatos (Astaroth)
Kaleidoscope (Ivy)
Jinju Staff (Kilik)
Soul Calibur (Xianghua)
Vajira (Maxi)

Chaos (Necrid)
Orihalcon (Sophitia)
Hraesvelgr (Seung Mina)
Hihiirokane (Yoshimitsu)
Lethe (Cassandra)

Bonus :
Séquence de fin (version arcade)

Tenues :
Talim
Cassandra
Taki
Voldo
Xianghua
Sophitia
Seung Mina

Repartition des missions dans les regions

Chapitre 1 : Regulus : 3

Arène 1 : Proving Grounds
Arène 2 : Bulwark Ruins
Arène 3 : Warrior's Trial Grounds

Chapitre 2 : Thuban : 3

Arène 1 : Thuban Ferry
Arène 2 : Village of Arche
Arène 3 : Minkar Mine

Chapitre 3 : Benetnasch : 4

Arène 1 : Carnival
Arène 2 : Talitha Gamblin Den
Arène 3 : Diphda Temple
Arène 4 : Benetnasch Harbor

Chapitre 4 : Mizar : 5

Arène 1 : Al Gieba Ruins
Arène 2 : Windmill
Arène 3 : Merope Monastery
Arène 4 : Deserted Village
Arène 5 : Charon's Pass

Chapitre 5 : Altair : 2

Arène 1 : Nereid Gorge
Arène 2 : Paradise of Altair

Chapitre 6 : Aldebaran : 6

Arène 1 : Castle of the Dead
Arène 2 : City of Nashira
Arène 3 : Seginus Temple
Arène 4 : Crytomeria Ridge
Arène 5 : Siam Ruins
Arène 6 : Underground Juno

Chapitre 7 : Rigel : 3

Arène 1 : Underground Prison
Arène 2 : Rigel, Spiritual City
Arène 3 : Forbidden Grounds

Chapitre 8 : Merak : 6

Arène 1 : Sirius, City in the Sky
Arène 2 : Crystal Mine
Arène 3 : Dubhe Arena
Arène 4 : Io's Vase
Arène 5 : Phantom Cave
Arène 6 : Grand Shrine of Merak

Chapitre 9 : Algol : 4

Arène 1 : Corridor of the Sky
Arène 2 : Ancient Amphiteater
Arène 3 : Reclusive Palace
Arène 4 : Northern Algol

Chapitre 10 : Antares : 3

Arène 1 : Midnight Coliseum
Arène 2 : Court of the Dead
Arène 3 : Tartaros

Sous-chapitre 1 : Schedar : 1

Arène 1 : Stone Temple

Sous-chapitre 2 : Alioth : 4

Arène 1 : Celbarai Fortress
Arène 2 : Ceres Stronghold
Arène 3 : Ancient Library
Arène 4 : Temple in the Clouds

Sous-chapitre 3 : Pollux : 3

Arène 1 : Eternal Palace
Arène 2 : Castle of the Damned
Arène 3 : Hero's Trail

Sous-chapitre 4 : Procyon : 5

Arène 1 : Muliphein's Crypt

Arène 2 : Tower of Happiness
Arène 3 : Mount Procyon
Arène 4 : Lynx Arbor
Arène 5 : Ruchba's Mandible

Chapitre bonus 1 : Castor : 3

Arène 1 : Castor's Eye
Arène 2 : Gatewat to Hell
Arène 3 : Swordmen's Grave

Chapitre bonus 2 : Cepheus : 3

Arène 1 : Cor Caroli
Arène 2 : Er Rai
Arène 3 : Hero's Tomb

Total : 66 missions x 2 !

SoulCalibur III

© Namco 2005

DERNIÈRE CHRONIQUE

La dernière chronique peut poser quelques problèmes dans la mesure où les adversaire à battre sont extrêmement doués et que vous n'avez aucun fort pour récupérer de la vie. La meilleure solution pour atteindre le boss final sans effort consiste donc à éliminer les ennemis sans jouer les combats. Vous n'avez donc qu'à envoyer vos cinq personnages simultanément sur un adversaire pour le vaincre en quelques secondes. De cette manière, non seulement vous ne prendrez pas de risque puisque vous ne jouerez pas le combat, mais en plus vous atteindrez Strife avec tous vos combattants.

PERSONNAGES BONUS

Abelia
Terminez le chapitre 18 dans le mode Chroniques de l'Epée, ou faites 1050 combats.

Abyss
Battez-le après avoir débloqué Yoshimitsu, Olcadan, Rock, Sophitia, Lizardman, et Cervantes, ou faites 725 combats.

Amy
Battez Beloved en Facile.

Arthur
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 550 combats.

Aurelia
Terminez le chapitre 12 dans le mode Chroniques de l'Epée, ou faites 900 combats.

Cervantes
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 625 combats.

Chester
Terminez le chapitre 19 dans le mode Chroniques de l'Epée, ou faites 950 combats.

Demuth
Terminez le chapitre 10 dans le mode Chroniques de l'Epée, ou faites 850 combats.

Girardot
Terminez le chapitre 15 dans le mode Chroniques de l'Epée, ou faites 800 combats.

Greed
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 500 combats.

Hualin
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 750 combats.

Hwang
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 600 combats.

Li Long
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 1150 combats.

Lizardman
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 675 combats.

Luna
Terminez le chapitre 11 dans le mode Chroniques de l'Epée, ou faites 650 combats.

Lynette
Battez-la en mode Légendes des Ames, ou faites 1100 combats.

Miser
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 450 combats.

Olcadan
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 575 combats.

Revenant
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 1200 combats.

Rock
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 475 combats.

Sophitia
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 525 combats.

Strife
Terminez le chapitre 20 dans le mode Chroniques de l'Epée, ou faites 1000 combats.

Valeria
Battez-la en mode Légendes des Ames, ou faites 700 combats.

Yoshimitsu
Battez-le en mode Légendes des Ames, ou faites 425 combats.

STAGES BONUS

Chaos
Battez Night Terror en mode Légendes des Ames, ou faites 775 combats.

Egyptian Temple 1
Terminez ce niveau en mode Légendes des Ames, ou faites 825 combats.

Egyptian Temple 2
Terminez la mission Concours de morts subites (Facile) en mode Combats d'arènes, ou faites 1025 combats.

Eurydice Shrine
Terminez ce niveau en mode Légendes des Ames, ou faites 525 combats.

Grand Labyrinth 1
Terminez ce niveau en mode Légendes des Ames, ou faites 575 combats.

Grand Labyrinth 2
Terminez ce niveau en mode Légendes des Ames, ou faites 925 combats.

Grand Labyrinth 3
Terminez ce niveau en mode Légendes des Ames, ou faites 975 combats.

Lakeside Coliseum 1
Terminez ce niveau en mode Légendes des Ames, ou faites 475 combats.

Lakeside Coliseum 2
Terminez ce niveau en mode Légendes des Ames, ou faites 875 combats.

Lost Cathedral
Terminez ce niveau en mode Légendes des Ames, ou faites 725 combats.

Pirate Raid
Terminez ce niveau en mode Légendes des Ames, ou faites 625 combats.

Mont Fuji
Terminez ce niveau en mode Légendes des Ames, ou faites 425 combats.

Silk Road
Terminez ce niveau en mode Légendes des Ames, ou faites 675 combats.

MODE VS SPECIAL

Achetez les images de tous les personnages pour débloquer ce mode à acheter pour 40 000 points dans la boutique d'objets.

FINS CACHÉES

Lorsque vous terminez le mode Légendes des Ames avec un personnage, vous pouvez généralement voir deux fins différentes selon que vous parvenez ou non à réaliser la manip indiquée à l'écran pendant la cinématique. Dans le cas de Kilik, vous avez la possibilité de voir une troisième fin en pressant B+G à la place de A+G.

IMAGES DES PERSONNAGES

Vous pouvez acheter les illustrations des personnages suivants simplement en terminant le mode Légendes des Ames avec chacun d'entre eux : **Astaroth, Aurelia, Cassandra, Cervantes, Ivy, Kilik, Lizardman, Maxi, Mitsurugi, Nightmare, Olcadan, Raphael, Rock, Seong Mi-Na, Setsuka, Siegfried, Sophitia, Taki, Talim, Tira, Voldo, Xianghua, Yoshimitsu, Yun-Seong, Zasalamel**.

Voici ceux que vous devez battre dans le mode Légendes des Ames pour obtenir leurs illustrations : **Abyss et Night Terror**.

Et enfin, voici les conditions requises pour les dernières images de personnages :

Abelia	Faites 600 combats ou passez le chapitre 18
Chester	Faites 600 combats ou passez le chapitre 19
Demuth	Faites 500 combats ou passez le chapitre 10
Giradot	Faites 500 combats ou passez le chapitre 15
Luna	Faites 500 combats ou passez le chapitre 11
Strife	Faites 600 combats ou passez le chapitre 20

LES CLASSES BONUS

Assassin
Atteignez le niveau 30 avec un ninja en mode Chroniques de l'Epée, ou bien faites plus de 410 combats.

Gladiateur
Atteignez le niveau 30 avec un ninja en mode Chroniques de l'Epée, ou bien faites plus de 410 combats.

Chevalier
Atteignez le niveau 50 avec un ninja en mode Chroniques de l'Epée, ou bien faites plus de 610 combats.

Pirate
Atteignez le niveau 30 avec un ninja en mode Chroniques de l'Epée, ou bien faites plus de 410 combats.

Sage
Atteignez le niveau 30 avec un ninja en mode Chroniques de l'Epée, ou bien faites plus de 410 combats.

Samouraï
Atteignez le niveau 50 avec un ninja en mode Chroniques de l'Epée, ou bien faites plus de 610 combats.

Maître épéiste
Passez au niveau supérieur après que toutes les classes de personnages soient au-dessus du niveau 50 en mode Chroniques de l'Epée, ou bien faites plus de 610 combats.

IMAGES DE GROUPE

Voici comment débloquer les images de groupe dans la boutique d'objets.

Images : groupe 2
Terminez la Chronique 2 avec les conditions bonus, ou bien faites 300 combats.

Images : groupe 3
Terminez la Chronique 4 avec les conditions bonus, ou bien faites 300 combats.

Images : groupe 4
Terminez la Chronique 6 avec les conditions bonus, ou bien faites 400 combats.

Images : groupe 5
Terminez la Chronique 8 avec les conditions bonus, ou bien faites 400 combats.

MODE NEW GAME +

Terminez le mode Chroniques de l'Epée et sauvegardez pour pouvoir le recommencer en conservant l'expérience acquise.

NOUVELLES DISCIPLINES

Lorsque vous avancez dans le mode Chroniques de l'Epée, vous avez la possibilité de changer le style de combat de vos personnages au fur et à mesure que vous gagnez de nouvelles disciplines. Elles se débloquent en atteignant un certain niveau, y compris celles qui sont relatives aux héros de Soul Calibur 3. Voici comment obtenir ces dernières.

Soul of Cervantes & Soul of Ivy
Atteindre le Lvl 30 en Pirate

Soul of Lizardman & Soul of Tira
Atteindre le Lvl 30 en Assassin

Soul of Maxi & Soul of Kilik
Atteindre le Lvl 30 en Monk

Soul of Nightmare & Soul of Astaroth
Atteindre le Lvl 30 en Barbarian

Soul of Rock & Soul of Seong Mi-Na
Atteindre le Lvl 30 en Gladiator

Soul of Siegfried & Soul of Raphael
Atteindre le Lvl 30 en Knight

Soul of Sophitia & Soul of Cassandra
Atteindre le Lvl 30 en Sage

Soul of Taki & Soul of Setsuka
Atteindre le Lvl 30 en Ninja

Soul of Xianghua & Soul of Voldo
Atteindre le Lvl 30 en Dancer

Soul of Yoshimitsu & Soul of Mitsurugi
Atteindre le Lvl 30 en Samurai

Soul of Yun-Seong & Soul of Tira
Atteindre le Lvl 30 en Thief

Soul of Zasalamel & Soul of Talim

Atteindre le Lvl 30 en Saint

MISSIONS DU MODE COMBATS D'ARÈNE

Voici comment débloquer toutes les missions cachées du mode Combats d'Arène en Facile. Pour les avoir en Normal et Difficile, il suffit de les passer respectivement en Facile et Normal.

Au travail

Acheter cette mission dans la boutique d'objets après l'avoir vue en mode Légendes des Ames.

Bien-aimé

Battre Amy en mode Légendes des Ames.

Concours de morts subites

Passer la mission Contre-la-montre.

Points gagnants

Acheter cette mission dans la boutique d'objets.

Statue Vivante

Passer la mission Soul Smash.

Survie

Acheter cette mission dans la boutique d'objets.

Ultime combat

Battre Night Terror en mode Légendes des Ames.

Volutes protectrices

Passer la mission Collecteur de pièces.

NOUVELLES ARMES VIA LE TUTORIAL

A chaque fois que vous terminez les épreuves du Tutorial avec un personnage, vous débloquez une nouvelle arme immédiatement disponible dans sa liste personnelle. C'est valable pour tous les personnages, sauf pour les personnages bonus et personnalisés.

NIGHT TERROR

Voici le cheminement à suivre en mode Légendes des Ames pour trouver Night Terror, le vrai boss du jeu. Attention, vous ne le verrez que si vous n'avez utilisé aucun Continue. Sachez que Night Terror ne peut pas être débloqué en tant que perso jouable, mais le battre vous permettra de déverrouiller l'arène Chaos Spiritual Realm ainsi que la mission Ultime Combat en mode Combats d'Arènes. Retenez que l'affrontement contre Night Terror est toujours précédé de la manipulation suivante : Droite + K.

Note : 1 signifie "premier choix" et 2 signifie "deuxième choix"

Astaroth : 2, 1, 2, 1, 2, 2, 2
Cassandra : 2, 1, 2, 1, 2, 2, 2
Cervantes : 1, 1, 2, 1, 1, 2, 2
Ivy : 1, 2, 1, 1, 2, 2, 2
Kilik : 1, 2, 1, 1, 2, 2, 2
Lizardman : 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2
Maxi : 1, 2, 1, 1, 2, 2, 2
Mitsurugi : 2, 2, 2, 1, 2, 2, 2
Nightmare : 2, 1, 2, 2, 2, 2, 2
Olcadan : 1, 1, 1, 1, 2, 2, 2
Raphaël : 1, 1, 1, 1, 2, 2, 2
Rock : 1, 1, 2, 1, 2, 2, 2
Seong Mi-Na : 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2
Setsuka : 1, 2, 2, 1, 2, 2, 2
Siegfried : 2, 2, 1, 1, 2, 2, 2
Sophitia : 2, 1, 2, 2, 2, 2, 2
Taki : 2, 2, 2, 1, 2, 2, 2
Talim : 1, 1, 1, 2, 2, 2, 2
Tira : 1, 2, 1, 1, 2, 2, 2
Voldo : 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2
Xianghua : 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2
Yoshimitsu : 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2
Yun-Seong : 1, 2, 2, 1, 2, 2, 2
Zasalamel : 1, 2, 2, 2, 2, 2, 2

RENCONTRES SPÉCIALES (LÉGENDES DES AMES)

Voici le cheminement à suivre en mode Légendes des Ames pour affronter des ennemis inédits. Attention, vous ne les verrez que si vous n'avez utilisé aucun Continue.

Amy

Lizardman : 2, 2, 1
Olcadan : 2, 2, 1
Yoshimitsu : 1, 1, 1
Zasalamel : 2, 2

Arthur

Kilik : 1 à chaque fois
Tira : 2, 2, 1, 1

Berserker

Kilik : 1, 2, 1, 1, 2, 2, 2
Yoshimitsu : 1, 1, 1

Charade

Astaroth : 2, 1, 2, 1, 2, 2, 2
Voldo : 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2

Colossus

Rock : 1, 1, 2, 1, 2, 2, 2
Siegfried : 2, 2, 2, 2
Yoshimitsu : 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2

Doppleganger

Maxi : 1, 2, 1, 1, 2, 2, 2
Xianghua : 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2

Hualin, Lynette et Valéria

Kilik : 2, 2, 1
Mitsurugi : 2, 2, 2, 1, 2, 2, 2
Nightmare : 1, 2, 1
Raphaël : 1, 2, 1, 1

Hwang

Sophitia : 1, 1, 1, 1

Keres

Ivy : 1, 2, 1, 1, 2, 2, 2
Kilik : 1, 2, 1, 1, 2, 2, 2

Li Long

Cassandra : 1, 2, 1
Lizardman : 1 à chaque fois

Revenant

Ivy : 1, 2, 1, 1, 2, 2, 2
Lizardman : 1 à chaque fois
Xianghua : 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2

Unknown Soul

Kilik : 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1

Will-O'-The-Wisp

Lizardman : 2, 1, 1, 1, 2, 2, 2

Talim : 1, 1, 1, 1

FINS ALTERNATIVES

Voici les manipulations à effectuer pour réussir les scènes de fin de chaque personnage en mode Légendes des Ames. Kilik est le seul à posséder deux fins alternatives.

Note : K= G= A= B=

Astaroth : Gauche + A
Cassandra : Droite + K
Cervantes : G (à répétition)
Ivy : rotation avec le stick analogique
Kilik : A + G (ou B + G)
Lizardman : Droite
Maxi : G (à répétition)
Mitsurugi : B
Nightmare : G (à répétition)
Olcadan : G (à répétition)
Raphaël : Haut + K (à répétition)
Rock : K (à répétition)
Seong Mi-Na : G, Gauche, Bas + K, Bas, A + G
Setsuka : Gauche + K
Siegfried : Haut + A
Sophitia : Haut
Taki : Gauche + G
Talim : G (à répétition)
Tira : Gauche ou Droite
Voldo : K (à répétition)
Xianghua : B (à répétition)
Yoshimitsu : Gauche + A + B
Yun-Seong : G (à répétition)
Zasalamel : Gauche + A

ARGENT INFINI

Voici une bonne méthode pour se faire un maximum d'argent et acheter tous les bonus facilement. Avant toute chose, vous devez désactiver la sauvegarde automatique dans les options. Ensuite, lancez une mission du mode Chronique de l'Epée, allez assez loin pour amasser un certain pécule, puis perdez la mission. Là, sauvegardez et retournez sur le menu principal pour acheter tout ce que vous pouvez dans les magasins. Attention, si jamais vous voulez passer d'un magasin à un autre, faites "quitter la boutique" puis "oui". Dans tous les cas, ne sauvegardez surtout pas vos achats. Chargez maintenant votre dernière mission des Chroniques de l'Epée et perdez tout de suite. Vous verrez que vous aurez gagné à nouveau la même somme d'argent que la dernière fois. Vous pouvez donc revenir faire des emplettes en recommençant l'opération autant de fois que vous voudrez.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSOS SANS RIEN FAIRE

Vous aurez peut-être remarqué que la plupart des persos cachés peuvent être obtenus soit en réalisant une action particulière, soit en accumulant un certain nombre de combats dans n'importe quel mode de jeu. Sachez qu'il y a un moyen très simple d'exploiter cette deuxième possibilité. Premièrement, vous devez jouer un minimum pour pouvoir acheter le mode Battle Theater où l'on voit les combattants contrôlés par la console s'affronter tous seuls. Ensuite, vous n'avez plus qu'à lancer ce dernier (Démonstration de Combat dans le Musée) et à mettre le jeu sur pause pour sélectionner certains paramètres. Mettez l'option Boucle sur Type A ou B, de façon à ce que les combats s'enchaînent automatiquement. Enlevez la pause et laissez faire la console pendant plusieurs heures. Le jeu débloquera tout seul la totalité des persos cachés sans que vous ayez à faire quoi que ce soit.

CRÉER KOS-MOS

Il est possible de créer un personnage ressemblant comme deux gouttes d'eau à KOS-MOS, l'héroïne de Xenosaga (autre production de Namco). Pour cela, vous devez obtenir suffisamment d'argent pour tout acheter dans les boutiques, jusqu'à ce qu'on vous propose des accessoires de type X. Utilisez-les tous sur un combattant créé via l'éditeur de personnages pour voir apparaître KOS-MOS.

Space Channel 5

© Sega / United Game Artists 2002

JEU AUTOMATIQUE

Maintenez L1 + R1 et faites haut, gauche, CROIX, gauche, CROIX, bas, droite, ◎ , droite, ◎ en cours de jeu.

MICHEAL JACKSON

Dans le dernier niveau, vous pourrez retrouver Micheal Jaclson, le King of Pop himself.

JEU ALTERNATIF

Terminez normalement le jeu puis rechargez votre partie et choisissez n'importe quel niveau. Le jeu reprendra alors en modifiant le parcours et en instaurant un mode de difficulté accru.

ULALA EN FEU

Terminez le jeu avec au moins 95% de réussite et vous pourrez jouer avec une Ulala en feu.

Space Channel 5 : Part 2

© Sega / United Game Artists 2003

JEU AUTOMATIQUE

Appuyez sur Start pendant le jeu pour mettre la pause. Maintenez L1 + R1 et appuyez sur ○ , △ , □ . Vous entendrez un son qui vous avertira que le code fonctionne correctement. Entrez de nouveau ce code pour repredre le contrôle de Ulala.

COSTUMES BONUS

Costume Blank

Avoir une sauvegarde du premier Space Channel sur la carte mémoire.

Costume Boy Toy

Avoir une sauvegarde du premier Space Channel sur la carte mémoire.

Costume REZ

Avoir une sauvegarde de REZ sur la carte mémoire.

Space Race

© Warner Interactive / Tantalus Media 2002

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu des cheats, un son confirmera la réussite de l'opération.

124ADIME	Piste Galactorama 2
20LBHAM	Porky Pigas
ALLMINE	Tous les items
CLOSEIT	Piste Nebula
ENGARDE	Pas de gags
GULLIBLE	Piste Wild West 2
HLORALPH	Piste ACME 2
ITIS2LAFF	Mode miroir
KABOOM	Turbo Illimités
KOTIM	The King
MADAESAN	Toutes les courses, pistes...
PLANETX	Piste North Pole Star 2
Q32	Marvin Martian
TORGO	Piste Mars 2
TRUTHORAll	Evénements ACME
WHATISUI	Piste Asteroid Belt

Space Raiders

© BigBen Interactive / Sammy 2003

VERSION ORIGINALE

A l'écran titre, appuyez en même temps sur L1 et R1 et faites ⊗ et ◎ .

Spartan : Total Warrior

© Sega / The Creative Assembly 2005

TOUS LES NIVEAUX

Mettez en surbrillance "Extras" sur le menu principal et appuyez 11 fois sur Gauche, 7 fois sur Droite puis sur .

Spawn Armageddon

© Namco / Point of View 2004

CHEAT MODE

Pendant le jeu appuyez sur Start puis faites rapidemment :

Toutes les armes

haut, bas, gauche, droite, gauche, gauche

Munitions illimitées

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

Santé illimitée

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

Toutes les missions

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

Encyclopédie

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

Pas de sang

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

Speed Kings

© Acclaim / Climax 2003

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Cross Surfing Wheelie

L1 + stick gauche arrière + R1 + ○

Donut

Maintenez Frein + Gaz en tournant

Endo

Stick gauche avant + R1

Handstand Powerdown

LI + □ + stick gauche avant + △

Pavement Ride

LI + stick gauche avant, □

Standing Wheelie

L1 + Stick gauche arrière

Surfing Wheelie

L1 + ○ + stick gauche arrière

Surfing Powerdown

L1 + □ + stick gauche + △

Surfing

LI + stick gauche avant, arrière

Wheelie

Maintenez le stick gauche vers l'arrière.

CODE MAÎTRE

Entrez borkbork en guise de nom.

POINTS DE RESPECT

Commencez une partie et entrez .resp en guise de nom.

GAGNER LES NEUF TESTS

Commencez une partie et entrez .test9 en guise de nom.

MODE GP TERMINÉ

Commencez une partie et entrez .prix en guise de nom.

Speed Racer : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Sidhe Interactive 2008

PILOTES CACHÉS

Vous devez terminer les championnats indiqués avec un rang égal ou supérieur à la troisième place.

Pilotes	Conditions
Booster Mbube	Championnat 6 de classe 2
Colonel Colon	Championnat 4 de classe 3
Delila	Championnat 3 de classe 3
Denise Mobile	Championnat 6 de classe 3
Esther "Rev" Reddy	Championnat 7 de classe 3
Gothorm Danneskjblo	Championnat 2 de classe 3
Grey Ghost	Championnat 3 de classe 1
Kellie "Gearbox" Kalinkov	Championnat 4 de classe 2
Mariana Zanja	Championnat 5 de classe 3
Nitro Venderhoss	Championnat 5 de classe 2
Pitter Pat	Championnat 1 de classe 3
Prince Kabala	Championnat 3 de classe 2
Rosey Blaze	Championnat 1 de classe 1
Snake Oiler	Championnat 2 de classe 1
Sonic "Boom Boom" Renaldi	Championnat 2 de classe 2
Taejo Togokahn	Championnat 1 de classe 2

CHEAT CODES

Allez dans la section de saisie des codes du menu Options et entrez l'un des codes suivants. Recommencez pour le désactiver.

Tout le contenu débloqué

△, R2, Gauche, L2, Droite, ○, ✕

Véhicule de granite

△, Haut, □, ○, L2, Haut, ○

Boost permanent

△, ✕, Bas, Haut, △, ✕, Bas

Invulnérabilité

✕, △, ✕, Haut, Gauche, Bas, Droite

Débloquer les 3 derniers véhicules

L2, R2, L2, R2, △ , ✕ , ○

Micro véhicules

□ , Haut, □ , ○ , Haut, □ , ○

Monster Truck

△ , Haut, □ , R2, △ , Haut, □

Gravité lunaire

Haut, ○ , Haut, Droite, □ , Haut, □

Overkill

✕ , □ , ○ , Bas, Haut, ○ , L2

Adversaires pacifiques

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

Super vitesse

L2, ✕ , □ , Bas, Haut, □ , △

Mini joueur

△ , ✕ , Gauche, Bas, △ , Haut, □

Méga véhicules

L2, □ , ○ , Gauche, Haut, □ , ○

Spider-Man

© Activision / Treyarch 2002

CHEAT CODES

Entrez tous ces codes dans le menu Cheat de la section Special

ARACHNID	Tout débloquer
CAPTAINSTACEY	Jouer avec Captain Stacey
CHILLOUT	Super coolant
DODGETHIS	Mode Matrix
FREAKOUT	Jouer avec le Bouffon Vert
GIRLNEXTDOOR	Jouer avec Mary Jane
GOESTOYOURHEAD	Grosse tête
HEADEXPLODY	Niveaux d'entraînements bonus
HERMANSCHULTZ	Jouer avec Shocker
IMIARMAS	Tous les niveaux
JOELSPEANUTS	Mode grosses têtes pour les ennemis
KNUCKLES	Jouer avec Knuckles the Thug
KOALA	Toutes les commandes de combat
ORGANICWEBBING	Toile d'araignée infinie
REALHERO	Jouer avec un flic
ROMITAS	Passer le niveau (faites pause pendant le jeu et choisissez niveau suivant)
SERUM	Jouer avec Lab Scientist
SPIDERBYTE	Petite araignée
STICKYRICE	Jouer avec Uncle Ben's Killer
THUGSRUS	Jouer avec Thug
UNDERTHEMASK	Mode à la première personne
SPIDERBUY	Spiderman est tout petit

RECOMMENCER LES NIVEAUX

Lorsque vous aurez terminé un niveau avec Spider-Man, vous aurez la possibilité de le refaire en passant par le menu Level Warp.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Alex Ross Spider-Man

Terminez une fois le jeu en mode Normal.

Peter Parker

Terminez une fois le jeu en mode Facile.

Wrestler Spider-Man

Terminez une fois le jeu en mode Facile.

DÉBLOQUER LE PINHEAD BOWLING

Obtenez au moins 10 000 points en mode story pour débloquer le Pinhead Bowling dans l'entrainement.

DÉBLOQUER LE FILM SPECIAL VULTURE

Obtenez au moins 20 000 points en mode story pour débloquer le film Special Vulture dans la galerie.

DÉBLOQUER LE FILM SHOCKER

Obtenez au moins 30 000 points en mode story pour débloquer le film Shoker dans la galerie.

TOILE D'ARAIGNÉE ILLIMITÉE

Obtenez au moins 50 000 points en mode story pour avoir les toiles infinies.

DÉBLOQUER LE FILM DU BOUFFON VERT

Terminez le jeu au moins en mode Hero pour débloquer le film du Bouffon Vert.

SE BATTRE CONTRE BONESAW

Terrassez au moins 60 ennemis dans l'entrainement au combat.

JOUER AVEC LE BOUFFON VERT

Entrez le code pour tout débloquer démarrer une nouvelle partie. Choisissez le mode Superhero, puis quittez le jeu. Entrez dans le menu Special et choisissez l'option sélection du niveau. Optez pour le dernier choix de la liste, vous verrez la fin du jeu. Entrez ensuite dans la boutique secrète et vous trouverez une option pour jouer avec le Bouffon Vert.

GUIDE COMPLET

Niveau 1

Un premier niveau court et vraiment simple, c'est un bon niveau pour vous familiariser avec les commandes du jeu. Vous voilà sur le territoire des thugs, ils sont au nombre de seize dans ce niveau et vous allez devoir les éliminer. Déplacez-vous pour cela en hauteur en vous balançant de toile en toile pour atteindre les différents immeubles et éliminer les thugs situés sur leurs toits. Concernant les directions à prendre pour les trouver il n'y a rien de plus simple que de vous fier à votre altimètre et boussole, ce sont des outils efficaces. Dès que vous êtes en vue d'un thug foncez dessus sans même descendre sur le toit afin de l'éliminer sans vous faire toucher. Répétez donc cette opération pour exterminer les ennemis jusqu'à une petite vidéo. Dirigez-vous ensuite à l'entrepôt comme il vous l'est demandé en vous déplaçant de toile en toile (répérez-le avec la boussole et l'altimètre) pour compléter ce niveau.

Araignées en or

La première de ce niveau se trouve sous une statue de pierre située sur le toit de l'immeuble où vous débutez la partie (vous pouvez l'apercevoir lors de la petite séquence avant de prendre les commandes du personnage.
La seconde est sur le toit d'un autre immeuble : depuis le point de départ du niveau avancez de trois immeubles sur la droite, puis tournez encore à droite et avancez de deux nouveaux immeubles. Grimpez sur le toit du bâtiment où vous arrivez, éliminez les deux adversaires et prenez le bonus.

Niveau 2

Second niveau beaucoup plus linéaire que le précédent et basé principalement sur la discrétion. Avancez ainsi le long du plafond pour éviter de vous faire voir et effectuez de brèves descentes sur le sol, attaquez l'ennemi puis remontez aussi vite que vous êtes descendus le long de votre fil (si vous avez du mal à effectuer ce type d'actions, allez faire un tour dans le mode entraînement du jeu, il vous permettra de maîtriser ces commandes principales). Traversez ainsi les diverses salles en éliminant toute personne en travers de votre chemin, vous aurez vers la fin du niveau besoin d'un fusible pour actionner un panneau. Vous le trouverez dans un conduit dans la dernière pièce visitée, prenez-le et utilisez-le pour débloquer la suite du niveau. Vous atteindrez ensuite la fin du niveau après quelques combats supplémentaires.

Araignée en or

La seule araignée de ce niveau est très simple à trouver puisqu'elle se trouve dans le premier couloir que vous allez traverser, lieu de passage obligatoire dans le niveau.

Niveau 3

Progression très linéaire là aussi, mais rendue plus difficile par la présence de nombreux ennemis et particulièrement bien équipés. Il vous suffit de suivre le chemin en misant sur la discrétion (déplacez-vous le long des murs et du plafond) mais vous serez quoi qu'il arrive vite repéré après les premiers affrontements. Utilisez donc vos derniers combos appris dans les niveaux précédents pour éliminer vos ennemis et déplacez-vous continuellement afin d'éviter

les balles. Vous rencontrez en fin de niveau le premier boss du jeu, l'assassin de Oncle Ben, à vous de le venger. Pas de précipitation toutefois il est très bien armé (fusil d'assaut et grenades) et se déplace rapidement. Evoluez donc autour de lui en restant sur les murs et foncez dès qu'il baisse sa garde pour le toucher. Vous pouvez aussi vous accrocher au plafond et utiliser votre toile pour descendre à son niveau, frapper et remonter. Ce boss n'est toutefois pas très résistant et quelques combos auront vite raison de lui.

Araignée en or

La première araignée se trouve dans dans une petite pièce sur le côté du couloir avec les jets de vapeur (traversez ce couloir en vous suspendant au plafond pour éviter les jets).
La seconde et dernière araignée se trouve dans le couloir que vous traversez avant de rencontrer l'assassin d'oncle Ben. Elle se trouve sur votre passage, vous ne pouvez la manquer.

Niveau 4

Un niveau très court, écoutez tout d'abord les conseils de votre acolyte, puis engagez-vous dans la partie. L'objectif est simple, détruire les ballons le long de votre progression en tirant dessus avec votre toile (bouton triangle). Eliminez ensuite les ennemis volants à la fin du niveau de la même façon que pour les ballons pour finir ce niveau et passer à une autre mission plus captivante. Cette mission est placée sous le signe de la plate-forme et constitue une bonne préparation pour la suite, assurez de maîtriser à la perfection les différents mouvements du héros sinon refaites un tour dans la section entraînement du jeu pour les apprendre jusqu'à ce que le passage de cette mission ne vous pose plus aucune difficulté.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 5

Une véritable mission de sauvetage puisque vous devez sauver tous vos alliés dans le métro en éliminant leurs agresseurs. La difficulté réside dans le fait que le métro est vaste et donc vos alliés difficiles à trouver. De plus, vous avez un temps limité pour les trouver (regardez leur barre de vie en haut à gauche de l'écran, vous devez les sauver avant qu'elle ne soit nulle sinon vous devrez recommencer la mission car ils seront morts). Regardez avec attention chaque petite vidéo avant tout sauvetage et examinez bien les décors pour évoluer rapidement vers vos alliés. Une fois à leur niveau utilisez quelques combos classiques pour exterminer les ennemis avant qu'il ne soit trop tard.

Araignées en or

La première des deux araignées dissimulées dans ce niveau se récupère peu de temps après le sauvetage. Avancez et allez sur la droite pour atteindre une nouvelle zone. Prenez l'araignée puis faites demi-tour et allez vite aider le second garde avant qu'il ne succombe à ses blessures.
Vous pourrez obtenir cette araignée tout au bout du métro, en hauteur, prenez-la au moment où vous effectuez un sauvetage non loin d'elle sinon vous mettrez trop de temps pour l'aller-retour et des gardes se feront tuer.

Niveau 6

Niveau sous le signe de la bagarre. Aucune difficulté lors de votre progression si ce n'est les nombreux ennemis, rapides et bien armés. Déplacez-vous continuellement en hauteur, et utilisez vos derniers combos pour les éliminer. Vous obtiendrez ainsi de nombreux objets dont des clés nécessaires pour progresser le long du niveau. Vos adversaires étant toujours groupés, il vous est impossible d'attaquer uniquement ceux portant les clés, faites le ménage avant de ramasser les objets et de continuer votre route.

Araignées en or

Première araignée située sur le conduit d'égout, votre progression étant linéaire dans ce niveau vous n'aurez aucun

problème pour l'apercevoir et la saisir.
Manipulation un peu plus longue pour obtenir ce bonus, passez dans la salle à gauche, au niveau des fils électriques et actionnez l'interrupteur. Retournez ensuite dans la zone précédente et un passage au niveau inférieur est apparu. Glissez-vous dedans pour trouver le bonus.

Niveau 7

Une mission en deux parties. La première est constituée d'une longue poursuite dans un tunnel. Prohibez tout déplacement sur le sol, utilisez plutôt votre toile pour vous balancer de fil en fil afin de progresser plus rapidement. Seulement votre cible vous tire dessus et vous n'avez droit qu'à trois erreurs, inutile donc de vous préciser d'éviter à tout prix de vous déplacer en ligne droite, effectuez des courbes même si la poursuite doit durer un peu plus longtemps. La seconde et dernière partie de ce niveau est l'affrontement. Votre ennemi n'effectue pas beaucoup d'attaques mais elles sont puissantes. Essayez donc en priorité d'esquiver avant de contre-attaquer pour en venir à bout sans trop de mal.

Araignées en or

La première araignée de ce niveau se trouve sous des escaliers situés à l'opposé, en face de vous, vous pouvez l'atteindre sans aucune difficulté.
La seconde et dernière araignée, quant à elle, se trouve au nord-est à partir du point de départ de ce niveau. Sautez sur le mur et scrutez les alentours pour l'apercevoir, allez la prendre.

Niveau 8

Niveau sous le signe de l'escalade, il ne présente pas de réelles difficultés mais vous devez le faire très rapidement. La progression, linéaire, ne vous posera aucun problème si ce n'est les quelques ennemis qu'il vous faudra éliminer dans les plus brefs délais. Attention toutefois aux projectiles qui vous seront jetés dessus à la fin de votre ascension le long des différents escaliers.

Araignée en or

Vous la trouverez au milieu de votre ascension de la tour, examinez le mur pour apercevoir une ouverture avec à l'intérieur le bonus convoité.

Niveau 9

Ce niveau est constitué d'une simple course-poursuite, courte mais qui présente quelques difficultés puisque toute erreur peut vous coûter très cher. En effet votre cible utilise diverses armes, projectiles, et déclenche de nombreux pièges. Vous devez absolument éviter tout cela en vous déplaçant le plus aléatoirement possible. Notez que vous avez droit à cinq erreurs en mode facile et que le nombre diminue plus le niveau de jeu augmente.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 10

Vous allez devoir dans cette nouvelle mission combattre l'adversaire que vous poursuiviez auparavant. Ce dernier est nettement plus fort que les précédents et les erreurs coûtent cher. Pas de précipitation donc, restez tout d'abord en hauteur, au-dessus de lui et évitez ses projectiles. Effectuez de vives descentes à son niveau et frappez-le. Répétez cette opération plusieurs fois pour qu'il change de tactique, la deuxième partie du combat se poursuit en corps à corps. Rien de bien difficile maintenant, faites-lui en voir de toutes les couleurs en utilisant les combos appris dans les missions précédentes en récoltant les araignées pour que la victoire soit vôtre.

Araignées en or

La première se trouve sur la droite depuis le point de départ du niveau, dans un coin camouflé un peu plus bas.
Vous obtiendrez la seconde araignée sur le toit du grand immeuble, après avoir éloigné votre adversaire, utilisez votre toile pour aller en hauteur et l'atteindre.

Niveau 11

Niveau à la fois sous le signe du sauvetage et de la destruction, il vous faut en effet éliminer tous les petits monstres et ils sont particulièrement agressifs car ils envoient des bombes, crachent du feu et donnent des coups. Restez donc un peu autour et effectuez de brefs passages à leur niveau pour attaquer. Les plus courageux pourront les éliminer au corps à corps via divers combos, cela ne présente aucune difficulté dans le mode de jeu facile...Vos adversaires éliminés, mission de sauvetage réussie.

Araignées en or

L'araignée se trouve dans la pente ascendante face à vous, elle est sur votre chemin.

Niveau 12

Vous allez devoir livrer bataille contre le scorpion dans ce niveau. Allez tout d'abord chercher le bonus pour obtenir un nouveau combo et utilisez-le massivement pour éliminer le scorpion (qui se trouve près de vous, regardez sur les murs aux alentours). Attaquez-le tout d'abord normalement pour le faire tomber au même niveau que vous et utilisez ensuite le combo précédemment appris pour en venir à bout sans trop de mal.

Araignée en or

Avancez et allez sur la gauche pour trouver le bonus en hauteur, au-dessus de caisses sur la gauche.

Niveau 13

Petite opération de sauvetage pour commencer, sans difficulté, suivez le chemin vers le bas et sauvez la personne.
Allez ensuite sur la droite jusqu'à la petite vidéo et engagez la course-poursuite. Il vous faut être très rapide car votre cible jette des projectiles sur des civils et il vous faut absolument les protéger (toute erreur vous fera échouer et recommencer le niveau). Votre cible s'arrête de temps à autre, foncez vers elle et frappez-la autant que possible jusqu'à ce qu'elle reparte. Répétez cette opération jusqu'à ce que votre ennemi n'ait plus beaucoup de vie et s'enfuit, mission accomplie.

Araignées en or

Vous trouverez une première araignée sur le toit de l'immeuble où vous débutez le niveau.
Vous pouvez récupérer la seconde au début du niveau, juste après le sauvetage, une fois mise en sécurité la civile, allez sur les immeublse à gauche pour le trouver.
Dernière araignée située sur le toit d'un petit bâtiment à droite du point de départ, évoluez de fil en fil pour l'atteindre.

Niveau 14

Nouveau combat à livrer dans ce niveau, il ne présente toutefois aucune difficulté compte tenu des combos que vous possédez. La première partie du combat se déroule dehors, effectuez les derniers combos appris pour toucher et blesser votre adversaire et répétez cette manipulation jusqu'à ce qu'il entre dans un bâtiment. Suivez-le et poursuivez le combat à l'intérieur sans pour autant changer de tactique de combat. Au bout de quelques assauts votre ennemi retourne dehors, continuez votre affrontement et il entre dans un dernier bâtiment. Faites attention aux pièges présents à l'intérieur et en particulier aux dispositifs électriques et attaquez pour éliminer le boss et compléter avec succès le niveau.

Araignée en or

Vous la trouverez dans le premier immeuble où vous vous battez, au niveau des portes au fond.

Niveau 15

Niveau assez simple au cours duquel vous devez regarder continuellement votre boussole et altimètre. En effet vous devez désamorcer des bombes, il vous faut donc les trouver et vos outils vous indiquent leurs emplacements. Inutile donc de partir à l'aventure, utilisez simplement la boussole pour trouver les bâtiments et l'altimètre pour savoir à quel niveau se trouve la bombe. Désamorcez-la et répétez l'opération pour toutes les autres bombes réparties dans le niveau, il s'agit du seul objectif, mission accomplie.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 16

Mission sous le signe de la tuerie puisque vous devez éliminer un certain nombre d'ennemis dans les lieux voisins pour pouvoir achever la mission. Allez sur quelques immeubles pour en trouver et faites le ménage jusqu'à ce qu'un message vous dise de retourner au chantier pour terminer la mission. Profitez de ce niveau pour vous entraîner un peu et maîtriser les derniers combos appris. Attention toutefois, le nombre d'ennemis et leur puissance varient selon le mode de difficulté dans lequel vous jouez.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 17

Un niveau dans une zone informatique, vous devez tout d'abord visiter les salles informatiques (toutes à côté les unes des autres) pour obtenir les cinq codes d'accès. Déplacez-vous discrètement en restant sur les murs ou le long du plafond car si vous êtes repéré des ennemis seront envoyés et les affronter ne sera pas sans risque. Une fois les codes en votre possession suivez votre boussole pour localiser la salle de sécurité, et entrez les codes dans le bon ordre pour ouvrir la porte (utilisez les lignes colorées comme indicateur afin de placer chaque code au bon endroit. Ceci accompli la porte s'ouvre, niveau accompli.

Araignée en or

Vous la trouverez sur votre chemin, dans la première salle informatique.Il s'agit d'un lieu de passage obligatoire vous ne pouvez louper ce bonus.

Niveau 18

Une mission en apparence simple qui peut se transformer en un véritable cauchemar. Le chemin à suivre est très linéaire mais présente de nombreuses difficultés car de nombreux soldats et systèmes de sécurité sont présents. Il vous faut absolument les éviter, progressez donc le long de ce niveau en restant sur les murs ou le long du plafond (attention tout de même aux redoutables lasers), actionnez les divers systèmes de contrôle pour vous frayer un chemin, petit combat sans grande difficulté vers la fin du niveau (utilisez vos derniers combos) et vous gagnez la fin de cette mission.

Araignées en or

Vous trouverez cette première araignée entre les zones C et D du niveau, aucune difficulté pour vous en emparer. Seconde araignée en hauteur, après avoir franchi la zone B, examinez les murs, au-dessus des portes pour la trouver.

Niveau 19

Vous allez devoir dans ce niveau sous forme de combat détruire différents générateurs. Ils sont en nombre de dix, quatre sur les côtés de la pièce et six sur le dos du boss. Utilisez simplement vos derniers combos tout en évoluant en hauteur pour les réduire à néant, évitez les quelques insectes en hauteur aux passages et les attaques du boss en évoluant de façon circulaire afin de triompher sans grande difficulté. Attention toutefois la puissance et qualités des attaques ennemies augmentent avec votre mode de jeu, restez le plus souvent en l'air pour éviter les mauvaises surprises.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 20

Niveau sous forme d'une poursuite mais à la différence des autres c'est vous qui êtes cette fois-ci poursuivi continuellement par de petits monstres. Progressez vite le long du niveau, ne prenez pas le temps de tuer les ennemis, évitez simplement les différents pièges en utilisant vos déplacements en hauteur et servez-vous des commandes de contrôle pour désactiver les autres pièges (tels que les lasers), bon courage.

Araignée en or

Un bonus araignée est présent dans ce niveau, il se trouve à la sortie de la première salle de ce niveau, face à vous, prenez-le au vol mais si vous passez à côté mieux vaut recommencer le niveau que faire demi-tour pour l'obtenir.

Niveau 21

Avant-dernier niveau de ce mode aventure, il s'agit ici d'une courte mission de poursuite, en nuit. Suivez simplement votre cible le long du niveau en évitant entre autres les projectiles qu'il envoie. Notez qu'il est beaucoup plus rapide que précédent et que la moindre erreur vous fera la plupart du temps perdre la mission, restez donc accroché à votre cible quoi qu'il arrive.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 22

Sauvez pour commencer l'otage sur le pont, et emmenez-le en sécurité avant de passer à la deuxième partie du niveau et d'engager le dernier combat. Utilisez tous vos derniers combos et restez en hauteur pour préparer vos attaques. Faites toutefois attention aux diverses attaques de votre ennemi, elles sont particulièrement puissantes. Répétez vos assauts jusqu'à le faire tomber, la victoire est vôtre, félicitations !

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

LES ENNEMIS FONT L'AVION

Projettez de la toile sur un ennemi et sautez lui dessus de manière à vous retrouver sur ses épaules. Vous le verrez alors courir avec les bras écartés.

Spider-Man 2

© Activision / Treyarch 2004

MOVIE THEATRE

Vous pouvez acheter le Movie Theatre dans le magasin pour 1000 points au début du chapitre 16, une fois que vous avez vaincu Doc Ock. Vous pouvez alors visionner plusieurs vidéos du jeu.

L'ARÈNE DE COMBAT

Lorsque vous avez vaincu Doc Ock, regardez la fin des crédits et débutez le chapitre 16. Vous pourrez alors acheter l'arène de combat dans la boutique pour 5000 points. Rendez-vous ensuite dans l'entrepôt de Shocker, près de Lower East Side, dans la pièce où vous avez affronté Shocker. C'est là que vous pourrez engager le combat contre divers adversaires, puis contre les boss.

COURSE SUR LES MURS AMÉLIORÉE

Pour avoir la course sur les murs de niveau 2, récupérez 150 symboles de gratte-ciel.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Les choses changent.

Vous commencez comme toujours par une petite période de didacticiel. Vous devez un peu sauter, vous accrocher, et vous retrouver sur le toit.

Chapitre 2 : Un jour comme un autre.

Sautez dans le vide puis faites encore les quelques gestes qu'il vous demande, vous devez aller arrêter des bandits qui ont attaqué une salle d'arcade. Effectuez les mouvements qu'il vous demande et quand vous aurez tué tous les ennemis, retournez voir le propriétaire de la salle d'arcade. Continuez de suivre ses instructions puis allez acheter une augmentation de vitesse, une fois fait, une cinématique se déclenche.

Chapitre 3 : La ponctualité est une vertu.

Allez au point de navigation, et une fois presque arrivé, une dame se fait attaquer, vous devrez aller la sauver. L'itinéraire change, tuez tous les brigands puis ramenez la mallette à la dame. Peu de temps après, un point de navigation apparaît, vous devez rencontrer Mary Jane et Harry. Suivez le point de navigation à Garement District. Changez-vous et après la cinématique, baladez-vous et réalisez quelques défis pour récupérer les 2000 points

demandés. Quand vous aurez assez fait de défis, allez à la pizzeria, il y aura un court dialogue et vous devrez vous rendre au point de navigation pour voir Mary Jane dans le quartier Chelsea. Changez-vous et après la cinématique, allez dans l'immeuble indiqué par le point de navigation, tuez tous les bandits et ensuite, poursuivez la chatte noire jusqu'à ce qu'elle s'arrête. (Elle s'arrête dans le quartier de Garement district.)

Chapitre 4 : Une journée de travail bien remplie.

Réalisez des défis jusqu'à avoir 3000 points (si possible, gagnez plus de points pour vous acheter quelques compétences qui sont bien pratiques). Dans le lot, achetez avec vos points, la vitesse de balancement niveau 2. Dirigez-vous ensuite au Daily Bugle, dans le quartier de Flat Iron vers le Sud. Vous vous retrouverez dans le bureau et vous devrez pour finir aller prendre des photos sur un immeuble. Prenez toutes les photos demandées et retournez au bureau les apporter. Quand vous aurez donné les photos, ressortez. Rhino attaque la ville et vous devrez alors le tuer. Evitez ses coups quand il vous fonce dessus en appuyant sur B, le plus facile à éviter sont les coups quand il fait tourner son cylindre au-dessus de sa tête. Il va avoir le tournis pendant peu de temps, profitez-en pour le tuer.

Chapitre 5 : Les grands esprits se rencontrent.

Commencez par aller chez le DR Octavius dans le quartier Upper West Side vers le Nord, après la cinématique, réalisez des défis pour gagner 2000 points et vous acheter le grappin.

Chapitre 6 : Le chat et la souris.

Commencez par aller à la recherche des cinq jetons photos. Suivez le point de navigation jaune vers le Sud dans le quartier Greenwich village. Après avoir pris les photos, la chatte noire a volé des bijoux et vous devez la rattraper pour les récupérer, elle s'arrêtera dans le quartier Theather District, vers le Nord. Dirigez-vous ensuite chez Mary Jane dans le quartier de Soho vers le Sud. Vous devrez très vite vous rendre entre deux immeubles vers le Nord Est dans le quartier de Greenwich village. Faites des défis pour avoir minimum 2000 points de héros et allez vous acheter la vitesse de balancement niveau 3.

Chapitre 7 : Orgueil et préjugés.

Commencez par vous diriger vers Flat Iron pour remplir une mission du Daily Bugle. Vous devez aller défier Quentin Beck. Ce fou croit être plus fort que vous, mettez-lui une bonne raclée. Prenez les prisonniers qui courent dans tous les sens et jetez-les avec votre toile ou en les portant (si vous avez acheté la compétence) dans les trous, quand la lumière est verte. Dépêchez-vous il ne vous attendra pas. Le prochain défi consiste à être le plus discret possible. Placez-vous sur la partie verticale du bloc et à l'aide de la gâchette gauche, rampez le plus vite possible sans vous faire toucher. Placez-vous sur le prochain bloc et activez le bouton vert. Restez un instant sur la plaque, elle bougera et vous conduira vers un autre chemin. Attention le premier et dernier bloc de ce parcours bougent de droite à gauche. Placez-vous encore sur le prochain bloc, activez-le et il vous amènera à un autre parcours. Tout simple, placez-vous sur les blocs verticaux et allez au bloc suivant. Il vous amènera encore à un autre parcours. Faites attention, une plaque sur deux fait un demi-tour, repérez-les bien et avancez jusqu'au bloc. Activez-le, placez vous sur un bloc mobile et enchaînez les blocs quand les faces se touchent assez pour pouvoir les traverser. Arrivé au bloc, activez-le et vous serez alors au dernier défi. Pour ce défi, vous devrez sauter de bloc en bloc assez rapidement sans vous faire voir. Activez le dernier bloc et après la cinématique, vous aurez fini la mission. Réalisez à présent quelques défis pour avoir 3000 points de héros.

Chapitre 8 : Sucre et épices.

Dirigez-vous vers le Nord dans le quartier Upper West Side chez le docteur Octavius. Changez-vous et après la cinématique, dirigez-vous vers le point de navigation qui vient d'apparaître et dès que vous n'en serez pas loin, des bandits attaqueront un magasin et vous devrez les arrêter. Poursuivez la camionnette blanche, faites tomber le tireur à l'arrière et défoncez la caisse. Tuez les deux derniers brigands et dirigez-vous au plus vite voir mary jane. (Hé non elle est prise, c'est pas pour cette fois). La chatte noire vient vous parler, poursuivez-là, elle s'arrêtera près de la mer en haut des voleurs. Une fois que vous les aurez tous tué la chatte noire s'emparera de la statue. Obtenez ensuite 3000 points de héros et achetez la vitesse de balancement niveau 4.

Chapitre 9 : Les extraterrestres attaquent.

Dirigez-vous vers le nord au flat iron, pour remplir votre mission du daily bugle. Vous devez vous dépêcher d'arriver à l'opéra (servez-vous de la gâchette de gauche quand vous vous suspendez aux fils). Une fois devant l'opéra, rentrez et dirigez-vous en haut puis entrez dans la scène. Vous devrez tout d'abord secourir les deux journalistes qui sont pendus aux estrades. Tuez ensuite tous les robots et continuez de sauver les journalistes. Après ce sauvetage, Mysterio disparaîtra, et vous devrez vous diriger vers le Sud à la statue de la liberté. Montez sur les balises volantes et servez-vous en pour arriver jusqu'à la statue. Vous devez détruire les huit orbes puis ensuite monter sur la plate-forme et détruire le cerveau. Dépêchez vous de monter, car au bout d'un certain temps, les orbes réapparaissent. Une fois la statue de la liberté sauvée, dirigez-vous vers le repère de mysterio puis vers la bibliothèque. Tuez le clown et entrez dans le manoir. Tuez les trois clowns et allez dans la pièce suivante. Commencez par casser tous les miroirs (les clones de spider man ne servent à rien). Quand tous les miroirs seront détruits, un brillera plus que les autres, dirigez-vous vers lui, il a disparu. Mystère ??? Sortez de la pièce.

Chapitre 10 : Quand les bons deviennent mauvais.

Achetez la vitesse de balancement niveau 5 et si vous le pouvez le tourbillon. (Quand on sait un peu se servir de cette esquive, on fait des ravages). Au bout d'un certain temps, vous devrez vous rendre au Nord dans le quartier Upper West Side chez le Docteur Octavius. Après la déficience scientifique du Docteur Octavius, vous devrez détruire les quatre bornes. Sautez en sprintant dès que les explosions seront moins fortes. Accumulez ensuite vos 2000 points de héros. Après avoir récupéré tous les points de héros, un point de navigation apparaîtra, dirigez-vous vers lui mais peu de temps avant, des extraterrestres vous attaqueront. Après la cinématique, vous devrez rejoindre le professeur qui vient de se faire agresser. Allez ensuite au daily bugle pour finir ce chapitre.

Chapitre 11 : Les dessous du crime.

Allez à la banque voir tante May, changez-vous. Apres la cinématique vous devrez affronter le Docteur Octavius et ses soldats. Tuez ces hommes puis tuez « un peu » le Docteur. Peu après, il prendra tante May en otage. Poursuivez-le et tuez les trois soldats qui veulent vous barrer la route. Montez vite sur le toit et poursuivez l'hélicoptère. (Vous pouvez essayer de vous accrocher à lui, c'est plus facile de le suivre comme ça). Ils vont déposer tante May sur le chemin de fer, allez vite la sauver. Récupérez à présent 4000 points de héros.

Chapitre 12 : Des événements de chocs.

Commencez par rentrer chez vous vers le Sud dans West village. Allez au point de navigation, chatte noire vous y attend. Suivez-la, elle vous conduira au repère de soccer. Le mieux et de l'approcher et de le faire voler avec un uppercut puis de le taper en l'air. Filez vite très loin de lui après. Faites ce mouvement jusqu'à ce que soccer frappe chatte noire. Sortez de l'entrepôt et récoltez 4000 points de héros.

Chapitre 13 : Table rase.

Dirigez-vous vers le daily bugle au nord dans Flat Iron, vous devez aller au point de navigation vers le Sud, mais peu de temps avant d'y être, Mysterio fera une apparition dans un magasin, allez le tuer (en un coup de point vous y arrivez) et oui c'est Quentin beck. Un point de navigation s'est crée au Daily Bugle. En ressortant, il y aura une cinématique et la mission sera finie. Montez ensuite encore une fois sur le toit du daily bugle, chatte noire vous y attendra. Après la cinématique, suivez-là, au passage vous devrez tuer quelques hommes de soccer, vous allez traverser le grand pont et elle vous amènera au repère de soccer. Pour le tuer, la chatte noire va désactiver une partie de son bouclier, vous devez l'arrêter complètement avec la borne en face. Quand soccer est à terre, tuez-le le plus possible, attention il se défend quand même. Répétez cette action jusqu'à ce qu'il soit mort, réalisez ensuite vos 4000 points de héros.

Chapitre 14 : Des ponts en feu.

Dépêchez-vous de vous rendre au rendez-vous avec Mary jane, cette fois-ci, rien ne vous empêchera d'arriver à temps, mais la scène sera déjà terminée. Mary jane va se faire agresser, défendez-la. Apres avoir tué les ennemis, il y aura

une cinématique. Un point de navigation va apparaître, c'est chatte noire qui vous attend, vous devrez faire la course avec elle. (Peu importe si vous gagnez, ça ne change rien). Tuez tous les gangsters qui rodent en bas de l'entrepôt, (attention les robots sont assez dangereux) je vous conseille d'abord de tuer tous les humains puis de vous acharner sur les robots. Une fois le massacre finit, vous vous disputerez avec chatte noire, mais peu de temps après, un point de navigation apparaît, il vous amènera de nouveau vers chatte noire. Après la cinématique, vous devrez aller chez mary jane à Soho vers le Sud. Après deux cinématiques qui ne vous annoncent rien de bon, accumulez 3000 points de héros pour finir ce chapitre.

Chapitre 15 : Sauver la ville.

Dirigez-vous vers le point de navigation au nord dans le quartier west village. En arrivant chez Peter Parker, un message sur le répondeur vous informe que Mary Jane vous attend, vous avez rendez-vous avec elle dans un bar. Après la cinématique du bar, vous devrez aller sur la voie ferrée pour rejoindre le docteur Octavius. Pour le battre vous devez ligoter ses quatre bras après l'avoir esquivé. Apres la cinématique, vous devez très vite vous rendre dans le local du Docteur Octavius, le combat final se prépare, détruisez les neuf bornes, ça enlèvera les explosions de plasma et le bouclier de Dr octavius. (Il y a une borne sous le plancher, trois dans des portes, quatre en haut sur les plates-formes et une sur le mur un peu plus haut). Une fois que vous les aurez toutes cassé, tuez le docteur Octavius comme sur le train, paralysez-lui les bras métalliques et tapez-le. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Après la cinématique et les crédits le jeu est fini..... quoi que ??

Chapitre 16 : Le premier jour du reste de ta vie.

Pour ce chapitre, obtenez 50 000 points de héros, vous pouvez à present vous achetez la vitesse de balancement niveau 7 et faire tous les défis du jeu. Bon courage.

LA STATUE DE LA LIBERTÉ

Descendez au sud de la carte jusqu'à ce que vous ayez en vue la Statue de la Liberté. Au bout d'un moment, un hélicoptère passera sur un immeuble près de l'eau, utilisez la toile pour vous accrocher à cet hélicoptère : il vous portera au-dessus de l'eau et à un moment il croisera un autre hélicoptère. Accrochez-vous à ce dernier qui vous portera sur Roosevelt Island (où se trouve un jeton secret). A partir de là, dirigez-vous vers la statue, grimpez sur une grande cheminée et attendez un autre hélicoptère qui vous emmènera sur Liberty Island où vous pourrez trouver un autre jeton secret, un marqueur de défi et, bien sûr, grimper sur la Statue de la Liberté.

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Tapez **JUBRAIKIT** en guise de nom de profil au début de la partie.

LA SALLE D'ARCADE

Vous y avez accès dès le départ. Si vous la perdez en cours de route, vous avez un moyen simple de la retrouver. Allez tout d'abord devant la pizzeria. Placez Spider-Man face à la devanture, puis partez sur la gauche. Remontez la rue. Entre deux immeubles, toujours sur la gauche, vous trouverez la salle d'arcade (un carré bleu sur votre radar). Dans cette salle, vous pourrez vous esayer à 4 jeux video. Dans un premier temps, passez quelques niveaux du premier jeu afin de débloquer le deuxième et ansi de suite pour accéder à toutes les bornes d'arcade.

Spider-Man 3

© Activision / Vicarious Visions 2007

SPIDER-MAN NOIR

Pour obtenir le costume noir, récupérez les 50 symboles d'araignée après avoir terminé l'aventure principale.

MODE ARÈNE

Terminez le jeu pour débloquer le mode Arène (dans le menu des Extras).

COSTUME VERT

Terminez le jeu pour débloquer le costume vert.

Spider-Man : Allié ou Ennemi

© Activision / Next Level Games 2007

CHEAT CODES

Lorsque que vous vous tenez dans l'hélicoptère de transport, entrez les codes suivants en utilisant la croix directionnelle.

Haut, Haut, Bas, Bas, Droite	Le joueur obtient 5000 points de compétence.
Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche	Débloque Sandman.
Gauche, Gauche, Droite, Haut, Bas, Bas	Débloque Vénom.
Gauche, Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche	Débloque le Bouffon Vert

TOUS LES PERSONNAGES

Black cat	Terminer le niveau 1 de Tokyo
Blade	Terminer le niveau 2 de Transylvanie
Doc ock	Le battre au niveau 2 de Tokyo
Green goblin	Le battre au niveau 4 de Tokyo
Iron fist	Terminer le niveau 3 de l'île Tangaroa
Lizard	Terminer le niveau 2 du Caire
New goblin	Terminer le jeu
Rhino	Le battre au niveau 4 de l'île Tangaroa
Sandman	Le battre au niveau 4 du Caire
Scorpion	Le battre au niveau 2 de l'île Tangaroa
Venom	Le battre au niveau 4 de Transylvanie

COSTUME NOIR

Terminez le second niveau qui se déroule au Népal pour débloquer ce costume. Autrement, vous pouvez aussi terminer le jeu pour passer de la tenue normale à celle-là. Le costume noir améliore la force et la vitesse.

Spider-Man : Le Règne des Ombres L'Union Sacrée

© Activision / Treyarch 2008

PERSONNAGES DE SOUTIEN

Aide aléatoire

En terminant un niveau ou en utilisant les power-ups ultra rares, vous pouvez bénéficier de l'aide de l'un des personnages suivants : Mysterio, Night Crawler, Wolverine, Ctylok, Galactus, Hypno Hustler.

Big Wheel

Après avoir battu Tinkerer, choisissez toujours la mauvaise réponse.

Black Cat

Choisissez de sauver Black Cat lorsque vous l'affrontez et donnez la première réponse à Smythe.

Hobgoblin

Choisissez toujours la mauvaise réponse (la 2ème puis la 3ème) avant d'affronter Kraven.

Jessica Drew

Choisissez de sauver Shield Drew du symbiote, avant d'affronter Jessica Drew.

Luke Cage

Donnez la mauvaise réponse (la 2ème) à l'homme qui prétend pouvoir détourner le train contenant le symbiote.

Shocker

Choisissez de relâcher Shocker après l'avoir battu.

Solidarité

Mettez Shocker en prison après l'avoir battu.

Storm

Choisissez toujours la bonne réponse après avoir battu Tinkerer.

Splashdown

© Infogrames / Rainbow Studios 2001

BONUS DE FIN

Terminez le jeu en difficulté Hard afin de débloquer Steve, un nouveau personnage jouable dans le niveau Bermuda Triangle.

CIRCUIT CACHÉ

Ramassez 100 ballons en mode Countdown.

CHEAT MODE

Entrez dans le menu des options, maintenez la touche R2 enfoncée et appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , , , . Un menu Cheat apparaitra alors avec une liste où vous pourrez entrer les codes suivants.

`AllChar`	Tous les personnages
`AlloutAI`	Mode Expert
`F18`	Time trial contre un mini F18
`Festival`	Voir les cinématiques de fin
`Hobble`	Mode difficile avec une IA `normale`
`IBelieve`	Time trial contre un Ovni
`LaPinata`	Toutes les tenues
`Passport`	Toutes les courses (plus le Triangle des Bermudes)
`PMeterGo`	Meilleures performances pour votre Seedoo
`TopBird`	Sortie de piste autorisée

VIDÉOS

Pour débloquez plusieurs vidéos, vous devez terminer le mode Championnat et sauvegarder votre partie. Recommencez ensuite avec un nouveau personnage et remportez le Championnat pour débloquer une nouvelle vidéo.

Splinter Cell

© Ubisoft 2003

MOINS DE BRUIT EN CHUTANT

Si vous faites une chute, volontaire ou pas, évitez d'attirer l'attention en vous acroupissant avant de toucher le sol. Vous ferez moins de bruit et conserverez votre dignité.

ASSOMMER SANS SE FAIRE REPÉRER

Si vous manquez de balles annulaires ou que vous n'avez pas l'électrocuteur, vous pouvez utilisez une caméra de diversion et le SC-20K pour vous débarrasser d'un garde sans vous approcher de lui. Vous pourrez ensuite reprendre la caméra près de lui.

VOIR GRIMSDOTTIR

Il est possible de voir dans la première mission (l'entraînement) de Splinter Cell. Pour cela, dès le début, allez à droite et faites un saut écart pour atteindre la corniche. Puis dirigez-vous vers la porte, ouvrez-la, prenez les passes-partout, redescendez et faites tout le parcours du combattant. Vers la fin, sautez sur une corniche élevée en faisant un saut écart. Quand vous avez passé la corniche, arrêtez-vous dans la partie en rouge. Si vous vous approchez de la porte de garage, vous accèderez aux operations suivantes, mais pour l'instant, ne passez pas cette porte. Dirigez-vous à droite vers une porte. Crochetez-là et entrez dans le bureau. Regardez dans l'odinateur pour trouver la carte mémoire, notez le code qu'on vous donne, puis refaites tout le parcours à l'envers. Une fois revenu au début du parcours, il y aura de l'autre côté de celui par lequel vous êtes passé tout a l'heure un poste où vous pourrez rentrer votre code. Faites-le, puis entrez dans la piéce pour voir enfin Grimsdottir à qui vous pourrez parler.

Splinter Cell Chaos Theory

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2005

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Dans le menu du mode solo ou coop, maintenez les boutons L1, R1, L2, R2 enfoncés et faites , , , , , , , , , . (5 fois et 5 fois).

Splinter Cell Double Agent

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2006

LES TROIS FINS

Durant la dernière mission, après le désamorçage de la bombe, vous pouvez accéder à trois fins différentes. Les trois cibles sont le Crouse Ship, Hisham et Lambert.

Fin A (bonne)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous sauvez au moins 2 des 3 cibles.

Fin B (normale)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% mais que vous sauvez les 3 cibles.
Ou bien :
-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.

Fin C (mauvaise)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.
Ou bien :
-Si vous éliminez les 3 cibles.

NOUVEAUX SKINS MULTIJOUEURS

Spy (2)

Terminer le niveau "Recruit" avec un pourcentage supérieur à 1%

Spy (3)

Terminer le niveau "Special Agent" avec un pourcentage supérieur à 45%

Upsilon Forces (2)

Terminer le niveau "Field Agent" avec un pourcentage supérieur à 20%

Upsilon Forces (3)

Terminer le niveau "Commander" avec un pourcentage supérieur à 95%

Splinter Cell Pandora Tomorrow

© Ubisoft 2004

LE POINT FAIBLE

En utilisant la vision thermique il est possible de voir le point faible de chaque adversaire : c'est l'endroit le plus chaud (en rouge).

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Ambassade Américaine de Dili.

Commencez par monter sur le quai, et prenez sur votre droite pour monter à l'échelle, une fois en haut prenez la corde et descendez celle-ci. Une fois en bas prenez l'autre barre sur votre gauche, pour arriver près d'une cabane. Ensuite allez sur votre droite puis votre gauche. Rentrez dans la cabane une fois dedans, vous devrez crocheter la porte au fond à droite pour continuer. Une fois ceci effectué, allez dans la pièce et montez à la barre, une fois en haut prenez la trappe et descendez. Une fois dans la pièce sortez de celle-ci et de la cabane, prenez directement sur votre gauche passez sous le pont. Ensuite continuez sur votre droite et prenez les escaliers, une fois en haut descendez-les et collez-vous contre le mur, une fois au bout faîtes un 360°. Tirez sur la lampe, prenez le garde par derrière et assommez-le. Allez tout droit, puis équipez-vous de vos lunettes thermiques pour repérer les mines au sol, passez sous le petit pont puis prenez sur votre droite. Montez sur la caisse et appuyez sur la touche triangle pour vous accrocher à la corniche une fois le bout atteint. Laissez-vous tomber. Rentrez dans la pièce et montez à l'échelle, descendez dans le trou qui est formé sur le sol. Une fois la porte passée, allez sur le passage étroit qui est sur votre droite, puis appuyez sur la touche Triangle 3 fois qui vous fera grimper en haut du balcon. Allez dans la pièce, ensuite sifflez pour attirer le garde. Une fois le garde venu, assommez-le et continuez votre progression. Vous avez en ligne de mire l'ambassade mais pour cela vous devrez vous mouiller. Allez dans l'eau où se situent les herbes flottantes. Cassez les ampoules pour ne pas vous faire prendre, une fois dans l'eau allez au bout du canal. Prenez la porte, ensuite une fois à l'intérieur prenez l'autre porte et crochetez celle-ci. Vous aurez un homme, attrapez-le et interrogez-le, pour obtenir de plus amples informations. Une fois les informations obtenues, assommez-le. Allez vous plaquer contre le mur de gauche, un autre garde sortira. Attendez que celui-ci rentre dans sa pièce. Allez au fond à droite vous verrez un tuyau, montez sur celui-ci. Commencez par monter aux échelles pour atteindre le sommet. Une fois en haut prenez sur votre droite tout en étant accroupi pour ne pas vous faire prendre par le garde. Ensuite attendez que Sadono soit exécuté (l'otage) pour trouver un plan pour faire irruption. Une fois près de la porte, relevez-vous et faites un 360°, une fois passé allez au fond où se trouvent les flammes. Montez sur votre gauche au tuyau une fois en haut longez la corniche vers le côté droit. Une fois cela fait, descendez et allez sur l'autre balcon. Passez par la fenêtre et chopez le garde qui tabasse le civil. Assommez le garde et récupérez la sacoche. Allez parler à Douglas Shetland. Il vous remettra une carte mémoire qui sera difficile à traduire d'après la NSA. Prenez la porte sur votre droite, un garde regarde au loin. Saisissez-le et assommez-le, au fond à gauche vous aurez une porte, avec une pharmacie à l'intérieur récupérez-la. Ensuite prenez le couloir et sur votre droite se trouvent des escaliers, allez-y. Une fois en bas, vous aurez un garde qui patrouille attendez qu'il ne vous voit pas et assommez-le. Vous aurez 2 autres gardes. Assommez-les et cachez les corps. Allez au fond de la pièce puis allez à gauche. Passez par la porte qui se trouve devant vous et passez l'autre porte. Vous devrez rester dans la lumière grâce au projecteur pour aller au fond à droite de la cour pour parler à Ingrid. Un garde a des lunettes de vision nocturne donc qu'il pourrait vous voir grâce à la chaleur de votre corps. Une fois au bout passez par la porte. Puis montez les escaliers, assommez le garde et prenez la porte sur votre gauche. Parlez à Ingrid. Redescendez de la tour, et prenez la porte près de l'escalier. Sortez, vous vous retrouverez dans la ville. Tirez sur les projecteurs, tout au long et

sur les guerillos. Vous avez carte blanche pour tuer les ennemis maintenant. Tout au long de votre progression faites attention. Une fois dehors tuez le garde. Puis montez sur la plate-forme, tirez sur la lampe et coupez le courant. Allez sur votre droite, tuez le garde. Puis allez sur la gauche tout en tirant sur les lampes, allez sur les escaliers qui se trouvent en face de vous, tuez le garde puis continuez sur votre droite. Allez sur le bateau. Votre mission est terminée.

Mission 2 : Laboratoire de cryologie Saulnier, Paris.

Vous commencez dans les égouts de Paris. Descendez par la bouche qui se trouve devant vous, une fois en bas allez tout droit et prenez sur votre gauche, mais un garde s'y trouve, cassez la lampe pour ne pas vous faire repérer. Une fois tué, montez dans la rame de métro désaffectée. Allez au fond de celle-ci puis tuez les 2 gardes et cachez les corps. Ensuite prenez sur votre gauche tout en suivant le chemin vous arriverez dans une pièce en feu, tirez sur les canalisations pour faire descendre la température. Allez au fond à gauche de la pièce et passez la porte, une fois ouverte, faites pareil pour la suivante mais, il y a un garde faites bien attention, assommez-le ou tuez-le et cachez son corps. Tirez sur les lumières et la caméra qui se trouve au fond sur le mur, Une fois ceci fait, utilisez l'ordinateur (je ne vois pas pourquoi en plus), puis prenez la porte sur votre droite. Dans l'autre pièce il y a des gardes. Attendez que le premier garde effectue sa ronde et assommez-le, le suivant sifflez ou attrapez-le par derrière et assommez-le. Récupérez la carte que vous obtiendrez en la prenant dans la sacoche. Ensuite prenez la porte sur la gauche, crochetez-la et prenez l'autre porte en rentrant sur votre gauche. Reprenez l'autre porte et vous voici dans le labo. Cassez la lampe au plafond, puis attendez quelques instants, 3 gardes vont rentrer. Passez par la porte par laquelle ils sont passés puis sur votre gauche, vous devrez crocheter la serrure une fois ceci fait. Passez à l'autre porte. Vous verrez 2 gardes qui détruisent la salle des ordinateurs, trouvez un moyen de les assommer ou autre, mais faites qu'ils ne détruisent pas tous les ordinateurs. Rentrez dans la pièce et utilisez l'ordinateur du fond à gauche à l'écran rouge. Vous apprendrez que le pingouin fou, a mis une bombe à retardement. Allez sur la porte de gauche, dans le couloir et crochetez la serrure. Une fois dedans désamorcez la bombe. Sortez de la pièce et allez au fond du couloir à gauche cette fois-ci et ouvrez la porte. Montez les escaliers, tirez sur le néon, puis, une fois en haut, passez la porte, vous vous retrouvez dans une pièce. Tuez les 2 gardes, puis allez à la porte qui se trouve devant vous, crochetez-la et une fois dans la pièce allez sur votre gauche à la porte. Extrêmement dur, à l'intérieur il y a 4 caméras braquées sur vous et un garde, cassez les caméras et les néons pour ne pas vous faire prendre. Une fois ceci effectué, allez sur l'ordinateur, au fond à droite. Sortez de la pièce par où vous êtes rentré et allez à la porte au fond à droite. Le code est 2457. Ensuite vous verrez 2 gardes dans la pièce avancez accroupi puis, éteignez l'objet, le garde viendra à ce moment-là, restez accroupi dans l'ombre et tuez-le. Ensuite sortez d'ici et allez à la porte au fond à droite. Prenez la puis, 2 gardes s'y trouvent. Cassez les néons et attendez le bon moment pour les assommer, une fois ceci fait continuez votre progression. Une fois en haut prenez les 2 portes successivement et vous arriverez, dans une pièce tuez els 2 gardes et allez sur votre droite directement il y'a une porte le code est : 7562. Une fois à l'intérieur, vous verrez des cervelles sur le sol, allez au fond à droite de la pièce assommez le garde qui se trouve dans la pièce suivante puis allez au fond à gauche, crochetez la serrure puis, vous voici dans une pièce peu commode. Deux gardes se trouvent au loin accrochez-vous à la barrière et traversez pour pas qu'ils vous voient. Une fois au bout passez par la porte puis, prenez la porte sur votre gauche, ensuite, une fois dans la pièce allez au fond à droite de la pièce, soulevez la grille, puis une fois dans le conduit remontez en haut vous verrez Francis par terre mal en point, récupérez le téléphone de Francis. Ensuite vous verrez les terroristes voulant faire sauter la porte, repartez vite car vous avez un décompte, revenez sur vos pas et attendez que la porte explose ensuite. Revenez où se trouvait Francis et passez par le conduit qui se trouve en hauteur ensuite. Allez au bout du conduit puis, Descendez et un camion vous attend, votre mission est terminée.

Mission 3 : Train, Paris et Nice.

Commencez par descendre la trappe, une fois dans la rame. Allez à la porte et assommez le contrôleur. Ensuite allez dans l'autre trame puis, vous devrez descendre sous le train, effectuez tout ceci et allez vers l'avant du train. Vous arriverez dans une petite pièce contenant diverses manettes déverrouillez la porte puis, sortez et allez à gauche. Sortez une nouvelle fois, mais cette fois-ci du train. Ensuite accrochez-vous à la barrière et vous voici entrain de longer les vitres faites attention de ne pas vous faire repérer, tout en allant sur la droite. Rentrez dans le compartiment une fois au bout et allez sur votre droite. Une fois les portes passées, vous devrez y aller doucement pour ne pas vous faire repérer, allez à la 3e porte, puis parlez au type qui fait semblant de dormir. Ensuite vous devrez écouter une conversation téléphonique. Vous devrez aller au fond à droite du compartiment et passer les 2 portes. Ecoutez la conversation, après celle-ci allez à l'avant du train assommez le premier garde, le 2e sera plus simple. Allez dans le compartiment suivant, ensuite une fois à l'intérieur, montez à l'échelle puis, une fois sur le toit, attrapez la corde qui se trouve en bout, votre

avion vous attend. La mission est terminée.

Mission 4 : Jérusalem, le marché du quartier de Geula.

Parlez à la femme qui vous expliquera quelques règles fondamentales. Montez les escaliers, et attendez que le policier qui patrouille ait le dos tourné. Ensuite prenez sur votre gauche, dans la ruelle et allez au fond, assommez le garde puis une fois au bout allez à gauche, un autre garde patrouille assommez-le puis, une fois cela effectué continuez sur votre gauche et passez par le chemin où la lampe bouge. Ensuite vous verrez 2 personnes parler, passez sans y faire attention mais en étant discret. Sifflez au choix et assommez-les. Ensuite allez au fond à droite, vous verrez un policier qui patrouille cachez-vous derrière le mur et attendez qu'il parte, continuez à avancer puis après avoir assommé le garde vous verrez un civil parler au téléphone, sifflez pour qu'il vienne et assommez-le. Ensuite allez dans l'épicerie et passez par la porte qui vous mène vers le bas. Il y aura un règlement de compte, Prenez le premier garde et servez-vous en comme bouclier. Tuez l'autre garde. Saoul vous donnerez votre fusil d'assaut. Premier objectif atteint. Vous devrez localiser Dahila Tal qui se trouve près de l'église. Commencez par monter les escaliers puis, prenez la porte sur votre droite. Une fois dehors vous aurez un policier qui patrouille, ne faites pas attention à lui. Continuez tout droit et prenez la ruelle où 3 lampadaires se succèdent, cassez-les et assommez les civils au passage. Ensuite, sur votre droite vous avez des escaliers, vous verrez 2 policiers, allez-y au timing, sifflez un coup pour faire venir un garde et assommez-le. Montez au tuyau, et vous verrez un rideau rouge, allez-y. Une fois à l'intérieur, passez par l'autre fenêtre, puis sautez de celle-ci, vous aurez 2 policiers en service sur votre droite, allez vous cacher derrière le mur et assommez-les. Ensuite allez au fond à droite de la rue, puis à gauche et descendez le mur. Assommez le garde et allez au fond à droite, ensuite, un autre garde s'y trouve sifflez-le et assommez- le. Ensuite sur votre droite se trouvera une place avec un garde, cassez les projecteurs pour ne pas se faire prendre. Allez assommer le garde, puis allez au fond de la ruelle, vous verrez un portail. Montez sur la corniche puis sautez derrière la porte. Vous voici passé. Allez à la porte, vous vous retrouvez devant une barrière, sur votre droite se trouve un tuyau, allez-y et descendez à la corde. Ensuite vous verrez Dahila Tal qui vous attend sur le côté de la barrière parlez avec celle-ci. Vous devrez suivre Dahila tout en gardant vos distances, commencez à la suivre puis, assommez les civils et le policier puis continuez votre marche. Ensuite vous vous retrouverez sur un chemin étroit, attendez que Dahila avance pour la suivre. Ensuite vous verrez des hommes prier, assommez-les, puis allez tout droit. Allez à la porte du fond, vous voici, dans une cour, cassez la lampe, et laissez Dahila progresser. Assommez les 2 gardes puis rejoignez-la. Ensuite vous verrez Dahila qui essaye de convaincre un policier pour la laisser parler, regardez le déroulement des opérations pour voir ce que décide le policier. Sifflez un coup pour faire venir le garde et assommez-le, rejoignez Dahila. Parler à celle-ci, passez par la porte. Une fois dans la cour sur votre droite vous verrez des escaliers. Allez au fond à gauche. Ne faites pas attention au garde sur votre droite. Cassez la lampe et suivez le garde par derrière assommez-le. Vous verrez Dahila parler à un autre garde faites pareil assommez-le et cachez le corps. Suivez Dahila Tal et allez dans l'ascenseur, Lambert vous signalera que vous devrez la tuer. Une balle dans la tête devrait suffire. Une fois en bas, assommez le garde, puis descendez les escaliers et allez à gauche, assommez le suivant et montez sur le tuyau pour passer dans la pièce suivante. Cassez les lumières et vous verrez un garde arriver, assommez-le puis vous aurez 2 passages un sur votre gauche l'autre à droite. Prenez celui de gauche et vous arriverez dans le labo allez au fond à droite du labo et récupérez ce que vous devez ensuite tuez le garde qui arrive. Et vous en aurez 2 autres qui arrivent, tuez-les aussi. Ensuite sortez du labo et allez à la porte au fond à droite, prenez sur votre gauche. Tuez le garde qui se trouve autour d'une table puis retournez à votre point de départ et cette fois ci, prenez sur votre droite, suivez le chemin. Tuez le garde puis allez à droite et montez dans l'ascenseur. Une fois arrivé descendez et brisez la lumière, puis vous vous trouverez dans une cour avec pas moins de 3 policiers, jouez la discrétion et tout se passera bien.
Commencez par aller au fond à gauche de la cour il y a un garde, assommez-le puis essayez de faire venir un autre garde pour l'assommer ensuite. Allez au fond à droite, cette fois-ci dans une petite ruelle. Votre mission est terminée.

Mission 5 : Raffinerie Kundang, Indonésie.

Commencez par monter sur les rochers et à vous rendre sur la corde, ensuite empruntez le chemin et vous trouverez 2 gardes, attendez que l'un d'eux ait le dos tourné et assommez-le, faites pareil pour le suivant. Une fois ceci fait, descendez en rappel, une fois la première plate-forme atteinte, accrochez- vous à la racine et finissez le bout de chemin qui vous reste à descendre. Allez dans la grotte, et tuez le chien. Ensuite vous aurez 2 gardes, le premier qui fume sa cigarette et l'autre qui patrouille. Assommez-les tous les 2. Ensuite prenez sur votre gauche et tuez l'autre garde. Une fois tué, montez à la racine qui se trouve sur votre gauche et allez sur votre droite.
Allez tout droit et parlez à Shteland l'homme accroupi. Vous devrez saboter l'avion à Sadono en lui posant des bombes.

Prenez la corde et descendez en contrebas ensuite, vous vous trouverez dans un camp, soyez très prudents. Vous verrez un homme dans la tente de droite, sifflez et assommez-le ensuite. Avancez vers les autres tentes et assommez l'autre garde. Vous verrez 2 hommes parler, attendez que l'un 2 se tue en manipulant la mine, et tuez le suivant. Ensuite progressez avec les visions thermiques et désamorcez chaque mine. Une fois arrivé au bout, montez sur la jeep, et enjambez le grillage. Une fois de l'autre côté, montez au tuyau et allez sur la plate-forme. Allez à la porte, ensuite vous verrez 2 hommes parler, tuez les et placez les explosifs sur l'avion. Dans le hangar vous aurez une porte qui se trouve sur votre gauche, allez-y et allez dans le village, tuez le garde, puis allez ensuite où il y a la barrière de barbelés et passez celle-ci. Continuez tout droit puis, allez tuer le chien et son maître. Tuez le garde qui se trouve dans la tour, puis allez faire le nettoyage dans les tentes. Montez à la tour, et accrochez-vous au filin. Vous voici dans le village.
Suivez Sadono, pour intercepter ses communications mais restez prudent et discret, laissez-le parler à ses hôtes et suivez-le. Ensuite prenez les escaliers sur votre gauche et empruntez le couloir. Ensuite une fois au bout, vous devrez utiliser une caméra glu pour voir le code d'accès de Sadono une fois obtenu, suivez-le. Le code d'accès sera 1492. Tuez le garde et empruntez la porte. Rentrez dans la maison, et prenez sur votre gauche, tuez le garde, Ensuite montez les escaliers, et allez dans la chambre de droite, passez par la fenêtre et descendez en contrebas. Ensuite suivez Sadono qui se trouve sur votre gauche, tout en le suivant, sans vous faire repérer puis une fois tués les 2 gardes, allez au fond, passez par la porte. Attendez que Sadono parle aux gardes, puis sifflez-le pour qu'ils viennent et tuez-les. Ensuite allez dans le hangar de gauche, et descendez à la trappe qui est ouverte. Vous commencerez dans un sous-sol, tuez les 2 gardes puis descendez en bas. Ensuite allez à gauche et descendez les escaliers et empruntez les autres escaliers, Montez et tuez les 2 gardes. Allez au fond à droite de la pièce et prenez la porte. Activez l'objet, puis passez sur votre gauche, vous verrez 2 hommes ne faîtes rien sinon la mission est échouée. Essayez d'appeler discrètement les gardes pour les tuer. Ensuite allez parler au type. Allez à la porte qu'il vient de débloquer, montez à l'échelle. Une fois en haut, cloîtrez-vous dans l'ombre et attendez que Sadono sorte de la pièce. Ensuite sortez d'ici, montez le talus et allez à droite. Laissez-les parler tranquillement et attendez dans l'ombre. Tuez le premier garde puis le second. Sur votre droite, vous aurez une mitraillette automatique attendez qu'elle ne soit pas dirigée vers vous pour la désactiver. Une fois désactivée, allez à la porte de gauche, une fois à l'intérieur, vous aurez un garde qui tire sur une cible et un autre sur le côté gauche, attendez que celui du côté gauche ait le dos tourné et assommez celui qui tire et tuez l'autre. Tuez le garde qui tape dans le sac et continuez sur votre droite. Et montez à l'échelle. Descendez par la fenêtre et allez vous trouverez dans une cour, Soyez discret 2 gardes et une tourelle, tuez-les et désactivez la tourelle. Rentrez dans le baraquement soignez-vous si besoin et prenez l'autre porte qui donne sur une nouvelle cour. Sifflez le premier garde et assommez-le. Le suivant, tuez- le d'une balle dans la tête. Composez le code d'accès et entrez. Sadono est juste devant vous. Attendez qu'il ait terminé de passer ses coups de fil, et tirez sur les lampes, puis allez saboter son PC. Sortez de cette pièce et prenez à gauche, suivez le couloir jusqu'à la sortie. Ensuite vous devrez rester mobiles, une diversion va se produire, Tuez les 3 gardes et mea culpa.

Mission 6 : Chantier naval de Komodo, Indonésie

Commencez par aller sur votre gauche et à passer par les baraquements, puis une fois dehors, tuez le garde sur la tourelle, et l'autre qui patrouille et continuez votre progression par les baraquements. A un moment donné vous verrez 2 hommes assis à une table, tuez-les. Puis allez dans la cabane sur votre droite, tuez la personne qui dort, Puis sortez de celle-ci. Allez droit devan,t vous verrez, un passage étroit, rentrez dedans et agrippez-vous sur l'embouchure plus haut. Une fois à l'intérieur allez tuer le garde qui regarde la télé, puis tuez celui qui tire la mitraillette. Ensuite passez sur votre gauche, 2 tourelles à éviter, ensuite, allez dans la cabane et passez par l'échelle qui vous conduit vers le bas. Vous voici dans le sous-marin. Commencez par prendre l'ascenseur et descendez. Une fois en bas, prenez la porte sur votre droite, et soignez-vous. Tuez les 2 gardes et prenez la porte au milieu, et rentrez dans la salle des machines, allez derrière et interceptez le technicien pour qu'il remonte le sous-marin. Une fois remonté, assommez-le. Sortez d'ici et prenez la dernière porte au fond du couloir. Montez les escaliers et tuez le garde. Prenez sur votre droite, et ensuite prenez le transporteur. Tuez le garde, et continuez votre progression. Descendez dans le sous-marin. Une fois à l'intérieur, vous vous trouverez devant un tableau de bord. Prenez la porte sur votre droite, et descendez à l'échelle. Suivez le chemin, vous entendrez 2 gardes parler, attendez que l'un deux vienne à vous et assommez-le. Assommez le suivant et continuez tout droit. Vous serez dans un dortoir, allez au fond de celui-ci et descendez à l'échelle. Sur votre gauche, il y a une porte, sifflez le garde, et assommez-le. Continuez tout droit, à un moment donné vous verrez au sol la lumière qui éclaire celle-ci et un garde qui arrive, cloîtrez-vous dans l'ombre, attrapez-le et amenez le scanner rétinien. Dans la salle il y a 2 hommes. Sortez du sous-marin et rejoignez Coen. Commencez par emprunter la passerelle et descendez les escaliers, tuez le garde. Une fois en bas vous aurez plusieurs postes en ligne de mire qui vous tirent dessus. Tuez-le et allez au fond. Descendez dans le bateau.

Mission 7 : Télévision indonésienne, Djakarta

Allez parler à la dame, puis commencez à descendre en rappel, une fois en bas, prenez la petite ruelle où 2 hommes parlent, essayez de les assommer ensuite continuez tout droit et allez à gauche, 3 gardes patrouillent. Tuez-les ou assommez-les au choix. Montez à l'échafaudage et prenez le filin. Une fois sur le grillage, progressez vers le côté gauche, sautez celui-ci et crochetez la serrure, ensuite une fois à l'intérieur descendez la rampe. Crochetez la serrure, et vous verrez 2 gardes parler. Commencez par siffler le premier garde et l'assommer. Ensuite tuez le suivant et continuez tout droit. Commencez par longer le mur de gauche, une mine se trouve au sol, évitez-la. Continuez tout droit, et 2 gardes patrouillent, tuez-les. Continuez votre progression. Allez vers le camion, une trappe se situe sur sa gauche, allez-y vous serez alors dans les égouts. Prenez sur votre droite, une caméra est pointée sur vous, n'y prêtez pas attention, tuez les 2 gardes qui arrivent, puis allez sur votre gauche, une autre caméra est braquée sur vous, une fois passée, allez sur la droite et montez à l'échelle.
Tuez le garde qui se trouve sur la tourelle et enfilez vos lunettes thermiques pour voir les mines qui sont placées au sol, agrippez-vous au grillage et longez celui-ci pour atteindre le grillage devant vous, enjambez celui-ci et allez à la porte. Crochetez-la et assommez le garde, ensuite prenez la porte sur votre gauche. Vous serez sur un parking tuez les 2 gardes et désactivez la tourelle. Sur votre droite, vous trouverez un passage, allez-y une fois dans le conduit rejoignez le toit. Cassez la vitre et descendez en rappel. Tuez le garde, cachez son corps, faites attention les éclairs peuvent vous trahir en vous exposant à la lumière. Allez au fond à gauche et prenez l'ascenseur. Vous voici dans le coeur et l'organisation de Sadono, un immeuble bourré de gardes et de tourelles. Commencez par prendre sur votre gauche et allez à la porte. Cassez toutes les lumières possibles et assommez le garde. Rentrez dans le studio, où il y a écrit « On air » et allumez des torches éclairantes, postez-vous en haut des gradins et tuez les 3 gardes. Revenez en arrière maintenant, et retournez sur votre point de départ. Prenez sur votre gauche, vous verrez une tourelle et 2 gardes, sifflez l'un deux, ou tuez-le à la barbare. Et envoyez un fumigène pour que la tourelle ne vous tire pas dessus. Ensuite désactivez-le et cassez la caméra sur votre droite. Puis attirez le garde et tuez-le. Prenez la porte sur votre gauche, et allez parler à Ingrid. Karlthson. Retournez au point de départ elle vous ouvrira la porte qui nécessite un scanner rétinien. Une fois à l'intérieur, prenez le chemin sur votre droite, et soyez rapide et vigilant tuez les 2 gardes. Ingrid ouvrira la porte. Commencez par aller à gauche, en restant dans l'ombre, tuez le premier garde puis le suivant. Ensuite, allez au bout du couloir une caméra est là, brouillez-la puis allez à droite. Tuez les 2 gardes. Soignez-vous si possible. Allez au fond à droite, et montez sur le filin. Prenez l'embouchure, une fois dans le conduit suivez le chemin. Sautez vers le bas, vous voici dans le studio d'enregistrement. Saisissez Sadono, les gardes ne vous tireront pas dessus. Allez à droite de la scène dans le couloir et amenez Sadono au scanner rétinien. Ensuite utilisez l'autre scanner et franchissez la porte. Et donnez Sadono à Ingrid. Vous aurez une petite discussion avec celle-ci. La mission est terminée.

Mission 8 : Aéroport international de Los Angeles, Californie, USA

Commencez par sauter le grillage et restez accroupi sur le côté. Vous verrez un camion, laissez-le se faire contrôler et montez à l'arrière de celui-ci. Certains terroristes se sont déguises en employés, vous pourrez les reconnaître en mettant vos lunettes thermiques, car ceux-ci ont pris le vaccin qui augmente la chaleur de leur corps. Commencez par descendre du camion et assommez le garde, ensuite le chien. Un autre garde se trouve dans la petite cabane tuez ces terroristes. Prenez la porte sur votre gauche, puis la suivante. Une femme se trouve à l'intérieur. Sifflez pour qu'elle vienne et assommez-la. Ensuite tirez sur les 2 caméras pour faire venir le garde et l'assommez ensuite. Allez dans les Wc sur votre droite, et montez par la grille de ventilation. Prenez sur votre gauche, et descendez en contrebas. Prenez sur votre gauche, et vous verrez le terroriste de droite que vous devrez abattre et non celui de gauche, attendez qu'ils finissent la discussion pour descendre. Cassez les ampoules pour être dans le noir total. Descendez et tuez le terroriste et assommez le civil. Prenez le tapis roulant sur votre droite. Attendez que le terroriste vienne vers vous, et tuez-le ensuite, allez assommer le garde devant le tapis roulant. Montez aux escaliers et assommez le garde de droite et tuez celui de gauche. Prenez ensuite la porte sur votre gauche, et descendez les escaliers. Brouillez la caméra et allez sur le tapis roulant de gauche, tout en étant caché derrière des grosses mallettes pour ne pas vous faire prendre. Ensuite empruntez le chemin de droite, et celui de gauche, et refaites la même opération. Cette fois-ci vous devrez attendre que le garde soit dans son bureau et le dos tourné pour foncer tout droit. Ensuite cassez la caméra et prenez la porte sur votre droite. Montez les escaliers et allez à la porte. Montez les escaliers et vous voici devant, une porte, prenez sur votre gauche, et longez tout le long, le tapis. Une fois au bout sur votre droite, il y a un accueil et un terroriste qui parle avec un civil. Attendez que celui-ci ne parle plus et saisissez-le. En tout il y a 2 terroristes dans la salle d'embarquement et 1 dans les bureaux. Tuez la personne qui arrive ensuite. Et allez à la porte le code d'accès est le 5325. Ensuite tirez sur les lampes murales, et descendez les escaliers. Brouillez la caméra et prenez sur votre gauche, et rentrez dans les

bureaux. Le terroriste est celui qui patrouille. Tuez-le et assommez celui qui parle au téléphone. Ensuite allez à la porte du fond, à l'intérieur 3 hommes. Attendez qu'ils aillent en pause, puis sifflez le premier garde et assommez-le, ensuite assommez l'instructeur. Allez à la porte au fond à gauche, vous verrez 2 hommes à la rambarde, soit vous passez discrètement sans rien dire soit vous y allez comme Elvis à la barbare et vous leur mettez un coup de tête !! Ensuite descendez sur votre côté droit, où il y a les escalators. Brouillez la caméra et continuez à descendre. En bas, Placez-vous près du garde-fou, activez la vision thermique et vos jumelles et repérez Soth et ses hommes en dessous. Prenez la porte sur votre droite. 2 caméras sont braquées sur vous, cassez les lampes puis allez à l'ascenseur de droite. Et montez. Tirez sur la grille de l'ascenseur et montez sur le filin. Ensuite sautez sur les plates-formes, et arrivez sur la dernière plaque accrochez-vous au tuyau, et montez sur celui-ci une fois le côté droit atteint, lâchez-vous il se rattrapera en contrebas. Passez sur le côté et sautez sur le mur. Une fois en haut tirez sur la grille d'en face et passez par le conduit pour atteindre la passerelle. Montez l'échelle et vous voici sur la passerelle. Ensuite descendez en rappel, et passez par le conduit. Vous verrez 2 terroristes, sur une passerelle avec la mallette du ND133. Jetez un oeil sur les hommes et passez sur votre droite. Equipez-vous de vos jumelles thermiques et tuez les 3 terroristes, ensuite montez sur les échelles pour arriver en haut. Vous aurez 1 minute pour trouver le Nd133 et tuer Soth au passage. Une fois ceci effectué, vous aurez droit à une cinématique mettant en oeuvre Sam qui court dans le hall de l'aéroport laissant le Nd133 au milieu. Un robot viendra la désactiver. Vivement Décembre et Splinter Cell Chaos Therory.
En attendant savourez la fin, et félicitations, vous avez fini Splinter Cell Pandora Tomorrow !!

Spy Fiction

© Sammy / Access Games 2004

BONUS DE FIN

Option spéciale : Terminez le jeu.
Mode Scarface : Terminez le jeu.
Nouvelle fin : Terminez le jeu deux fois avec le même personnage.
Troisième costume : Terminez le jeu avec Billy.
Quatrième costume : Terminez le jeu avec Sheila.

Spy Hunter

© Midway / Paradigm Entertainment 2001

CHEAT MODE

Les cheats sont débloqués une fois que vous aurez réussi les niveaux correspondant dans le temps indiqué. Pour les activer, vous devez aller dans les options du système, puis dans le menu extras et Cheat Grid. Pour voir les vidéos débloquées, rendez-vous au Movie Player.

Vidéo Saliva Spy Hunter

Terminez le niveau 1 en 3 mn 40.

Affichage Vert

Terminez le niveau 2 en 3 mn 35.

Vidéo Saliva Your Disease

Terminez le niveau 3 en 2 mn 40.

Vision nocturne

Terminez le niveau 4 en 3 mn 15.

Vidéo test anamatic

Terminez le niveau 5 en 3 mn 25.

Caméra supplémentaires

Terminez le niveau 6 en 3 mn 45.

Affichage arc en ciel

Terminez le niveau 7 en 3 mn 10.

Caméra inversée

Terminez le niveau 8 en 3 mn 05.

Vidéo concept art

Terminez le niveau 9 en 3 mn 45.

Vision de poisson

Terminez le niveau 10 en 3 mn 15.

Caméra saccadée

Terminez le niveau 11 en 3 mn 10.

Caméra pourrie

Terminez le niveau 12 en 3 mn 30.

Vidéo du making-of

Terminez le niveau 13 en 2 mn 15.

Espion minuscule

Terminez le niveau 14 en 5 mn 10.

Espion planant

Terminez le jeu.

Super espion

Terminez les 65 objectifs du jeu pour avoir des munitionsillimitées et une voiture indestructible.

DÉBLOQUER LES VIDEO

Entrez l'un de ses codes en guise de nom. Un son confirmera une entrée correcte. Entrez ensuite votre nom d'utilisateur. Allez voir les séquences dans le Movie Player.

MAKING	Making Of
GUNN	Theme Spy Hunter
SALIVA	Vidéo Your disease.
SHAWN	Vidéo Concept Art
WOODY	Vidéo test animatic
OGSPY	Mini-Jeu Spy Hunter

TOUS LES CIRCUITS

Crez un nouveau profil et appelez le **GDOG57** pour avoir accès à tous les circuits.

Spy Hunter 2

© Midway 2004

TOUTES LES ARMES ET TOUTES LES MISSIONS

Au menu principal faites : L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2, L1.

CHEAT MODE

Pendant le jeu, mettez la pause (touche START) puis faites :

Invincibilité
L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2

Munitions illimitées
R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2, L2

Spy Hunter : Nowhere to Run

© Midway / Terminal Reality 2006

BONUS

"Attract" Mode

Terminer 1 niveau.

Vidéo "Rock Mocap"

Terminer 2 niveaux.

Trailer

Terminer 3 niveaux.

Micro Mitrailleuse

Terminer le jeu.

Mitrailleuse tactique

Obtenir le rang "operative" pour les 12 missions.

Mitrailleuse Vindicator

Obtenir le rang "Spy Hunter" pour les 12 missions.

MINI-JEU ARCADE

Pour débloquer le jeu Spy Hunter Arcade dans les bonus, trouvez la borne dans le niveau "Cleaning Up", près du projecteur TV, et validez lorsqu'on vous demande d'insérer une pièce.

STAGES BONUS

Challenge	Condition
Boat	"Spy Hunter" Rang 1
Bomb	"Operative" Rang 2
Motorcycle	"Spy Hunter" Rang 4
Slo Mo	"Spy Hunter" Rang 8

Survival	"Spy Hunter" Rang 6
Tank	"Spy Hunter" Rang 2

Spy vs Spy

© Take 2 Interactive / Vicious Cycle 2005

CHEAT CODES

Codes à entrer dans le menu prévu à cet effet :

ANTONIO	Tous les niveaux du mode histoire
ARMOR	Invincibilité
DISGUISE	Toutes les tenues
FAIRY	Fée permanente
MADMAG	Tous les niveaux multijoueur
PROHIAS	Tous les niveaux du mode moderne
SPYFLIX	Toutes les cinématiques
WRKBENCH	Toutes les armes

Spyro : A Hero's Tail

© Vivendi Universal Games / Eurocom 2004

MENU DES SECRETS

Cette liste indique le nombre d'oeufs de dragons que vous devez trouver pour débloquer les options du menu "Secrets".

```
1    Artworks
11   Visualiseur de personnages
21   Modèles de charbons
31   Modèles de flammes
41   Mini jeu : Sergent Byrd
51   Mini-jeu : Spyro Turret
61   Mini-jeu : Sparx Shooter
71   Mini-jeu : Blink
```

NOUVELLE FIN

Terminez le jeu avec les 40 gemmes sombres, les 100 gemmes de lumière et les 80 oeufs de dragons.

Spyro : Enter the Dragonfly

© Universal Studios / Equinoxe Entertainment 2002

TROUVER LES GEMMES

Une fois que vous aurez battu Ripto, maintenez L3 + R3 et Sparx vous indiquera la direction de la gemme la plus proche.

VIES INFINIES

A l'écran titre, faites : **Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas,** .

SSX

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2000

CHEAT CODES

Sur l'écran de sélection des personnages, appuyez sur ▢ pour accéder au menu des options puis maintenez enfoncés L1 + L2 + R1 + R2 tout en faisant les manipulations suivantes. A chaque fois, un son confirmera que la manipulation a correctement été effectuée. Vous pourrez annuler le code en l'entrant de nouveau.

Tous les riders, tous les costumes, toutes les planches et toutes les pistes

Bas, Gauche, Haut, Droite, ✕ , ○ , △ , ▢ .

Tous les riders et toutes les pistes

Bas, Gauche, Haut, Droite, ✕ , ▢ , △ , ○ .

Tous les attributs

Voici deux méthodes:
○ , ○ , ○ , ○ , ○ , ✕ , △ , ▢
ou alors
✕ , ✕ , ✕ , ✕ , ✕ , ✕ , ✕ , ▢ .

Pas d'équipement

○ , ○ , ○ , ○ , ○ , ○ , ○ , ✕ .

Version japonaise

▢ , ▢ , ▢ , ▢ , ▢ , ▢ , ▢ , ✕ .

Planche Mallorca

✕ , ✕ , ✕ , ✕ , △ , △ , △ , △ .

Surfeur sans planche

▢ , △ , ○ , ✕ , ▢ , △ , ○ , ✕ .

Mode Running Man

▢ , △ , ○ , ✕ , ▢ , △ , ○ , ✕ .

Tous les conseils

○ , ✕ , ○ , ✕ , ○ , ✕ , ○ , ✕ .

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Jurgen:

Gagnez 1 médaille d'or dans n'importe quel mode ou gagnez une médaille d'or avec Mac.

JP

Gagnez 2 médailles d'or dans n'importe quel mode ou gagnez une médaille d'or avec Moby.

Zoe

Gagnez 3 médailles d'or dans n'importe quel mode ou gagnez une médaille d'or avec Elise.

Hiro

Gagnez 4 médailles d'or dans n'importe quel mode ou gagnez une médaille d'or avec Kaori.

NOUVELLES PLANCHES

A chaque fois qu'un rider augmentera de niveau, vous gagnerez une nouvelle planche.

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez tous les mouvements ronds verts et carré bleus pour avoir de nouveaux costumes.

NOUVELLES PISTES

Pour avoir l'une des pistes suivantes, remportez une médaille dans la piste correspondante :

Piste obtenue	Médaille à remporter
Aloha Ice Jam	Tokyo Megaplex
Mercury City Meltdown	Elysium Alps
Mesablanca	Mercury City Meltdown
Pipedream	Tokyo Megaplex
Tokyo Megaplex	Mesablanca
Untracked	Aloha Ice Jam

TÉLÉPORTATION À TOKYO MEGAPLEX

Repérez un tunnel dissimulé par un ventilateur. Appuyez sur l'interrupteur avant l'entrée du tunnel, ce qui coupera le ventilo et vous permettra d'entrer. Dès que vous serez au-dessus de l'entée, enfoncez SELECT pour être téléporté directement à la sortie

PASSAGES SECRETS

PAsasge secret dans Elisyum Alps

Dans Elisyum Alps quand dvous aurez passé le premier checkpoint, prenez à gauche et passez à travers la barrière (panneau Danger)

Passage secret dans Mercury Meltdown City

Au milieu du circuit, repèrez un parking couvert sur la droite et entrez à l'intérieur. Avancez en dépit des murs.

SSX 3

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2003

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES CACHÉS

Brodi

Entrez *zenmaster* en guise de code.

Bunny San

Collectez tous les artworks ou entrez le code *wheresyourtail*.

Canhuck

Complétez l'objectif Exploration de Peak 3 .

Churchill

Complétez Peak 3 en Freestyle ou entrez le code *tankengine*.

Eddie

Entrez *worm* en guise de code.

Gutless

Gagnez une médaille dans tous les événements.

Hiro

Collectez toutes les cartes ou entrez le code *slicksuit*.

Jurgen

Complétez tous les objectifs de Peak 1 ou entrez *brokenleg* en guise de code.

Luther

Entrez *bronco* en guise de code.

Marty

Entrez *back2future* en guise de code.

NW Legend

Complétez tous les objectifs de Peak 3.

Snowballs

Complétez tous les objectifs de Peak 2.

Stretch

Collectez tous les posters ou entrez le code *windmilldunk*.

Svelte Luther

Collectez tous les toys.

Rider inconnu

Complétez tous les objectifs de Peak 3.

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants dans le menu dédié selon l'effet désiré :

`biggerthank7`	Tous les Pics
`djsuperstar`	Toutes les chansons
`gotitgotitneedit`	Toutes les trading cards
`graphicdelight`	Toutes les planches
`myeyesaredim`	Toutes les vidéos
`naturalconcept`	Tous les artworks
`nogluerequired`	Tous les jouets

SSX on Tour

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2005

CHEAT MODE

BACKSTAGEPASS	Choix du niveau
BIGPARTYTIME	Jouer avec Conrad
FLYTHREADS	Toutes les tenues
FOURSOME	Jouer avec un agent
LETSPARTY	Boules de neige (gâchette)
LOOTSNOOT	Plus d'argent
MOREFUNTHANONE	Jouer avec Mitch Koobski
POWERPLAY	Meilleures stats
ROADIEROUNDUP	Persos bonus
THEBIGPICTURE	Toutes les vidéos
THREEISACROWD	Jouer avec Nigel
ZOOMJUICE	Boost illimité

100% T-SHIRT

Réussir tous les challenges

SSX Tricky

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2001

COURSE PIPEDREAM

Remportez une médaille d'or à chaque Showoff pour débloquer la course Pipedream.

COURSE UNTRACKED

Remportez une médaille d'or à chaque course pour débloquer la piste Untracked.

CHEAT MODE

Sur l'écran principal, celui où est inscrit Start Game, maintenez L1 + R1 et effectuez les manipulations suivantes.

Tous les cheats

✕ , △ , Droite, ○ , □ , Bas, △ , □ , Gauche, ○ , ✕ , Haut.

Max de points de statistiques

△ , △ , Droite, △ , △ , Bas, ✕ , ✕ , Gauche, ✕ , ✕ , Haut.

Planche Mallora pour Elise

✕ , ✕ , Droite, ○ , ○ , Bas, △ , △ , Gauche, □ , □ , Haut.

Planches collantes

□ , □ , Droite, △ , △ , Bas, ○ , ○ , Gauche, ✕ , ✕ , Haut.

Jouer avec Mix Master Mike

✕ , ✕ , Droite, ✕ , ✕ , Bas, ✕ , ✕ , Gauche, ✕ , ✕ , Haut. Choisissez n'importe quel rider et il sera automatiquement remplacé par Mix Master Mike.

JOUER AVEC RECTORATOR

Entrez le nom RECOR dans le mode circuit mondial. Choisissez ensuite n'importe quel rider et il sera automatiquement remplacé par Rectorator.

MEILLEURES PLANCHES

Débloquez tous les tricks d'un personnage pour obtenir sa meilleur planche.

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez tous les chapitres dans votre carnet de tricks pour obtenir de nouveaux costumes. Pour avoir le dernier costume, vous devez terminez le circuit mondial au rang Master.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Brodi

Remportez 1 médaille d'or dans le circuit mondial.

Zoe

Remportez 2 médailles d'or dans le circuit mondial.

JP

Remportez 3 médailles d'or dans le circuit mondial.

Kaori

Remportez 4 médailles d'or dans le circuit mondial.

Marisol

Remportez 5 médailles d'or dans le circuit mondial.

Psymon

Remportez 6 médailles d'or dans le circuit mondial.

Seeiah

Remportez 7 médailles d'or dans le circuit mondial.

Luther

Remportez 8 médailles d'or dans le circuit mondial.

REMPLIR SON CARNET DE TRICKS RAPIDEMENT

Une bonne méthode pour remplir rapidement son carnet de tricks consiste à les effectuer sur la première grosse bosse de Garibaldi.

CLASSEMENT MAITRE

Remportez toutes les médailles d'or dansle circuit mondial pour obtenir le classement Maitre.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Remportez la médaille d'or avec tous les personnages sur Garibaldi. vous gagnerez un nouveau personnage. Remportez la médaille d'or avec ce personnage pour en obtenir un autre. Continuez de cette façon jusqu'à avoir tout le monde.

LES PANNEAUX

Vous verrez des panneaux sur le pistes. Les bleux conduisent à des showoffs, les rouges à la course. Les passages les plus rapides sont souvent les bleus.

RACCOURCIS

Alaska

A la fin du circuit, a l'endroit où les ventilateurs vous font aller plus vite, si vous n'êtes pas en première position, faites un half-flip pour tomber. Le ventilateur vous poussera vers le bas et vous gagnerez du temps.

Mercury City

- A la seconde bifurcation, ne tournez pas mais foncez sur le bâtiment pour gagner un peu de temps.
- Lorsque vous arrivez dans la forêt, continuez vers la rivière gelée. Vous verrez alors un tunnel. Evitez les pales qui tournent et continuez jusqu'à l'autoroute. Passez à droite du tremplin suivant pour continuer par la rame de métro. Faites simplement attention à ne pas vous prendre une rame lorsque vous passez.

Garibaldi

Tournez à droite dès le départ de la course. Vous traverserez les protections jaunes et pourrez alors faire un long rail.

Elyseum Alps

Prenez la pancarte rouge en bas de la grande descente (celle avec un énorme big air). Juste après, une autre pancarte vous attends sur la gauche. Restez sur la piste en vous concentrant sur vos sauts. Après un gros big air, vous verrez une troisième pancarte à prendre. Sautez sur la gauche pour avoir un x 5. Après le tunnel suivant, vouspourrez faire un rail et éviter les vitres.

TOUS LES COSTUMES

Dans le menu des options, appuyez sur L1, L2, R1 et R2 pour obtenir tous les costumes. Vous entendrez un son qui confirmera que le code fonctionne correctement.

MODE RUNNING MAN

Maintenez L1 + R1 + R2 + L2 puis faites □ , △ , ○ , ✕ , □ , △ , ○ , ✕ à l'écran des options.

Star Ocean : Till the End of Time

© Square Enix / Tri-Ace 2004

EPÉE DU PÈRE DE NEL

Avant de prendre le dragon qui accepte de vous transporter au bout du pont qui se trouve à l'extérieur d'Airyglyph, rendez-vosu à Cirlsour dans le manoir de Walter. Au deuxième étage, parlez à Walter pour qu'il cède à Nel l'épée de son père, une très bonen arme à ce stade du jeu.

LA FLÛTE DU DRAGON

Dans Bar Cave, éliminez le Dragon Zombie pour obtenir un élément que vous pouvez forger dans la fabrique qui se trouve plus au sud pour recevoir la flûte du dragon. De retour dans Bar Cave, sortez par le sud et dirigez-vous vers l'ouest.Placez-vous dans l'ombre du dragon invisible pour qu'il vous transporte en un autre lieu où se trouvent de multiples bébés dragons, et entrez dans la cave. Au bout, vous apercevez un autre petit dragon qui réagit différemment lorsque vous jouez de la flûte. Exercez-vous pour savoir de quelle manière il convient de jouer avec le bouton ⊗ : il sera joyeux si vous faites une pression faible et brève, triste avec une pression forte mais brève, amusé avec une pression faible mais longue, et en colère avec une pression forte et longue. Plus loin, vous devrez ouvrir les portes Dragon en jouant les bonnes notes. Une porte rouge correspond à la note de colère, jaune : heureux, bleue : triste, et verte : amusée. Il faudra parfois en enchaîner plusieurs à la suite pour ouvrir ces portes, et la moindre erreur sera sanctionnée par un combat.

RECRUTER MISTY LIA

Misty Lia est l'un des meilleurs créateurs alchimistes du jeu. Pour le recruter, vous devez d'abord lui parler lorsque vous le rencontrez dans Bar Cave près de la fabrique. Une fois que vous serez en possession de la Soul Stone trouvée dans Bar Ruins, donnez-la lui pour qu'il fasse partie de vos créateurs. Il pourra peut-être vous créer l'Orichalque qui boostera l'attaque de vos armes.

TROUVER LE BOSS DE BAR RUINS

Que faut-il faire après avoir activé toutes les dalles de la salle principale de Bar Ruins ? D'abord, montez sur la dernière dalle que vous avez activée et revenez examiner le flacon dans la pièce de droite au début du niveau. Ensuite, marchez sur la dalle au centre de la croix formée par les dalles pour ouvrir la porte au nord. C'est là que vous affrontez le boss Robin Wind.

L'ÉNIGME DES RUINES DE MOSEL

Dans le niveau Ancient Ruins of Mosel, vous devrez activez un certain nombre de pièces d'échecs pour progresser. Elles apparaissent toujours par paires, et le but consiste à choisir la bonne pièce pour battre celle qui se trouve en face. Pour cela, il vous suffit d'avoir ce schéma en tête : le voleur bat le mage, le mage bat le chevalier, et le chevalier bat le voleur.

MODE VERSUS

Pour débloquer le mode Versus, vous devez battre le boss de Sir Felious Underwater Garden. En le battant, vous obtenez un objet que vous devez montrer à Welch, la petite sorcière de Peterny, après avoir battu Vox, pour qu'elle vous donne accès au mode Versus. Ensuite, vous devrez trouver un maximum de cartes spéciales pour obtenir tous les costumes des personnages.

PERSONNAGES OPTIONNELS

Souffle Rosetti : Quand elle vous demande, sur la base lunaire, si vous voulez l'emmener avec vous, répondez oui. Mais elel prendra alors la place de Roger, Arbel ou Nel pour la fin de l'aventure.
Nel Zelpher : Après qu'elle vous ait quittés lorsque vous embarquez à bord du Diplo, ne faites pas les actions pour recruter Arbel ou Roger, et elle vous rejoindra automatiquement à Cirlsour Ruins. Vous pouvez aussi, si vous avez laissé de côté Souffle, allez voir Nel à Sealand et lui dire de venir avec vous après votre retour de Gemity.
Roger S.Huxley : Aidez-le dans la Douglas Forest puis retrouvez-le à Sir Felious. Aidez-le à nouveau pour qu'il vous accompagne jusqu'au Diplo.Pour le garder définitivement, une fois que vous avez Arbel, allez dans la première maison de Sir Felious avant d'aller à Bar Mountains pour assister à une scène après laquelle Roger vous rejoint. Ou bien, si vous avez écarté Souffle, allez voir Roger à Sir Felious après votre retour de Gemity.
Arbel Nox : Pour garder Arbel dans votre équipe, passez la nuit dans l'auberge de Peterny pour déclencher une scène durant laquelle vous devrez dire à Arbel ce que vous pensez de lui. Si vous êtes sympa, il vous rejoindra à Cirlsour Ruins. Vous pouvez aussi aller voir Walter après votre retour de Gemity si vous avez écarté Souffle, puis défier Arbel en duel dans le repaire du dragon Crosel à Urza Lava Cave.
Adlai : Vous pouvez le recruter avant d'aller à Alias, juste après les retrouvailles de Dion et Amina à Sealand. Il apparaîtra dès que vous vous apprêterez à quitter la salle du throne et vous rejoindra si vous le voulez. Pour le retrouver ensuite après la Sphere Corporation, revenez parler à la reine de Sealand pour qu'Adlai apparaisse à nouveau. Si vous ne l'avez jamais recruté, il vous attendra dans la zone ouest de Sir Felious.

FUIR FACILEMENT LES COMBATS

Selon la façon dont vous engagez un combat, celui-ci sera plus ou moins facile à fuir. Si vous avez l'initiative, vos compagnons fonceront directement sur les ennemis, vous ralentissant pour la fuite. Essayez donc de vous faire prendre par derrière pour que l'ennemi ait l'initiative, et vous pourrez fuir en moins de deux secondes.

ARGENT FACILE

Objet emblématique de la série Star Ocean, le Pomello Juice fait son grand retour dans Star Ocean 3. Outre ses vertus curatives, il vous permettra de gagner un maximum d'argent. Le principe est simple : Achetez en au début du disque 1 et attendez patiemment. En effet, cet item augmente de prix très rapidement durant l'aventure, et si vous le revendez vers la fin du disque 2, vous pourrez empocher des centaines de milliers de fols.

Star Trek : Encounters

© Bethesda Softworks / 4J Studios 2006

CHEAT CODES

Jouez en mode Onslaught et réalisez un bon score. Lorsqu'on va vous demandez de taper votre nom, entrez à la place un des codes suivants :

BETHESDA	Toutes les cartes
4JSTUDIOS	Tous les vaisseaux et tous les niveaux

Star Trek : Shattered Universe

© Take 2 Interactive / Starsphere Interactive 2004

CHEAT CODES

Allez dans le menu rappellant le pont de l'Excelsior et entrez l'un des codes suivants.

Choix du niveau

Faites R1, L1, ○ , □ , L1, R1, △ , Selec

Tous les vaisseaux

Faites L1, □ , L1, □ , R1, R1, ○ , Select

Invinvibilité

Faites L1, ○ , L1, R1, △ , △ , ○ , Select

Toutes les médailles

Faites L1, R1, L1, ○ , R1, △ , L1, Select

Difficulté Kobayashi Maru

Faites L1, △ , L1, L1, □ , △ , R1, Select

Star Trek Voyager : Elite Force

© Codemasters / Raven Software 2002

CHEAT CODES

Appuyez sur Start pendant le jeu et effectuez les manipulations suivantes. Vous entendrez une voix vous dire "Impressive" pour indiquer que le code fonctionne correctement.

Le plein de munitions

Maintenez R1 + R2 et appuyez sur Select pour refairte le plein de munitions.

Munitions illimitées

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + et appuyez sur Select.

Toutes les armes

Maintenez L1 + L2 + L3 + R1 + R2 et appuyez sur Select.

Ciblage automatique

Maintenez L1 + L2 et appuyez sur Select.

Niveau d'armure à 100

Maintenez L1 + R1 et appuyez sur Select.

999 points de vie

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur Select.

God mode

Maintenez L1 + L2 + R3 + R1 + R2 et appuyez sur Select.

Star Wars : Bounty Hunter

© LucasArts 2002

CODES DES NIVEAUX

Entrez l'un des codes suivant en guise de mot de passe

SEEHOWTHEYRUN	Chapitre 1
CITYPLANET	Chapitre 2
LOCKDOWN	Chapitre 3
DUGSOPLENTY	Chapitre 4
BANTHAPOODOO	Chapitre 5
MANDALORIANWAY	Chapitre 6
BEAST PIT	Mission 1
GIMMEMYJETPACK	Mission 2
CONVEYORAMA	Mission 3
BIGCITYNIGHTS	Mission 4
IEATNERFMEAT	Mission 5
VOTE4TRELL	Mission 6
LOCKUP	Mission 7
WHAT A RIOT	Mission 8
SHAFTED	Mission 9
BIGMOSQUITOS	Mission 10
ONEDEADDUG	Mission 11
WISHIHADMYSHIP	Mission 12
MOSGAMOS	Mission 13
TUSKENS R US	Mission 14
BIG BAD DRAGON	Mission 15
MONTROSSISBAD	Mission 16
VOSAISBADDER	Mission 17
JANGOISBADDEST	Mission 18

CHEATS CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe

R ARTISTS ROCK	Gallerie concept arts
GO FISH	Tous les secrets

Star Wars : Jedi Starfighter

© Ubisoft / LucasArts 2002

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

DIRECTOR	Change les angles de caméra (appuyez ensuite sur Select ou R1)
HEADHUNT	Le vaisseau Z-95 a des missiles à tête chercheuse et un puissant laser double.
JARJAR	Commandes inversées
MAGGIE	Message des programmeurs
NOHUD	Désactive l'affichage du cockpit
PNYRCADE	Master code
QUENTIN	Invincibilité

Star Wars : Le Pouvoir de la Force

© LucasArts / Krome Studios 2008

CHEAT CODES (COSTUMES)

AAYLA	Tenue de Aayla Secura
ACOLYTE	Tenue d'Asajj Ventress
BENKENOBI	Tenue d'Obi Wan Kenobi
CHOSENONE	Tenue d'Anakin Skywalker
DANTOOINE	Tenues Jedi de cérémonies
DREXLROOSH	Tenue de Drexl Roosh
ECLIPSE	Tenue de Juno Eclipse
GRANDMOFF	Débloquer tous les costumes
HIDDENFEAR	Tenue de Darth Phobos
HOLOCRON	Tenues des Sith
HOLOGRAM	Tenue PROXY
INTHEDARK	Tenue de Shadowtrooper
ITSATWAP	Tenue de l'amiral Ackbar
JEDIMASTER	Tenue de Mace Windu
KLEEF	Tenue de Kleef
KORRIBAN	Débloque l'armure Stalker des Sith
LEGION	Tenue de 501ème Legion
MANDALORE	Tenue du Général Rahm Kota
MARAJADE	Tenue de Mara Jade et nouveau combo
MARISBROOD	Tenue de Maris Brood
MAVERICK	Tenue de Qui Gon Jinn
NERFHERDER	Tenue de Han Solo
NOTIMO	Tenue de Chop'aa Notimo
PALPATINE	Tenue de l'empereur Palpatine
PAUAN	Tenue de Darth Desolous
SCOUNDREL	Tenue de Lando Calrissian
SECURA	Tenue de Twi'lek
SERENNO	Tenue du comte Dooku
SHOCKTROOP	Tenue du Heavy Trooper
SITHLORD	Tenue de Dark Vador
STORMTROOP	Tenue de Navy Commando
T16WOMPRAT	Tenue de Luke Skywalker
TK421	Tenue du Stormtrooper
TOGRUTA	Tenue de Shaak Ti
WOOKIEE	Tenues de Kento
YELLOWJCKT	Tenue de Yavin Luke
ZABRAK	Tenue de Dark Maul

TENUE JEDI

Terminez le jeu une fois avec la fin "Jedi" pour débloquer le costume de Jedi.

CHEAT CODES (GAMEPLAY)

Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

CORTOSIS	Invulnérabilité (God Mode)
COUNTDOOKU	Combos au niveau max
KATARN	Pouvoir de la force au maximum
LIGHTSABER	Sabre laser optimisé
SPEEDER	+ 1 000 000 points de Force
TYRANUS	Tous les pouvoirs de la Force
VERGENCE	Pouvoir de la Force illimitée

DIFFICULTÉ "SITH MASTER"

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce nouveau mode de difficulté.

Star Wars : Starfighter

© Ubisoft / LucasArts 2001

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants :

ANDREW	Niveaux en mode multi-joueurs
BLUENSF	Vaisseau secret pour missions bonus
CREDITS	Voir les crédits
DIRECTOR	Changer les ahngles de caméra (appuyez sur Select ou R1)
HEROES	Images de vaisseau
HOTEL	Ecran par défaut
JAMES	Jour de travail de James
JARJAR	Commandes inversées
LTDJGD	Message des développeurs
MINIME	Invincibilité
NOHUD	Désactive les affichages du cockpit
OVERSEER	Avoir tout sauf les niveaux en mode multi-joueurs
PLANETS	Dessins de pré-production
SHIPS	Galerie des vaisseaux
SHOTS	Ecran par défaut
SIMON	Images de Simon
SIZZLE	Ecran par défaut
TEAM	Voir l'équipe de développement
WOZ	Séquence vidéo de Noël

Star Wars : Super Bombad Racing

© Ubisoft / LucasArts 2001

CONCURRENTS CACHÉS

Remportez la Gold Cup dans la course Galaxy avec Anakin.

BOBA FETT

Sur le menu principal, appuyez sur ▢ , ○ , △ , ○ , ▢ . Un message confirmera que le code a bien été entré. Appuyez sur ▢ , ○ , ○ , ▢ pour désactiver ce code.

TANK AAT

Sur le menu principal, appuyez sur ○ , ▢ , ○ , ▢ . Un message confirmera que le code a bien été entré. Pour le désactiver appuyez sur ○ , ▢ , △ , ○ , ▢ .

CHEAT CODES

Entrez ces codes sur le menu principal. Un son confirmera que la manipulation a été corectement effectuée.

Power Queen Amidala

Bas, Select, Haut, Select, Gauche, Droite, Select

Pilotes de Naboo Kaadu

L1, R1, L2, R2

Pilote Shaak

Haut, Droite, Bas, Gauche, Select

Turbos illimités

L1, R2, L1, R2, ▢ , Select

Arène Space Freighter

L1, R1, Select, ○

Circuits Arena Battle

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

Mode Etoile de la Mort

R1, R1, R1, R1, Haut, Gauche

Klaxon plus puissant

, , , , L2, Select

Rouler à l'envers

L2, L2, L2, L2, , Select

Pilotes petits et rapides

L1, L1, L1, L1, R2,

Mode tournant

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

Mode glissant

Gauche, Droite, , , L1, L2

CHOIX DE LA LANGUE

Sur le menu principal, appuyez sur Select, Select, Select puis sur
L1 pour l'allemand
R1 pour L'espagnol
R2 pour le français
L2 pour l'italien
pour l'anglais
pour le jawa at the main menu. A message will confirm correct code entry.
Haut pour le langage des droides

COURSES INVERSÉES

Remportez la Gold Cup dans le parcours Galaxie avec n'importe quel pilote pour avoir accès aux courses inversées.

PARCOURS GALAXIE

Terminez à la première, seconde ou troisième place de chaque circuit.

BON DÉPART

Maintenez ⊗ + R2 juste avant que la dernière lumière ne s'allume pour faire un bon départ.

Star Wars : The Clone Wars

© LucasArts / Pandemic Studios 2003

CHEAT MODE

12 PARSECS	Toutes les vidéos
DARKSIDE	Invincibilité
DOORDONOT	Choix du niveau en Campagne
FAKE FETT	Clone Trooper débloqué dans l'académie
GIMME	Objectifs bonus remplis pour la mission en cours
JEDICOUNCIL	Photos des développeurs
JORG SACUL	Choix du niveau en multijoueur
NATALIE	Padme débloquée dans l'Académie
NERFHERDER	Wookies débloqués dans l'Académie
SUPERLASER	Armes illimitées.
THRISNOTRY	Accès au niveau suivant
TRADEFED	Droïdes de combats débloqués dans l'académie

LES POINTS BONUS

5 points : Niveau multijoueur Duel Raxus
10 points : Niveau multijoueur Thule Moon Control
15 points : Niveau multijoueur Rhen Var
20 points : Niveau multijoueur Jedi Academy
25 points : Voir les unités dans les options
30 points : Film Making of
35 points : Option lecteur de CD
40 points : dessin de production
45 points : Débloquer Yoda dans l'académie de Geonosis

Star Wars Battlefront

© Activision / LucasArts 2004

TOUTES LES PLANÈTES

Pour débloquer toutes les planètes, allez à l'écran de sélection des planètes de la campagne solo et faites , , , pour les deux trilogies.

TAILLE EWOK

Mettez **Jub Jub** en guise de nom de profil pour que tout le monde ait la taille d'un Ewok dans le jeu (attention aux majuscules !).

Star Wars Battlefront II

© LucasArts / Pandemic Studios 2005

CHEAT CODES

Quand vous jouez en solo, mettez la pause et faites l'une des manipulations suivantes, puis retirez la pause (un son confirmera l'opération). Ces codes ne fonctionnent pas lorsque vous jouez en ligne.

Invulnérabilité
Haut, Haut, Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite

Sons alternatifs
Haut, Haut, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas, Gauche, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite

Munitions illimitées
Haut, Bas, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite

Pas de HUD
Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas, Gauche, Bas, Haut, Haut, Gauche, Droite

Soldats en basse résolution
Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Haut, Gauche

Petite animation rigolote lorsque des rebelles sont tués
Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Droite

GUIDE STRATÉGIQUE

Introduction

Salut soldat ! Le guide qui suit fait part des multiples possibilités quant aux stratégies à déployer lors des batailles. Ce ne sont sûrement pas les seules, et diverses autres manoeuvres peuvent bien évidemment être envisagées. Enfin, sachez toutefois que tous les conseils délivrés ci-dessous ont largement fait leurs preuves... Sur ce, bonne chance soldat ! Et vive la République !

EPIDODES I, II et III

1) MYGEETO : UN TAS DE RUINES

Récupérez une puissante source d'énergie dans l'usine de production de la CSI.

Cette première mission résume bien les différentes tâches qu'il vous faudra accomplir au cours de toutes les batailles qui régissent le jeu. Votre but principal est de détruire un collecteur puis de récupérer les cristaux d'énergie qui constituent son noyau. Dès le départ, la présence ennemie se fait oppressante et il vous faut vous frayer un chemin

dans la cohue qui règne sur le champ de bataille. En choisissant une unité sniper, vous pouvez vous poster près des rambardes pour faire passer le message avec discrétion. Un TL-TT se trouve également disponible d'entrée de jeu et vous pouvez donc attaquer l'ennemi l'esprit serein grâce à la puissance de la machine. Grimpez donc dedans et dirigez-vous vers le premier poste de commandement à investir en tirant sur tout ce qui est fait de ferraille. Lorsque la barre de santé de votre véhicule flirtera avec le rouge, quittez celui-ci pour continuer à pied. Positionnez-vous sous l'arche et restez à proximité de la lumière rouge pour capturer le camp ennemi. La progression de capture est symbolisée par une icône sur le côté droit de l'écran. Laissez donc un oeil sur celle-ci mais pensez également à surveiller toute intrusion de la CSI. Lorsque le premier objectif aura été atteint, il vous faudra veiller à sécuriser la zone avant l'arrivée du général. Pour cela, concentrez directement vos tirs sur les deux tourelles qui seront alors indiquées par deux flèches jaunes. Préférez pour cette tâche un soldat lourd armé du lance-roquettes ou bien attaquez à l'aide de vos grenades. Se positionner juste en dessous des machines peut également se révéler être un bon moyen d'éviter le tir des tourelles. Le général Ki-Adi-Mundi arrivé, il vous est possible de le sélectionner. Prenez-en le contrôle dès à présent ou bien gardez-le en réserve pour la phase finale où il vous faudra fuir rapidement la zone. Votre choix fait, mettez-vous en route vers les générateurs et détruisez ces derniers pour faire tomber les barrières et permettre ainsi à l'infanterie de progresser plus rapidement. En route, un nouveau poste de commandement ennemi sera à capturer. Sélectionnez ensuite le Jedi si ce n'est déjà fait, et partez éliminer les deux tourelles grâce à la puissance de vos sabres. Passé le pont, contournez la structure par la droite afin de trouver les deux générateurs de champ de force, et par la même occasion, détruisez-les. Passez ensuite à l'intérieur du bâtiment et prenez pour cible le noyau de collecteur d'énergie. Lorsque celui-ci sera réduit à néant, ramassez les cristaux sur le sol et reprenez le chemin du QG. Faites-vous encadrer par des collègues afin d'avancer à couvert ou prenez le Jedi pour progresser à toute vitesse. Dans tous les cas, empruntez les sentiers sur les côtés pour ne pas vous heurter aux blindés ennemis envoyés en renfort.

2) CORUSCANT : SAUVETAGE DESESPERE

L'enlèvement de Palpatine donne l'occasion à la 501ème de s'exercer au combat spatial.

Le général Grievous détient le chancelier suprême en otage à bord de son vaisseau. Vous n'avez guère de choix, il vous faut affronter la flotte séparatiste ! Vous débutez la mission dans le hangar de votre vaisseau principal. A chaque fois que vous perdrez un de vos hommes, vous pourrez repartir d'ici. Plusieurs types de vaisseaux sont disponibles, et chacun a sa caractéristique propre (résistance/puissance de feu/vitesse). Dans tous les cas, cette première bataille spatiale ne devrait guère vous inquiéter... Commencez donc par grimper à bord d'un des véhicules, puis amorcez le décollage de l'appareil. Dans un premier temps, il vous faut engendrer des pertes chez l'ennemi. Prenez donc en chasse tout ce qui vole et qui n'est pas avec vous pour le détruire. N'hésitez pas à locker vos cibles et à ralentir lorsque vous vous trouvez en bonne position de tir. Veillez également à ne jamais rester trop statique et à utiliser les parades lorsque votre tableau de bord vous indiquera la présence d'un missile ennemi. Le second objectif consiste à détruire une frégate. Une frégate n'est autre qu'un vaisseau volant mais toutefois légèrement plus imposant. Repérez donc le véhicule puis ralentissez dès que celui-ci se trouve à portée de tir. Profitez-en alors un maximum pour l'affaiblir grâce à vos rayons blaster et vos bombes, puis faites demi-tour pour lancer d'autres attaques. La frégate n'étant plus, on vous demande à présent de vous frotter au convoi afin de désactiver son bouclier.
Passez alors sous le vaisseau principal de l'ennemi pour trouver et endommager celui-ci. Passez ensuite au sabotage des antennes de communication en attaquant au-dessus de l'ennemi. Prenez alors garde aux tourelles de tir qui n'hésiteront pas à vous prendre pour cible. Le sabotage n'en finit pas avec le dernier objectif. Rendez-vous ensuite dans le hangar ennemi en y atterrissant avec l'un de vos vaisseaux. Vous devez démolir plusieurs machines dans les salles de contrôle. Vous remarquerez qu'un poste de commandement est présent sur la passerelle. Essayez donc d'en prendre possession pour pouvoir déployer vos troupes directement chez l'ennemi. Quoi qu'il en soit, prenez votre courage à deux mains et foncez jusqu'aux cuves de refroidissement du réacteur (toujours indiquées par des flèches jaunes). Sur place, faites votre possible pour endommager les machines puis repartez vers le vide extérieur (libre à vous alors de voler un des vaisseaux des séparatistes). Remontez vers le haut et prenez pour cible la passerelle du croiseur ennemi. Une fois détruite, la victoire est vôtre !

3) FELUCIA : AU COEUR DES TENEBRES

Ces droïdes représentent une menace pour la république. Il faut les détruire.

La CSI s'est retranchée sur Félucia, la 501ème sera donc son libérateur ! Dès le départ de la mission, optez pour un

soldat muni du lance-roquettes. Plusieurs Acklay se trouvent sur les lieux (sortes de mantes religieuses taille King Kong) et il vous faut commencer par les éliminer une par une. Ne les laissez pas attaquer car leur puissance est telle qu'un seul coup de mandibule suffit à vous faire basculer dans l'autre monde. Préférez donc une attaque de loin et usez sans compter de la roulade lorsque les bêtes se rapprocheront trop dangereusement. Lorsque plus aucune grosse bébête ne menacera la survie des troupes, le STTT devra être défendu jusqu'à l'arrivée du commandant Jedi. Postez-vous donc près de celui-ci et veillez sur les montants plongeant sur la jungle pour repérer l'ennemi. Si vous tenez bon, Aayla Secura, le commandant Jedi, deviendra alors disponible. N'hésitez pas une seule seconde avant de le sélectionner. Sa puissance ainsi que sa rapidité en font un allié redoutable. Utilisez donc ce personnage pour percer les flancs des machines et aller récupérer la batterie indiquée par la flèche (utilisez la touche d'accélération pour ne pas servir de cible). Lorsque vous l'aurez trouvée, reprenez rapidement le chemin du vaisseau. L'objectif suivant est de détruire deux tourelles de défense primaire. Une fois de plus, désigner le Jedi pour cette mission se révèle être un excellent choix. En deux, trois coups de sabre laser, les tours seront mises en pièces. Il ne vous reste plus qu'à déblayer la zone des nombreux ennemis fraîchement débarqués en attendant la victoire qui ne saurait tarder.

4) KASHYYYK : PREMIERE LIGNE DEFENSIVE

Il faut à tout prix forcer le blocus imposé par la CSI au monde natal des Wookies.

La deuxième bataille spatiale du jeu reste dans l'ensemble relativement similaire à la première. La CSI a envahi le monde des Wookies, ces adorables boules de poils, et il vous faut donner un coup de main à la garnison avant l'arrivée des renforts. D'entrée de jeu, on vous demande de vous occuper des deux vaisseaux de communication ennemis. Assez balèzes niveau résistance et capables de riposte, effectuez plusieurs allers-retours sous ces véhicules afin d'éviter les tirs des tours de défense. Le second objectif vous propose de vous frotter au plus grand des vaisseaux. Rendez-vous donc à l'avant du hangar ennemi et bombardez sans relâche les deux canons mitrailleurs. Pénétrez ensuite à l'intérieur du hangar de la CSI en choisissant comme véhicule la canonnière TABA (vaisseau le plus à droite dans le hangar allié). Ceci étant, il vous sera alors possible de déployer directement vos troupes chez l'ennemi. Pour poursuivre, trouvez le système de survie et détruisez-le. La pagaille qui régnera à ce moment-là sur les lieux n'empêchera en rien l'arrivée d'une jolie quantité d'ennemis. Sautez dans le chasseur le plus proche et retournez au vaisseau mère en possession de l'holocon pour terminer en beauté cette mission. Notez que s'il vous arrivait de périr en plein vol, les plans resteraient tout de même en votre possession (vous n'avez donc pas besoin de retourner les chercher).

5) KASHYYYK : SUR LE SABLE

Une raffinerie wookie fortifiée demeure le dernier rempart contre l'invasion de la planète par les droïdes.

Ce niveau aux allures de débarquement ne fait pas partie des plus faciles du jeu. Dès le départ, montez dans un des TCI-X et allez vous poster vers la mer. Il va vous falloir ici contenir l'invasion ennemie en essayant tant bien que mal de garder la plage. Postez-vous face au rivage et zoomez pour ainsi voir vos opposants arriver de loin. Concentrez dans un premier temps vos tirs sur les blindés qui débarquent (ou si vous faites bien votre travail : qui tentent de débarquer ;). N'hésitez pas à changer de véhicule avant d'imploser et ainsi perdurer à éliminer tous les véhicules du CSI. Après quelques minutes de lutte acharnée, on sonnera le repli derrière la grande muraille. Votre nouvel objectif sera alors d'aller défendre la raffinerie de pétrole des wookies. Atteignez le point de sauvegarde pour lancer cette nouvelle mission. Un compte à rebours se déclenchera alors, et il vous faudra résister jusqu'à la fin du temps imparti. Il est grandement conseillé de se tenir en faction devant la raffinerie afin d'avoir un oeil sur tout ce qui se passe de près ou de loin. Dégommez tous les ennemis qui se jetteront dans le tas et usez du soldat lourd ou bien des blindés disponibles pour empêcher les véhicules de vos opposants d'infliger de gros dégâts. L'arrivée de Yoda marquera l'avènement d'un nouvel objectif. Sélectionnez-le pour faire le ménage et partez à la conquête de tous les postes de commandement ennemis. Il vous est alors possible de prendre de vitesse l'ennemi sur la plage opposée pour dérober ses véhicules ou tout simplement les détruire avant qu'il ne puisse s'en servir contre vous. Quoi qu'il en soit finissez en menant plusieurs batailles de front et n'hésitez pas à vous partager les tâches si vous jouez à deux joueurs. Les ennemis ne sont plus très nombreux et il devient alors facile de progresser.

6) UTAPAU : EMBUSCADE SOUTERRAINE

Une embuscade tendue au général Grievous devrait permettre d'en finir pour de bon avec les séparatistes.

On a repéré le général Grievous et Obi-wan Kenobi est en route. Au commencement, dirigez-vous vers le premier point de contrôle afin de le capturer. Celui-ci se trouve à l'étage en passant la passerelle. En chemin vous apercevrez l'entrée d'un tunnel. C'est par celui-ci que déboulent vos ennemis. Il est judicieux de déployer des unités blaster pour débuter la mission pour contenir au mieux les pions d'infanterie de l'ennemi. Dès qu'il vous sera possible de changer de personnage (vous pouvez aussi lancer la commande "ressusciter"), sélectionnez un soldat lourd pour ainsi être à armes égales avec les blindés ennemis. Engouffrez-vous ensuite dans le long tunnel et progressez sur les côtés afin de vous servir des murs pour protéger vos arrières. Le second poste de commandement investi (ne traînez pas en route car le nombre de vos soldats reste relativement limité), il vous faudra vous diriger vers un troisième point afin d'agrandir votre périmètre de contrôle. Ceci étant, on vous signale que le général Grievous a enfin été repéré. Il vous est possible à ce moment-là de sélectionner Obi-Wan afin d'engager un duel sabre à sabre, mais l'attaquer avec de simples unités blaster s'avère d'autant plus efficace. Le robot terrassé, grimpez dans un des TL-TT alliés et allez détruire les tourelles anti-aériennes. Enfin pour finir, faites demi-tour et stoppez non loin dans le hangar pour démonter la tour d'énergie ATX indiquée par votre radar. Utilisez pour cela, le soldat lourd, ou de simples bombes avec n'importe quelle autre unité.

7) CORUSCANT : LES TENEBRES

Les Jedis sont tous corrompus et doivent périr. Exécutez l'ordre 66 suivant la volonté du nouvel empereur.

L'ordre 66 a été donné. Tous les Jedis doivent être éliminés. Sous le commandement du seigneur Vador, la 501ème passe à l'attaque. Vous trouviez que le jeu manquait de Jedis ? Cela tombe bien, ce niveau en fourmille ! Mais tous font partie de l'autre camp... Avancez vers les pylônes renversés et profitez de ces éléments pour tirer à couvert. Commencez donc par nettoyer la zone, et quand le nombre d'ennemis aura diminué, montez les marches afin d'aller sécuriser le premier poste de commandement. Le premier objectif rempli, il vous faut empêcher les Jedis de détruire les bibliothèques. Partez donc rapidement jusqu'à la salle du savoir.
Sur place, vous devez conserver au moins une des étagères pour mener à bien cette seconde partie de la mission. Beaucoup de Jedis sont présents, mais étant occupés à détruire les bibliothèques, ils ne devraient tout de même pas vous poser énormément de problèmes. Prenez garde toutefois à la seconde vague de guerriers légèrement plus agressive que la première. Si vous avez tenu le coup durant les 2min30 imposées, la nouvelle mission que l'on vous assignera sera de retrouver un certain holocon pour le ramener à la base la plus proche. Une fois de plus, fiez-vous aux indications du radar pour trouver le précieux objet. Un deuxième holocon vous est ensuite réclamé. Mais celui-ci étant détenu par un maître Jedi, il ne vous sera pas aussi facile de mettre la main dessus. Heureusement pour vous, Anakin demeure disponible pour vous atteler à ce nouvel objectif. La chasse aux hommes de la force continuera encore jusqu'à la fin du niveau. Pour finir, il vous faudra en effet trouver et tuer 3 maîtres Jedis. Beaucoup de Padawans les entourent. Restez donc vigilant et visez les mentors en priorité.

EPISODES IV, V et VI

8) NABOO : DIPLOMATIE IMPERIALE

La reine de Naboo constitue une menace pour la paix du nouvel ordre. Faites-la taire.

L'empire est en pleine expansion, mais certains éléments s'opposent encore au nouvel ordre. Il est temps d'en finir avec les derniers fugitifs... Le but principal du niveau est de tuer la reine. Commencez par lutter contre vos ennemis afin de libérer au maximum la place dans laquelle vous débutez, puis dirigez-vous lentement mais sûrement vers le premier point à sécuriser. Dès lors que ce premier objectif aura été rempli, un second poste de commandement devra être repris. N'y envoyez pas directement une infanterie mobile mais prenez plutôt le char mis à votre disposition pour aller ainsi anéantir tous les véhicules ennemis avant de tenter quoi que ce soit. Après un troisième point de contrôle gagné, on vous enverra détruire la console du réseau de tourelles pour que vos troupes puissent accéder à la place. Celle-ci se trouvant juste au-dessus de vous, empruntez le chemin montant pour la trouver. Ceci étant, il vous faudra stopper plusieurs Jedis en fuite. En ouvrant l'oeil, vous ne tarderez pas à en apercevoir tout un troupeau, bien coordonné. Le signalement de la reine vous sera ensuite donné. La demoiselle tente de s'échapper avec l'aide de ses gardes. Trouvez-la et concentrez vos tirs sur celle-ci pour en finir rapidement. Sachez toutefois que la belle est armée (d'un bon

gros fusil de chasse), et qu'elle pourrait bien opposer quelques résistances.

9) MUSTAFAR : MESURES PREVENTIVES

La menace séparatiste résiste en orbite autour de Mustafar.

Tandis qu'une nouvelle bataille spatiale se prépare, une armée de droïdes a été réactivée par Gizor Delso, un géonosien en cavale. Vous allez donc devoir repousser l'ennemi qui vous attaque. Pas de pitié pour les audacieux !
Lors du premier choix d'unité, optez pour l'infanterie blaster (pas le pilote). Vous serez ainsi parfaitement disposé à lutter contre les machines ayant investi votre hangar. Concentrez vos tirs sur leurs vaisseaux transporteurs pour que les droïdes ne puissent réapparaître sans cesse, puis occupez-vous des survivants. Sautez ensuite dans le véhicule volant de votre choix et passez dans l'hyperespace pour débuter la bataille. Vous devez dans un premier temps détruire 8 chasseurs du camp opposé tout en prenant garde à ne pas vous faire percuter par une des nombreuses astéroïdes. Ceci étant, il vous faudra après cela vous frotter au vaisseau amiral ennemi. Celui-ci n'est pas bien solide et ne devrait pas vous opposer une bien grande résistance. Les choses se compliqueront par la suite car, comme dans beaucoup de missions spatiales, il vous faudra gagner le hangar de l'autre équipe. Le sas d'entrée est remarquablement bien gardé, préférez donc un vol discret et une entrée par le bas ou bien détruisez les tourelles défensives avant de tenter quoi que se soit. A l'intérieur des quartiers droïdes, volez un de leurs bombardiers puis revenez jusqu'au vaisseau mère. Mission accomplie soldat !

10) MUSTAFAR : DERNIERS DETAILS A REGLER

Eliminez l'insurgé géonosien, détruisez ses droïdes et ses installations.

Il faut en finir une bonne fois pour toute avec Delso, et contrecarrer ses plans. En lançant ce niveau de jeu, vous vous apprêtez à vivre une longue mission laborieuse. Votre premier ordre sera de prendre le contrôle du poste d'observation. Traversez le pont et pénétrez à l'intérieur du complexe. Suivez la flèche jaune pour trouver le PC et agissez au plus vite pour ne pas voir votre nombre d'unités chuter à zéro. Avec quelques renforts supplémentaires, allez ensuite prendre le contrôle de la passerelle. Ne restez pas statique lors de cette prise car un sniper veille sur la zone depuis les hauteurs. Essayez de le repérer pour le descendre si vous disposez d'une unité tireur d'élite. De PC en PC, ce dernier poste sécurisé vous amène à faire de même avec le suivant. Lorsque ce 3ème point sera vôtre, détruisez les plans des nouveaux prototypes droïdes pour éviter toute propagation ennemie dans le futur. Deux machines sont alors à démolir. Récupérez ensuite la balise qu'un de vos collègues n'a pu transporter et apportez-la jusqu'à l'antenne centrale. Prenez ensuite la direction de la salle de collecte et faites le ménage à coups de blaster. Delso devrait alors finir par faire son apparition. Déjà terriblement puissant tout seul, celui-ci se verra accompagné de sa garde rapprochée. Ces super droïdes sont tout autant dangereux que leur maître.
Il ne sera alors pas facile de distinguer ennemis et alliés dans la cohue qui régnera sur le champ de bataille. Essayez donc de viser juste et ciblez vos adversaires pour tenter au mieux de contenir leur rapidité. La mort du géonosien sonnera votre victoire.

11) KAMINO : LA RELEVE

Prenez le complexe des Kaminoiens. Ils utilisent nos propres frères contre nous.

Les traîtres doivent mourir ! Personne n'a le droit d'utiliser les clones contre la république. Dés le départ, vous pouvez sélectionner Boba Fett. Celui-ci dispose d'une puissance de feu légèrement supérieure à la moyenne (rechargement lent, un tir nécessaire pour éliminer un ennemi) mais il est surtout capable de franchir les nombreux précipices de la zone de combat grâce à son jet pack. En le sélectionnant, vous débutez plus près de votre première cible à atteindre que si vous choisissiez l'infanterie classique. Dans la peau du chasseur de prime, filez donc jusqu'à la première porte de la structure ennemie et tirez sur le boîtier de commande afin de désactiver le verrouillage intérieur. Pénétrez dans la base et suivez les indications fléchées afin de trouver l'échantillon d'ADN à récupérer. Celui-ci repéré, saisissez-vous en rapidement et reprenez le chemin du vaisseau pour le mettre en sécurité. Les généraux vous demanderont ensuite de sécuriser un PC stratégique. Rendez-vous sur place et nettoyez la zone des ennemis avant de vous placer en position de capture. Votre prochain objectif sera ensuite de détruire (et oui on passe souvent son temps à tout casser dans le jeu ;)) les capsules servant à la création des clones. Reprenez donc le chemin de la base ennemie en faisant bien attention

aux tirs des points mitrailleurs. A l'intérieur de la base, 4 capsules vous attendent. Boba Fett est à nouveau sélectionnable et pourra donc grandement vous être utile grâce à sa résistance. Lorsque l'ennemi ne pourra plus faire proliférer son armée, celui-ci battra instantanément en retraite, et vous disposerez alors de seulement 5 minutes pour détruire leurs transports. Sélectionnez l'infanterie lourde et envoyez vos roquettes de loin afin d'éviter d'être tué par la garde rapprochée. L'un d'eux n'aura pas encore rejoint la terre ferme, zoomez donc pour l'atteindre en plein vol et ainsi ne lui laisser aucune chance.

12) ETOILE NOIRE : L'EVASION

Certains prisonniers détenus à bord de notre station de combat secrète se sont évadés. Ils ne doivent pas s'échapper.

L'ennemi ne doit pas quitter la station. Après avoir combattu aux côtés des wookies, les voilà face à vous. Descendez dans le hangar et neutralisez les premiers rebelles. Dans toute rencontre ennemie, tirez en priorité sur les bêtes à poils car celles-ci sont particulièrement bien armées. Percez une brèche jusqu'au premier PC ennemi et capturez-le. Ne vous éloignez pas trop de vos collègues et attendez plutôt d'être en groupe pour remplir ce premier objectif. Un instant plus tard, on vous informera que les plans de l'étoile noire ont été dérobés par un rebelle. Trouvez-le afin de les récupérer pour pouvoir les ramener à un point de rapatriement. Il est également utile d'aller capturer le prochain poste de commandement ennemi afin de couvrir dès à présent une zone de jeu non négligeable. Rendez-vous ensuite en salle des machines et contrôlez la zone. Les rebelles tenteront ensuite de prendre la fuite à bord d'un vaisseau. Gagnez rapidement le hangar en poursuivant par le sentier encore inexploré, et abattez-le avant qu'il ne décolle. Le responsable de cette rébellion pointera ensuite le bout de son nez et il vous faudra donc anéantir ce chef. Celui-ci n'est autre qu'un Jedi. Ne le laissez pas vous approcher (usez de roulades et cabrioles à volonté) et préférez une attaque éloignée.

13) POLIS MASSA : NAISSANCE DE LA REBELLION

Nous avons localisé les plans de l'Etoile Noire sur une base rebelle dissimulée dans un champ d'astéroïdes.

Les services de renseignements généraux ont localisé les plans de l'étoile noire dans un avant-poste rebelle du système de Polis Massa. Dés le début, votre premier objectif est de capturer le complexe radar. Montez les escaliers et suivez la flèche jaune pour trouver le lieu en question. Pas mal d'ennemis campent sur leur position. Déblayez donc la zone au lieu de tenter une capture désespérée qui ne mènerait à rien. Un holodisque rebelle contenant des plans de première importance vous est ensuite signalé. Revenez à votre base la plus proche dès que celui-ci sera en votre possession.
Il vous faut ensuite contenir la menace rebelle. Pour cela, restez dans la même zone où vous vous trouvez et attendez que vos opposants viennent vous attaquer. Il vous est également possible de traîner dans les couloirs alentours afin de prendre l'ennemi de vitesse. Dans les souterrains de la caverne se cache une banque de données qui permet aux rebelles d'espionner les vaisseaux de l'alliance. Cette banque de données est votre prochaine cible. Repérez l'entrée de cette caverne rapidement afin de ne pas laisser vos troupes s'épuiser trop vite. Inutile de vous préciser que l'ennemi veille en nombre et qu'il ne vous laissera pas si facilement atteindre leurs machines de cryptage. Lorsque l'exploit aura été réalisé, le QG vous informera d'une mauvaise nouvelle... Pendant que vous étiez occupés à repérer la machine, les rebelles ont investi et contrôlent à présent le premier hangar (celui dans lequel vous avez débuté). Revenez donc dans ce premier lieu et récupérez le poste de commandement pour remporter la victoire.

14) TANTIVE IV : RECUPERATION DES PLANS

Le seigneur Vador est convaincu que les plans se trouvent à bord du vaisseau consulaire qui se dirige vers Tatooine.

A l'abordage du vaisseau Tantive IV, la 501ème tente de récupérer les plans de l'étoile noire. Vous avez besoin d'un poste de commandement sur le vaisseau, et c'est donc en toute logique que votre premier objectif sera de conquérir celui vous étant indiqué. Dès votre arrivée, le comité d'accueil est là pour vous faire comprendre qu'ils ne se rendront pas sans opposition. Postez-vous rapidement aux alentours du premier virage dans les couloirs et tirez tous les rebelles sortant de l'issue de droite. Ne faites pas l'erreur de rentrer directement dans la pièce car celle-ci dispose d'un trop grand nombre de gardes pour le moment. Après quelques minutes de lutte sans merci, l'ennemi vous attaquera également de front, en passant par le conduit en face de vous. Essayez d'abattre vos cibles en prenant une bonne distance de sécurité car les grenades seront lancées à tout va durant cette session (vous remarquerez alors que vos coéquipiers commettent de nombreuses bourdes). Enfin, n'attendez tout de même pas que l'effectif des troupes

ennemies s'amenuise complètement avant de donner l'assaut final vers le PC adverse sinon vous viendriez à manquer d'hommes (lorsque vous serez positionné sur le PC, n'oubliez pas de vous soigner grâce aux nombreuses capsules bleu). Ce premier exploit accompli, Vador est déjà disponible. N'hésitez pas une seconde à prendre le contrôle de ce mythique et puissant personnage. Vous devez à présent détruire les terminaux de sécurité de la salle de contrôle pour que les troupes de la 501ème puissent accéder à la salle du réacteur. Laissez-vous guider par la flèche jaune et conservez Vador pour s'occuper de cette tâche. Il vous faut ensuite rejoindre la salle du réacteur et récupérer les codes d'accès qui s'y trouvent. Lorsque vous aurez trouvé l'endroit en question, vous remarquerez qu'une turbine bloque toute progression. Détruisez alors l'ordinateur juste à droite pour pouvoir continuer. La phase qui suit est à réaliser le plus rapidement possible. Ne vous préoccupez pas des ennemis et récupérez les plans au sommet de la passerelle. Fuyez ensuite le plus vite que vous pouvez car beaucoup de rebelles investiront les lieux dans le but de vous stopper. Rejoignez alors le terminal du pôle technique avec les précieux documents sur vous. Après cela, la mission touchera enfin à sa fin et il vous faudra capturer la princesse Leia pour la livrer ensuite au seigneur Vador. Tuez-la pour triompher. Vous la trouverez près du point de contrôle que vous aviez repris aux rebelles en début de partie, en passant le sas juste en face de la première porte. Le mieux est alors de conserver Vador jusqu'à ce dernier objectif. Sa puissance saura faire la différence dans la mêlée d'ennemis qui vous attendent.

15) YAVIN 4 : VADOR CONTRE-ATTAQUE

Les rebelles n'échapperont pas à notre châtiment. Soyez sans pitié.

Et une bataille spatiale de plus, une ! Les rebelles abandonnent Yavin 4, et vous devez détruire leurs transports avant qu'ils ne passent en vitesse lumière. Une véritable course contre la montre qui vous poussera à battre des records de vitesse ! Sautez donc dans un des bombardier TIE du hangar (le vaisseau qui dispose des bombes les plus puissantes), et prenez pour cible l'un des 5 bombardiers rebelles qu'il vous faut anéantir.
Le temps dont vous disposez est relativement court, il s'agira donc de ne pas traîner. Ce premier objectif rempli, on vous donnera l'ordre de vous occuper des frégates corelliennes. Ces deux vaisseaux disposent de tours défensives relativement efficaces mais vous devriez tout de même en venir à bout rapidement grâce à vos bombes. Il vous faut ensuite vous frotter aux chasseurs ennemis. Choisissez alors l'intercepteur TIE comme vaisseaux et détruisez 10 véhicules ennemis pour triompher. Vous disposez alors de moins de 10 minutes pour arriver à vos fins, ce qui devrait être largement réalisable. L'objectif suivant vous pousse à détruire les tourelles lourdes du vaisseau rebelle. De cette façon, les frégates de l'empire se frayeront plus facilement un chemin jusqu'à l'ennemi. Optez cette fois-ci pour le bombardier TIE à nouveau, et partez abattre vos cibles. Quatre tourelles sont à descendre, et un nouveau compte à rebours de 4 minutes est enclenché pour vous rappeler à l'ordre. Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à détruire les réacteurs du vaisseau mère rebelle. Passez donc dans le dos de l'ennemi et finissez le travail. Il vous faudra veiller également à ne pas perdre de vaisseau, car encore une fois, une limite de temps vous est imposée. Mourir au combat et repartir vers l'ennemi vous ferait perdre beaucoup trop de temps étant donné la distance qui vous sépare du point de résurrection aux réacteurs.

16) YAVIN 4 : LA REVANCHE DE L'EMPIRE

Leur base est désormais vulnérable. La destruction de l'Etoile Noire ne restera pas impunie.

L'heure est à présent à la vengeance. Votre premier objectif est de prendre la fontaine indiquée par le radar. Grimpez dans le TCI-T et commencez par faire le ménage autour de la place, en éliminant surtout les véhicules blindés de l'autre camp. Lorsque ce premier poste de commandement sera en votre possession, remontez dans un véhicule et prenez le chemin du viaduc. Cette seconde place est elle aussi remarquablement bien gardée et de nouveaux blindés ennemis ne tarderont pas de faire leur apparition. Une astuce existe si vous désirez prendre ce PC rapidement. Postez-vous alors derrière la plate-forme et collez-vous contre le mur pour empêcher les rebelles de vous prendre à revers. Patientez sans bouger jusqu'à ce que l'icône d'investissement se remplisse. Le bassin sera ensuite la troisième place à investir, et dès lors que vous y serez parvenu il vous faudra défendre la place durant deux bonnes minutes. Avant de contrôler le poste, veillez à détruire les trois tourelles de tirs et un maximum de chars, car ceux-ci vous poseraient de trop gros problèmes par la suite. Jetez ensuite un coup d'oeil à votre carte et allez chercher la bombe située au sommet d'une pyramide. La méthode pour y arriver et des plus simples : courez ! Ne perdez pas de temps, et contournez les zones de combats jusqu'à ce que vous atteigniez le bâtiment à faire sauter. Prenez garde aux nombreuses tourelles de défense sur place. Le dernier objectif, et non des moindres, consiste à éliminer les dirigeants Rebelles. Pénétrez à l'intérieur du bâtiment et

trouvez ces solides gaillards pour leur faire la peau. Vous trouverez malheureusement une énorme opposition entre ces murs. Et pour compliquer la tâche plusieurs dizaines de blindés viendront surveiller l'entrée de la pyramide. Au lieu de chercher directement à abattre vos cibles, prenez donc le contrôle d'un des véhicules à l'intérieur du hangar et détruisez les tourelles et quelques blindés au dehors. Revenez ensuite au coeur de la base rebelle et débusquez les dirigeants rebelles en tirant plusieurs missiles derrières les machines à l'étage. Cela aura pour effet de les faire sortir et de les mettre à découvert. Quoi qu'il arrive ne perdez pas patience lors de cette longue et fatigante mission. Effectuez-la plusieurs fois pour prendre vos repères et la victoire appartiendra aux plus courageux.

17) HOTH : NOTRE HEURE DE GLOIRE

L'avant-poste rebelle a été localisé et sera bientôt détruit. La galaxie va bientôt connaître la paix.

La base rebelle a été découverte, la fin de la rébellion est proche ! Prêt à vous lancer dans la dernière mission du jeu ? Vous devez détruire le générateur de bouclier pour permettre au Seigneur Vador d'atterrir sur les lieux. Tout d'abord, reprenez vos bonnes vieilles habitudes et lancez-vous à la capture du poste de commandement ennemi indiqué par la carte. Commencez alors par prendre le contrôle d'un des deux puissants TB-TT et dégommez tout ce qui est tours défensives et paraboles autour du PC.
Remettez ensuite pied à terre et allez finir de nettoyer la zone grâce à une unité blaster. Capturez cet avant-poste pour lancer la seconde partie de la mission. Vous devez ensuite prendre leur bunker avancé. Ici, la même technique doit être utilisée avant de tenter quoi que se soit. Utilisez donc à nouveau un des TB-TT pour affaiblir au maximum les troupes adverses tenant la place, mais surtout pour détruire les structures de défense. Grimpez ensuite de nouveau à bord d'un TB-TT et avancez vers le générateur de bouclier pour pouvoir le détruire dès qu'il rentrera dans votre champ de vision. Le bâtiment détruit, les ordres seront alors de prendre le hangar de la base Echo et d'empêcher les Rebelles de déployer leurs speeders des neiges. La base est à bonne distance et ses quartiers sont remarquablement bien gardés. Pensez, une fois encore, à bien déblayer le chemin pour l'infanterie grâce à la puissance de feu des TB-TT. A l'intérieur de la base, préférez une progression sur le côté gauche et servez-vous des droïdes médicaux dès que les choses se mettront à mal tourner. Pour accéder au fond du hangar de la base Echo, il vous faudra ensuite trouver et détruire la console du bouclier. Sélectionnez alors le seigneur Vador et tournez à droite dès la barrière verte rencontrée. Plus loin dans les dédales se trouve votre cible. Peu gardée, vous la détruirez aisément. Revenez ensuite sur vos pas et passez par le chemin jadis inutilisable à cause du champ généré par le bouclier. Un nouveau PC est à récupérer. Utilisez la puissance de Vador pour faire une percée dans les rangs des rebelles et luttez ensuite à armes égales pour concrétiser ce nouvel objectif. La mission touche à sa fin et il vous faut par la suite mettre la main sur une balise piégée située dans le fond du hangar, pour la placer sous le transport marqué sur la carte. L'objet est facilement récupérable, mais vous rencontrerez sûrement quelques difficultés à l'amener jusqu'au point de chute. Si vous êtes parvenu à conserver Vador, utilisez le sprint pour atteindre rapidement le véhicule. Sinon, feintez par les côtés avec l'infanterie. Dès lors que vous serez parvenu à placer la borne, il vous faudra défendre la balise et empêcher les rebelles de la détruire. Le temps que vous aurez à tenir est court, mais le nombre d'ennemis augmentera constamment. Ceux-ci chercheront essentiellement à détruire la balise. Tuez tout opposant et lancez des grenades dans les groupes.

OBTENTION DES MÉDAILLES ET RÉCOMPENSES

Voici les objectifs à remplir si vous désirez obtenir les médailles vous faisant bénéficier de bonus.

Précision : abattez 6 ennemis avec un pistolet en une vie pour obtenir le pistolet de précision.

Démolition : réussissez 4 tirs critiques contre un véhicule avec le lance-roquettes en une seule vie pour obtenir un lanceur de roquettes téléguidées.

Nettoyeur : abattez 8 ennemis avec un fusil de chasse pour obtenir un fusil à fléchettes.

Gardien : marquez 24 points en une vie pour obtenir un bonus de réduction de dommages.

Frénésie : abattez 12 ennemis avec un fusil blaster en une vie pour obtenir le fusil d'élite.

Expert : introduisez-vous dans un véhicule ennemi pour obtenir le bonus de véhicule réparé.

Tireur : abattez 6 ennemis d'une balle dans la tête en une seule vie pour obtenir le fusil à rayons.

Endurance : marquez 9 points en une vie pour obtenir un bonus d'énergie régénérée.

Héros : marquez 36 points en une vie pour obtenir un bonus d'augmentation des dommages.

Star Wars Episode III : La Revanche des Sith

© Activision / LucasArts 2005

CHEAT CODES

Les codes suivants sont à entrer dans l'option "Code" du menu "Paramètres" :

NARSHADDAA	Débloquer toutes les missions
AAYLASECURA	Débloquer tous les artworks
TANTIVEIV	Débloquer toutes les arènes
ZABRAK	Débloquer tous les duelistes
JAINA All	Pouvoirs Jedi et attaques de la force
COMLINK	Toutes les cinématiques
BELSAVIS	Régénération rapide de la force et de la vie
KORRIBAN	Débloquer toutes les misionjs du mode histoire
SUPERSABERS	Mode "Super Sabre"
071779	Mode "Tiny droid"
KAIBURR	Force illimité
XUCPHRA	Santé illimitée

Star Wars Racer Revenge

© LucasArts / Rainbow Studios 2002

CHEAT CODES

Pour activer le cheat mode, faites d'abord un record (meilleur tour, les 3 meilleurs tours ou le plus de KO), en entrez alors le code **NO TIME** en guise de nom sur l'écran de saisie. les codes suivants sernot alors accessibles :

Tous les circuits

Au menu principal, maintenez simultanément enfoncées les touches L1 + L2 + R1 + R2 et faites rapidement : Droite, Gauche, Droite, Gauche, ○ , □ , ○ , □ .

Mode Hard

Au menu principal, maintenez simultanément enfoncées les touches L1 + L2 + R1 + R2 et faites rapidement : △ .

Toutes les galeries

Au menu principal, maintenez simultanément enfoncées les touches L1 + L2 + R1 + R2 et faites rapidement : Droite, □ , Gauche, ○ , Bas, ✕ , Haut, △ .

RACCOURCI DANS SERRES SARRANO

Sur ce circuit, vous traverserez un passage ou se trouve beaucoup de lave. Traversez là
et vous vous approcherez de la première place

RÉPARER SANS PERDRE DE VITESSE

Pour réparer vos dégats en course sans perdre de vitesse maintenez L2 + R2 enfoncées.

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES CACHÉS

Anakin (episode1)
Faites le meilleur tour sur tous les circuits

Clegg Fasthold
Placez-vous mieux que le favori du circuit sur Watchtower Run

Dark Maul

Remportez le Record de KO sur chaques pistes

Dark Vador
Débloquer anakin, Watto et Dark Maul puis remportez le tournoi avec l'un de ces personnages.

Gasgano
Placez-vous mieux que le favoris du circuit sur Badlands

Knire Dark
Placez-vous mieux que le favoris du circuit sur Ballest Complex

Kraid Nemmeso
Placez-vous mieux que le favoris du circuit sur The Ruins of Carnuss Gorgull

Mars Guo
Placez-vous mieux que le favoris du circuit sur Grand Reefs

Mawhonic
Gagnez le dernier des 4 circuit en mode tournoi

Scorch Zanales
Placez-vous mieux que le favoris du circuit sur Citadel

Sebulba (episode 1)
finissez premier dans les 3 tournois avec Sebulba

Tzidik Wrantojo
Placez-vous mieux que le favoris du circuit sur Nightlands

Wan Sandage
Placez-vous mieux que le favoris du circuit sur Serres Sarrano

Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République

© LucasArts / Krome Studios 2009

SPIDER DROID-JAK

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche et Gauche** pour débloquer une amélioration pour le Spider Droid-Jak.

SABRE LASER ULTIME

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas**.

LANCER DE SABRE LASER

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut**. Vous trouverez le lancer de sabre laser parmi les améliorations de combat.

MINI GUN

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas**. Vous trouverez le mini gun dans le menu de Triche.

GROSSES TÊTES

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut**.

Starsky & Hutch

© Empire Interactive / Minds Eye Production 2003

CODES ACTION REPLAY

Master code

```
0E3C7DF2 1853E59E
EE8D9A9A BCBAF7AA
```

Tuer en 1 coup

```
DE8B473A 00299B83
DE8B47C6 6AA99C97
```

Armes infinies

```
DE82DFD2 E0EB9B83
```

Tous les objets (slot 1)

```
DE4DAA2E BBA89A82
DE4DAA2A BBA89A82
DE4DAA36 BBA89A82
DE4DAA32 BBA89A82
DE4DAA3E BBA89A82
```

Tous les niveaux et voitures bonus (slot 1)

```
DE4DAA5A BCAFA189
DE4DAA66 09C59B86
DE4DAA62 09C59B86
DE4DAA6E 09C59B86
DE4DAA6A 09C59B86
DE4DAA76 09C59B86
DE4DAA72 09C59B86
DE4DAA7E 09C59B86
DE4DAA7A 09C59B86
DE4DAA06 09C59B86
DE4DAA02 09C59B86
DE4DAA0E 09C59B86
DE4DAA0A 09C59B86
DE4DAA16 09C59B86
DE4DAA12 09C59B86
DE4DAA1E 09C59B86
DE4DAA1A 09C59B86
DE4DAA26 09C59B86
DE4DAA22 09C59B86
```

TOUT DÉBLOQUER

Entrez **VADKRAM** en guise de nom de joueur pour tout débloquer.

CHEAT CODES

Ces manipulations doivent être effectuées pendant une partie.

Grosses têtes
△ , □ , ✕ , ○ , ○ , ✕ , □ , △

Invisibilité
Haut, droite, bas, gauche, L3. gauche, droite, gauche

Monster Truck
L1, L1, gauche, droite, L3, L3, L3, L3

Voiture drôle
Haut, ✕ , bas, △ , gauche, ○ , droite, □

Vue psychédélique
L1, L3, R1, L3, gauche, gauche, haut, haut

Vue étrange
Haut, haut, gauche, gauche, R1, L3, L1, L3

Retour à la vue normale
△ , □ , ✕ , ○ , ○ , ✕ , □ , △

State of Emergency

© VIS Entertainment / Rockstar 2002

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations pendant le jeu. Appuyez sur ⊗ pour confirmer chacune d'entre elles.

Invincibilité

L1, L2, R1, R2, ⊗

Temps illimité en mode Kaos

L1, L2, R1, R2, ○

Munitions illimitées

L1, L2, R1, R2, △

Décapiter avec un coup de poing

L1, L2, R1, R2, □

Petits joueurs

R1, R2, L1, L2, ⊗

Grand Joueurs

R1, R2, L1, L2, △

Joueurs standards

R1, R2, L1, L2, ○

Pillage

R1, L1, R2, L2, △

Toutes les armes

L1, L1, R2, R2, ⊗

Pistolet

Gauche, Droite, Bas, L1, △

Tazer

Gauche, Droite, Bas, L1, ○

Spray au poivre

Gauche, Droite, Bas, L1, □

Bombe lacrymogène

Gauche, Droite, Bas, L1, ✕

Fusil de chasse

Gauche, Droite, Bas, L2, △

Mitraillette

Gauche, Droite, Bas, R1, △

Lance-Flamme

Gauche, Droite, Bas, R1, ○

Lance Grenades

Gauche, Droite, Bas, R1, □

Lance Roquettes

Gauche, Droite, Bas, R1, ✕

AK47

Gauche, Droite, Bas, R2, △

M16

Gauche, Droite, Bas, R2, ○

Grenade

Gauche, Droite, Bas, R2, □

Cocktail Molotov

Gauche, Droite, Bas, R2, ✕

Sauter la mission

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, △

Choix de la mission

L1, L2, L2, L2, L1, ✕

Bull

Droite, Droite, Droite, Droite, ✕ (en mode Kaos uniquement)

Freak

Droite, Droite, Droite, Droite, ○ (en mode Kaos uniquement)

Spanky

Droite, Droite, Droite, Droite, △ (en mode Kaos uniquement)

Policier

Maintenez L1 enfoncé puis appuyez sur R2, R2, L2, R1

JOUEURS SUPPLÉMENTAIRES

Bull

Terminez le niveau East Side en mode Revolution pour débloquer Bull en mode Kaos.

Freak

Terminez le niveau Chinatown en mode Revolution pour débloquer Freak en mode Kaos.

Spanky

Terminez le niveau Mall en mode Revolution pour débloquer Spanky en mode Kaos.

TEMPS ILLIMITÉ EN MODE KAOS

Terminez tous les niveaux du mode Kaos pour pouvoir les refaire sans limite de temps.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Chinatown

Obtenez 25.000 points dans le niveau Capitol City Mall en mode Kaos.

East Side

Obtenez 50.000 points dans le niveau Chinatown en mode Kaos.

Corporation Central

Obtenez 100.000 points dans le niveau East Side en mode Kaos.

MODE DERNIER CLONE DEBOUT

Terminez les versions 3 et 5 minutes d'un niveau pour débloquer cette zone en mode Dernier Clone Debout en Kaos.

COUP DE TÊTE

Entrez le code pour décapiter les adversaires puis ramassez les têtes pour vous en servir comme armes.

BERNER LES GARDES ATO

Pour ne pas vous faire repérer par un garde ATO, lachez votre arme avant de passer devant lui.

State of Emergency 2

© Playlogic International / DC Studios 2006

TOUT DÉBLOQUER

Sur l'écran des options, maintenez les touches L1 et R1 et faites : ○ , △ , □ , ○ , △ .

JOUER AVEC BOB

Pour jouer avec Bob en multijoueur, touchez la cible de destruction dans le premier niveau Execution.

Steambot Chronicles

© Atlus / Irem 2007

MODES BONUS

Le menu "???" permet d'accéder aux modes Billard et Combat lorsque vous remplissez les conditions suivantes.

Mode Combat (2 joueurs)

Au cours de l'aventure principale, entrez dans l'arène et combattez.

Mode Billard (2 joueurs)

Faites une partie de billard durant l'aventure principale.

BILLARD

Demon Cue	Terminez le mode Hustler King
Hustler Plate	Terminez le mode Tournament
Mode Hustler King	Affrontez les 14 autres joueurs
Mode Tournament	Affrontez les 14 autres joueurs

DEATHMATCH

Deathmatch Mode	Affrontez les 32 ennemis des arènes
Deathmatch Plate	Affrontez les 32 ennemis en un tour
Skull Grill	Eliminez 20 ennemis en un tour
Support Engine	Eliminez 10 ennemis en un tour

Stella Deus : The Gate of Eternity

© 505 Games / Atlus 2006

OBTENIR DIFFÉRENTS PERSONNAGES

Si vous désirez obtenir Echidna, il vous faudra passer deux épreuves avec brio :

1ère rencontre : lors de votre premier duel, choisissez l'option : "You're about to find out !". Puis, dans le combat qui s'en suit, neutralisez-la avant de venir à bout de tous ses hommes.

2ème rencontre : obtenez le rang final de Spero (Samurai) en récupérant son arme ultime, l'épée légendaire. Puis, lors de votre dernière rencontre avec Echidna, battez-la en priorité.

Si vous désirez obtenir Viser :

1ère rencontre : Tuez-le avec un Overkill lors de votre premier affrontement et détruisez tous ses golems. Faites à nouveau un Overkill contre lui lors de votre second affrontement, et éliminez tous les boss qui s'enfuient avec un Overkill.

Si vous désirez obtenir Tia :

1ère rencontre : ne la laissez jamais mourir, sauf lors du combat contre le premier golem. Elle apparaîtra ensuite à des endroits différents selon qu'elle meure durant ce combat ou non.

2ème rencontre : lisez toutes ses lettres jusqu'à la douxième pour qu'elle apparaisse à Silva ou Aphen.

Si vous désirez obtenir Jade :

1ère rencontre : battez-le avec un overkill lors de votre premier affrontement et faites un overkill sur tous ses alliés. Battez-le à nouveau avec un overkill lors du second affrontement.

2ème rencontre : choisissez la réponse "I wasn't really going to kill him" lorsque vous en avez la possibilité. Ensuite, au chapitre 4 ou 5, acceptez la quête qui consiste à protéger un convoi d'or.

3ème rencontre : vous verrez Jade prendre la fuite. Allez à la guilde et cherchez la lettre de Jade pour pouvoir le combattre. Il vous rejoindra à la fin du combat.

Stolen

© Hip Interactive / Blue 52 2005

99 ITEMS

Allez dans le menu équipement en cours de jeu et appuyez sur R1, L1, puis Droite sur la croix directionnelle.

PASSER LE NIVEAU

R1, L1, Start + Bas

Street Fighter Alpha Anthology

© Capcom 2006

DÉBLOQUER HYPER STREET FIGHTER ZERO

- Tout d'abord, terminez Street Fighter Zero, Street Fighter Zero 2, Street Fighter Zero 2 Alpha et Pocket Fighter.
- Vous aurez alors acces à Arrange Zero 2, Arrange Zero 2 Alpha, et Arrange Zero 3. Pour y accéder, il vous suffit de maintenir appuyé la touche Select lorsque vous choisissez un des jeux originaux dans le menu principal de choix des jeux.
- Terminez ces trois jeux pour débloquer "Secret Game 4", maintenez Select sur Zero 1 pour pouvoir jouer à Hyper Street Fighter Zero.

NOUVELLES TENUES POUR SAKURA

Cette astuce concerne uniquement Street Fighter Alpha 2 Gold. A l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Sakura et appuyez 5 fois sur Start pour débloquer de nouvelles couleurs pour sa tenue.

EPISODES BONUS (VERSION US)

Hyper Street Fighter Alpha

Terminez les 6 jeux (SFA, SFA2, SFA2G, SFA3, SFA3U et Pocket Fighter), sauvegardez et revenez au menu principal. Placez-vous sur SFA1, maintenez Select et appuyez sur n'importe quel bouton.

Street Fighter Alpha 3 Upper

Terminez Street Fighter Alpha 3, sauvegardez et revenez au menu principal. Placez-vous sur SFA3, maintenez Select et appuyez sur n'importe quel bouton.

Street Fighter EX3

© Capcom / Arika 2001

PERSONNAGES CACHÉS

Terminez le jeu avec un des personnages d'origine sans continuer pour débloquer les personnages cachés. Ils seront par la suite débloqués à chaque fois que vous atteindrez la fin du jeu dans l'ordre suivant: Sagat, Vega, Garuda, Shadow Geist, Kairi, Pullum, Area, Darun, and Vulcano.

COMBATTANTS CACHÉS

Pour jouer avec Evil Ryu, Master Bison et Captor Sakura, terminez huit fois le jeu en mode Original sans utiliser de Continue avec les personnages de base. Ensuite, pour avoir les combattants supplémentaires, Maintenez Select et appuyez sur ⊗ , ▣ ou ◎ .

Street Hoops

© Activision / Black Ops Entertainment 2002

PARI GAGNANT

Dans le menu, activez l'option joue avec les points (et pas avec le temps). Faites ensuite un match à la carte en 1 contre 1 et pariez sur les dunks et votre victoire. En cours de jeu, changez d'équipe pour contrôler l'adversaire et laissez votre ancienne équipe jouer et mener. A deux paniers de la victoire, reprennez les commandes.

NOUVEAUX JOUEURS

Dennis Rodman

Jouer à Balla et obtenez au moins dix rebonds.

Half Man - Half Amazing

Lors du Championnat mondial, vous aurez à affronter les Urban Hitmen. Battez les pour débloquer Half Man - Half Amazing. Afin de jouer avec lui vous devrez avoir 10 000 dollars en poche.

Lil' Romeo et Master P

Achetez pour plusieurs centaines de dollars de chaussures de la marques P. Miller. Achetez aussi les plus chers pantalons, sweat shirt, chapeau et basket pour vos 5 équipiers. Une fois que vous aurez dépenser assez d'argent, Lil' Romeo et Master P apparaitront à l'extérieur du magasin.

Silk The Shocker

Remportez le titre de Lord of the Court dans le Shakespeare Park.

Xzibit

Terminez le mode Lord of the Court dans n'importe quel mode de difficulté ou à Venice Beach.

B Real, Muggs, Bobo et léquipe des London Knights

Remportez deux fois le championnat mondial.

Cypress Hill, DJ Muggz et BoBo

Remportez le championnat mondial dans le mode de difficulté "Greatest Of All Time".

NOUVELLES ÉQUIPES

San Juan Coquis

Remportez 1 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

London Knights

Remportez 2 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

Athens Minotaurs

Remportez 3 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

Kinshasha Warriors

Remportez 4 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

CHEAT MODES

Entrez ces codes à l'écran des cheats

Tous les cours

, , L1, R2, L1, , L2,

Block Party

R1, , L2, R2

Interceptions faciles

, R2, , R1, , L1, , L2

Jeu puissant

R2, , L2, ,

Défense parfaite

, , , , , , R1, R2

Horloge rapide

, , , , , , L1, L2

Désactiver la jauge Momentum

, , , , L1, L2, R2,

Textes

L1, L1, R1, R1, ○ , ○ , □ , □

Costumes Brick City

R1, L2, R1, L1, ○ , □ , R1, L1

Costumes de clown

□ , L1, □ , ○

Costumes de cowboy

○ , R2, R2, R1

Costumes d'Elvis

R2, L2, R2, L2

Kimono de Kung Fu

○ , ○ , □ , L1

Costumes de mac

R1, □ , ○ , L2

Costumes de père noël

R2, L2, R2, L2

Costards

L2, L2, ○ , □

Ballon noir

R2, R2, ○ , L2

Ballon ABA

○ , R2, □ , R2

Ballon choix

L1, R2, Haut, Bas, Gauche, Droite

Ballon normal

R1, □ , □ , L1

COMPILATION AUDIO

Volume 3

Remportez le mode Lord Of The Court au dome.

Volume 4

Remportez le mode Lord Of The Court dans le niveau Rucker.

Volume 5

Remportez le mode Lord of The Court dans le niveau West 4th Cage.

SÉQUENCES VIDÉO

Terminez les niveaux African Village et Greese pour débloquer des vidéo de making of du jeu.

CLIPS VIDÉO

Terminez le jeu 4 fois pour débloquer les clips de Cypress Hill Lowrider, Masta P Make Em Say Ugh & OOOHHWEE et Xzibit Front 2 Back.

CHANGER DE COSTUME

Vous pouvez changer la couleur de tenues en appuyant sur haut et bas lors de l'achat.

Street Racing Syndicate

© Codemasters / Eutechnyx 2005

CHEAT MODE

Dans le menu principal, faite haut, bas, gauche, droite. Vous vous retrouverez alors dans le menu "Entrez un code". Tapez l'un des codes suivants selon l'effet désiré :

FIXITUP	Une réparation gratuite (ne peux s'utiliser qu'une fois par profil)
GORETRO	Pac-Man
GOTPOPO	Voiture de police dans le mode arcade
IGOTGST	1999 Mitsubishi Eclipse GS-T dans le mode arcade
LETMEGO	Avertissement de la police
MYTCGTS	2004 Toyota Celica GT-S Action Package dans le mode arcade
RENESIS	Mazda RX-8 dans le mode arcade
SICKGDB	Subaru S202 STi dans le mode arcade
SICKJZA	1996 Toyota Supra RZ dans le mode arcade

Stuntman

© Infogrames / Reflections 2002

CHEAT MODE

Entrez ces codes en tant que nom du pilote dans le menu « New Game ».

`MUssOn`	Master Code
`BindI`	Tous les véhicules et bonus
`fellA`	Toutes les vidéos
`MeFf`	Tous les bonus
`NiTrouS`	Nitro infinie
`spiDER`	Tous les véhicules

MEILLEURE RÉCEPTION

Lorsque vous prenez un tremplin, coupez les gaz afin de ne pas perdre le contrôole de votre véhicule à la réception.

CHEAT MODE VERSION PAL

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom

`BiNdErS`	Tous les véhicules et bonus
`Turnips`	Tous les bonus
`BonNeTT`	Toutes les videos
`Sez4Jnr`	Tous les véhicules

Stuntman : Ignition

© THQ / Paradigm Entertainment 2007

MVX SPARTAN

Allez dans le menu Extras, puis dans les Cheats et entrez le code **fastride** pour débloquer le MVX Spartan.

TOUS LES CODES DE TRICHE

Pour avoir accès à tous les codes du jeu, vous devez vous débrouiller pour obtenir le meilleur rang possible et donc devenir numéro 1. Pour cela, vous n'êtes pas nécessairement obligé d'obtenir les 5 étoiles à chaque mission. Vous trouverez les codes dans le menu Extra des Options.

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans la section Cheats de la page Extras et appuyez sur avant de rentrer les codes suivants.

COOLPROP	Proprités spéciales (mode Constructor)
fastride	MVX Spartan
GFXMODES	Modes graphiques avec L3
Hollywood	Slow-Mo Cool, Thrill Cam
IceAge	Ice Wheels
Imtarex	Touchable
Kungfoopete	Tous les cheats activés
nobleman	Elément pour l'éditeur
Slingpoo	Freaky Fast
TheDuke	Nitro Addiction
Wearefrozen	Vision Switcher

Suikoden IV

© Konami 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Avant de commencer l'aventure, vous devez saisir un nom pour le personnage principal. Libre à vous d'en décider. Vous pouvez ensuite modifier certains paramètres, et notamment la voix du héros. D'entrée de jeu, Snowe, le capitaine du navire, vous initie aux batailles navales.

1er Combat Naval
Conditions de victoire : contrer l'attaque ennemie et sortir victorieux
Commencez par désigner les membres de l'équipage. Le capitaine sera Snowe. Vos adversaires étant liés à l'eau, optez pour un adepte de la foudre, Keneth, pour s'occuper du canon à runes. Les batailles navales fonctionnent en effet selon le schéma suivant : Feu > Vent > Terre > Foudre > Eau. Enfin, vous ne disposez pour l'instant que de 4 combattants, le choix sera donc aisé. Il reste à définir le nombre de subalternes, soit 50. La portée du canon à runes étant de 3 cases, vous devez avancer de 2 cases pour attaquer, en orientant la trajectoire de tir en direction de l'adversaire avant de faire feu. C'est à présent au tour de l'ennemi, mais comme vous êtes déjà en position, vous pouvez choisir de contre-attaquer de sorte que seul le bateau adverse soit endommagé. Procédez de cette façon jusqu'à la fin du combat en vous contentant de tirer sans vous déplacer. Vous en viendrez à bout rapidement et sans aucun dommage.

A l'issue de la bataille, vos ennemis vous abordent et vous devez en finir d'hommes à hommes. Vous vous battez uniquement avec le héros et Snowe. Suivez les instructions et apprenez à utilisez toutes les commandes d'action. Le combat se termine par une combo "attaque d'amitié".

Face à Face : Glen
Après les remontrances de Glen, vous allez devoir le défier en face à face. Faites bien attention à ses répliques pour deviner quelle action il va effectuer : il possède 3 répliques pour l'attaque, 3 pour la garde et 3 pour la technique spéciale. Les voici :

Attaque : "Are you ready for me ?", "Pay close attention to my swordsmanship", "Now it's my turn !"
Garde : "Let's see how well you can wield that sword", "Let's see you make a move", "Charge at me and don't hold anything back !"
Spécial : "Prepare to get beaten to a pulp !", "First, I will strike you with all my might !", "My next move will settle this once and for all !"

A partir de là, vous devez agir en fonction du schéma suivant : attaque > garde > spécial > attaque. Ici, la victoire ou la défaite n'a de toute façon aucune influence sur le déroulement du scénario. Entrez dans la cabine pour sauvegarder, puis parlez à Keneth et discutez avec Jewel et Tal sur le pont supérieur pour déclencher l'arrivée à Razril.

Razril

Une fois dans le hall des chevaliers, allez chercher le Livre Ancien Vol.9 dans le couloir de la salle d'audience, puis revenez dans le hall et prenez la porte du couloir. Notez qu'il est possible de courir avec R1 et de marcher avec . Ouvrez le coffre dans la chambre de votre personnage pour obtenir du Pain Vapeur et un Globe d'Eau, et sauvegardez la partie. Il est temps de revenir dans la cour pour pénétrer dans le hall d'entraînement où se déroule la cérémonie. Prenez la direction du hall des chevaliers, et pénétrez dans le port. Une sauvegarde vous y attend. Faites quelques pas

pour déclencher la suite des événements. Le rituel de la torche peut commencer. Lorsque vous aurez parlé à tous les individus munis de torches, on vous dira de continuer tout droit jusqu'au square. Là, discutez avec tout le monde puis allez livrer quelques combats dans la rue secondaire. Vous y trouverez un Champignon. Au bout, vous voilà de retour au port. Un personnage nommé Chiepoo vous informe qu'une fillette vient d'être enlevée par des pirates. Un tout petit peu plus loin, vous trouverez un petit chat que vous pouvez cajoler pour recevoir un Médicament. Revenez au banquet via la rue principale, et demandez à deux de vos compagnons de vous rejoindre. Vous avez le choix entre Keneth, Tal, Jewel ou Paula. Dans la rue secondaire, explorez le renfoncement dans le mur pour localiser le pirate et sa captive. Sondez la caisse pour trouver une Carte au trésor, puis affrontez le pirate. Suivez ensuite le chemin du port et approchez-vous de la porte à gauche pour que Snowe vous demande si vous voulez aller vous coucher. Acceptez, histoire de reprendre des forces avant l'entraînement de demain.

Au matin, quittez la chambre et revenez dans le hall d'entraînement en passant par la cour. Là, vous pourrez vous entraîner aux combats autant que vous voudrez pour gagner de l'argent et de l'expérience. En sortant, passez la porte du hall des chevaliers pour que Snowe vous rejoigne enfin, et revenez dans le hall d'entraînement afin de retrouver les autres. Acceptez de vous entraîner avec Tal, et formez un groupe de quatre personnages pour affronter le chevalier senior. Vous devriez en venir à bout en un tour. Pour le combat suivant, essayez de changer de personnages pour vous familiariser avec leurs aptitudes. Vous affronterez cette fois deux chevaliers. A l'issue du combat, vous pouvez garder votre groupe tel quel ou changer vos membres en répondant que vous n'arrivez pas à vous décider, auquel cas vous affronterez à nouveau les deux chevaliers. Notez que les deux personnages que vous n'aurez pas choisis pourrons tout de même faire partie de votre groupe plus tard. Quand vous en aurez assez, cessez l'entraînement pour vous embarquer vers votre première mission.

Avant d'embarquer, vous pouvez explorer le port et faire des emplettes dans les boutiques qui étaient fermées auparavant. Vous pouvez également regagner vos points de vie et sauvegarder dans la chambre. Dans le magasin de runes, fouillez l'armoire à gauche pour trouver un Médicament et achetez l'orbe qui vous manque. Notez que vous devrez également payer pour l'équiper. Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez toujours affronter des monstres dans la rue secondaire. Ensuite, revenez sur la place via la rue principale, et parlez à la femme côté est pour recevoir un Champignon. Ce sont des restes du banquet, mais c'est toujours ça de pris. Dans l'auberge, une Carte au trésor est dissimulée dans l'étagère du fond. Le dénommé Basil vous attend sur la place, côté ouest, pour participer au jeu des toupies. Chaque joueur dispose de 3 toupies, et le premier qui les perd toutes a perdu. Les prix à gagner sont : un Médicament (1 victoire), du Sirop (5 victoires), un Talisman de fuite (10 victoires), une Horloge Jizo (15 victoires) et des Herbes de Provence (20 fois), ainsi que des prix spéciaux. Chaque partie coûte la bagatelle de 100 Potch. Lorsque vous aurez envie de passer aux choses sérieuses, rejoignez le port et approchez-vous du bateau pour que Snowe donne le signal du départ. Vous avez le choix entre deux missions : "vaincre des créatures marines trois fois" ou "livrer un document à Middleport". Pourquoi ne pas faire les deux ?

Mission 1 : "vaincre des créatures marines 3 fois"

Vous revoilà à bord du navire. Pensez à accélérer avec la touche R1 ! Affichez le menu principal afin d'explorer le bateau en allant dans le menu "Ancre". La cabine contient 5 Médicaments et un point de sauvegarde. Utilisez la commande "Partir" pour revenir en mer et sillonnez l'océan jusqu'à ce que vous ayez obtenu trois rencontres aléatoires. Snowe vous proposera alors de rentrer au port. Acceptez, ou naviguez encore un peu et accostez vous-même sur l'île de Razril. Reposez-vous dans votre chambre ou à l'auberge avant de reparler à l'homme près du bateau pour commencer la mission suivante.

Mission 2 : "livrer un document à Middleport"

L'emplacement de votre destination est indiqué clairement sur la carte. Middleport est situé au sud-est de Razril. Lorsque vous approcherez de l'île, faites le tour par le bas pour localiser le port et accostez. Une fois à terre, parlez au chevalier de Gaien pour obtenir une récompense de 1000 Potch et interrogez l'homme situé à côté de lui pour en savoir plus sur votre prochaine mission.

Sur la place, le dénommé Gunter vous propose de participer à un jeu de dés. Allez chercher les 500 Potch dans le coffre près du magasin d'équipement, et entrez dans la forge d'Adrienne. Vous pouvez renforcer une arme moyennant une certaine somme d'argent, ou bien fixer une rune. Je vous conseille fortement de renforcer les armes de tous vos

personnages au maximum autorisé pour le moment. Toujours sur la place, dans l'auberge, vous pouvez fouillez les tonneaux à droite de l'entrée pour trouver une Carte au trésor. Dans l'écran suivant, près du manoir du seigneur, un coffre posé près du muret contient une Console fantaisie. Le coffre de la rue secondaire renferme un Champignon, et juste en face près des tonneaux, vous pourrez dénicher une Antitoxine. De retour au port, parlez au chevalier de Gaien pour repartir.

Mission 3 : "vaincre une Boule de poils humide"

Contentez-vous de faire le tour de l'île de Middleport jusqu'à ce que vous tombiez sur une Boule de poils humide (tel est son nom, je n'invente rien !). A présent que vous avez amélioré vos armes, les combats sont largement facilités, mais cet adversaire demeure tout de même coriaces. N'hésitez pas à recourir aux combos et aux runes pour en venir à bout rapidement. Votre victoire vous rapporte un "?Pot" et 500 Potch. Retournez à présent à Middleport pour obtenir une récompense de 2000 Potch auprès de l'homme à côté du chevalier de Gaien. Naviguez maintenant jusqu'à Razril.

Au port de Razril, Katarina vous tient au courant des dernières nouvelles. Allez voir le commandant dans le hall des chevaliers. En chemin, vos deux coéquipiers vous abandonnent. Le commandant vous présente un certain Ramada, du commerce maritime d'Orark, que vous allez devoir escorter dans la zone d'Iluya. Reposez-vous dans vos quartiers si vous le désirez, puis rendez-vous dans la zone du port. Snowe vous abandonne à son tour. Sur le quai, vous surprenez une conversation entre deux personnages, Akaghi et Mizuki, à propos de Ramada. Retrouvez Snowe à l'entrée du hall des chevaliers, et allez parler à Ramada dans la salle d'audience dès que vous serez prêt à partir.

Mission 4 : "escorter Ramada jusqu'à Iluya"

En affichant la carte, repérez la position d'Iluya au nord-est. En chemin, Snowe s'entretiendra avec vous à propos de la cargaison du navire, et le jeu vous montrera Glen se lancer à votre poursuite. Vous reprenez le contrôle du héros sur le pont. Allez voir Snowe pour qu'un combat naval s'engage avec le pirate Brandeau si vous acceptez de vous battre.

2ème Combat Naval : Pirate Brandeau
Conditions de victoire : vaincre les deux navires
La bataille n'est pas difficile si vous vous concentrez sur un seul bateau ennemi à la fois. Commencez par choisir un commandant lié à l'eau et un autre lié à la terre, et conservez plus de 70 subalternes. Dès le début, positionnez-vous pour attaquer le navire lié à la foudre avec votre canon à runes "terre", puis contre-attaquez. Au tour suivant, terminez le premier navire ennemi. Enfin, positionnez-vous de manière à pouvoir tirer sur le navire lié au feu en utilisant le canon à runes "eau". La victoire ne peut pas vous échapper.

Boss : Pirate Brandeau
Le pirate vous attend sur le pont, accompagné d'un assassin. Vous n'êtes que deux pour les affronter, vous et un chevalier de Gaien. Si vous n'avez pas de sort de guérison, n'hésitez pas à recourir aux médicaments. L'idéal est d'éliminer l'assassin en premier avant de s'attaquer au pirate. Utilisez vos runes et attaquez normalement pour les vaincre tous les deux.

Vaincu, Brandeau s'en prend à son comparse et aux chevaliers. Glen corrige sévèrement Snowe qui a abandonné ses hommes pour partir à bord d'une chaloupe. Le héros a survécu à l'attaque de Brandeau, mais il doit maintenant l'affronter en face à face.

Face à face : Pirate Brandeau

Vous devez toujours vous en tenir à la stratégie de base : attaque > garde > spécial > attaque, en fonction de ses répliques.

Attaque : "Victory is mine...", "Don't get cocky, boy !", "I guess I can play a little..."
Garde : "Hah, child's play ! Allow me to humor you", "Your attacks are futile... Don't you realize that ?"
Spécial : "I will settle this...", "I'll kill you !"

A l'agonie, Brandeau transfère sa rune sur le bras de Glen qui tombe inconscient, tandis que le navire pirate sombre

sous les flots. Snowe regagne le vaisseau piteusement... Vous vous retrouvez dans votre cabine, avec la possibilité de vous reposer et de sauvegarder. En sortant de la pièce, vous retrouvez Snowe. Rendez-vous à l'échoppe pour parler au tenancier et obtenir le Mégamédicament, puis allez à la cuisine et parlez aux personnes qui s'y trouvent. En chemin, Snowe vous abandonne. Dans la cuisine, Funghi vous donne un repas que vous devez apporter au commandant Glen dans sa cabine. Quand vous ressortirez, engagez la conversation et choisissez la première option pour provoquer une nouvelle bataille navale.

3ème Combat Naval : Pirates
Conditions de victoire : vaincre les deux navires
En toute logique, vous avez besoin d'un canon à runes de feu pour battre celui du vent, mais vous devez vous contentez d'une rune d'eau et de foudre. Commencez donc par prendre en chasse le navire adverse lié au feu pour le vaincre avec la rune d'eau. Ensuite, attaquez-vous au navire de Dario pour en finir facilement.

A l'issue de la bataille, plusieurs événements s'enchaînent et vous vous retrouvez dans le hall des chevaliers. Passez voir le commandant Glen avant d'aller vous reposer dans vos quartiers. A nouveau, allez chercher le repas du commandant dans la cuisine et apportez-le lui. En sortant, vous devrez livrer trois batailles contre des pirates aux côtés de Katarina. Ensuite, montez en haut de la tour pour surprendre une conversation. Quittez la chambre, et montez l'escalier près de la chambre du commandant Glen. Vous verrez Snowe tenter d'aider Glen qui agonise à cause de la rune. Avancez vers la lumière rouge, écoutez le dialogue, et progressez de lumière en lumière jusqu'à ce que vous deviez affronter une ombre mystérieuse. Eliminez votre adversaire en un coup, puis attendez la fin de la séquence et optez pour la première réponse : "je n'ai pas tué le commandant". Vous vous retrouvez tout de même enfermé dans votre chambre. Deux chevaliers vous escortent jusqu'au port et vous abandonnent sur une coque de noix. Vous êtes bientôt rejoint par Chiepoo et les deux chevaliers que vous aviez choisis au départ.

Lorsque vous reprenez le contrôle du bateau, explorez le navire pour trouver 10 Médicaments et 10 Pains de Vapeur près de la sauvegarde. Vous pouvez également parler à Chiepoo pour lui acheter des objets. En mer, vous combattez maintenant avec votre trois nouveaux alliés. Faites quelques rencontres aléatoires pour déclencher une scène où apparaît un autre navire. Dans la cabine, prenez la Carte au Trésor sur la table avant de sauvegarder.
Discutez avec Troy sur le pont, puis reposez-vous dans la cabine en parlant à Colton. Lorsque Troy et Colton découvrent que vous êtes des chevaliers de Gaien, ils décident de vous affronter et vous n'avez absolument aucune chance de gagner. Après votre défaite, vous décidez de prendre la fuite et devez éliminer une série de soldats avant de pouvoir rejoindre votre navire d'exil. Troy vous observe mais vous laisse partir. Parlez à vos trois compagnons et commencez à naviguer pour provoquer un combat aléatoire à l'issue duquel vous affronterez un boss.

BOSS : Dragon d'Eau
Ne sous-estimez pas cet adversaire et déclenchez dès le début du combat la technique "épreuve éternelle" de la rune de punition. L'ennemi perdra ainsi presque 300 PV contre un peu moins de 30 PV pour votre personnage. Répétez l'opération en soignant votre héros régulièrement, et utilisez les runes de vos alliés pour abréger cet affrontement. Méfiez-vous tout de même des effets secondaires provoqués par les attaques du dragon, comme l'endormissement, ainsi que de son attaque de zone.

L'île déserte

Une vague submerge ensuite votre navire, et vous échouez sur une plage déserte. Commencez par réveiller vos compagnons avant de sauvegarder votre partie, et partez explorer le coin. Récupérez le Collier dans le coffre de la zone nord, au bout de la forêt dense, puis continuez votre exploration. Le lac au fin fond de la grotte vous permet de récupérer tous vos PV. Lorsque vous aurez tout vu, revenez sur la plage pour que vos amis commencent à paniquer. Durant le dialogue qui suit, vous devez choisir à chaque fois la première réponse pour continuer le jeu, mais rien ne vous empêche de choisir trois fois de suite la deuxième réponse pour découvrir la fin la plus pitoyable du jeu. Vous devrez alors vous débrouiller pour vivre sur l'île sans jamais pouvoir quitter cet endroit. Quand vous aurez bien ri, rechargez votre partie et répondez sérieusement que vous voulez trouver un moyen de partir. Puisque Chiepoo se charge de la collecte de nourriture, répartissez les tâches comme bon vous semble entre le héros et ses deux autres compagnons. Par exemple, gardez-vous la collecte des noix de coco et allez en chercher trois à l'extrémité de l'île. Ceci fait, revenez explorer la grotte où vous aurez droit à quelques rencontres aléatoires. Au bout, vous tomberez nez à nez avec une sirène qui prend la fuite en vous voyant. Ramassez l'Anneau de Chance par terre avant de regagner la plage.

Allez vous reposer à l'ombre du rocher (zone est) pour passer au jour suivant. Assignez les tâches comme vous le souhaitez et revenez voir la sirène dans la grotte. Vous obtiendrez cette fois un autre objet : une Amulette d'Eau. Si vous décidez d'abattre les arbres, vous devrez aller dans la forêt dense et repérer les trois arbres qui scintillent. Allez ensuite vous reposer pour passer au jour suivant. Si vous décidez d'aller préparer du cordage, ramassez les trois Baguettes Anciennes sur la plage, puis allez voir la sirène dans la grotte. Choisissez la première réponse pour la rassurer et récupérez l'Anneau de Garde. Pour la dernière fois, allez vous reposer et contemplez l'état de votre bateau enfin réparé. Parlez à vos compagnons, écoutez les instructions de la sirène et partez dans la forêt dense à la recherche de Chiepoo.

BOSS : Crabe Boss
Le Crabe Boss est accompagné de deux Crabes Sauvages que je vous conseille d'éliminer en premier. Ensuite, attaquez le boss, mais n'utilisez pas tout de suite vos techniques spéciales. Vous devez attendre que votre groupe décide d'utiliser la rune pour que le crabe baisse sa garde. Cette fois, le boss est entouré de 6 Crabes Sauvages. Utilisez donc une technique de rune capable de toucher tous les ennemis en même temps, comme les Flammes Dansantes ou le Coup de Colère, pour qu'il ne reste plus que le boss. Là encore, la technique Epreuve Eternelle est idéale pour le vaincre.

Une fois Chiepoo libéré, le héros se retrouve à nouveau seul dans un tunnel obscur. Avancez vers chacune des lumières pour affronter l'Ombre Mystérieuse que vous tuerez en un coup. Vous vous réveillez sur la plage entouré de vos amis. C'est le moment de partir et de quitter à jamais cet endroit perdu. En mer, la sirène vous indique une terre en direction du sud. Naviguez dans cette direction jusqu'à ce que vous soyez automatiquement attaqué par deux Raies Tueuses. Ce combat intervient à la fin de votre seconde rencontre aléatoire.

BOSS : Raies Tueuses
Comme d'habitude, la technique Epreuve Eternelle fonctionne parfaitement contre ces créatures, de même que le Mur Embrasé et le Tonnerre Course Folle si vous les avez. Utilisez-les pour éliminer rapidement l'une des deux raies pour les empêcher d'utiliser leur combo. Ceci fait, le plus dur est passé et vous n'avez plus qu'à terminer tranquillement la seconde.

Vos compagnons d'infortune vous informent ensuite que vous avez perdu vos rames. Lorsque vous aurez parlé à tout le monde, vous verrez un navire s'approcher du vôtre et vous faites la connaissance de Desmond et de dame Flare. Cette dernière n'est autre que la princesse du royaume d'Obel que vous n'allez pas tarder à atteindre. Récupérez la Carte au Trésor dans la cabine et sauvegardez avant de parler deux fois à Desmond pour faire avancer le scénario.

Le Royaume d'Obel

Dès votre arrivée au port, fouillez le tonneau de droite pour trouver une Carte au Trésor, puis entrez dans la ville. Parlez à la petite fille pour qu'elle vous donne un Billet de Loterie, et jouez si vous le désirez. La sortie de droite (à l'est) vous conduit à l'armurier et au forgeron. Je vous conseille de faire améliorer vos armes au maximum avant d'acheter de nouvelles armures. Discutez brièvement avec la femme en rose près du puits pour obtenir du Savon. Prenez maintenant le passage de gauche (ouest) dans la zone précédente pour arriver devant la boutique de runes, d'objets de soin et l'auberge où vous pourrez sauvegarder. Empruntez ensuite le chemin des jardins pour entrer dans l'antichambre du palais. Parlez à Setsu pour avoir une audience avec le roi Lino En Kuldes. Celui-ci vous remet le Permis d'entrée dans les ruines. Quittez le palais pour retrouver Desmond, et prenez l'escalier de droite pour atteindre le passage de la falaise. Suivez le sentier jusqu'à l'entrée d'une grotte où Louise, Tov, Chadli et Desmond vous rejoignent. Allez vous reposer dans la chambre du premier passage à l'étage pour déclencher une séquence avec un certain Leknaat, le gardien des runes. Vous devez également constituer votre équipe en allant parler à Louise. Une autre séquence se déclenche lorsque vous quittez cet endroit pour revenir sur la falaise. Traversez la ville vers le sud jusqu'aux premiers magasins pour enrôler Ornan. Concernant ce dernier, vous constaterez qu'il dort la moitié du temps mais qu'il est très puissant lorsqu'il se réveille après avoir été attaqué. A vous de voir si ça vaut le coup.

Les Ruines d'Obel

Prenez maintenant la route des ruines à gauche du palais et montrez votre permis à Rakgi. Au niveau de l'escalier, descendez au niveau inférieur et ouvrez le coffre pour trouver 5000 Potch. Passez dans la zone suivante pour trouver

un autre coffre avec une Amulette Tonnerre. Remontez à l'étage précédent, puis à l'étage supérieur et continuez jusqu'au croisement est/ouest. Là, prenez vers
la droite pour trouver l'objet Main Magique, que vous pourrez équiper notamment sur Ornan. De retour au croisement précédent, allez cette fois à gauche et avancez jusqu'au croisement suivant où vous verrez un coffre contenant une Robe d'une pièce. Le chemin où se trouve le coffre vous mène à la suite, tandis que l'autre chemin vous fera affronter le gardien d'un coffre : "Boule poils ange". Cet ennemi étant particulièrement redoutable, je vous conseille de fuir ce combat en attendant de pouvoir y revenir plus tard lorsque vous aurez plus de chances de le battre. Si vous voulez tenter le coup, sachez que le jeu vous permettra de reprendre ici en cas de game over, ce qui vous autorise à fuir sans devoir retraverser tout le début du donjon. Un peu plus loin, vous êtes à nouveau confronté à un embranchement. Prenez à droite, montez l'escalier jusqu'au premier palier, et allez à droite pour mettre la main sur un coffre qui contient l'objet Fenêtre 2. Revenez sur vos pas et montez les marches jusqu'à la sauvegarde. Ici, commencez par suivre le passage vers l'est, puis bifurquez à droite afin de vous emparer du Mégamédicament. L'autre chemin conduit à un autre croisement où vous devrez prendre à droite pour affronter un boss.

BOSS : Garde
Ce boss possède à la fois des attaques uniques et des attaques de zone, mais aucune n'est réellement à craindre si vous prenez la peine de vous soigner régulièrement. De plus, un autre combat vous attend juste après, c'est pourquoi je vous conseille de conserver vos runes pour la suite. Même avec de simples attaques physiques, vous en viendrez à bout en quelques tours.

Vous débouchez au niveau des ruines intérieures, à proximité d'un point de sauvegarde et d'un coffre qui renferme 3 Champignons, 3 Mégamédicaments et un Talisman de fuite. Fouillez le tronc de l'arbre pour trouver une Carte au trésor avant de parler à Rikie, la mère de Rakgi. Un nouveau combat s'engage lorsque vous essayez de repartir.

BOSS : Garde
Revoilà donc le boss de tout à l'heure, mais il dispose cette fois de meilleurs arguments pour vous faire plier. C'est le moment d'utiliser vos meilleures runes en fonction des personnages que vous avez dans votre groupe. Il possède toujours des attaques simples et des attaques de zone, ce qui vous obligera à multiplier les objets de soin si vous n'avez pas de rune de guérison. Cela dit, vous ne devriez pas avoir de problème particulier si vous utilisez la technique "épreuve éternelle" de la rune de punition à chaque tour.

Le sauvetage de la sirène

A l'issue de cet affrontement, vous êtes rejoint par Rikie et Rakgi. Prenez maintenant le chemin de la falaise à droite du palais, et vous verrez un certain Manu planté devant votre QG, qui est là pour vous téléporter directement au port. Une fois sur le bateau, une scène vous montrera la sirène Lilin en train de supplier l'aide de vos compagnons. Notez que vous devez déjà avoir trouvé 10 "étoiles" pour déclencher cet événement. Avancez jusqu'au navire marchand pour déclencher les hostilités.

BOSS : Hampe de capitaine
Ces trois combattants sont très faciles à vaincre et seront suivis par trois autres combattants du même type tout aussi faciles à abattre. Contentez-vous d'attaquer pour en venir à bout.

Lorsque vous devez prendre une décision, choisissez de leur tirer dessus pour en finir. Lilin rejoint votre groupe par cette occasion. Revenez en direction du port d'Obel pour déclencher une nouvelle scène. Dario et ses hommes vous attendent de pied ferme car il vous prend pour les marchands du navire de tout à l'heure. Vous n'avez pas d'autre alternative que d'entamer un combat naval.

Combat Naval : Pirate Dario
Conditions de victoire : Vaincre Dario
Vos ennemis attaquent avec les runes de vent et de feu. Equipez donc le canon à rune de feu lié à Tov et les quatre combattants de votre choix, puis commencez la bataille. Déplacez-vous en direction de l'ennemi, puis dès que vous en avez l'occasion, faites feu. Tirez également lorsque vous êtes en défense, et vous ne devriez même pas vous faire toucher.

A la recherche d'Oleg

Après avoir eu un aperçu de dame Kika et de ses compagnons, entrez au port et reprenez le chemin de la falaise pour atteindre le QG. Desmond vous invite à trouver un certain Oleg sur l'île de Nay. Téléportez-vous jusqu'au port grâce à Manu, puis remontez à bord du bateau, ce qui lance une cinématique faisant intervenir Colton, le gouverneur et Graham Cray. L'île de Nay s'affiche clairement au nord du royaume d'Obel sur la carte. La traversée devrait se passer sans anicroche, bien que le trajet soit un peu long. Rappelez-vous que la retraite fonctionne bien si jamais vous voulez gagner du temps. Vous pouvez accoster par la plage sud. En vous faufilant sous l'arche au niveau de la plage, vous pouvez dénicher un coffre contenant un Pagne de laine. Si vous prenez l'escalier est, vous arrivez dans le champ du tailleur de pierre (un coffre près du chemin contient une Carte au trésor) qui mène au pont suspendu, puis à la colonie de Nay-kobold. Vous y trouverez un Globe de tonnerre dans un coffre à l'extérieur. Au comptoir commercial, vous pouvez discuter avec Perrault pour l'enrôler. Dans la zone suivante, entrez dans la résidence pour rencontrer Bartholomew. Un Livre ancien Vol.3 se trouve d'ailleurs à l'étage de la maison. Vous pouvez même piquer une tête dans la source chaude pour vous délasser. Une carte au trésor est cachée dans les herbes juste derrière le bâtiment. De retour dans la zone du port, renforcez vos armes chez le forgeron, et montez les marches à proximité pour trouver une Carte au trésor. Une autre Carte au trésor est camouflée dans l'étagère à l'intérieur de la maison du chef du village. L'auberge se trouve au-delà du chemin nord, et l'une des chambres contient un coffre avec une Carte au trésor. Empruntez maintenant le chemin qui passe par le pont à l'extérieur de l'auberge afin de rencontrer le fameux Oleg. Il vous présente son invention et vous devez passer la nuit à l'auberge. Lorsque vous quittez la chambre, vous assistez à une nouvelle scène. Ensuite, approchez-vous du lit pour dormir avant que le jour ne se lève. Passez à nouveau le pont et approchez-vous de l'invention d'Oleg. Reprenez à présent le chemin de la plage où vous constatez les preuves des événements de la nuit. Il vous faut maintenant naviguer jusqu'au royaume d'Obel. Dans le palais, Oleg rapporte ce qu'il a vu au roi puis vous rejoint. Quittez le palais et prenez la direction de votre QG dans la falaise. Vous serez stoppés par des individus contre lesquels il faudra vous battre.

BOSS : Akaghi et Mizuki
Ce combat ne vous posera pas de problème si vous vous concentrez sur un seul adversaire à la fois. Commencez par celui que vous voulez et contentez-vous de porter simplement des attaques directes. Mizuki peut se rendre invisible pour esquiver, mais quelques tours suffiront pour en finir avec eux sans même avoir à recourir à des soins.

Finalement, vos deux adversaires vous rejoindront ainsi que Ramada dès que vous serez revenu au palais. En quittant les lieux, écoutez ce que Flare a à vous dire et sauvegardez votre partie à l'extérieur du palais. Reprenez enfin le chemin de votre QG et assistez à l'invasion des pirates. Vous êtes contraint de recourir à la rune.

Combat Naval : Défense d'Obel
Conditions de victoire : Vaincre les envahisseurs
Vos ennemis disposent de deux types de carapaces de runes : feu + vent, et vent + terre. Equipez le premier navire avec la rune de vent de Desmond et la rune d'eau de Tov. Le second navire est déjà équipé de la rune de feu et de la rune de vent, vous n'avez plus qu'à y rajouter vos combattants. Chaque navire pourra ainsi s'occuper d'un adversaire unique. Lorsque vous avez l'occasion de tirer, envoyez une salve de feu sur le vaisseau de gauche et recommencez pour sérieusement l'entamer. Tirez ensuite une salve d'eau avec le second navire sur l'autre bâtiment. Continuez le combat ainsi jusqu'à ce que le premier navire ennemi coule. Vous n'avez plus qu'à agresser le dernier avec les canons à eau et à feu pour obtenir la victoire.

A nouveau, votre personnage principal s'évanouit et vous devez courir dans le tunnel en direction des lumières. Eliminez l'ombre de Brandeau en un coup pour que le héros revienne à lui. Vous constaterez en passant dans le menu que vous connaissez à présent la technique Voix de la mort relative à la rune de la punition. Utilisez le point de sauvegarde dans la chambre, reconstituez votre groupe et quittez le QG pour entendre un cor. Revenez au QG et rendez-vous dans la salle du conseil de guerre pour une petite discussion à l'issue de laquelle Flare rejoint le groupe. Depuis la salle du conseil, dirigez-vous vers l'extérieur et revenez dans la cité d'Obel. Recrutez d'abord Cédric non loin de l'auberge, puis parlez à Yu un peu plus bas, juste à côté d'Adrienne qui accepte de vous suivre aussi.
Faites ensuite le tour du village en parlant à tout le monde pour que d'autres individus vous suivent. Il y a d'abord la femme en vert près du puits, puis l'homme qui se balade près du magasin de runes, puis la femme en rose près du puits, en enfin l'un des deux pêcheurs sur le quai. Flare vous indique alors de revenir au QG mais elle décide de rester sur l'île. Entrez dans vos quartiers et, après la cut-scene, acceptez de partir et ordonnez de mettre les voiles. Le

vaisseau s'arrache à la paroi rocheuse... Entrez dans la cabine pour déclencher la suite des événements. Il est temps d'explorer votre nouveau navire. Auprès de Desmond, vous pouvez non seulement reformer votre groupe mais aussi consulter le tableau des étoiles que vous avez réussi à enrôler. Les boutiques et la forge se trouvent dans le couloir du troisième pont. Donnez le marteau en fer à Adrienne pour qu'elle puisse renforcer vos armures. Vous pouvez même faire quelques décorations dans votre chambre.

Nid de Pirates

Consultez la carte pour localiser cette nouvelle destination et faites le tour de l'île par le sud pour accoster. Kika vous attend sur la plage et vous invite à entrer dans la grotte. Auparavant, allez chercher le Bande-arc de pirate dans le coffre à l'ouest, la Carte au trésor près du vendeur d'objets, et parlez à tout le monde. A l'intérieur, vous rencontrez Phil qui pourra vous accompagner dès que vous aurez 40 étoiles. Dans la chambre de Kika, vous trouverez un coffre avec une Carte au trésor et une Pièce rune d'océan. Ceci fait, allez voir Kika dans la taverne et demandez-lui de combattre avec vous. Vous êtes alors rejoint par Kika, Sigurd, Hervey, Dario et Nalleo. Quittez l'île pour enrôler de nouveaux alliés avant de poursuivre.

Quelques recrutements

Cette partie est optionnelle et vous pouvez passer directement à la suite si ça ne vous intéresse pas. Première étape : l'Ile de Nay. Examinez la plage pour trouver une Bouteille à la mer. Elle vous servira pour enrôler René sur l'île du beignet. Prenez la direction de la colonie de Nay-kobold en passant par le champ du tailleur de pierre, et lorsque vous arriverez au pont, une jeune fille apparaîtra subitement sous vos yeux pour disparaître aussitôt. Pénétrez dans la zone de la colonie puis ressortez immédiatement au niveau du pont pour retrouver la jeune fille. Elle s'appelle Viki et accepte de vous accompagner. Vous obtenez par cette occasion le Miroir chatoyant qui vous permet de revenir à tout moment sur le bateau en utilisant cet objet dans l'inventaire. De retour dans la colonie de Nay-kobold, discutez avec Bang, le responsable de la loterie pour l'enrôler à son tour. Un peu plus haut, vous pouvez enrôler également Bartholomew à condition de lire l'article qui lui est dédié dans le premier numéro du journal de Perrault qui se trouve au 1er étage du salon de votre navire. En regagnant votre bateau, vous constatez que la présence de Viki vous permet de vous téléporter directement sur les îles que vous avez déjà visitées ! Pour cela, entrez à l'intérieur du bateau, descendez l'escalier qui se trouve en face de la chambre du héros et examinez le miroir contre le mur de droite. Vous pourrez alors choisir votre destination.

Deuxième étape : l'île du beignet. Elle est minuscule et se trouve à l'est du royaume d'Obel. Accostez pour être accueilli par René à condition d'avoir récupéré la bouteille sur la plage de l'île de Nay. Et voilà un personnage supplémentaire. Vous obtenez d'ailleurs une Carte au Trésor par cette occasion, et c'est auprès de René que vous pourrez lire toutes vos cartes au trésor. En explorant le bateau, vous constatez qu'il y a une pièce que vous ne pouvez pas ouvrir. Reposez-vous sur votre lit, et au réveil, lorsque vous quitterez votre chambre, Tov vous parlera justement de cette pièce. Descendez jusqu'au cinquième pont pour rejoindre cette salle, et vous entendrez une voix de l'autre côté qui vous autorise à entrer. Après une courte discussion, Mao décide de vous rejoindre. A présent, retournez vous reposer dans votre chambre, et à nouveau, Tov vous parle de la salle interdite. Redescendez au niveau du cinquième pont et poussez la porte de cette pièce (salle de culture) pour enrôler Nao.

Troisième étape : l'île de Na-Nal qui se trouve à l'est de l'île de Nay. Parlez à Manu à l'auberge pour l'enrôler sans difficulté. Reinhold vous demande de corriger une fille sur la place de rassemblement. Elle s'appelle Mitsuba et vous propose de vous battre en duel. Remportez le défi pour que ces deux personnages rejoignent votre équipage. Il y a un coffre dans la maison du chef qui renferme une Pierre de force. Parlez à l'homme qui se trouve près de la source, puis discutez avec le propriétaire du magasin de runes. Dites que vous voulez rencontrer le maître et demandez à Jeane de rejoindre votre groupe. Elle acceptera aussitôt. A l'auberge, acceptez de jouer contre Rita et battez-la pour la rallier à votre équipe. Dans ce cas, vous pourrez également convaincre Ugetsu de venir avec vous en allant le voir devant la boutique d'échange d'objets. De plus, en allant lui parler sur le bateau, Shiramine vous rejoindra également. Et pour terminer, si vous parlez plusieurs fois à Shiramine en naviguant entre Nay et Na-Nal, Lilan vous ralliera à son tour.

Quatrième étape : l'île déserte qui se trouve au centre de la carte. Entrez dans la caverne, parlez à Taisuke, ressortez, prenez ses vêtements, entrez à nouveau, donnez-lui ses vêtements, ressortez, et lorsque vous rentrerez une nouvelle fois, parlez-lui pour l'enrôler. A partir de là, si vous revenez à l'endroit où se trouvait Taisuke, vous pourrez discuter avec

Lilen pour la convaincre de venir aussi.

Cinquième étape : l'île d'Iluya au nord de Nay. Assurez-vous déjà d'avoir trouvé Mizuki et de posséder une graine de fleur (à acheter dans la colonie de Nay). Dans la première zone de la ville, vous pouvez simplement discuter avec Natalie pour l'enrôler. Pour rallier Isaac, dans la dernière zone, vous devez lui parler deux fois de suite et lui donner la graine de fleur. Si Mizuki est avec vous, allez voir Kate du côté est pour la convaincre de vous suivre. Enfin, si vous avez déjà quatre sirènes, rencontrez Lilun sur le port pour l'enrôler.

Nid de Pirates (2)

A votre retour, on vous apprend qu'un membre des chevaliers de Gaien s'est introduit sur l'île. Il s'agit de Katarina, et son état semble critique. Sortez, montez à bord du navire et préparez-vous pour une bataille navale.

Combat Naval : Ancien Ami
Conditions de victoire : Détruire tous les navires et repousser l'attaque de Snowe
Le premier bateau ennemi est doté des runes de terre et de tonnerre, le second des runes de feu et de vent. Configurez le bateau d'Obel en prenant Haruto comme capitaine, et pour les runes, prenez un personnage lié à la terre et un autre lié au feu, puis choisissez quatre combattants. Pour le Grishend, choisissez un personnage lié au feu et un autre à la terre, en prenant toujours celui qui a la valeur la plus haute. Vos adversaires ont beaucoup de vie et une longue portée, mais vous devriez normalement avoir l'avantage de la vitesse. Rapprochez vos deux navires pour vous concentrer sur le même ennemi, et, en cas de pépin, n'hésitez pas à passer à l'abordage avant que votre bateau ne coule. Assurez-vous également de rester le plus loin possible pour tirer afin de les empêcher de riposter.

Une fois la victoire entre vos mains, vous pouvez sauvegarder et vous reposer dans vos quartiers, avant de partir à la poursuite de Snowe. Rendez-vous donc au port de Razril pour la suite des événements. Vous devez alors décider du destin de Snowe : le jeter à la mer, lui proposer de venir avec vous ou le faire exécuter. Choisissez la seconde option et regardez-le partir. Avant de vous rendre sur l'île de l'Hermitage, faites un détour par le nid de pirates afin de recruter la sirène Lilon. Pour cela, téléportez-vous au nid de pirates et parlez à l'homme qui dit avoir vu une sirène sur la plage, puis reprenez la mer. Ensuite, entrez au port en utilisation le bateau plutôt que la téléportation, et Lilon apparaîtra.

L'île de l'Hermitage

La destination est inscrite sur votre carte et se situe légèrement au nord-ouest du Nid de Pirates. C'est un petit bout de rocher pas facile à localiser mais une scène se déclenchera automatiquement dès que vous en approcherez. Suivez le sentier dans la forêt jusqu'à ce que vous arriviez dans la demeure d'Elenor. Agnès vous accueille et vous tend un piège grossier dans lequel vous tombez. Elenor apparaît et vous interroge, mais elle n'accepte votre offre que si vous lui rapportez le contenu d'une boîte qui se trouve au fond d'une grotte. Vous êtes seul pour mener à bien cette quête. N'oubliez pas d'ouvrir le coffre près de la maison pour obtenir 3 Mégamédicaments et un Globe de moufette. Empruntez la route secondaire pour rallier l'entrée de la grotte où un gardien vous attend.

BOSS : Béhémoth à corne
Le Béhémoth semble plutôt impressionnant mais il ne représente pas une grande menace. Pour gagner du temps, vous pouvez utiliser la technique de l'épreuve éternelle liée à la rune de la punition, en gardant tout de même un oeil sur vos points de vie. Régénérez-vous régulièrement pour vous maintenir au-dessus de 100 PV, et tout ira bien.

Le passage étant maintenant dégagé, faites-vous un plaisir d'entrer dans la grotte. Fouillez la petite table pour trouver une Bouteille verte et un Croissant, et faites-en le tour pour dénicher également une Carte au Trésor. Reprenez le chemin du retour, donnez la bouteille à Agnès et le croissant à Elenor pour qu'elle tienne sa promesse et vous rejoigne. Dans la maison, vous pouvez trouver du Pain de crabe, et vous pouvez même vous reposer sur le lit. Dehors, Agnès vous rejoint à son tour. Prenez le Marteau en cuivre (que vous donnerez à Adrienne dans le bateau) et la Carte au trésor dans les coffres, ainsi que le Globe de terre dans le puits avant de quitter l'île.

Quartier Général

A l'intérieur de votre navire, rendez-vous dans la salle du conseil de guerre, juste à côté du miroir de téléportation, pour

un événement à l'issu duquel il sera décidé que vous livriez un duel avec Lino En Kuldes.

Face à Face : Lino En Kuldes
Comme d'habitude, faites bien attention à ses répliques pour deviner quelle action il va effectuer : il possède 2 répliques pour l'attaque, 3 pour la garde et 2 pour la technique spéciale. Les voici :

Attaque : "All right, let's get right down to it", "It's my turn next"
Garde : "Okay, first, we'll see how things go", "I think I'll save my energy a little", "Come on ! Let's see what you've got"
Spécial : "Hehe... Better be prepared for the next move", "Well... I guess I'll scare you a bit"

Agissez ensuite en fonction du schéma suivant : attaque > garde > spécial > attaque.

Le roi d'Obel abdique, vous devenez le nouveau chef et recevez le Sceau doré. A vous de choisir un nom pour votre vaisseau et pour votre équipage. N'oubliez pas de reformer votre groupe avant de reprendre la mer. C'est le moment de chercher de nouvelles recrues avant de poursuivre, mais rien ne vous empêche d'aller dès maintenant dans la salle du conseil de guerre pour continuer la quête principale.

Nouvelles recrues

Emmenez Chiepoo sur l'île de Nay en accostant avec le navire, et passez le pont de la colonie pour assister à une scène. Dans l'entrepôt du village, vous pouvez maintenant jouer au chat et à la souris pour récupérer le Sceau doré qu'on vous a volé. Champo et Nalkul décident ensuite de vous rejoindre.

Rendez-vous au Nid de Pirates, entrez dans la chambre de Kika et discutez avec Katarina. Elle acceptera de vous suivre dès que vous aurez 61 étoiles. Sur l'île de Mordo, visitez les sources chaudes où des individus essaieront de vous extorquer de l'argent. Ne vous laissez pas faire et affrontez-les. Votre victoire aura pour conséquence le recrutement immédiat de Lo Fong, Lo Hak et Lo Seng. Lorsque vous retournerez sur l'île, il vous suffira de parler à Igor près des sources pour l'enrôler.

Sur l'île de l'Hermitage, enchaînez les combats aléatoires jusqu'à ce que vous affrontiez un certain Gau. Vous devez le battre pour le rallier à votre cause. Traversez ensuite la maison d'Elenor et cherchez Aldo dans la forêt. Vous n'avez qu'à lui parler pour le convaincre de vous suivre. De plus, dès que vous aurez 50 étoiles, Brec et Jango apparaîtront automatiquement dans vos quartiers.

En quête d'alliances

Retour à Middleport

Rendez-vous dans la salle du conseil de guerre pour faire le point sur la situation et déclencher la suite des événements. Vous devez à présent essayer de former des alliances avec les autres îles avant d'entrer en guerre contre Kooluk, et pour cela, vous devez vous rendre à Middleport. Avant de partir, constituez un groupe de personnages capables d'attaquer à distance, soit avec des runes, soit avec des armes de jet, par exemple Ornan, Sigurd et Mizuki. Vous comprendrez pourquoi lorsque vous affronterez le boss qui garde l'accès à Middleport.

BOSS : Ile Mouvante
Vous affrontez un monstre marin gigantesque qui ne peut pas être attaqué au corps à corps. Vous devez donc vous contenter de techniques de runes et d'attaques à distance si certains de vos personnages ont des armes de jet. L'île mouvante n'est pas la seule cible que vous avez, puisque le monstre possède également 4 tentacules. Raison de plus pour utiliser des techniques visant tous les ennemis, comme l'épée à double tranchant du héros, une technique liée à la rune de punition. Commencez par vous débarrasser des tentacules en gardant un oeil sur vos PV et de certaines attaques du monstre qui peuvent infliger le sommeil. Le boss peut également foncer vers vous pour toucher tous vos personnages à la fois. Enfin, n'hésitez pas à recourir à la commande Rush si elle est accessible.

A l'issue du combat, vous avez la possibilité de reconstituer vos équipes, mais je vous conseille de conserver Sigurd pour votre exploration de la ville. La disparition de la bête que vous avez tuée ne plaît pas à tout le monde, mais Reinbach III vous accueille tout de même assez chaleureusement. Demandez une audience avec son père, et allez voir le dénommé Keen sur le port. Une scène se déclenche si vous avez Sigurd dans votre équipe. Pour pouvoir enrôler Keen, débarrassez-vous temporairement de Sigurd, revenez voir Keen et donnez-lui 10000 potch. Plus loin, interrogez les dames qui discutent sur la place pour obtenir le Livre de décoration intérieure. Entrez dans l'auberge à proximité, et discutez avec Oskar et Déborah. Au bout du compte, cette dernière accepte de vous suivre. Oskar vous rejoindra de lui-même un peu plus tard. Ensuite, montez les marches au nord afin d'atteindre la demeure du seigneur où vous rencontrerez Reinbach II. En regagnant le port, Reinbach III et Micky viendront rejoindre votre groupe. Ils resteront définitivement si vous procédez comme suit. Allez parler à Gareth à l'auberge de Nay, puis revenez à Middleport pour rapporter le Croissant de rose.

Vous pouvez par ailleurs effectuer d'autres recrutements. Une fois Reinbach en votre compagnie, parlez à Etienne devant la maison du seigneur pour qu'il vous suive. Pour Gareth, il suffit de revenir lui parler à l'auberge de Nay. Là, un homme évoque le personnage d'Helga, et vous devez la rencontrer en face de l'auberge pour la rallier à votre cause en lui parlant plusieurs fois. Revenez à cet endroit afin de trouver Charlemagne, utilisez le miroir pour revenir à votre QG, accostez à Nay en utilisant directement le bateau, et revenez voir Charlemagne pour l'enrôler. En compagnie de Reinbach, allez à Middleport et parlez à l'homme qui vous parle de Millay près de la boutique d'items. Vous devrez alors vous rendre à Na-Nal afin de défendre Millay contre un groupe d'ennemis pour qu'elle vous rejoigne. Devant l'auberge de Na-Nal, vous pourrez également discuter avec Eugene pour l'enrôler. Par ailleurs, dès que vous aurez plus de 70 étoiles, rendez-vous dans la salle du conseil pour voir le vaisseau fantôme et affronter un boss. Si vous le battez, vous récupérerez la veste du roi pirate et Ted rejoindra votre équipe.

Retour à Na-Nal

Téléportez-vous sur l'île de Nay et naviguez vers l'est jusqu'à Na-Nal. Une scène démarre automatiquement, vous montrant que Lino tient à vous accompagner. Choisissez deux autres compagnons d'armes et un personnage de support. Sur la plage, éliminez les gardes, sachant qu'il y aura deux salves d'ennemis à combattre. Vous rencontrez alors le chef de l'île et son fils Axel qui vous donnent pour mission de retrouver le remède d'elfe situé près du grand arbre des elfes. Dans la cellule, prenez le Livre ancien Vol.4 dans le coffre avant de piquer un somme sur la couchette. La nuit, vous devez vous rendre au camp elfe en prenant la route du nord-est. Traversez la gorge brumeuse jusqu'au grand arbre, entrez à l'intérieur et ramenez le remède au chef du village. De retour au port, Selma vous arrête et vous jette en prison. Vous pouvez répondre ce que vous voulez pendant la conversation, mais interrogez ensuite chacun de vos personnages pour déclencher la suite des événements.
Revenez au village en traversant la gorge pour affronter trois nouvelles séries de gardes à ne pas sous-estimer. N'hésitez pas à utiliser vos runes pour abréger les affrontements. Finalement, Axel décide de se joindre à votre aventure. Prenez la route qui mène vers la plage et discutez avec Selma sur le pont pour qu'elle accepte également de rejoindre votre groupe. Une fois sur le bateau, revenez faire un tour à l'auberge de Na-Nal et discutez avec la femme pour qu'elle vous confie son fils Eugene.

Retour à Nay

Rendez-vous maintenant sur l'île de Nay et entrez dans la maison du chef du village auquel vous montrerez le Sceau doré. Visitez l'une des chambres de l'auberge au nord pour rencontrer Gareth. Dites-lui que vous cherchez Reinbach afin qu'il vous remette le Croissant de rose. Vous êtes à présent obligé de quitter l'île puis d'y revenir aussitôt de manière à ce que le chef du village vous présente Kevin et sa femme Pam. Tous deux sont cuisiniers et acceptent de rallier votre cause. Avant de poursuivre, je conseille de faire un détour à Middleport.

Retour à Middleport (bis)

Sur le quai, Reinbach accepte à présent de vous suivre à cause du Croissant de rose, suivi par Micky. Sur la place, rencontrez Helga devant l'auberge et demandez-lui de vous rejoindre. Vous devrez insister afin que Charlemagne s'en

mêle pour la convaincre. Pour enrôler celui-ci, vous devrez attendre un peu avant de revenir le voir. Prenez ensuite la direction du manoir devant lequel vous trouverez Etienne qui vous rejoindra si vous avez placé Reinbach au sein du groupe actif. Ne l'enlevez pas tout de suite mais allez plutôt faire un tour à Na-Nal. Sur la plage, intervenez pour sauver Millay. A l'issue du combat, elle accepte de vous accompagner. Revenez voir Gareth à l'auberge de Nay, toujours avec Reinbach, afin de le rallier à vous.

L'invasion de Razril

Rendez-vous dans la salle du conseil de guerre pour prendre connaissance de votre prochaine mission. Naviguez jusqu'à Razril, au nord-ouest de Middleport, pour provoquer une bataille directe contre Kooluk.

Combat Naval : Reconquérir Razril
Conditions de victoire : Battre le navire Kooluk
Vos adversaires sont protégés par le feu, le vent, le tonnerre et la terre. Sur votre premier navire, choisissez un personnage doté d'une rune de terre et un autre doté d'une rune de feu. Vous pouvez même en choisir un troisième. Même chose pour le second navire. Vous avez trois bâtiments en face de vous, mais l'un d'eux va se ranger de votre côté. Vous connaissez le schéma : Feu > Vent > Terre > Foudre > Eau. A partir de là, progressez en avançant vos deux bateaux à proximité, et faites feu avec le canon qui convient le mieux. Profitez du fait que vous bénéficiez d'une longue portée pour tirer à distance en évitant les contre-attaques. En cas d'abordage, le troisième navire allié commandé par Helmut risque en revanche de ne pas faire long feu. Malgré tout, cette bataille ne pose aucun problème particulier.

Sitôt le combat terminé, incitez Helmut à vous rejoindre. Enfin, les deux personnages que vous n'aviez pas choisis au départ se rallient également à vous. Sur le port, récupérez les 5 platines dans le coffre et visitez la ville. Près de l'auberge, vous pouvez enrôler Basil en discutant avec lui. Si vous avez trouvé Maxine à Na-Nal et que vous l'avez combattue dans le champ du tailleur de pierres, elle vous attendra également dans l'auberge. Ici se trouve également un certain Konrad qui ne vous suivra que si vous avez placé Katarina dans votre groupe. Il y a également un homme dans la rue principale qui pourra vous donner la Fenêtre 9. Rendez-vous ensuite dans le hall des chevaliers et traversez la cour jusqu'au hall d'entraînement. Là, discutez avec un homme et sa fille pour les convaincre de vous suivre. Faites un tour dans vos quartiers pour sauvegarder et vous reposer, puis allez parler à tous les habitants de la cité afin qu'une cut-scene ait l'obligeance de se déclencher lorsque vous reviendrez dans le hall d'entraînement. Incitez la foule à se battre et préparez-vous pour un combat contre deux gardes qui n'opposeront pas de réelle résistance. Le soir venu, entrez à nouveau dans le bâtiment pour récupérer le Marteau en argent dans le coffre. Un Bouclier de héros se trouve également dans un coffre du hall d'entraînement. Entrez dans la cuisine en passant par le couloir pour recruter Funghi. Vous devrez lui parler deux fois de suite pour le décider. Vous pouvez également emprunter les escaliers pour atteindre le toit du bâtiment où se trouvent maintenant une carte au trésor et un bracelet de gardien. De retour au port, assistez à la scène avant d'aller parler à Frédérica dans le magasin d'équipement pour la rallier à vous. Allez vous reposer dans vos quartiers, puis montez les escaliers jusqu'au toit pour trouver Améria et demandez-lui de se joindre à vous. Refaites le chemin jusqu'au port où se trouve à présent une certaine Gretchen qui vous propose ses services. Empruntez ensuite la rue secondaire pour enrôler le dénommé Karl. S'il ne veut pas vous suivre, pensez à revenir le voir après le combat qui va venir. Il est temps de regagner votre vaisseau amarré au port.

Combat Naval : Une bataille de plus
Conditions de victoire : Détruire le pirate Snowe !
Lors de la phase de préparation, l'essentiel est de choisir des personnages dotés des runes d'eau car votre adversaire ne possède qu'une rune de feu. De plus, à trois contre un, vous avez bien peu de chances de perdre cette bataille. Approchez-vous tranquillement de lui pour faire feu en évitant l'abordage, et vous ne devriez même pas vous faire toucher.

La victoire en poche, vous assistez à la déroute de Snowe et pouvez lui demander de vous accompagner, mais il refusera à nouveau. Prenez tout de même la peine de le lui proposer si vous voulez avoir une chance de le récupérer par la suite.

Le dragon de Middleport

Ce chapitre est optionnel mais vous permettra de récupérer de nouvelles étoiles avant de poursuivre. Si vous voulez aller droit au but, rendez-vous directement au Nid de Pirates. A bord de votre navire, prenez l'ascenseur jusqu'au couloir du pont 5, et parlez avec Pablo dans la salle de contrôle du canon à runes. Vous apprendrez qu'à Middleport se trouve l'atelier du sorcier Warlock. Utilisez le miroir de Viki pour vous téléporter à Middleport, et une fois là-bas, entrez dans la maison vide au bout de la rue secondaire. En examinant le coffre ouvert, on vous pose une énigme : "Tu avais 51 potchs et tu as acheté 4 fruits qui coûtaient 6 potchs chacun. Combien te reste-t-il ?" Le bonne réponse est 27, mais vous devez choisir la mauvaise réponse, soit 24 ! Grâce à cela, vous vous retrouvez dans un passage secret souterrain. Le coffre contient une pièce rune d'océan et une carte au trésor. Dans la zone suivante, explorez chaque chemin en vous aidant de la carte pour récupérer tous les objets avant de continuer. Il y a une armure grande terre très intéressante pour votre héros, et une porte coulissante. Dans la zone suivante, visitez le passage nord pour mettre la main sur une robe d'os de dragon. Enfin, dans la dernière grotte se trouve un coffre qui renferme la Toile 2. Un boss viendra vous barrer la route lorsque vous approcherez de la sortie.

BOSS : Dragon de terre
Utilisez dès le début du combat vos runes les plus puissantes, ce dragon ne plaisante pas. Les sorts de défense sont également bienvenus, de même que les runes d'eau permettant de se régénérer. Si deux de vos personnages sont complémentaires, ils peuvent également effectuer une attaque combinée. Le héros ne doit pas hésiter à recourir au Mur embrasé et à l'Epreuve éternelle. Votre ennemi privilégie les attaques de zone, ce qui vous oblige à soigner à chaque tour pour éviter la mort de l'un d'entre vous. Le dragon peut également endormir vos personnages. J'espère que vous avez pris la peine de stocker quelques horloges de jizo pour ressusciter ceux qui seront victimes des attaques directes du dragon. Enfin, jouez plutôt la carte de la sûreté, car il n'est pas rare que votre ennemi joue avant que vos personnages n'aient le temps d'effectuer leurs soins. Le combat est relativement long mais vous rapportera 8000 potchs et beaucoup d'expérience.

La voie étant libre, vous pouvez accéder au laboratoire souterrain où vous rencontrerez le fameux sorcier Warlock qui acceptera facilement de vous suivre. Retournez à présent jusqu'au navire, puis revenez faire un tour dans la grotte pour enrôler Pecola qui se trouve maintenant dans la demeure de Warlock. Je hais ce système d'allers-retours ! Ah oui, au fait, si vous revenez il vous faudra à nouveau battre le dragon... De plus Pecola ne vous rejoindra que si vous avez le livre de décoration intérieure obtenu auprès d'une femme située près de l'auberge de Middleport. Et puisque vous avez du temps, allez faire un tour à Na-Nal pour la énième fois en prenant soin de mettre Mitsuba dans votre groupe, de manière à enrôler Jeremy qui vous attend sur la place.

La libération d'Obel

De retour au Nid de Pirates, échouez le navire sur la plage et discutez un moment avec Tanya pour la recruter. Dans la grotte, le héros, Lino, Kika et Elenor décident d'organiser la reprise d'Obel. Vous transmettez le sceau doré à Lino et assistez à une scène impliquant Ramada et le gouverneur. Rendez-vous au royaume d'Obel sans plus tarder. Au moment d'accoster, un ennemi surgira.

Combat Naval : Pour la liberté d'Obel
Conditions de victoire : Annihiler la flotte ennemie !
La première chose est de décider à quel bateau vous allez attribuer le navire Gaien. Supposons ici que vous choisissez le Grishend. Vous ne le savez pas encore, mais vos ennemis possèdent les runes de vent et de terre pour le premier, et de foudre et d'eau pour le second. Vous pouvez prendre par exemple, pour le premier bateau : Tal (terre), Tanya (eau), Yu (vent) et Jeane (foudre). Pour le Grishend : Paula (vent) et Jewel (eau). Et pour le troisième : Warlock (terre) et Pablo (feu). Enfin, répartissez vos combattants comme vous le jugerez bon. Vos adversaires bougent les premiers, puis c'est au tour de votre navire principal. Ensuite, Kika intervient avec le Grishend, accompagnée du vaisseau Gaien. Restez toujours à un maximum de distance de vos ennemis pour éviter les contre-attaques. De plus, le Grishend est suffisamment rapide pour attaquer deux fois de suite, alors n'hésitez pas à adopter une attitude agressive. Le navire Gaien, en revanche, n'a pas beaucoup de points de vie, il est donc préférable de le mettre en retrait en cas de pépin. Enfin, votre navire principal possède une portée suffisante pour tirer à une très grande distance sur les deux ennemis à la fois, ce qui facilitera les choses. Procédez toujours en respectant le schéma de complémentarité des éléments : Feu > Vent > Terre > Foudre > Eau. Dans tous les cas, cette bataille est plutôt facile, même si votre adversaire tentera probablement de vous aborder.

Vous avez capturé Colton, mais vous n'êtes pas encore au bout de vos peines. Avant de lancer la suite, faites un tour sur le pont pour recevoir le Bande-arc roi pirate des mains de l'homme situé à côté de Colton. Quand vous serez prêt, donnez le signal à Elenor.

Combat Naval : Flotte mystérieuse
Conditions de victoire : Annihiler la flotte ennemie !
Cette bataille est encore plus simple que la précédente. Leurs navires sont équipés des runes de feu + vent, et des runes de vent + terre. Gardez la même configuration que tout à l'heure et foncez dans le tas, car vos adversaires n'opposeront aucune résistance. Dès le début, vous pouvez vaincre le vaisseau de gauche avec deux tirs de canon à eau. Ensuite, approchez-vous tranquillement du second en tirant quelques salves, et le combat sera fini sans même qu'ils aient fait quoi que ce soit...

Devant la tournure que prennent les événements, Elenor vous conseille d'utiliser la rune de la punition. Si vous refusez trois fois de suite, le jeu se terminera... Vous devez donc accepter pour provoquer la suite des événements. A présent, c'est la dernière fois que vous avez l'occasion de vous écarter de la trame principale pour aller chercher les 108 étoiles. Allez jusqu'au bout du tunnel et pourfendez l'ombre de Glen. Vous recevrez ainsi la technique Pardon éternel liée à la rune de la punition. Elle inflige près de 500 points de dégât à tous les ennemis présents à l'écran. Avant d'entamer la dernière partie de l'aventure, référez-vous à la section sur les 108 étoiles de la partie Quêtes annexes pour recruter les personnages qui vous manquent, car vous n'aurez plus d'autre occasion de le faire. Concernant Snowe, vous devrez d'abord trouver les 107 autres étoiles, puis parler à l'homme qui se trouve sur l'île de Moldo, et naviguer vers l'ouest pour trouver et recruter Snowe.

Fort El-Eal

Allez faire le point dans la salle du conseil de guerre de votre navire après avoir boosté vos armes et fait le plein des objets qu'il vous fallait pour assurer correctement la fin de l'aventure. Si rien ne se passe, faites un tour d'inspection sur le pont pour déclencher une scène où vous verrez l'oiseau de Ramada vous porter une missive juste avant de rendre l'âme. A présent, vous pouvez faire le point avec les autres dans la salle du conseil de guerre. Il faut savoir que vous devez impérativement mettre en place deux groupes de combattants pour les affrontements à venir. Le premier groupe que vous choisirez (Force séparée) ne se battra pas contre le boss final, donc gardez plutôt les meilleurs dans le second groupe (groupe de base). Ceci fait, gardez une sauvegarde au cas où, reposez-vous sur la couchette et revenez dans la salle du conseil de guerre donner le signal à Elenor. Sur le pont, discutez avec votre équipage si vous le désirez et allez vous reposer dans votre chambre. Dans la nuit, le héros fait un rêve impliquant Leknaat. Au réveil, allez sur le pont pour assister à l'arrivée des navires ennemis. Vous prenez le contrôle de la première équipe et devez monter au sommet de la falaise pour faire avancer le scénario.

Combat Naval : Combat final
Conditions de victoire : Détruire la 1ère flotte Kooluk !
Il s'agit de votre dernière bataille navale. Le navire adverse possède toutes les runes, sauf la foudre, et n'a donc pratiquement aucune faiblesse. Les deux autres ont les combinaisons vent + terre et foudre + eau. Configurez vos navires comme suit. Navire principal : eau + vent + feu + terre. Grishend : vent + eau. Navire de Gaien : feu + terre. Navire d'Obel : foudre + feu. Ceci n'est là qu'à titre indicatif. Avancez sans prendre de risque en appliquant la méthode habituelle. Ripostez toujours avec la bonne rune en suivant le schéma désormais connu (Feu > Vent > Terre > Foudre > Eau), de manière à éliminer d'abord le bâtiment de gauche, puis celui de droite. Ensuite, vous pouvez vous en sortir face au vaisseau de Troy en utilisant les runes de Jeane (foudre) et de Warlock (terre) qui lui feront perdre énormément de vie d'un coup. Autrement, il reste toujours la possibilité de chercher à aborder le navire avec quatre membres d'équipage bien boostés.

Une fois le combat terminé, vous reprenez le contrôle du premier groupe et devez vous frayer un passage dans le château pour atteindre le quatrième étage où se trouve le boss. Récupérez les quelques coffres au passage avant de vous lancer dans cet affrontement.

BOSS : Graham Cray
La difficulté vient du fait que vous n'avez probablement pas vos meilleurs personnages pour ce combat. De plus, un certain niveau d'expérience est requis pour ne pas succomber trop vite à chacune de ses attaques. Autrement,

procédez comme d'habitude en soignant à chaque tour et en privilégiant les techniques de runes. Le boss utilise régulièrement un sort de bouclier pour se protéger, ce qui limite l'efficacité de vos attaques. Si vraiment vous n'arrivez pas à le battre, c'est probablement que vous n'avez pas assez boosté le niveau de vos personnages et le niveau de leurs armes, auquel cas vous serez obligé de recharger votre partie avant le combat naval.

A ce stade du jeu, il est possible de revenir en arrière pour sauvegarder à bord du navire en parlant à Rakgi. Ceci vous permet de faire du level-up si nécessaire, sachant que vous ne pouvez pas naviguer mais que toutes les boutiques dont vous avez besoin se trouvent normalement dans votre vaisseau. N'hésitez pas à forger vos armes notamment, avant d'aller affronter le dernier boss. De plus, vous pouvez encore changer la configuration de votre groupe final en parlant à Agnès à l'entrée du fort.

Quand vous serez prêt, montez jusqu'au dernier étage et récupérez la "clé de la salle étoiles" posée sur le bureau de la salle de contrôle. Elle vous permettra d'ouvrir la porte verrouillée au 1er étage. Celle-ci donne sur un grand escalier que vous allez devoir gravir pour atteindre le point de sauvegarde situé juste avant le boss, au prix d'une interminable ascension.

BOSS : Arbre géant
L'arbre géant est entouré par deux semences de lumière que vous devriez éliminer en priorité, si possible avec une technique de zone. Cette première phase pourra vous prendre quelques tours car ces acolytes bénéficient de nombreux PV. Notez que la technique de la pie grièche de Mizuki est assez efficace dans ce combat, mais il n'y a pas de combinaison de personnages particulièrement conseillée pour ce combat. Par ailleurs, sachez que le boss a la faculté de ressusciter à volonté les deux semences, notamment celle de gauche qui le régénère, ce qui vous retardera beaucoup à moins que vous ne décidiez de vous focaliser uniquement sur le boss.
Je vous le déconseille cependant, car la semence ne ressuscite qu'avec 1500 PV et vous en viendrez à bout rapidement. Ensuite, concentrez toutes vos attaques sur lui en prenant la peine de maintenir les jauges de vie de vos alliés à un niveau élevé, dans la mesure où vous ne savez pas quel type d'attaque il va utiliser. Ses techniques changent en effet à chaque fois qu'il adopte une autre couleur, la plus dangereuse étant incontestablement le blanc. De plus, si l'attaque qui suit prend de vitesse vos personnages, c'est la mort assurée. C'est incontestablement le combat le plus difficile du jeu, et un niveau 55+ est fortement conseillé.

Une fois le combat terminé, quittez les lieux et regagnez le bateau. Vous aurez alors un tout dernier duel à livre contre Troy.

Face à Face : Troy
Troy possède deux répliques pour l'attaque, 3 pour la garde et 2 pour la technique spéciale. Les voici :

Attaque : "Here I go", "Yield to my sword"
Garde : "...", "Humph...", "Come on !"
Spécial : "Sorry... but I will take your life with one more move", "I'll settle this with the next move"

Comme d'habitude, vous devez agir en fonction du schéma suivant : attaque > garde > spécial > attaque. A l'issue du combat, votre choix de réponse n'a pas grande importance. A nouveau, vous devrez traverser le sombre tunnel en quête de réponses. Votre victoire marque la fin du jeu et vous autorise à visionner les crédits à l'issue desquels vous pouvez sauvegarder pour recommencer le jeu en New Game +. Notez que la fin diffère selon que vous avez ou non les 108 étoiles.

Quêtes annexes

Les 108 Etoiles

1. Le héros
2. Lino En Kuldes : recruté automatiquement
3. Elenor : recrutée automatiquement
4. Ted : allez dans la salle du conseil de guerre à partir de 70 étoiles et accomplissez sa quête.
5. Tal : recruté automatiquement

6. Isaac : achetez et donnez-lui une graine de fleur sur l'île d'Iluya.
7. Axel : recruté automatiquement
8. Selma : discutez avec elle sur le pont après les événements de l'île de Na-Nal.
9. Aldo : parlez-lui sur l'île de l'hermitage.
10. Reinbach III : parlez à Gareth à l'auberge de Middleport et donnez le croissant de rose obtenu à Reinbach.
11. Chiepoo : recruté automatiquement
12. Paula : recrutée automatiquement
13. Kika : recrutée automatiquement
14. Keneth : recruté automatiquement
15. Ramada : recruté automatiquement
16. Travis : visitez les ruines du royaume d'Obel, utilisez le parchemin de fuite et entrez à nouveau dans les ruines pour lui parler.
17. Snowe : demandez-lui de rejoindre l'équipe deux fois, puis, après avoir obtenu les 107 autres étoiles, parlez à l'homme de l'île de Moldo et naviguez vers l'ouest pour trouver Snowe.
18. Rachel : au royaume d'Obel, amenez Cédric dans la grotte près du palais royal et payez 5000 potchs.
19. Helga : parlez à l'homme de l'auberge de Nay, puis parlez à Helga devant l'auberge de Middleport.
20. Cédric : parlez au propriétaire de l'auberge d'Obel, puis allez discuter avec Louise dans la grotte.
21. Keen : emmenez Sigurd à Middleport, parlez à Keen, retirez Sigurd de l'équipe, revenez parler à Keen et payez 10000 potchs.
22. Gau : battez-le dans une rencontre aléatoire sur l'île de l'hermitage.
23. Gretchen : parlez-lui en face de l'armurerie à Razril après la libération de la ville.
24. Conrad : avec Katarina, parlez à Conrad à Razril après la libération de la ville.
25. Jewel : recrutée automatiquement.
26. Katarina : avec le sceau doré, parlez-lui dans la pièce de Kika au Nid de Pirates.
27. Lou Sen : battez-le à la source chaude de Moldo.
28. Shiramine : sur le bateau, parlez à Ugetsu après l'avoir recruté pour que Shiramine vous rejoigne.
29. Lou Fon : vous rejoint avec Lou Sen.
30. Ugetsu : après avoir recruté Rita, revenez à Na-Nal et parlez à Ugetsu devant la boutique d'échanges d'objets.
31. Lou Haku : vous rejoint avec Lou Sen.
32. Rakgi : recruté automatiquement.
33. Rikie : recrutée automatiquement.
34. Jango : sur le bateau, à partir de 50 étoiles, parlez-lui dans la chambre du héros.
35. Brec : vous rejoint avec Jango.
36. Flare : recrutée automatiquement.
37. Tanya : parlez-lui à l'entrée du Nid de Pirates après la libération de Razril.
38. Jeremy : emmenez Mitsuba au champ du tailleur de pierres de l'île de Na-Nal et parlez à Jeremy.
39. Gareth : après avoir recruté Reinbach, parlez à Gareth dans l'auberge de Nay.
40. Jeane : parlez aux hommes devant la source chaude de Na-Nal, puis allez à la boutique de runes et choisissez la troisième option.
41. Lilon : parlez à un pirate au port du Nid de Pirates, quittez les lieux et revenez normalement (sans la téléportation) pour trouver Lilon
42. Gary : à Obel, après la libération du royaume, parlez-lui devant le palais royal.
43. Emma : vous rejoint avec Gary.
44. Sigurd : recruté automatiquement.
45. Hervey : recruté automatiquement.
46. Micky : vous rejoint avec Reinbach.
47. Nabokov : à Obel, après la libération du royaume, parlez-lui devant la boutique d'expertise.
48. Frederika : à Razril, après la libération de la ville, parlez-lui devant la boutique d'objets.
49. Mao : sur le bateau, reposez-vous dans la chambre du héros pour que Tov vous parle d'une pièce close au 5ème pont, allez-y et parlez à Mao.
50. Bartholomew : après avoir recruté Perrault, lisez son article sur Bartholomew dans le salon du bateau, puis allez dans sa maison au village de Nay-kobold pour lui parler.
51. Helmuth : recruté automatiquement.
52. Pablo : recruté automatiquement.
53. Ban : parlez-lui sur l'île de Nay devant la loterie.

54. Lilun : après avoir les quatre sirènes, parlez-lui au port de Lilun.
55. Lilen : sur l'île déserte, après avoir recruté Taisuke, revenez dans la grotte où vous l'avez enrôlé et parlez à Lilen.
56. Yu : parlez-lui à Obel devant l'armurerie
57. Carrie : emmenez Yu à Obel et parlez à Carrie sur le port
58. Dario : recruté automatiquement.
59. Millay : pendant l'alliance avec Nay, parlez à l'homme près de la boutique d'échanges de Middleport, amenez Reinbach, éliminez les ennemis et choisissez deux fois la première option.
60. Rhineholt : vous rejoint avec Mitsuba.
61. Warlock : parlez à Pablo dans la salle des machines du 5ème pont du bateau, allez à Middleport, examinez le coffre ouvert dans la maison vide, choisissez la mauvaise réponse à l'énigme, traversez le donjon apparu et battez le dragon pour trouver Warlock.
62. Akagi : recruté automatiquement.
63. Mizuki : vous rejoint avec Akagi.
64. Ornan : parlez-lui devant l'armurerie d'Obel.
65. Manyu : parlez-lui devant l'auberge de Na-Nal.
66. René : ramassez la bouteille sur la plage de Nay et apportez-la à René sur l'île du Beignet.
67. Améria : à Razril, après la libération de la ville, parlez à Améria sur le toit de la tour du hall des chevaliers.
68. Nico : recruté automatiquement.
69. Wendell : parlez à Nico sur le bateau, puis discutez avec Wendell sur le port d'Obel.
70. Tov : recruté automatiquement.
71. Phil : à partir de 40 étoiles, parlez-lui au Nid de Pirates.
72. Eugene : après l'alliance avec Nay, parlez à Eugene devant l'auberge de Na-Nal.
73. Mitsuba : parlez à Rhineholt et battez Mitsuba en duel.
74. Lilan : sur le bateau, naviguez entre Nay et Na-Nal et capturez-la en parlant à Shiramine.
75. Natalie : parlez-lui sur l'île d'Iluya
76. Nao : reposez-vous sur le bateau après avoir recruté Mao pour que Tov vous incite à revenir là où vous avez enrôlé Mao et parlez à ce dernier.
77. Etienne : avec Reinbach, parlez à Etienne à Middleport devant le manoir.
78. Viki : vous la verrez devant le pont de l'île de Nay, après le champ du tailleur de pierres. Ressortez et revenez pour lui parler.
79. Kate : amenez Mizuki sur l'île d'Iluya et parlez à Kate.
80. Charlemagne : après avoir recruté Helga, parlez à Charlemagne à Middleport, revenez au bateau, entrez à nouveau dans la ville normalement (sans la téléportation) et recommencez jusqu'à ce qu'il accepte de vous rejoindre.
81. Rita : faites le mini-jeu du mah-jong sur l'île de Na-Nal et gagnez 500 potchs.
82. Oleg : recruté automatiquement.
83. Perrault : parlez-lui dans la boutique d'échanges d'objets de Nay-kobold
84. Deborah : parlez-lui à l'auberge de Middleport.
85. Agnès : vous rejoint avec Elenor.
86. Tristan : à Obel, après la libération du royaume, amenez Yu et parlez à Tristan.
87. Noa : à Obel, après la libération du royaume, parlez à Noa derrière le trône du roi au palais royal.
88. Adrienne : à Obel, après la libération du royaume, parlez-lui devant la boutique d'échanges d'objets.
89. Seth : recruté automatiquement.
90. Narcle : amenez Chiepoo à l'île de Nay en accostant avec le bateau (sans la téléportation), allez à la boutique de Nay-kobold et passez le pont pour assister à une scène. Allez derrière l'entrepôt et jouez au chat et à la souris pour qu'ils vous rendent le sceau doré.
91. Champo : vous rejoint avec Narcle.
92. Funghi : à Razril, après la libération de la ville, parlez-lui à la cuisine du hall des chevaliers.
93. Pecola : après avoir recruté Warlock, revenez à Middleport via le bateau, entrez à nouveau dans la maison vide, traversez le souterrain et battez une seconde fois le dragon pour trouver Pecola à condition d'avoir le livre de décoration intérieure obtenu d'une femme située devant l'auberge de Middleport.
94. Maxine : battez-la à Na-Nal et à Nay, puis parlez-lui à l'auberge de Razril.
95. Basil : à Razril, après la libération de la ville, parlez-lui sur la place.
96. Igori : après avoir recruté Lou Sen, Lou Haku er Lou Fou, parlez à Igori aux sources chaudes de Moldo.
97. Lilin : sur l'île déserte, le 3ème jour, choisissez la 1ère option, éliminez les pirates, puis choisissez à nouveau la 1ère option et Lilin vous rejoindra.

98. Karl : à Razril, après la libération de la ville, parlez-lui dans la rue secondaire où vous avez sauvé une petite fille.
99. Gunter : parlez-lui à Middleport, à Na-Nal et enfin à Obel.
100. Desmond : recruté automatiquement.
101. Louise : recruté automatiquement.
102. Kevin : après l'alliance avec Nay, parlez au chef, quittez l'île et revenez dans la demeure du chef.
103. Pam : vous rejoint avec Kevin.
104. Taisuke : parlez-lui dans la grotte de l'île déserte, sortez, prenez ses vêtements, revenez les lui rendre, ressortez et rentrez à nouveau pour lui parler.
105. Nareo : recruté automatiquement.
106. Halt : recruté automatiquement.
107. Oscar : vous rejoint avec Deborah.
108. Shadri : recruté automatiquement.

La Chasse aux Trésors

Cette quête secondaire est accessible dès que René rejoint votre équipe sur l'île du Beignet. Vous devez d'abord lui faire examiner les cartes au trésor que vous avez trouvées en allant dans la pièce vide du pont 4 du bateau. Rendez-vous ensuite à l'endroit indiqué pour dénicher un nouveau trésor. Pour cela, contentez-vous de marcher lentement en maintenant le bouton △ et appuyez sur R2 jusqu'à afficher la carte. Comparez celle-ci avec la vôtre pour localiser le trésor. Attendez que vos deux bâtons se rejoignent pour creuser en appuyant sur ⊗ . A priori, la position des trésors change à chaque nouvelle partie, d'où l'absence de liste ici.

Les Fins

1. Décider de rester sur l'île déserte.
2. Refuser par 3 fois d'utiliser la rune de la punition après la bataille pour la libération d'Obel.
3.Terminer le jeu.
4.Terminer le jeu en trouvant les 108 étoiles.

New Game Plus

Sauvegardez votre partie terminée après les crédits, et rechargez-la pour bénéficier des bonus suivants :
-vous conservez vos objets et votre argent
-vous pouvez couper les cut-scenes en appuyant sur ⊗
-vous pouvez voir toute la carte du monde dès le début
-vous pouvez changer de leader
-vous pouvez écouter la musique du combat final en allant voir Etienne

PETITE PRÉCISION

Lorsque le héros, doit se rendre à Illuya avec Monsieur Ramada, allez au port et non pas à la salle d'audience. Cette scène est dans le début du jeu, lorsque le héros est encore chevalier. Rendez-vous donc, non pas à la salle d'audience, mais au port et demandez au garde si vous pouvez prendre le bateau. Il acceptera et vous demandera d'apporter un paquet à sa petite soeur à Middelport, celle-ci se baladant sur la place où se trouvent l'auberge, le forgeron et l'armurier. Donnez lui le paquet, elle vous remerciera et vous donnera en échange une plume géante difficile à trouver et qui sert plus tard à transformer en armure chez les sirènes ou chez le forgeron de votre bateau.

Suikoden V

© Konami 2006

SCÈNE DE BAIN SPÉCIALE

Entrez dans le bain (dans votre QG) en ayant Hazuki, Cathari et Urda dans votre équipe pour avoir droit à une cinématique spéciale. Il existe ainsi 31 scènes différentes qui dépendent des personnages que vous avez choisis, combinés par 2, par 3 ou par 4.

MAUVAISES FINS

Voici les différentes conditions qui vous feront avoir les mauvaises fins du jeu.

1. Après que Kyle vous ait rejoint à Rainwall, montez dans votre chambre. Dites à Lyon que êtes prêt à dormir, et discutez avec Salum Barrows pendant la nuit. Vous devrez alors faire trois choix de réponses, prenez toujours la deuxième option jusqu'au bout de la conversation.

2. Acceptez de vous battre en duel contre l'imposteur Roy dans le repère des bandits, et perdez.

3. Perdez l'un des combats contre Zahak, Alenia ou Galleon.

4. Choisissez de protéger le château au lieu de vous enfuir pour qu'un duel ait lieu entre Childerich et Roy. Il faut que Roy perde le duel.

5. Dans le palais du soleil, vers la fin du jeu, vous devez perdre le duel contre Gizel.

NEW GAME +

Après avoir terminé l'aventure, sauvegardez votre partie. Lorsque vous recommencerez le jeu une seconde fois en chargeant ce fichier, vous conserverez tout l'argent, les formations, les Party SP et tous les objets précédemment acquis. De plus, vous pourrez courir plus vite en maintenant appuyé les boutons L2 ou △ .

Summoner

© THQ / Volition 2001

CINÉMATIQUE CACHÉE

Choisissez "voir les credits" et appuyez sur ⊗ quand ils défilent à l'écran.

CHEAT MODETOUS LES SORTS

Tenez la touche R2 enfoncée à l'écran titre et appuyez sur ◎ , ▣ , ◎ , △ , ◎ , △

BATTRE LE CAVALIER

Lorsque vous revenez dans le territoire principal et que vous vous dirigez vers Lenelle, vous rencontrerez le cavalier sur son cheval noir. Faites au moins trois sorts Météores ou Inferno. Utilisez environ trois Météores et un Inferno pour battre le cavalier noir.

Summoner 2

© THQ / Volition 2002

OR INFINI

Rendez-vous à Munari et cherhcez la Chambre du Soleil tout en haut. Vous trouverez une sorte de bar près d'une cascade. Allez voir un homme se tenant debout qui va vous demander de lui accorder un prêt. Acceptez et recevez un bodril. Sur la place du marché, trouvez un acheteur d'instrument de musique et parlez avec lui du bodril. Revenez voir votre débiteur et dites lui que vous voulmez acheter l'instrument, mais lorsque l'on vous demande de confirmer, dites "non". Vous gagnez 1 200 crédits. A repèter à l'infini.

BATTRE KROBELUS

Après la séquence vidéo, filez vers la porte et longez le mur jusqu'à un escalier. Vous verrez une sphère que vous devez détruire, puis deux autres. Soignez-vous avant d'attaquer Krobelus qui sera vulnérable.

Sunny Garcia Surfing

© Ubisoft / Krome Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES SURFEURS

A l'écran titre, maintenez enfoncées les touches L1 + R1 et faites Gauche, ○ , Haut, Droite, ○ , Gauche, Gauche.

TOUTES LES PLANCHES

A l'écran titre, maintenez enfoncées les touches L1 + R1 et faites Gauche, ○ , Haut, Bas, ○ , Gauche, Bas, ○ , ✕ .

Super Bust-A-Move

© Acclaim 2001

PERSONNAGES SECRETS

A l'écran où vous voyez l'inscription "Push Start button", faites : △ , Droite, Gauche, △ . Un message apparaitra en haut à gauche de l'écran, confirmant l'entrée correcte du code.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

A l'écran où vous voyez l'inscription "Push Start button", faites : △ , Gauche, Droite, △ . Un message apparaitra en haut à gauche de l'écran, confirmant l'entrée correcte du code. Choisissez le mode puzzle, puis le mode arcade afin d'accéder à des niveaux supplémentaires.

Super Bust-A-Move 2

© Ubisoft / Taito

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Effectuez ces manipulations sur l'écran titre du jeu. Un message apparait à chaque fois qui confirme la validation d'un code.

Personnages secrets
, Haut, Bas,

Niveaux supplémentaires
, Bas, Haut,

Super Dragon Ball Z

© Bandai / Crafts & Meister 2006

LES VOEUX

Pour faire un voeu, vous devez récolter les 7 boules de cristal et vous adresser au dragon Shenron. Cependant, vous ne pourrez demander certaines choses que lorsque vous aurez effectué un certain nombre de voeux.

Personnages

King Piccolo	2 voeux
Majin Vegeta	2 voeux
Ultimate Gohan	2 voeux
Videl	5 voeux
Mecha Frieza	10 voeux

Niveaux secrets

Planète de Kaio	5 voeux
Voeu de Krilin	Faire un sans-faute au Z-Survivor

Super Farm

© Ignition Entertainment / Asobo Studio 2004

DÉBLOQUER PERSONNAGES ET NIVEAUX

Les manipulations suivantes sont à effectuer assez lentement à l'écran titre.

Cheat menu

L1, R1, L1, R1, haut, bas, haut, bas

Bill le coq

R1, R2, L1, L1, △ , □

Buck le canard

L1, bas, haut, haut, haut, L1

Frank le taureau

L1, L2, □ , △ , △ , L2

Joey l'âne

L2, L1, L1, △ , △ , △

Sheaty la mouche

L1, L1, R1, R1, haut, △

Stingy le rat

R1, R1, L1, □ , □ , □

Niveau de Kofmunship

△ , L1, L1, R1, R1

Niveau de Pamela

□ , △ , □ , △ , R1

Niveau de la prison

R1, R1, □ , △ , R1

Niveau des gladiateurs

△ , □ , L1, L1, L1

Super Monkey Ball Adventure

© Sega / Traveller's Tales 2006

MODES DE DIFFICULTÉ

Pour débloquer le mode avancé, il vous faut d'abord terminer le jeu en débutant. Quant au mode expert, qui offre une résistance toute autre, il vous faudra finir le mode avancé pour y avoir accès.

Super Monkey Ball Deluxe

© Sega 2005

DIFFICULTÉ ULTIME

Terminez les niveaux de difficulté débutant, avancé et expert en mode Challenge pour débloquer l'option difficulté ultime.

VIDÉOS

Vidéo 1	Terminez le monde 1
Vidéo 2	Terminez le monde 2
Vidéo 3	Terminez le monde 3
Vidéo 4	Terminez le monde 4
Vidéo 5	Terminez le monde 5
Vidéo 6	Terminez le monde 6
Vidéo 7	Terminez le monde 7
Vidéo 8	Terminez le monde 8
Vidéo 9	Terminez le monde 9
Vidéo 10	Terminez le monde 10
Vidéo de fin	Terminez le mode Histoire

Super Trucks

© BigBen Interactive / Jester Interactive 2002

DÉBLOQUER COUPES ET CHAMPIONNATS

Challenge continental

Finissez au moins en troisième place du Rookie Open

Coupe Tonnerre

Finissez au moins en troisième place du Challenge continental

Super Trucks Championship

Finissez au moins en troisième place de la Coupe Tonnerre

Grand Prix Harri Luost Arinen

Finissez au moins en troisième place du Super Trucks Championship

TURBO

Entrez CARUMBA en guise de nom de sauvergarde pour obtenri un Turbo.

Super-Bikes Riding Challenge

© Black Bean / Milestone 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à la place du nom sur la page de création du profil.

`Idaretodrift`	Mode Superdrift
`Idobelieve`	OVNI
`Imagenius`	Mode Grosses Têtes
`Iwantall`	Toutes les courses et véhicules

Supercar Street Challenge

© Activision 2001

VOITURE FURASSHU-SAMA

A l'écran de choix de la voiture, faites rapidement : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, , .

Superman : Shadow of Apokolips

© Infogrames 2002

CHEAT CODES

BIZARRO	Mode difficile débloqué
FUME	Ennemis plus forts
JOHN CORBIN	Tous les niveaux "Attack"
JOR EL	Super pouvoir infini
LANA LANG	Vidéos débloquées
LARA	Biographies débloquées
LESLIE WILLIS	Ennemis plus faibles
MXYZPTLK	Tout est débloqué
PARRA LOIC	Aller sur une autre planète
PROSTITUE	Mode visé
SMALLVILLE	Santé infinie

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce jeu très classique et pas super convaincant de l'homme d'acier a sa soluce sur jeuxvideo.com ! Au programme, toujours la même chose : détruire les robots, détruire les robots, détruire les robots. Parfois, entre deux missions de ce type, vous aurez droit de faire des choses sur des objets précis ou du sauvetage de civils. Au final, nous avons là un jeu assez sombre, pas très jouable, répétitif à souhait et surtout faisant du groupage (on a quatre niveaux de boss successifs à la fin par exemple !). Malgré une réalisation correcte, le gameplay, la répétitivité et la durée de vie rendent le titre super lourd et assez vite lassant. Réservé aux fans de l'homme d'acier et encore, en occasion !
Note : je vous recommande d'activer les barres de santé des ennemis dans les options en cours de jeu, cela vous sera très utile !

Niveau 1 : Une journée ordinaire

a) Exercez-vous aux déplacements :

Alors là, c'est franchement simple. Voletez dans la ville jusqu'à la fin du chrono en bas à gauche.

b) Repérez l'accident de la circulation :

Volez jusqu'au point orange qui clignote sur votre radar !

c et d) Sauvez le bus puis placez le bus sur le point de secours :

Approchez-vous de la " tête " du bus et pressez X pour soulever le bus puis déposez-le sur le halo bleu à côté !

e) Eteignez l'incendie :

Approchez-vous de la citerne au sol puis utilisez votre super haleine mentholée pour passer à l'acte suivant.

f) Repérez et mettez hors service l'hélico du voleur :

Envolez-vous puis utilisez votre radar pour retrouver le voleur. Ensuite, planez vers lui puis chargez-le en vol pour lui infliger des dégâts. Faites cela à plusieurs reprises pour mettre HS l'hélico.

g) Laissez l'hélico atterrir :

Suivez l'hélico jusqu'à ce qu'il se pose sur un immeuble.

h) Amenez le voleur au poste de police :

Atterrissez avec l'hélico puis prenez le voleur comme vous avez fait avec le bus. Amenez ensuite au poste de police, dans le halo (il va vous remercier même, un comble pour un voleur qui vient de se faire capturer :o))

Niveau 2 : Police en détresse

a) Sauvez les policiers :

Tapez sur les deux robots pour les faire exploser et poursuivre.

b) Battez les robots avec le super coup de poing :

Ne vous fatiguez pas à utiliser le super coup de poing, contentez-vous de coups normaux.

c) Eliminez les robots en lançant des caisses :

Là non plus, ne perdez pas de temps à utiliser les caisses.

d) Eliminez les robots avec une batte :

Entrez dans la salle puis prenez rapidement un morceau de tuyau qui va vous permettre de taper bien plus efficacement les robots.

e) Repérez les ennemis cachés :

En fait, vous devez scanner toutes les arcades. Placez-vous pas trop loin d'une rangée d'arcade puis en vue première personne. Pressez O puis examinez toutes les arcades jusqu'à trouver la fausse. Tapez le faux mur puis éliminez les robots et la machine que le mur cachait.

f) Faites exploser les barils :

Cassez la vitre puis enflammez les barils.

e bis) Repérez les ennemis cachés :

En fait, vous devez scanner toutes les arcades. Placez-vous pas trop loin d'une rangée d'arcade puis en vue première personne. Pressez O puis examinez toutes les arcades jusqu'à trouver la fausse. Tapez le faux mur puis éliminez les robots et la machine que le mur cachait.

g) Eliminez les ennemis par tous les moyens :

Faites une super tombée pour envoyer vos ennemis au loin puis finissez-les individuellement.

h) Détruisez les robots et poursuivez leur chef :

Des hangars vont s'ouvrir et vous allez avoir pas mal de ferraille à recycler. Cela fait, vous passerez au niveau 3.

Niveau 3 : Dégâts des eaux

a) Sauvez les civils :

Dans le niveau, il y a neuf civils " cachés " que vous devez amener au poste médical. Certains peuvent y aller à pied si vous leur nettoyez la route (des ennemis et des murs de flammes des réservoirs : refroidissez-les avec votre super haleine) mais il vaut mieux les amener sur le toit du dispensaire. Utilisez votre radar pour les repérer. Ils sont, soit au sol, soit dans des petits garages (dont vous devrez ouvrir la porte en la frappant) ou soit sur des toits en feu. Une fois les neuf ramenés, filez vers la zone avec des mitrailleuses.

b) Remplacez les générateurs endommagés :

Attention, votre temps est très limité. Donc, dans la section des mitrailleuses, cassez une porte puis entrez dans le dépôt. Détruisez tous les robots pour que le civil vous délivre le générateur. Prenez-le puis filez au pied du barrage le déposer. Revenez en super vitesse et attaquez-vous à un autre garage. Remplacez les trois générateurs de cette façon et c'est gagné !

c) Sauvez le téléphérique :

Filez en super vitesse vers la cabine du téléphérique et pressez X à temps pour prendre la cabine avant sa chute.

d) Emmenez le téléphérique en lieu sûr :

Retournez-vous puis allez déposer le téléphérique sur un toit à droite des générateurs.

e) Poussez les armatures :

Pour cet ultime objectif, il va falloir jouer au plombier. Approchez-vous de l'écrou tout près de vous puis pressez X à maintes reprises et très vite pour resserrer l'écrou. Volez ensuite au suivant et faites pareil. Encore une fois pour le dernier et vous passerez au niveau suivant. Bien sûr, vous n'avez pas tout votre temps pour repousser les armatures !

Niveau 4 : Infiltration

a) Déjouez la sécurité du Lexlabs :

Cette fois, vous allez vous la jouer à la solid snake mais dans une tenue bleue flashie franchement pas discrète ! Bon, pour ce premier objectif, utilisez votre laser sur la caméra au loin puis passez la porte que la caméra surveillait.

b) Passez à la barbe des scientifiques :

Pendant que le scientifique pianote sur la machine, contournez le tuyau à gauche puis avancez jusqu'au fond. Utilisez votre laser sur la caméra avant de faire de même sur les commandes à droite de l'entrée du couloir avec des lasers (c'est un petit carré gris sur le mur et qui comporte trois boutons : un rouge et deux verts). Vous devrez ensuite passer en évitant les lasers (attendez qu'ils se désactivent... un instant. A ce moment là, enfoncez carré puis avancez rapidement devant).

c) Passez devant ce gros ventilo :

Vous devez remonter au vent dans le temps imparti. Pressez X à répétition et le plus régulièrement possible (pas trop rapidement en fait mais bon les fautes sont presque interdites !) pour remonter jusqu'en dessous du ventilo et donc continuer.

b-bis) Passez à la barbe des scientifiques :

Avancez un peu et cachez-vous derrière le tuyau à gauche. Dès que le scientifique est dans la rangée de droite, filez dans celle de gauche. Avancez un peu puis attendez que le deuxième scientifique soit dans la rangée de droite pour avancer, détruire les commandes puis vous ruez sur le couloir aux lasers. Passez ensuite tranquillement ceux-ci.

d) Passez malgré les mines :

Ne cherchez pas à les faire exploser avec votre laser, la sécurité serait alertée. Utilisez simplement votre souffle pour déplacer doucement les mines et atteindre la porte.

b-ter) Passez à la barbe des scientifiques :

Votre chemin jusqu'aux commandes suivra cette fois un zig zag au début. Allez dans la rangée de droite puis attendez que le scientifique quitte le tronçon au centre. Allez dans ce fameux tronçon puis à gauche. Attendez que le scientifique suivant soit à droite pour continuer dans la rangée de gauche. Vous êtes au bout : détruisez les commandes (en bas des escaliers) puis utilisez votre laser sur la caméra après les lasers. Passez ensuite " tranquillement " les lasers.

e) Stoppez les fuites de gaz :

Prenez chaque caisse et détruisez-les dans un coin Certaines contiennent des mines, d'autres les batteries. Cela va vous faire éviter le slalom entre les mines. Placez ensuite les batteries rapidement dans leurs emplacements respectifs pour finir ce niveau.

Niveau 5 : Incursion

a) Protégez les scientifiques :

Sachez que cet objectif que vous trouvez pour l'instant sympathique va être votre pain quotidien jusqu'au dixième stage ! Soyons clair, détruisez les robots puis passez à la suite.

Interlude)

Franchissez maintenant la porte à l'opposé de l'endroit où se sont cachés les scientifiques.

b) Empêchez le kidnapping des scientifiques :

Voletez vers les plates-formes en hauteur et défendez-y les scientifiques en battant les robots. Il y a des morceaux de tuyaux en bas.

c) Battez le bataillon de tanks robots :

La meilleure tactique pour battre les tanks en général est d'utiliser la super tombée pour tomber sur eux. Battez de cette manière les six tanks.

Interlude)

Franchissez la porte qui vient de s'ouvrir.

d) Trouvez et activez les interrupteurs manuels :

Partez immédiatement sur la gauche pour trouver un bon paquet d'ennemis. Eliminez-les tous (y compris ceux qui vont débarquer au cours de votre bataille) puis entrez dans le dernier hangar qui s'est ouvert. Détruisez le boîtier de commandes puis allez activer l'interrupteur à l'opposé. Ensuite, revenez à l'entrée de la section et dirigez-vous à droite. Refaites l'opération puis allez prendre la clé de commande qui vient d'apparaître.

e) Désactivez le mécanisme d'autodestruction :

Revenez à la pièce précédente et posez la boule sagement par terre.

f) Détruisez les robots pour diminuer le champ de force :

Encore une fois, vous devrez détruire les robots avant de pouvoir insérer la clé ! Détruisez bien tous les robots, surtout les volants que vous allez peiner à repérer.

e suite) Désactivez le mécanisme d'autodestruction :

Reprenez la clé et déposez la clé dans le creux prévu à cet effet que gardait le champ de force que vous venez de désactiver pour finir cet acte.

g) Réparez les tuyaux de gaz et activez les ventilos :

Commencez par détruire les deux protections des ventilateurs au sol (rapidement car votre temps est compté). Ensuite, allez en dessous de la porte de la zone où vous avez pris la clé. Prenez les tuyaux de rechange ici présents pour aller remplacer ceux d'où vient le gaz. Soyez vifs car avec le temps ; il y aura plus de gaz et donc une moins bonne visibilité (faut voir à la fin !).

Niveau 6 : Libération

a) Protégez Lois et les scientifiques :

Du grand classique ! Détruisez les robots et passez à l'objectif suivant... identique.

b) Sauvez tous les scientifiques :

Ben en fait, détruisez les attroupements ennemis qui les gardent (à gauche et à droite d'où vous venez). Attention, ils sont quand même assez forts !

c) Des scientifiques sont en danger :

Allez sauver exactement de la même manière les scientifiques aux prises avec des robots dans une cassure du mur.

d) Reconquérez les tours de guet :

En gros, vous voyez les grandes tours grises avec un toit plat dans tout le niveau ? Eh bien ce sont ces fameuses tours de guet. Allez sur chacune d'entre elles, faites une super tombée sur le toit pour le casser puis détruisez le robot à l'intérieur pour reconquérir la tour. Faites comme ça pour les six.

e) (simultanément à d) D'autres scientifiques en danger :

Juste après les deux premières tours, vous allez voir une armada de tanks. Détruisez ceux-ci pour libérer les scientifiques.

f) Protégez les générateurs d'écran :

Ici, vous devez détruire les ennemis autour des espèces de dômes bleus qui cèdent. Détruisez les ennemis autour puis allez chercher une batterie dans les tentes près d'une tour de guet pour recharger le générateur. Il y a deux générateurs en tout.

g) Protégez l'immeuble des scientifiques :

Mais que ce niveau est soporifique ! Bon allez, faites leur plaisir, allez réduire en cendres la ferraille là-bas (utilisez vos boules de feu sur les engins volants ou mieux, tombez leur dessus en plein vol) afin de finir le stage.

Niveau 7 : Epreuve à l'aciérie

a) Eliminez tous les robots :

Le titre parle de lui-même non ? N'oubliez pas ceux sur les tours !

b) Battez le chef des robots :

Ruez-vous sur les robots et tapez-les jusqu'à trouver le " bon ". Videz-lui sa barre de vie pour qu'il aille au point de départ. Répétez l'opération. Foncez vite vers le " pot " de lave à droite dos au départ. Le chef robots va apparaître sur le rebord. Ciblez-le en vitesse et tirez sur lui une boule de feu pour l'envoyer fondre dans la lave et finir ce niveau.

Niveau 8 : Attaque en montagne

a) Sécurisez la caverne :

Commencez par boucher les trois coulées. Parcourez le niveau à la recherche d'un rocher sur le sol. Prenez-le puis allez vers une coulée dans les murs et pressez X pour boucher la coulée avec le rocher. Vous avez la technique ! Simultanément, exterminez tout ce qui est en ferraille, qui bouge et qui tire (pour plus de facilité, poussez-les dans la lave :-D) mais surtout les quatre tourelles en leur fonçant dessus.

b) Stoppez les éruptions :

Allez dans les petits dépôts que gardaient les tourelles. Dedans, vous trouverez des barils bleus. Prenez en un puis allez le déposer dans une éruption. Refaites cela pour refroidir complètement l'éruption. Faites cela pour les trois cracheurs de lave et vous passerez au dernier acte.

c) Atteignez le centre de la montagne :

Allez dans l'issue au fond. Là, ne vous préoccupez pas des robots mais détruisez rapidement le mur de caisses à droite. Détruisez rapidement les commandes qu'il protégeait puis passez les lasers au fond du couloir (les robots ne vous suivront pas, ils n'arriveront pas à passer les lasers).

d) Désactivez les cinq grilles lasers :

Pour débloquer les commandes, il vous faut détruire tous les robots. Utilisez les morceaux de tuyaux pour vous aider.
Voici ensuite la répartition des panneaux de commande :
1_ juste à gauche du couloir aux lasers
1_ dans une petite salle à l'opposé du couloir aux lasers
1_ dans un garage dans la partie basse
2_ dans des garages dans la partie du dessus
Passez maintenant les lasers de la manière habituelle.

e) Libérez les scientifiques :

Commencez par sécuriser le secteur en exterminant tous vos assaillants puis ouvrez les cellules des scientifiques. Pour ce faire, désactivez les boîtiers de commandes à l'entrée des cellules. Faites les tous, nous ne sommes pas à dix secondes près !

f) Protégez les scientifiques :

Vous revoilà automatiquement dans la salle du début de niveau. Vous devez détruire les robots qui vont essayer d'agresser les scientifiques durant tout le chrono. Soyez rapide et usez la super tombée pour les pousser dans la lave rapidement. Vous aurez alors fini le niveau.

Niveau 9 : Réacteur en fusion

a) Amenez le liquide de refroidissement au réacteur :

C'est une des missions les plus speed du jeu ! Allez à la " porte " 1 et allez au fond du couloir sans vous soucier des obstacles. Dans la salle au fond, prenez un bloc : c'est le fameux liquide. Vous allez devoir le ramener au réacteur en lui faisant éviter les flammes. Une fois sorti, allez vite le mettre dans une des fentes en haut. Continuez ainsi pour les portes 2, 3 et 4 pour finir le niveau. Vous ne devez pas passer plus d'une minute trente par porte (en gros, il faut faire le sans-faute !). Faites du rase-mottes, pour éviter les flammes qui sortent des tuyaux, mettez-vous dans les coins pour les passages verticaux et faites bien attention quand vous passez un mur de flammes (restez en vol stationnaire puis passez en pressant R2 dès qu'il n'y a plus de flammes)

b) Battez kanto :

Vous allez devoir détruire un tank avec une très bonne défense ! Commencez par éliminer les gardes puis utilisez votre super tombée sur le tank jusqu'à en finir avec le boss (comme quoi, cette technique a fait vraiment ses preuves). Comme à la fin vous n'aurez presque plus de pouvoirs spéciaux, ne remontez que très peu au-dessus du tank.

Niveau 10 : Emeute

a) Assommez les détenus :

Eliminez les robots puis tapez les détenus (en blanc) pour les mettre K.O. et que la sécurité puisse les récupérer.

b) Protégez les gardiens :

Comme tous les objectifs de protection, détruisez les robots et passez à la suite.

c) Escortez les gardiens :

Avancez dans l'issue qui vient de s'ouvrir. A la bifurcation allez à droite et battez les robots. Avancez jusqu'au trou dans l'enceinte et partez à droite pour tomber sur d'autres robots. Je vous recommande d'appliquer le tips avant de faire ce combat (voir à la fin du niveau). Vous pouvez vous aider des morceaux de pierre au sol (lancez-les, c'est efficace). Ne ratez pas ceux en hauteur. Ensuite, avancez puis tournez à gauche. Exterminez vos assaillants puis entrez dans " l'arène ".

d) Ramenez les détenus en prison :

Tout au long de cette section, on va essayer de buter les gardes alors protégez-les. Vous devez assommer les détenus qui partent du fond pour les remettre dans leur bureau... oups, leur cellule en les prenant puis en les envoyant. LE bon truc, c'est de les attaquer dès le début : vous pouvez en remettre un directement en l'attendant à la sortie de sa cellule et en le tapant d'avance, il ne sortira même pas. Pour valider l'objectif, vous devrez ensuite liquider les robots restants.

c-suite) Escortez les gardiens :

Continuez à suivre les gardiens en butant chaque groupe de robots (attention à ceux qui volent) et en appliquant le tips pour finir le niveau.
Note : ce jeu étant tellement mal programmé, il se peut que les gardiens se bloquent dans un mur. Essayez d'en avoir au moins un de " libre " pour continuer. Appliquez alors le tips pour que les gardes reviennent derrière-vous.

Tips de l'acte c) Régénérez-vous entre les combats :

En vous faisant buter à un combat, vous reviendrez juste avant celui-ci mais avec toute votre vie !

Niveau 11 : Coupable à charge

a) Court-circuitez Electra :

Objectif pas évident si l'on si prend mal ! Descendez au centre de l'arène pour mettre Electra dans le tour du terrain. Regardez bien où elle est. Ciblez alors la diode verte dans l'eau la plus proche d'elle. Evitez ses deux attaques puis dès qu'elle se met sur le pont, lancez votre laser sur la diode jusqu'à ce qu'elle tombe à l'eau. Répétez l'opération jusqu'à passer à la deuxième partie de ce combat.

b) Faîtes sauter Electra :

Cette fois, la chipie va voleter comme vous dans la salle. Dès qu'elle est stabilisée au-dessus d'une dès plates-formes ou des douves, lancez-lui une boule de feu pour la faire tomber à l'eau. Videz-lui encore sa barre de vie de cette manière pour passer à l'ultime phase. Pour vous protéger de ses tirs auto-guidés, placez-vous derrière une des grilles.

c) Neutralisez Electra :

Foncez au plafond et approchez-vous des objets clignotants : grâce à votre laser, vous devez ôter ces sept objets pour lâcher l'eau sur Electra. Utilisez donc des boules de feu dessus pour les faire sauter, noyez Electra... et par conséquent finissez le niveau ! Si vous vous retrouvez sans pouvoirs spéciaux, ne perdez pas de temps à rester en haut, vous seriez trop vulnérable. Restez caché (derrière un pilier par exemple) en attendant de pouvoir y retourner avec le plein de pouvoirs spéciaux.

Niveau 12 : Duel à Metropolis

a) Protégez le fourgon de lingots :

Dans ce niveau, vous allez devoir battre Parasite ! Au cours de ce combat, il va enflammer un camion de lingots qui ne doit pas brûler : il vous faut le refroidir avec votre super haleine mentholée en plus de devoir le battre. Avec le temps, il s'autorégénère. Les meilleures techniques :
- Le taper avec un morceau de tuyau à plusieurs reprises pour ne pas lui laisser de répit
- Le charger vers un mur ou le sol pour qu'il prenne les dégâts de la charge puis de se cogner contre le sol ou le mur (c'est le plus efficace !)
- Utilisez votre laser sur lui (après la première minute de jeu, ça ne veut pas avant !)

Niveau 13 : Affaire en cours

a) Battez Metallo :

Voici la méthode les meilleures méthodes :
- Vous le chargez après qu'il ait chargé puis vous utilisez vos boules de feu en attendant la prochaine charge

- Vous lui lancez des sièges dessus
Je pense qu'il est également possible de le noyer sous la flotte de l'aquarium mais je n'ai pas réussi à casser entièrement la vitre. De toute façon les autres méthodes sont aussi efficaces ! Une fois qu'il n'aura plus de vie vous passerez à l'ultime niveau.

Niveau 14 : Confrontation

C'est le dernier combat du jeu.

Partie 1

Vous allez vraiment avoir l'impression que la défense de Metallo a augmentée en un instant. Essayez de le taper avec des morceaux de tuyau, de l'envoyer dans les rouleaux compresseurs, de le charger, de lui lancer des voitures ou plus simplement les boules de feu. A mi-combat et à la fin, il va monter en hauteur et sortir son fusil. Continuez quand même l'opération.

Partie 2

Cette fois, Metallo est révélé entièrement robotisé. Le mieux est de le bloquer dans un coin puis de le taper sans qu'il puisse bouger (avec un morceau de tuyau si possible). Attention aux voitures qu'il va essayer de vous lancer ! Surveillez bien votre vie ! Une fois barre de vie vide, effectuez rapidement la partie 3 où vous devrez vous rebattre contre lui (il n'aura qu'un sixième de sa vie).

Partie 3

Dès que Metallo est au-dessus, envolez-vous le plus vite possible puis visez l'interrupteur à droite. Dès que vous voyez la cible jaune, lancez vite un laser pour en finir une bonne fois pour toutes avec Metallo !

Voilà, bravo, vous avez fini Superman : Shadow of Akopolips. Allez voir un peu ce que vous avez débloqué dans le menu principal. Voilà tout, Tchao !

Superman Returns

© Electronic Arts 2006

CHEAT CODES

Appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause et vous rendre dans le menu Forteresse de solitude. Tapez-y un des codes suivants :

Invincibilité
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ◎ , ◎

Tous les power-ups
Gauche, ◎ , Droite, ▣ , Bas, ◎ , Haut, Bas, ▣ , ◎ , ▣

Tout débloquer
Gauche, Haut, Droite, Bas, ◎ , ▣ , ◎ , Haut, Droite, ▣

City health illimitée
◎ , Droite, ◎ , Droite, Haut, Gauche, Droite, ◎

Débloquer Bizarro en mode "Free Roam"
Haut, Droite, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut. Volez jusqu'au marqueur au sommet du bâtiment GUN pour prendre Bizarro. Pour reprendre Superman, volez jusqu'au marqueur de l'autre côté de Metropolis.

COSTUMES

Tenue "l'Age d'Or"

Terminer le dernier niveau.

Tenue "Pod"

Vaincre Bizzaro durant la dernière confrontation.

TOUS LES TROPHÉES

"Bizzaro Unchampion"

Réussir tous les mini-jeux Bizzaro.

"Globe Bowling"

Récupérer le globe du Daily Planet.

"Kitten Finder Extraordinaire"

Sauver les 100 chatons.

"Meteor Mayhem"

Terminer le premier niveau du jeu.

"Outstanding Valet"

Récupérer 500 voitures.

"Photo Finish"

Eliminer 500 ennemis.

Surfing H3O

© Take 2 Interactive / Rockstar 2001

SHARK SURFER

Marquez 300 points à chaque niveau pour débloquer le Shark surfer.

SVC Chaos : SNK vs. Capcom

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2005

PERSONNAGES CACHÉS

Maintenez R1 sur l'icône de l'un des personnages suivants pour débloquer un autre combattant caché.

Dan	R1 sur Dhalsim
Demitri	R1 sur Chun-Li
Geese	R1 sur Kyo
Goenitz	R1 sur Ryo
Mars People	R1 sur Terry
Shin Gouki	R1 sur Balrog
Shin Mr.Karate	R1 sur Kasumi
Violent Ken	R1 sur Vega
Wild Iori	R1 sur Kim
Zero	R1 sur Ryu

SWAT : Global Strike Team

© Vivendi Universal Games / Argonaut 2003

CHEAT CODES

Invincibilité

Mettez le jeu en pause puis faites Haut, Bas, Gauche, Droite, L2, R2 à l'écran des options.

Munitions illimitées

Mettez le jeu en pause puis faites Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, R2, L2 à l'écran des options.

Toutes les missions

Faites Haut, L1, Bas, R1, Gauche, L1, Droite, R1, Haut à l'écran de sélection des missions.

SX Superstar

© Acclaim / Climax 2003

OBTENEZ UNE PETITE AMIE ET DES ENDROITS DIFFÉRENTS

Pour obtenir une nouvelle petite amie, gagnez trois courses. Pour obtenir un nouvel endroit, gagnez une saison.

Syberia

© Microïds 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Valadilène, Alpes françaises

La Grande Rue

Dès votre arrivée dans la ville de Valadilène, vous assistez au passage d'un convoi funéraire avant de pouvoir entrer à l'hôtel.

L'hôtel

Sur le panneau d'affichage à droite en entrant, récupérez la "brochure de bienvenue".
Avancez jusqu'au comptoir et prenez la "clé de réception".
Avec la clé, remontez le mécanisme de sonnerie de la réception.
Appuyez sur le bouton rouge pour appeler le réceptionniste et parlez-lui.
Prenez votre valise et cherchez de l'aide pour la porter.
Traversez la salle et parlez au jeune garçon (Momo).
Demandez au réceptionniste de vous donner un coup de main.
Vous apprenez la mort d'Anna Voralberg, la propriétaire de l'usine d'automates.
Une fois dans la chambre, récupérez le "Fax 1" et notez le numéro de téléphone du cabinet Marson (12 458 902).
Prenez votre téléphone portable et appelez Marson; un deuxième Fax vous attend à la réception.
Descendez à la réception, récupérez ce Fax et parlez au réceptionniste.
Récupérez les 4 engrenages qu'a laissé Momo près de sa place et sur la table.
Sortez de l'hôtel et visitez la ville.

La Grande Rue

Vous pouvez parler à un promeneur assis sur un banc et au boulanger de la ville.
Récupérez sur un banc la "Gazette de Valadilène" du 17 avril 2002.
Trouvez l'étude notariale (il y a un automate à côté de la porte d'entrée).
Montez les escaliers et disposez le deuxième Fax dans la main de l'automate.
Manoeuvrez les deux leviers de l'automate et entrez dans la maison.

L'étude notariale

Traversez la pièce d'accueil et entrez dans le bureau du notaire.
Asseyez-vous dans le fauteuil et parlez au notaire.
Vous apprenez qu'il y a un héritier de l'usine : Hans, le frère soit disant disparu d'Anna.
Sortez du bureau et récupérez une "clé télescopique" sur le porte manteaux près de la porte d'entrée.
Sortez de l'étude et dirigez-vous vers la porte de l'usine Voralberg.

L'entrée de l'usine Voralberg

La porte se trouve dans le mur qui longe la Grande Rue. [coup de fil de Dan, votre mari]
Il y a un mécanisme qui ouvre la lourde porte de l'usine.

Déposez la clé télescopique dans les mains de l'automate en haut de la porte et remontez la clé mécanique de l'automate du bas.
Abaissez le levier qui se trouve au milieu de la porte.
Avancez jusqu'à la fontaine.
Il y a 5 directions. Vous arrivez de l'entrée de l'usine et vous trouvez de gauche à droite :
- la fabrication d'automates;
- l'entrepôt à piles;
- la gare;
- la maison des Voralberg.
Dirigez-vous vers la maison des Voralberg.

La maison des Voralberg

Faites le tour de la maison, toutes les portes sont fermées.
Il y a une grande échelle mécanique mais il manque une clé.
Allez dans le jardin derrière la maison. Vous pouvez parler à la jardinière.
Entrez dans le labyrinthe et récupérez la "clé Voralberg" cachée dans une fontaine.
Enclenchez cette clé dans le mécanisme de la grande échelle.
Montez jusqu'au toit. Vous entrez dans le grenier.
Dans un pupitre d'écolier, récupérez une "bouteille d'encre" et le "journal d'Anna".
Dans un recoin sombre du grenier, allumez l'ampoule au plafond. Cela provoque l'arrivée de Momo.
Parlez à Momo; il veut un dessin de Mammouth.
Il vous donne du "papier et crayon".
Retournez dans le recoin et appliquez la feuille de papier sur le graffiti de Mammouth sculpté dans une poutre de bois.
Vous obtenez un "décalque de Mammouth".
Donnez le dessin à Momo. Il vous emmène dans un endroit secret. Suivez-le.

La Grande Rue

Traversez la ville en passant devant la boulangerie et l'étude notariale.

Le parc

Momo vous ouvre la grille du parc. Traversez le pont puis les jardins et enfin la forêt. Poursuivez le chemin le long du cours d'eau. Passez devant une barque abandonnée.
Vous retrouvez Momo; Parlez-lui. Il vous apprend l'existence d'une grotte.
Montez les escaliers jusqu'au barrage et essayez de l'ouvrir.
Demandez un "coup de main" à Momo. Le bâton casse !
Récupérez le morceau de bois et dirigez-vous vers la barque abandonnée.
A l'aide du morceau de bois ,rapprocher la rame du rivage.
Demandez à Momo de récupérer la rame puis demandez lui d'ouvrir le barrage.
Momo ouvre le barrage et le niveau du cours d'eau baisse, laissant le passage sur un gué (près de l'endroit où se tenait Momo).
Traversez le gué et entrez dans la grotte aux Mammouths.
Récupérez une "poupée de Mammouth" qui traîne au fond de la grotte.
Quittez-le parc et retournez à l'usine Voralberg. [coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]

L'entrepôt à piles

Actionnez le levier qui se trouve sur l'un des piliers.
Un bras mécanique vient prendre une des piles.

La fabrique d'automates

Entrez dans la fabrique. Avancez sur la gauche de Kate en contournant la chaîne de montage de fabrication des automates et jusqu'à la porte de la salle de production de l'énergie hydraulique.
Tissez sur la poignée au bout de la chaîne pour libérer un hamster automate. La grande roue à eau se plonge dans la rivière et se met à tourner.
Actionnez le levier de gauche pour connecter l'alimentation en énergie de l'usine.
Sortez de la pièce et traversez tout l'atelier. [coup de fil de votre mère]
Approchez-vous du chariot élévateur et remontez son mécanisme. Le chariot démarre et soulève la pile pour la placer sur la chaîne de montage.
Entrez dans la pièce du fond et tournez la manivelle pour faire descendre Oscar l'automate conducteur de locomotive. Parlez-lui.
Vous devez terminer sa fabrication en lui apportant une paire de jambe d'un modèle bien précis.
Oscar vous donne une "carte perforée".
Empruntez les escaliers dans l'atelier de fabrication et entrez dans le bureau d'Anna juste en haut des marches.
Regardez tous les documents sur le bureau (factures, lettre à Hans et plan de la locomotive).
Regardez dans la bibliothèque et tirez sur un des livres. Une trappe secrète pivote et fait apparaître un phonographe à disques cylindriques. Récupérez le cylindre à musique.
Sortez du bureau et montez jusqu'au pupitre de commande de la chaîne de production.
Introduisez la carte perforée d'Oscar. Activez le voyant rouge tout à droite.
Avec le levier de gauche, sélectionnez la matière première en faisant défiler les couleurs jusqu'au beige (3 clics).
Activez le levier de droite pour lancer la production de la paire de jambe d'Oscar.
Récupérez la paire de jambes sur la chaîne de montage et donnez-la à Oscar. (si ce n'est pas la bonne il suffit de recommencer la fabrication en choisissant une autre matière première)
Oscar part rejoindre sa locomotive pour préparer la départ.
Suivez le jusqu'à la gare.

La gare

Montez dans le wagon du train et parlez à Oscar. Il faut récupérer un billet de transport.
Allez à l'office de la gare et récupérez un billet de voyage. Vous obtenez aussi une lettre d'héritage du notaire qui doit être signée pour autoriser la sortie du train.
Remontez dans le wagon et visitez l'intérieur. Il y a 4 emplacements pour des objets de valeur.
Déposez le cylindre à musique sur l'un des emplacements de l'étagère. Déposez la poupée Mammouth sur l'emplacement du guéridon.
Parlez à Oscar; il refuse votre billet de voyage sans l'autorisation de sortie dûment signée.
Quittez l'usine Voralberg pour vous enquérir du cachet du notaire.

L'étude notariale

Sur le premier bureau de l'étude il y a un mécanisme à cacheter. Déposez l'autorisation de sortie sur le sous-mains.
Soulevez le chapeau du mécanisme et remplissez-le avec la bouteille d'encre de votre inventaire. Appuyez sur le bouton rouge pour obtenir le coup de tampon "Approuvé" sur le document. Récupérez le document.
Sortez de l'étude et remontez toute la Grande Rue jusqu'à l'église. [Coup de fil de Marson, votre patron]

L'église

Faites le tour de l'église par la droite et allez vers le fond de la cours.
Entrez dans la sacristie. Avancez jusqu'à l'autel et déplacez la croix. Prenez la "clé".
Avec cette clé déverrouillez tous les tiroirs du buffet.
Récupérez 4 "cartes perforées" de couleurs différentes.
Ouvrez le tiroir du milieu et tournez la manivelle à droite qui débloque le double fond.
Prenez la lettre de confession de l'ancien curé et une longue "clé des Voralberg".
Sortez de la sacristie.
Approchez-vous d'un ascenseur extérieur qui monte le long du clocher.
Regardez le mécanisme de commande et déposez vos 4 engrenages à leur emplacement. Actionnez le levier de droite.
En haut du clocher, approchez-vous de l'automate joueur de carillon et introduisez la carte perforée "mauve" pour

provoquer la salutation du gardien du caveau de la famille Voralberg.
Quittez le clocher et allez au caveau familial. Introduisez la clé Voralberg dans le mécanisme du chapeau. Entrez dans le caveau et ouvrez le cercueil de Hans. Il n'y a pas de corps mais vous pouvez prendre un extrait de la "Gazette de Valadilène" et un autre cylindre à musique.
Retournez dans le bureau d'Anna à la fabrique d'automates.

La fabrique d'automates

Déposez le deuxième cylindre dans le phonographe. Vous assistez à la scène de l'accident de Hans.
Récupérez le cylindre et le plateau aux deux marionnettes.
Retournez dans le wagon à la gare.

La gare

Déposez les deux objets (cylindre et plateau à marionnettes) sur les emplacements réservés à cet effet.
Remettez l'autorisation de sortie du train à Oscar puis le billet de voyage.
Oscar vous indique qu'il faut remonter le ressort de la locomotive.
Descendez du wagon par votre gauche en sortant. Avancez le long de la locomotive et tournez le mécanisme à roue. Puis actionnez le levier. Le ressort de la locomotive est remonté. Rétractez le bras mécanique en tournant à nouveau la roue.
Allez présenter votre billet de voyage à Oscar. [coup de fil de Dan, votre mari]
Un long et beau voyage commence vers une destination encore inconnue.

La cité universitaire de Barrockstadt

La gare

Arrivée dans la gare de Barrockstadt, parlez à Oscar.
Il faut trouver un moyen de remonter le mécanisme à ressort de la locomotive.
Descendez du wagon sur votre droite, longez la locomotive et poursuivez votre chemin le long des rives jusqu'à la Grande Muraille. Au passage vous remarquez l'existence d'un mécanisme pour remonter le ressort de la locomotive.
Retournez vers la gare, Oscar vous interpelle pour vous transmettre un message. Les recteurs de l'université vous convoquent pour un entretien.
Poursuivez l'exploration de la gare en partant de l'autre côté des quais. Parlez au chef de gare.
Vous apprenez l'existence d'un aigle mécanique perché en haut de la gare et qui ramasse les oeufs de Coucou d'Amerzone.
Ramassez le crochet qui traîne sur la plage.
Traversez le canal en empruntant le pont métallique.
Longez le canal jusqu'à la péniche et parlez aux mariniers.

La péniche

Vous acceptez un marché : pour tracter la locomotive avec la péniche vous devez lui faire franchir l'écluse et donner 100 dollars.

Le kiosque à musique

Dirigez-vous vers l'université. Vous passez devant un kiosque à musique. Faites le tour du kiosque. Il y a une porte bloquée par un mécanisme à bascule. Il faut trouver un oeuf pour le débloquer.
Entrez dans la grande université.

La salle du conseil

Allez à votre gauche au fond du couloir et entrez dans la salle du conseil des recteurs.

Parlez-leurs. Ils vous ordonnent de faire partir votre train. Vous acceptez un marché : ils vous donneront 100 dollars contre la réparation du kiosque à musique.
Quittez la salle du conseil et traversez tout le Grand Hall d'honneur.

Le Grand Hall

Vous rencontrez le Professeur de paléontologie Pons. Parlez-lui. Il connaît bien Hans. Ils ont la passion commune des Mammouths. Le professeur est à la recherche de la poupée Mammouth dont lui a parlé Hans.
Quittez le Professeur et passez par la bibliothèque.

La bibliothèque

Prenez sur une des tables le livre des "souvenirs d'une expédition en Amerzone".
Vous y apprenez que le Coucou rouge d'Amerzone aime les baies de "Sauvignon forestier".
Dans la galerie du haut, montez sur l'échelle et récupérez un livre sur les "plantes et champignons".
Vous y apprenez que le champignon Yangala-Cola a la faculté de décupler l'acuité visuelle.
Allez dans votre wagon récupérer la poupée Mammouth pour la donner au Professeur.
[coup de fil de Marson, votre patron]

Le Grand Hall

Donnez la poupée au Professeur. Il se retire dans son laboratoire pour l'étudier. Suivez le.

Le laboratoire

Prenez dans un placard un nouveau "cylindre" à musique.
Prenez sur une des paillasses une "pince à éprouvette" et une bouteille de "poudre de Yangala-Cola".
Parlez au Professeur du "Sauvignon". Il vous envoie en discuter avec le chef de gare.

La gare

Rencontrez à nouveau le chef de gare et parlez-lui du "Sauvignon". Il semble très embarrassé !

Le train

Montez dans votre wagon et écoutez le message contenu dans le troisième cylindre (pour écouter les cylindres, il faut les disposer dans le mécanisme sous le plateau aux marionnettes au centre du wagon).
En quittant la gare, reparlez du sujet "Sauvignon" au chef de gare. Il vous envoie en discuter avec le Professeur Pons.

Le laboratoire

Rencontrez le Professeur et parlez-lui à nouveau du sujet "Sauvignon".
Il vous envoie en discuter avec les recteurs.

La salle du conseil

Parlez aux recteurs du sujet "Sauvignon". Ils avouent qu'il existe un petit trafic de vin de Sauvignon forestier et donc l'existence d'un jardin pour cultiver la vigne.

La gare

Retournez à la gare parler au chef de gare à propos du sujet "Sauvignon".
Il avoue l'existence du petit trafic et vous conduit au jardin. Suivez-le.
Traversez la voie ferrée par le pont métallique et continuez le chemin qui s'engage dans la végétation.

Le jardin

Au fond du jardin, ramassez des "baies de Sauvignon".

La gare

De retour sur le quai de la gare, avancez vers l'avant de la locomotive sans traverser la voie ferrée.
Il y a une échelle qui monte vers la passerelle au sommet de la gare.
Des Coucous rouges d'Amerzone vous empêchent l'accès.
Donnez-leur les baies de Sauvignon à manger.
Montez à l'échelle jusqu'à l'aigle mécanique.
Avec la pince à éprouvette, attrapez "l'oeuf de Coucou".
Redescendez et allez au kiosque à musique. Le chef de gare, pour s'excuser, vous donne une bouteille de "vin de Sauvignon".

Le kiosque à musique

Avancez jusqu'au mécanisme de la porte.
Déposez l'oeuf de Coucou dans son emplacement et ouvrez la porte.
A l'intérieur du kiosque, descendez au sous-sol et manoeuvrez le levier.
Toute la mécanique se met en marche : le kiosque est réparé.
Allez voir les recteurs pour leur annoncer la bonne nouvelle.

La salle du conseil

Parlez aux recteurs du sujet "argent". Ils vous remettent 100 dollars.

La péniche

Allez donner les 100 dollars aux mariniers.
Ils vous jettent la clé du tableau de contrôle de l'écluse. Ramassez-la.
Il faut maintenant ouvrir l'écluse et faire passer la péniche.
Dirigez-vous vers le tableau de commande de l'écluse qui se trouve dans la gare le long du quai.
[coup de fil de votre mère]

L'écluse

Approchez-vous du poste de commande de l'écluse.
Ouvrez le panneau avec la clé. Les instructions de commande sont dans une langue incompréhensible. Regardez à droite du pupitre, il y a un panneau d'affichage. Notez le numéro de téléphone (2766 6742).
Composez ce numéro avec votre portable et notez bien la procédure :
Pour commencer, appuyer sur #;
Pour les écluses de Barrockstadt, appuyer sur 4;
Pour faire monter le niveau d'eau, appuyer sur 1;
Pour faire descendre le niveau d'eau, appuyer sur 2;
Pour confirmer, appuyer sur *.
Composez maintenant le code "42*" pour faire descendre le niveau de l'eau et ouvrir l'écluse.
Allez prévenir les mariniers.
Composez ensuite le code "41*" pour fermer l'écluse et faire monter le niveau de l'eau.
La péniche est passée de l'autre côté.

La gare

Allez sur les quais entre la locomotive et la péniche.

Parlez aux mariniers de "coup de main" pour accrocher le train.
Assemblez le crochet de votre inventaire avec la chaîne qu'a lancée le marinier.
La locomotive est tractée jusqu'au poste de remontage des ressorts.
Avancez sur les berges jusqu'au train. [coup de fil du Professeur Pons]
Vous êtes conviés à assister au cours de Paléontologie du Professeur dans l'amphithéâtre.

L'amphithéâtre

L'amphithéâtre se trouve à l'étage de l'université.
Suivez le cours magistral et allez au laboratoire.

Le laboratoire

Récupérez la poupée Mammouth et les polycopiés du cours.

La locomotive

Retournez à la station de remontage des ressorts de la locomotive.
Passez de l'autre côté du train et comme dans la gare de Valadilène, remontez le mécanisme à ressort de la locomotive.
[coup de fil de Dan, votre mari]
remontez dans le wagon et déposez la poupée Mammouth sur son socle.
Parlez à Oscar. Le train avance jusqu'à la Grande muraille.

Le guichet

Sortez du train et allez au guichet pour récupérer une autorisation de passage.
Contournez le guichet et montez en haut de la Grande Muraille.
[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]

Le poste de garde

Entrez dans le poste de garde et parlez au Capitaine Malatesta.
Il ne veut pas vous délivrer de visa de passage.
Regardez dans la longue vue. Effectuez la mise au point.
Vous constatez qu'il n'y a pas de cavalier à l'horizon.
Parlez à nouveau au Capitaine de l'arbre mort.
Regardez sur le bureau, il y a une paire de lunettes brisées et deux verres.
Remplissez les verres de vin de Sauvignon et ajoutez de la poudre de Yangala-Cola.
Parlez encore une fois au Capitaine.
Sa vision oculaire va être décuplée et il va reconnaître son erreur d'appréciation de situation.
Il vous accorde l'autorisation de franchissement de frontière.

Le guichet

Retournez au guichet et donnez le visa à Oscar.
Vous obtenez un billet de voyage.

La train

Retournez dans votre wagon et donnez le billet de voyage à Oscar.
Le voyage continue vers une destination toujours inconnue.

Le complexe industriel de Komkolzgrad

Le quai

Descendez du train et longez le quai vers la locomotive. Oscar vous interpelle. Il faut à nouveau remonter le mécanisme à ressort de la locomotive.
Parlez à Oscar.
Avancez jusqu'au bout du quai vers le portique en forme de Géant.

Le portique

Montez dans la cabine du portique.
Récupérez sur une étagère : un "cylindre à musique", un "plan" du portique et une "manette".
Enclenchez la manette sur le pupitre de commande.
Faites avancer deux fois le portique vers la locomotive.
Appuyez sur le bouton rouge pour procéder au remontage du ressort de la locomotive.
Faites reculer deux fois le portique.
Descendez du portique; vous assistez à la fuite d'un inconnu qui était monté à bord du train.

Le train

Montez dans votre wagon.
Délivrez Oscar de ses liens; l'inconnu lui a volé ses mains.
Parlez à Oscar.
Ramassez le "ciseau à métaux" qui traîne au sol.
Ecoutez le message enregistré sur le quatrième cylindre.

Le portique

Retournez dans la cabine du portique et faites-le avancer une fois.
Quittez la cabine et sautez sur le rebord du bâtiment.
Avec le ciseau à métaux, découper la plaque métallique et entrez dans le local.
Sur une étagère, récupérez une "bougie automate".
Retournez dans la cabine du portique et faites-le reculer une fois.
Quittez le portique.

Le quai

Allez à l'autre bout du quai.
Actionnez le levier de l'ascenseur de la mine et montez dedans.
[coup de fil de Dan, votre mari]

La mine

Approchez du boîtier de commande de l'éclairage.
Déposez la "bougie automate" dessus et actionnez la manette. La mine s'illumine.
Traversez la galerie et montez dans l'ascenseur.

Les hauts fourneaux

Ouvrez la grosse porte métallique à partir d'un boîtier se trouvant juste à gauche.
Montez les marches qui mènent à un orgue géant.
Avancez près de l'automate pianiste et prenez le "tournevis".
Faites le tour des canalisations.
Il y a une échelle qui est obstruée par une plaque métallique vissée dessus.
Utilisez votre tournevis pour la démonter.
Montez à l'échelle et entrez dans la salle de contrôle de l'usine.

La salle de contrôle

Vous rencontrez le directeur du complexe minier.
Il avoue avoir emprunté les mains d'Oscar pour permettre à son propre automate de jouer de l'orgue.
Parlez avec le directeur. Il veut faire venir la cantatrice Helena Romanski pour un récital dans son usine.
Allez dans le musée.

Le musée Romanski

Au fond du musée, dans un tiroir de table, récupérez un livre dédié à Helena ainsi qu'une pile de lettres envoyées par le directeur.
Téléphonez à votre mère pour en savoir plus sur Helena.
Rencontrez à nouveau le directeur.
[coup de fil de Dan, votre mari]

La salle de contrôle

Parlez au directeur du sujet "Aralbad" puis les autres sujets pour vous rendre dans la base spatiale.
Sortez de la salle de contrôle et emprunter le monorail qui se trouve juste en sortant.

La base spatiale

[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]
Montez les marches vers la station. En haut à gauche du propulseur, un escalier monte vers la cage d'un aigle royal. A droite du propulseur se trouve la capsule du Commandant de la base. Entrez dans la capsule.

La capsule

Parlez au Commandant.
Ramassez la bouteille de vodka. Le Commandant quitte la capsule en titubant et va s'écrouler plus loin.
Fouillez la capsule et récupérez une "clé" et une "lettre de la direction générale des programmes". Elle indique que le programme Voralberg a été abandonné.
Sortez de la capsule et avancez vers le pupitre de commande du bras mécanique.

La base spatiale

Avec la clé, activer le pupitre de commande.
Faites translater vers la gauche le bras mécanique, puis vers le fond.
Descendez de la plate-forme. Sur le côté de celle-ci, tournez le volant d'alimentation en eau.
Remontez près du pupitre et actionnez la manette de versement de l'eau. Le Commandant se réveille de sa gueule de bois.
Parlez au Commandant de tous les sujets.

Le pas de lancement

Poursuivez l'exploration de la base vers le pas de lancement.
Sur la gauche, montez les marches jusqu'au labo de contrôle.

Le labo de contrôle

Sur le pupitre de commande, prenez la "clé" et enclenchez-la dans la serrure.
Ouvrez le couvercle et reconnectez les deux câbles.
Poussez le levier d'alimentation.
Aucun des boutons ne fonctionne sans analyse sanguine!
Retirez le boîtier d'analyse sanguine" à droite du pupitre.

Quittez le labo et traversez le pas de tir.

Le dirigeable

De l'autre côté se trouve un dirigeable au sommet d'un escalier métallique. Il est fermé à clé et de nombreux oiseaux en ont pris possession !
Retournez voir le Commandant.

La base spatiale

Parlez au Commandant du dirigeable. Il vous remet la "clé".

Le dirigeable

Montez dans le dirigeable et actionnez le levier. Rien ne se passe!

Le pas de lancement

Retrouvez le Commandant de l'autre côté du pas de lancement.
Vous faites un marché : le transport vers Aralbad contre la réparation de la fusée.
Présentez-lui l'analyseur sanguin.
Montez au labo de contrôle.

Le labo de contrôle

Déposez l'analyseur sanguin dans son emplacement sur le pupitre.
Appuyez successivement sur les boutons de gauche à droite.
L'analyse sanguine est positive et bloque le processus. Mettez votre doigt dans l'analyseur et poursuivez la séquence.
Après le décollage, allez récupérer la manivelle que le Commandant a jetée.
Montez jusqu'à la cage de l'aigle royal.

L'aigle royal

Enclenchez la manivelle dans l'orifice.
L'aigle royal part en chasse de tous les volatiles gênant le départ du dirigeable.
Allez dans le dirigeable.

Le dirigeable

Actionnez le levier.
Le voyage continue vers Aralbad.

Les thermes d'Aralbad

L'hôtel

Entrez dans l'hôtel.
[coup de fil de Marson, votre patron]
parlez au réceptionniste. Il refuse de vous aider à rencontrer Helena.
A côté des grilles qui mènent aux thermes, il y a un placard à balais. Récupérez un "bidon de lessive".
Allez verser la lessive dans la fontaine et revenez dans l'hôtel.
Ouvrez le rideau qui donne sur la cour extérieure.
Appelez le réceptionniste en appuyant sur la sonnette du comptoir.

Effrayé par ce qui se passe dans la fontaine, le réceptionniste quitte son poste.
Faites le tour du comptoir et regardez dans le registre des inscrits. Il y a le nom de Helena; et en face le numéro de pension 1270.
Prenez aussi le prospectus de l'hôtel Kronskey. A l'intérieur il y a le numéro de téléphone de l'hôtel Meurizt à Paris (46433643).
Appuyez sur le bouton rouge pour déverrouiller la grille qui donne dans les bassins des thermes.

Les thermes

Prenez à votre gauche et approchez-vous de James, l'automate infirmier. Il vous apprend qu'Helena est sur le ponton face à la mer.
Continuez votre chemin. Il y a une grille qui mène au ponton et un pupitre de commande permet son ouverture si l'on connaît le code à 4 chiffres. Essayez "1270" et abaissez le levier. Cela n'ouvre pas la grille mais la porte des vestiaires.
Avancez jusqu'au fond des thermes et récupérez une coupe de champagne en cristal.
Continuez le tour du bassin et entrez dans les vestiaires. Ramassez une carte d'accès portant le numéro 0968.
Retournez au pupitre de commande et entrez le code 0968. Abaissez le levier. La grille s'ouvre enfin. Entrez dans le sas et prenez le masque à gaz. Sortez sur le ponton.

Le ponton

Allez jusqu'au bout du ponton et parlez à Helena.
Elle vous demande d'appeler James.
Près du kiosque il y a une cloche. Prenez-la et retournez vers l'hôtel. Avant d'arriver à l'hôtel, il y a un support pour la cloche. Accrochez la cloche dessus et sonnez.

Les thermes

Entrez dans l'hôtel et parlez à James.
[coup de fil de votre mère]
Helena arrive au bar. Parlez-lui.
Elle vous apprend qu'elle n'a plus de voix pour chanter. Mais une fois à l'hôtel Meurizt, le barman lui a préparé une boisson miraculeuse qui lui a permis de retrouver sa voix.
Téléphonez à l'hôtel Meurizt au 46433643. et notez la recette du cocktail blue Helena.
Ouvrez le placard au bas du comptoir et récupérez un citron et une bouteille de miel cristallisé.
Faites le tour du bassin et tournez la vanne qui permet de faire chauffer le petit bassin.
Plonger la bouteille de miel dedans pour le rendre liquide.
Retournez au bar, face au distributeur mécanique.
Déposez dans leurs emplacements : le citron, la bouteille de Vodka et de miel.
Prenez le morceau de papier qui est coincé dans les tuyaux. Il indique la combinaison du clavier pour verser les divers ingrédients.
Pour faire le cocktail blue Helena :
Allumer la machine en appuyant sur le bouton tout à gauche;
Versez de la Vodka en positionnant le joystick sur la clé de "fa" et en appuyant sur la deuxième touche du clavier;
Versez du curaçao bleu en positionnant le joystick sur la clé de "sol" et en appuyant sur la troisième touche du clavier;
Versez du miel en appuyant sur le cinquième bouton;
Versez du citron en appuyant sur le quatrième bouton;
Versez de la glace en appuyant sur le deuxième bouton;
Et checker le tout en appuyant sur le bouton tout à droite.
Helena a retrouvé sa voix. Parlez-lui. Il faut encore faire un test.
Déposez le verre à champagne sur le comptoir et parlez à nouveau à Helena pour qu'elle chante.
Le verre casse. Helena accepte d'aller à Komkolzgrad.
Montez dans le dirigeable.

Le dirigeable

[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]
Embarquement immédiat pour Komkolzgrad.

Le complexe industriel de Komkolzgrad

Les hauts fourneaux

Helena commence le récital mais le directeur la fait prisonnière dans une cage.
Montez vers la cage et utilisez le ciseau à métaux pour casser le cadenas.
Avec le tournevis, récupérez les mains d'Oscar.
Quittez la scène. Helena arrive à s'échapper.
Empruntez l'ascenseur vers la mine.

La mine

Traversez la mine vers l'autre ascenseur. Actionnez le levier, mais le directeur à tout piégé.
Utilisez la gaine de ventilation pour vous échapper.

Le quai

En sortant, vous remarquez qu'une des caisses est ouverte. Prenez l'explosif qui s'y trouve.
Allez jusqu'à la locomotive et parlez à Oscar.

Le train

Montez dans le wagon. Le portique se rapproche et bloque la passage.
[coup de fil de Dan, votre mari]
Parlez à Helena.

Le quai

Sortez et parlez à Oscar.
Avancez près du portique et déposez la bombe sur le pied.
Il s'en ait fallu de peu !

Les thermes d'Aralbad

La gare

Sortez du train et avancez jusqu'à la locomotive.
Remontez les ressorts de la locomotive.
Parlez à Oscar.
Le réceptionniste vous annonce l'arrivée d'un colis à l'hôtel.

L'hôtel

Allez prendre le colis à la réception de l'hôtel. Il s'agit d'un automate Mammouth.
[coup de fil de Marson, votre patron]
[coup de fil à la réception]
Helena vous demande au bar.

Les thermes

Parlez à Helena. Elle vous raconte son aventure avec Hans.
Allez rejoindre Hans sur le ponton.

Le ponton

Parlez à Hans. Il signe le contrat de vente de son usine à Valadilène.
[coup de fil de Marson, votre patron]
Scène finale...

Fin

Syberia II

© MC2 France / Microïds 2005

SOLUTION COMPLÈTE

Romansbourg

Parlez à Hans qui se trouve dans sa chambre, au fond du train. Discutez de tous les sujets possibles avec lui.
Sortez du train après le coup de fil d'Oscar.
Ecoutez le colonel Emiliov Goupatchev.
Rejoignez Oscar à l'avant du train et parlez-lui du train.
Tournez le volant et tirez le levier pour remonter le ressort de la locomotive.
Parlez de nouveau à Oscar du train. Il vous demande de trouver du charbon.
Le long du quai, vous verrez une grande machine. C'est un distributeur de charbon. Tirez le levier. Malheureusement, la machine semble ne pas fonctionner.
Longez le quai jusqu'au bout et notez la grille qui vous empêche de descendre.
Entrez dans la boutique et parlez au colonel. Parlez-lui du charbon, de la clé et de la grille.
Examinez le distributeur de bonbons cassé à droite du comptoir.
Prenez la petite clé sur le comptoir.
Regardez maintenant les trois distributeurs à gauche du comptoir.
Ouvrez le tiroir de la troisième machine à l'aide de la petite clé.
Récupérez toute la monnaie à l'intérieur.
Utilisez la pièce canadienne (la 5ème pièce en partant de la gauche) dans la première machine et tournez le mécanisme. Prenez les friandises sucrées que vous venez d'acheter.
Utilisez la seconde pièce dans la seconde machine avant de tourner le mécanisme. Prenez les poissonnets qui tombent.
Sortez sur le quai.
Allez devant le distributeur de charbon et parlez à la petite fille en bas.
Demandez-lui la clé de la grille.
Elle accepte de vous la donner en échange de friandises.
Lancez-lui les bonbons que vous venez de trouver et vous aurez la clé pour descendre.
Descendez.
Terminez votre discussion avec Malka, la petite fille.
Elle vous parle de Cirkos et de deux frères Bourgoff peu aimés par les gens de la ville.
Continuez sous le quai jusqu'à la palissade des deux frères.
Sonnez la cloche et parlez au plus petit.
Demandez-lui s'il sait où trouver du charbon.
Rendez-vous au pied du distributeur à charbon.
Prenez le bidon rouge. Il est vide.
Retournez voir les deux frères pour leur demander un peu d'essence. Ils refusent naturellement.
Longez la palissade vers la gauche.
Arrachez la grande affiche et faufilez-vous à l'intérieur.
Ouvrez la grande caisse au centre de l'écran.
Pendant que le petit court à la poursuite de l'animal en fuite et que le grand dort sur le canapé, échangez votre bidon vide avec le bidon plein posé sur le baril.
Revenez au pied du distributeur de charbon.
Videz le bidon d'essence dans le réservoir puis mettez la machine en route grâce à l'interrupteur.
Montez sur le quai et tirez le levier du distributeur pour obtenir du charbon.
Oscar vient vous prévenir que Hans Voralberg a disparu.

Descendez et entrez chez Cirko (la porte près de Malka).
Vous retrouvez Hans ici, mais il commence à délirer. Il ne va pas très bien. Vous ne pourrez pas quitter Romansbourg tant qu'il sera dans cet état.
Parlez à Malka pour savoir qui pourrait s'occuper de soigner Hans. Elle mentionnera les moines du monastère.
Retournez au cabaret de Cirko et parlez de ces moines au propriétaire. Demandez-lui aussi pourquoi ils n'ont pas soigné la mère de Malka. Continuez la conversation jusqu'à ce qu'il vous explique comment les moines se servent de suaires pour juger de l'état de santé des malades.
Sortez et parlez à Malka des suaires. Elle vous remet une pièce pour le distributaire de suaires.
Retournez près de la palissade des deux frères.
Suivez le chemin vers la gauche jusqu'au distributeur de suaire. Entre temps, Kate se sera plainte du froid.
Glissez la pièce dans la fente et tirez le levier pour récupérer un suaire.
Revenez jusqu'à la boutique du colonel et demandez-lui de vous prêter des habits chauds.
Montez prendre le nécessaire dans son grenier et changez-vous dans la salle de bains du train.
Posez délicatement le suaire sur le visage de Hans qui est toujours couché sur son lit.
Voilà, Kate est désormais prête pour explorer les environs du monastère.
Suivez le chemin jusque là et tirez la corde. On vous refusera l'entrée.
Longez la paroi jusqu'à trouver le moine qui lave son linge.
Parlez-lui de tout. Pendant la conversation, vous apprendrez que ce moine est un passionné d'oiseau, et que l'accès au monastère est défendu aux femmes.
Rebroussez chemin jusqu'à la boutique du colonel et demandez-lui des appeaux.
Retournez voir le moine pour lui donner l'appeau argent. Il s'en ira.
Prenez une soutane sur le rocher et changez-vous.
Descendez au niveau de la corde du monastère et sonnez. Ainsi vêtu, vous monterez sans problème.

Le monastère de Romansbourg

Trouvez la cathédrale et dirigez-vous au fond.
Insistez auprès du Patriarche pour qu'il accepte de s'occuper de Hans. Il cèdera lorsqu'il verra le suaire que vous lui avez apporté.
Le lendemain, le Patriarche vous apprend que Hans est mourrant. Insistez pour le voir, il se trouve dans la chambre du couloir.
Hans vous parle d'un moine nommé Alexei. Il vous demande de le trouver pour qu'il puisse le guérir.
Sortez de la chambre et parlez au moine qui écoutait à la porte.
Il vous remet un parchemin et un vitrail de mammouth.
Vous pouvez lire le parchemin dans votre inventaire.
Revenez dans la cour et prenez la brosse qui traîne près du sceau.
Quittez la cour et continuez droit devant-vous pour retrouver la cathédrale. Entrez et questionnez le Patriarche au sujet d'Alexei.
Apparemment, l'homme que vous cherchez est mort.
Toujours dans la cathédrale, regardez la peinture sur le mur de gauche.
Utilisez la brosse sur le livre que tient le moine. Un symbole apparaît alors. Notez bien ce symbole et la disposition des points blancs par rapport à la croix.
Allez à la bibliothèque (l'autre porte qui donne sur la cour) et descendez au dernier niveau.
Utilisez le long bâton posé contre le mur pour allumer les bougies. Basez-vous à la croix au sol pour allumer les bougies correspondantes aux points blancs du schéma découvert plus tôt.
Une trappe s'ouvre au dernier étage.
Montez l'examiner. Vous pouvez regarder par l'ouverture pour avoir une magnifique vue sur Romansbourg. Déposez y le vitrail de mammouth.
Appuyez dans l'ordre sur les panneaux : Sud, Ouest, Nord, Est (bas, gauche, haut, droite si vous préférez).
La trappe se referme légèrement et laisse apparaître la silhouette d'un mammouth sur le mur en face.
Allez inspecter son oeil. Appuyez sur le bouton, une cache secrète se découvre.
Vous trouverez ici les notes d'Alexei sur le fascinant peuple Youkol. Prenez-les ainsi que la relique juste derrière.
Lisez les notes d'Alexei. L'une des pages parle d'une méthode curative utilisée par les chamans Youkols.
Retournez vers l'ascenseur qui vous a amené au monastère.
Arrêtez-vous à la brouette et prenez les cisailles posées dessus.

Revenez dans la cour puis allez au cimetière.
Le nom d'Alexei est gravé sur l'une des tombes, mais des mauvaises herbes vous empêchent de lire toute l'épitaphe.
Nettoyez la tombe avec les cisailles.
Ramassez les herbes et les ronces que vous venez de couper.
Retournez de nouveau vers l'ascenseur.
Regardez la machine près de l'ascenseur. Elle sert à fabriquer des bougies.
Jetez les herbes et les ronces dans la cuve de cire.
Ouvrez le réceptacle sous le petit entonnoir.
Prenez une mèche sur la gauche et fermez le réceptacle.
Tirez la manette à gauche pour chauffer la cire puis faites la couler en utilisant la petite vanne.
Ouvrez le réceptacle, votre bougie est prête, vous pouvez la prendre.
N'oubliez pas de récupérer les allumettes aussi.
Vous avez maintenant tout ce qu'il faut pour soigner Hans.
Retournez dans sa chambre.
Posez la relique Youkol sur la table.
Fixez la bougie à l'intérieur et allumez-la.
Hans est maintenant guéri.
Le Patriarche vous attend devant l'ascenseur. Il vous prévient qu'il ne laissera pas Hans quitter le monastère.
Rendez-vous dans l'église et allez dans la sacristie. Récupérez une clé. Ouvrez la grille qui se trouve à l'entrée de l'église et tirez la corde des cloches.
Allez au cimetière.
Le moine qui creusait depuis tout à l'heure, n'est plus là. Prenez sa pelle. Kate cassera alors toute seule le mur fragile juste à côté.
Tirez maintenant le cercueil, il fera un très bon traîneau.
Il ne vous reste plus qu'à chercher Hans pour quitter le monastère.

Retour à Romansbourg

Vous voilà de retour dans le train.
Parlez à Hans. Il vous demande d'apporter à Cirkos la pièce qu'il vient de réparer pour ses chevaux mécaniques.
Prenez la pièce et allez au cabaret.
Cirkos est en pleine séance de dressage avec un Youki.
Parlez au bonhomme puis posez le coeur mécanique sur l'emplacement prévu à cet effet devant les chevaux sur la scène.
Regardez de plus près la pièce. Faites pivoter le cœur pour amener l'aiguille supportant un petit cheval sur la position extrême de droite. La pièce est divisée en quatre quarts. Chaque partie possède trois trous. Vous devez cliquer sur les trous adéquats pour fixer la tuyauterie et réparer la machine.
Pour le quart en haut à droite, cliquez sur le trou le plus à gauche.
Pour le quart en bas à droite, cliquez sur le trou le plus à droite.
Pour le quart en bas à gauche, cliquez sur le trou central.
Pour le quart en haut à gauche, cliquez sur le trou le plus à droite.
Poussez le bouton en centre de la pièce. Les chevaux se mettent en mouvement et le spectacle commence.
L'émerveillement est de courte durée, puisque des secousses vous font craindre le pire. En remontant à la gare, vous constatez que quelqu'un a volé le train.
Entrez dans la boutique pour parler au colonel.
Il vous indique la présence d'une vieille draisine sous les rails. Elle est à vous si vous le souhaitez.
Tirez le levier sur le quai (celui près des escaliers).
La draisine apparaît devant vous.
Montez sur elle. Malheureusement, elle ne fonctionne pas très bien, et elle s'arrête au bout du quai.
Descendez sous le quai et allez fouiller le repère des deux frères qui ne sont bien sûr plus là.
Vous recevez un coup de fil de Oscar qui confirme ce que vous redoutiez, les deux frères ont effectivement volé le train.
Lisez le journal posé sur leur table puis donnez des poissonnets au youki couché par là. L'animal vous suivra jusqu'au quai.
Montez encore sur la draisine, grâce à la puissance du youki, vous pouvez enfin partir.

Mésaventures sous la neige

Après la cinématique, vous voilà obligé de laisser le traîneau et de continuer à pied.
Suivez le sentier dans la neige.
Vous passerez devant un tas de pierres, mais vous ne pourrez rien en faire pour le moment.
Continuez jusqu'à ce que le youki s'en prenne à un castor.
Laissez l'animal et enfoncez-vous dans la forêt pour récupérer un peu de bois sec.
Revenez jusqu'au tas de pierres. Disposez le bois sous les cailloux et allumez un feu avec les allumettes. Cela permet de faire fondre la glace.
Soulevez la pierre du dessus et ramassez l'offrande.
Allez voir le youki. Attirez-le avec l'offrande afin qu'il laisse le castor tranquille quelques instants. Lorsque vous reviendrez à côté de la rivière, l'animal aura fait tomber un arbre et vous pourrez traverser.
Le chemin se sépare de nouveau. A droite, c'est un cul-de-sac, prenez donc à gauche.
Vous arrivez dans un refuge abandonné. Sur la cheminée, prenez la poupée russe, la hachette cachée derrière et lisez le guide du pêcheur pour en apprendre plus sur les saumons orange.
Fouillez le coin cuisine, vous trouverez également un vivier à poissons.
Vous ne pourrez pas quitter le refuge car un ours rôde désormais devant la porte d'entrée.
Sortez par derrière. Il y a un petit ponton avec du matériel de pêche.
Prenez la canne à pêche (Kate déposera le vivier devant le youki, sans vivier, l'animal mangera chaque prise) puis choisissez un appât dans la petite boîte. Décidez-vous pour celui en haut à droite.
Kate peut lancer la ligne à trois endroits différents. Lancez la vers la droite, dans le coin sombre. Vous attraperez alors un saumon orange.
Posez la canne et revenez dans le refuge. Par la fenêtre, lancez le poisson à l'ours qui vous laissera alors tranquille. (Si par hasard, vous n'aviez pas pêché de saumon orange, lancez tout de même la prise à l'ours et retournez pêcher un autre poisson jusqu'à obtenir le saumon de la bonne couleur).
Sortez de la maison et allez vers le pont cassé.
A l'aide de la hachette, coupez un bout de corde.
Lancez cette corde sur la branche de l'arbre à côté, vous pourrez alors traverser le ravin.
Continuez dans la neige.
Le youki flairera quelque chose et vous laissera derrière.
Lorsque vous l'aurez rejoint, les deux frères tenteront de vous arrêter mais un évènement totalement inattendu - le crash d'un avion - vous donnera un petit répit.
Plantez ensuite la hachette dans la paroi glacée pour commencer votre ascension.
Allez 3 fois vers le haut, 2 fois à droite, 4 fois vers le haut, 4 fois à gauche, 2 fois vers le haut, deux fois à droite, 2 fois vers le haut, 2 fois à droite et 4 fois vers le haut.
Vous voilà en haut de la falaise.
Avancez jusqu'à trouver l'avion en piteux état. Heureusement, son pilote n'a rien mais il dort, suspendu à un arbre par son parachute. A cause de son casque vissé sur ses oreilles, vous n'arrivez pas à le réveiller en lui parlant.
Examinez le cockpit de l'appareil.
Vous ne pourrez pas rallumer la radio mais il y a quand même un petit truc à faire ici.
Mettez le jus avec le bouton en haut à gauche.
Relevez le petit interrupteur sous le bouton rouge (en bas à droite).
Baissez l'interrupteur A.
Vous pouvez alors lire 28 sur le cadran. Il manque cela dit les deux premiers chiffres.
Pour les connaître, relevez le bouton A et baissez le B.
Relevez aussi le bouton Jaune en bas à droite et baissez le vert.
Voilà, vous avez la combinaison entière maintenant. Il s'agit de 0328.
Revenez un peu sur vos pas et prenez un chemin vers le bas de l'écran.
Les deux frères manqueront presque de vous écraser en motoneige. Ils regagnent le train avec Hans.
Remontez les traces de motoneige jusqu'à la petite station radio.
Trafiquez le matériel pour indiquer la fréquence 0328 puis parlez au micro. Voilà qui devrait réveiller Boris, le pilote de l'avion.
En lui parlant, vous apprenez qu'il est possible d'atteindre le train en se servant du siège éjectable du copilote, mais il vous faut les coordonnées exactes avant d'essayer.
Retournez à la station radio.

Montez au radar et orientez-le vers le nord (la flèche sur le c).
Descendez et regardez le matériel dans la cabane.
Allumez l'écran. Vous remarquerez alors un petit point lumineux représentant le train. Ses coordonnées sont environ (80,20).
Retournez voir Boris. Parlez-lui et trafiquez le cockpit.
Entrez les coordonnées (80,20) sur le tableau de gauche puis appuyez sur le bouton pour déclencher le siège éjectable.
Vous atterrissez devant le train. Le youki vous accueille.
Déterrez le pauvre Oscar sous la neige et parlez-lui.
Montez dans le train.
Prenez le plan par terre ainsi que l'huile dans le compartiment de Hans.
Sortez et donnez l'huile à Oscar qui en a bien besoin.
Allez lui parler encore une fois. Il vous demande de rejoindre votre compartiment.
Ecoutez-le.
Le train ne part toujours pas. Retournez une troisième fois voir Oscar. Ce coup-ci, il dit qu'il faut détacher et abandonner le wagon.
Allez dans le compartiment détruit, et appelez par téléphone Oscar pour qu'il ouvre le panneau.
Il y a 5 boutons sur lesquels vous pouvez agir. Chacun commande un ou plusieurs mécanismes de détachement du wagon. En partant du bas, utilisez dans l'ordre, les boutons 1, 3 et 5. Le wagon se détache, le voyage reprend.

La fin des rails

Oscar est obligé d'arrêter le train puisque les rails s'arrêtent subitement devant une colline glacée.
Le youki s'enfuit, probablement attiré par une quelconque odeur.
Faites le tour du train et allez retrouver Igor qui dit avoir peur des esprits qu'il entend hurler.
Retournez vers le train puis à la motoneige.
Fouillez la sacoche et prenez la couverture.
Observez l'idole. Obstruez la bouche en enfonçant la couverture. Cela stoppe les bruits que Igor entendait.
Retournez lui parler. Cela devrait le décider à partir.
En s'en allant, il laisse derrière lui des crampons qui vous permettront alors d'avancer sur le chemin glacé.
En haut, vous êtes attaqué par Ivan qui vous menace avec une défense de mammouth.
Demandez un peu d'aide à Oscar par téléphone. Il fera siffler le train.
Profitez alors du fait qu'Ivan ait le dos tourné pour examiner le tas d'ivoire sur le traîneau.
Prenez le couteau sous les défenses et coupez la corde qui retient le traîneau.
Le sol commencera à se dérober sous vos pieds et après une chute vertigineuse puis un long somme, vous vous réveillez bien au chaud, dans une chambre d'apparence Youkol.

Le village Youkol

Sortez de la chambre et parlez au chef Youkol.
Examinez les poteries à côté de la porte.
Prenez un bois de cerf.
Le village est assez grand, on peut facilement s'y perdre (mais qui s'en plaindrait vu la beauté des décors). Je vais ici vous expliquer comment aller droit au but, sans détour.
A partir de votre chambre, allez à droite. Vous pouvez voir les tambours au fond et un oiseau perché au premier plan.
Regardez l'oiseau avant de continuer vers le bas de l'écran.
Près des peaux qui sèchent, vous trouverez une lanière en cuir. Kate l'associera de suite avec le bois pour fabriquer une fronde.
Rebroussez chemin et allez devant les tambours.
Visez le stalactite au dessus du cours d'eau. Le mécanisme se bloque et Kate peut passer et entrer chez la shaman.
Parlez à la Shaman. Elle vous indique que le seul moyen de retrouver Hans serait de mettre la main sur des fruits de l'arbre rieur.
Fouillez la partie gauche de la cabane. Prenez le moulin sacré puis revenez au village.
Allez tout droit, passez devant les peaux séchées et arrêtez-vous près de la machine qui ressemble à un puits.
Ramassez le bouchon de liège devant elle puis la gourde vide qui y est accrochée.
Fixez la gourde au crochet en haut de la machine. Tournez devant la manivelle afin de plonger la gourde dans l'eau

glacée et la remplir. Récupérez la gourde.
Avancez vers le bas de l'écran.
Vous arrivez derrière un enclos de Youkis. Récupérez l'arête juste devant la porte de l'enclos.
Continuez à droite, passez sous les rails et rendez-vous à la grotte au fond à droite.
A l'entrée de la grotte, vous pouvez choisir d'aller soit à gauche, soit à droite. Prenez à gauche.
Examinez le mur congelé au fond de la grotte. Il y a un petit rongeur par là.
Placez le bouchon de liège sur le trou en bas à droite.
Regardez maintenant le perchoir derrière vous.
Fixez le moulin sacré et faites le tourner pour appeler l'oiseau.
Retournez vers le mur.
Avec l'oiseau tout proche, le rongeur apeuré se réfugie dans la galerie du mur.
Récupérez le bouchon et placez-le maintenant dans le trou juste devant l'animal pour lui permettre d'avancer.
Lorsqu'il sera passé, bouchez alors le trou qui se trouve derrière lui.
Videz la gourde dans le trou en haut à gauche. Le rongeur poursuit son chemin.
Faites glisser l'arête par le trou en haut, au milieu.
Il ne vous reste alors plus qu'à récupérer les fruits collectés par l'animal pendant son parcours.
Retournez voir la shaman (sortez de la grotte, passez sous les rails, continuez toujours à droite).
Parlez à la shaman qui vous fera alors partir dans un étrange voyage…

Le rêve de Hans
Vous arrivez dans un endroit que les joueurs de Syberia 1 connaissent bien puisqu'il s'agit de la grotte près de Valadilène.
Prenez la poupée mammouth au fond de la grotte puis sortez.
Suivez le chemin qui descend à travers la forêt.
Parlez à la petite fille. Il s'agit de Anna Voralberg.
Après la conversation, poursuivez votre route jusqu'à la ville.
Longez la rue principale pour arriver à la propriété Voralberg (un peu plus loin sur la droite).
Devant la fontaine, prenez le chemin de droite et entrez dans l'imposante demeure.
Vous trouverez monsieur Voralberg dans le salon. Parlez-lui. Il vous refusera l'accès au grenier.
En retournant parler à Anna, vous apprendrez que son père quitte la maison à 19h15 pour aller à l'usine.
Revenez donc à l'horloge.
Tout semble coincé, mais il y a une manière pour la remettre en marche.
En observant le cadran, on peut voir que les aiguilles sont bloquées sur la position 2h45.
Sur la partie basse, vous pouvez voir deux boutons. Utilisez celui de droite pour afficher 2h30 (entre le 2 et le 3, donc), puis celui de gauche pour arriver à 2h45.
Remontez les deux automates et poussez le pendule. Voilà, ça fonctionne de nouveau.
Maintenant, affichez 7h avec le bouton de droite puis 7h15 en touchant une fois à celui de gauche. Tirez le poids de droite et faites sonner l'horloge.
Monsieur Voralberg quittera le salon en laissant la clé sur une petite table.
Prenez cette clé et montez au grenier.
Ouvrez la porte.
Tendez la poupée à Hans et suivez la conversation qui s'en suit.
Examinez les outils. Ouvrez le coeur d'automate. Vous serez ramené au village Youkol.

Retour au village Youkol

De retour dans la maison du Shaman, prenez le masque accroché sur le mur de droite.
Avant de sortir, touchez l'attrapeur de rêves devant la porte, il vous rappellera une partie du rêve de Hans.
Sortez et allez à l'enclos.
Suivez les rails vers la gauche de l'écran.
Montez l'échelle et continuez à longer le chemin de fer.
Vous verrez deux Youkols à la sortie de la grotte. Parlez-leur. Ils sont apparemment effrayés par l'homme de métal, Oscar.
Devant le train, essayez de soulever le crochet. Il est beaucoup trop lourd pour Kate. Les deux Youkols ne vous aideront pas à cause de la présence d'Oscar.

Allez parler à Oscar dans la locomotive. Convainquez-le de porter le masque.
Les Youkols pourront alors s'approcher et fixer le crochet à l'avant du train.
Passez sur le côté droit de la locomotive et regardez de plus près le crochet. Actionnez-le afin de tendre le câble.
Retournez dans la grotte.
Montez aux escaliers que vous trouverez et tirez le levier de droite.
Le train pourra ainsi entrer dans le village Youkol.
Descendez jusqu'au train et parlez à Oscar. Ce dernier ira voir Hans pour le sauver.
Suivez-le dans la maison de la Shaman.
Observez le coeur de Oscar.
Vous pouvez y voir 12 boutons, comme le cadran d'une horloge. Appuyez sur les boutons 7 et 3 (comme 7h15 sur l'horloge des souvenirs de Hans). Une partie s'ouvre. Appuyez maintenant sur 12 et 6, puis sur 3 et 9.
Récupérez la clé de la locomotive dans le coeur.
Retournez au train.
Insérez la clé juste au dessus du volant central.
Tirez le levier en haut à gauche. Vous verrez comme un serpent de métal sortir sous la locomotive. Poussez le bouton à droite du volant central pour le faire remonter.
Baissez le levier en haut à droite puis celui en haut à gauche. Cette fois, le serpent apparaît au dessus de la locomotive.
Poussez le second bouton à droite du volant central pour le faire revenir.
Vous devriez maintenant voir deux des trois cadrans alimentés.
Pour le dernier, tournez le petit volant à gauche du volant central puis appuyez sur le bouton, lui aussi à gauche.
Tournez enfin le gros volant tout à fait à gauche et vous ferez fondre la glace emprisonnant le gros bateau dont parle Alexei dans ses écrits.
Allez voir ce bateau.
Parlez au chef Youkol qui vous attend devant.
Vous ne pourrez partir qu'après avoir été chercher le youki dans son enclos.
Le bateau, vous emmène toujours plus loin au nord.

La banquise

Votre voyage se poursuit sur une banquise remplie de pingouins.
Descendez du bateau et partez explorer la banquise.
Près d'une carcasse de baleine, vous trouverez une corne de nerval. Prenez-la.
Continuez à gauche. Vous comprendrez alors pourquoi le bateau n'avance plus, l'ancre est prise dans la glace.
Libérez-la avec la corne de Nerval.
Partez encore sur la gauche.
Ce maudit Ivan Bourgoff refait parler de lui. Il est sur le bateau et vous empêche de remonter.
Allez tout au bout de la banquise, là où il y a un petit attroupement de pingouins et où vous pouvez regarder le bateau.
Repartez sur la gauche, puis au fond à gauche.
Vous serez alors devant un nid.
Déposez la poupée russe à côté des deux autres oeufs. Les pingouins viendront voir.
Retournez au bout de la banquise.
La glace commence à craquer. Brisez-la entièrement avec la corne et vous flotterez jusqu'au bateau.
Prenez le crochet d'ivoire dans un coin de la cale.
Faites rouler le tonneau puis montez dessus.
Fixez le crochet au dispositif de la voile, puis faites passer le noeud de la corde autour du crochet.
Redescendez.
Tirez le levier pour faire monter la voile.
Le bateau continue sa route, laissant Ivan avec les pingouins.

Syberia

Vous voilà enfin à Syberia.
Descendez du bateau et montez à l'échelle à droite.
Poussez l'homme. Il s'effondre. Ramassez son pendentif et redescendez.
Partez vers la gauche de l'écran jusqu'aux marches que vous devrez descendre.

Ouvrez le coffre au bout du ponton. Il contient trois plaques de pierre. Prenez-les.
Tournez-vous et poursuivez au fond de l'écran.
Cueillez une fleur de Syberia et prenez la plaque cachée dans les herbes.
Continuez votre chemin.
Hans est assis plus loin. La route est bloquée par une grande porte.
Revenez au bateau et descendez dans la cale.
Réveillez le Youki en lui présentant la fleur de Syberia.
Puisque vous êtes là, ouvrez la porte au fond de la cale et allez examiner la peinture à droite de l'ossement.
Notez les symboles dessinés à côté du mammouth puis ressortez et revenez à la grande porte.
Actionnez le levier sous la cage. Celle-ci descend et le Youki se précipite à l'intérieur.
Vous pouvez avancez.
Montez les escaliers et allez voir la machine de plus près.
Regardez la dalle circulaire en dessous.
Ramassez la cinquième plaque de pierre puis disposez toutes les plaques à leurs positions respectives.
Tournez la manivelle de la machine.
Du sable tombe sur la dalle et vous pouvez voir qu'une dalle s'enfonce. Notez le symbole de cette dalle et regardez le médaillon de l'homme que vous avez dans votre inventaire. Il sert à faire la correspondance entre les symboles blancs (ceux de la dalle de la machine) et les rouges. Le symbole qui vous intéresse est à gauche de la cordelette. Il est un peu caché… Essayez de noter tant bien que mal ce symbole rouge.
Prenez la clé apparut au centre de la dalle.
Montez les escaliers.
Hans est assis là, attendant impatiemment l'arrivée des mammouths. Avant qu'il puisse enfin vivre son rêve, vous allez devoir appelez les animaux.
Pour cela, continuez à gauche.
Examinez le panneau de la machine.
Ouvrez ce panneau à l'aide de la clé.
Plusieurs symboles rouges apparaissent devant vos yeux.
Reprenez la clé et placez-la sur le symbole correspondant à celui que vous avez trouvé sur le médaillon. Il s'agit du deuxième symbole sur la ligne du bas.
Tournez maintenant la manivelle de la machine afin de positionner le « haut-parleur » dans la bonne direction.
Intéressez-vous finalement aux tuyaux.
Vous pouvez voir six trous que vous pouvez ouvrir, fermer ou laisser à demi ouvert.
Souvenez-vous de la peinture aperçue dans le bateau et des symboles affichés.
Il indiquent la bonne position que doit avoir chaque trou.
Sur la ligne du haut, vous devez avoir : ouvert, à demi ouvert, ouvert
Sur la ligne du bas, vous devez avoir : à demi ouvert, fermé, ouvert
Actionnez le levier à droite des tuyaux.
Ca y est. Les mammouths arrivent.
Je vous laisse découvrir la fin de cette formidable aventure.

Syphon Filter : Dark Mirror

© Sony / Sony Bend 2007

DÉBLOQUER DE NOUVELLES ARMES EN MODE MISSION

AK-47	Terminez l'Objectif Headshot durant la Mission 6-1.
Famas	Terminez le 2ème Entraînement en moins de 3 Minutes.
M1 Super 90	Détruisez 5 Containers DU durant la Mission 4-1.
M16 A2	Détruisez 5 Containers DU durant la Mission 4-2.
M249 SAW	Terminez la Mission Tour KemSynth en moins de 2 minutes 42.
M4 Carabine	Détruisez 5 Containers DU durant la Mission 4-3.
M4 Silencieux	Faites 10 headshots durant la Mission 7-1 en Mode Hard.
Shot Defender	Terminez la Mission Sana Yemen en moins de 3 minutes 39.
SMAW	Touchez toutes les Têtes de Guerre durant la Mission 4-3.
SP-57	Terminez le 1er Entraînement en moins de 1 Minutes 25.
UNP .45	Terminez le 3ème Entraînement sans tirer.

DÉBLOQUER DE NOUVELLES ARMES EN MODE MULTIJOUEUR

33 SC-1 & SG-76 H-Bar	Obtenez le Rang R2 en multijoueur.
AR-15 & Draugonov	Obtenez le Rang T2 en multijoueur.
Desert Sniper .357 & SP-57	Obtenez le Rang O3 en multijoueur.
EPDD	Obtenez le Badge Elite Combat à Mains Nues.
G-17 & Makarov	Créez un Nouveau Compte.
Grenades EMP	Obtenez le Badge Expert Explosif.
Grenades M67	Obtenez le Badge Elite Explosif.
M16 A2 & Famas	Créez un Nouveau Compte.
M16K & Galil	Obtenez le Rang O2 en multijoueur.

M60 E-3 & Type-56 Chinois	Obtenez le Rang O1 en multijoueur.
MDS 63 & Spectre	Obtenez le Rang R1 en multijoueur.
MDS-7 & Ripper	Obtenez le Rang T1 en multijoueur.
Mines Claymores	Obtenez le Badge Expert Gadget.
Mines Laser	Obtenez le Badge Elite Gadget.
Shot Defender & SPA-12	Obtenez le Rang R3 en multijoueur.
Trip Bar & Ramat	Obtenez le Rang T3 en multijoueur.
USAS-12 & Sawed Off	Obtenez le Rang O4 en multijoueur.

DÉBLOQUER TOUS LES BADGES EN MODE MUTLIJOUEUR

Expert - Une Main	Faites 250 victimes avec un pistolet à une main.
Expert - Triage	Récupérez 100 munitions.
Expert - Munitions	Faites 250 headshots.
Expert - Médecin	Soignez-vous un maximum.
Expert - Mains Nues	Faites 30 victimes en mêlée.
Expert - Gadget	Faites un maximum de victimes avec le Taser, les Mines Laser ou les Claymores.
Expert - Armure	Trouvez les Flat Jackets.
Elite - Une Main	Faites 500 victimes avec un pistolet à une main.
Elite - Triage	Récupérez 200 munitions.
Elite - Munitions	Faites 500 headshots.
Elite - Médecin	Soignez-vous un maximum.
Elite - Mains Nues	Faites 50 victimes en mêlée.
Elite - Gadget	Faites un maximum de victimes avec le Taser, les Mines Laser ou les Claymores.
Elite - Armure	Trouvez les Flat Jackets.

DÉBLOQUER LES MISSIONS BONUS

Birds of Feather	Terminez le Mode Histoire en Normal ou Hard.
Goodnight Sweetheart	Terminez les Missions d'Entraînement en battant le chrono.
Jimmy Zhou's Army	Terminez la Mission Birds of Feather.
Trapped in The Hornets Nest	Récupérez tous les Patches de la Mission Combat Sharp Shooter.
Up A Column Without a Paddle	Récupérez tous les Patches de la Mission Elite Weapons Expert.

Syphon Filter : The Omega Strain

© Sony / Sony Bend 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Gabe Logan is back et si depuis le troisième épisode, l'homme a pris du galon en passant de "simple" homme d'action à celui de meneur de troupes il n'en reste pas moins que le virus Syphon Filter court toujours les rues. C'est maintenant à vous de faire vos preuves et si vous voulez traverser les niveaux tel un petit ninja des temps modernes, voici une aide de jeu qui pourra peut-être vous débloquer et vous permettre de passer à la suite sans trop d'encombres.

Le fait de ramasser toutes les munitions ainsi que les gilets pare-balles laissés par les ennemis à terre n'est pas précisé mais il va de soi qu'il vous faudra bien sûr ne pas oublier de tout prendre sur votre passage.

Ensuite, je ne vous préciserai pas non plus l'emplacement de tous les ennemis, ces derniers étant innombrables et revenant constamment. Dans tous les cas, essayez d'abattre le plus grand nombre possible de soldats, ces derniers vous octroyant souvent de très nombreux bonus.

Enfin, certains objectifs ne s'enclenchent qu'à des endroits précis mais ceux-ci n'étant pas vitaux, vous aurez le loisir d'arpenter les niveaux pour les dénicher.

En fonction du temps que vous aurez mis pour terminer une mission ou de votre habileté, vous pourrez obtenir des décorations et des distinctions qui vous donneront de nouvelles armes notamment.

Mission 0: Commandement européen de l'IPCA : centre d'entraînement

Comme son nom l'indique, vous voici dans le centre d'entraînement. Libre à vous d'essayer toutes les techniques de combat et de vous familiariser avec les différents mouvements du personnage. Je vous le conseille vivement surtout si vous n'avez jamais joué à un Syphon Filter. Une fois que vous aurez terminé votre entraînement, en route pour la véritable première mission. A noter que vous pourrez gagner un couteau (en finissant le parcours) et un Scorpion si vous réussissez l'épreuve du stand de tir qui vous demandera d'abattre toutes les cibles en moins de 45 secondes. Privilégiez ici le fusil de sniper. A noter que vous ne pourrez participer à cette épreuve qu'une seule fois par entraînement.

Mission 1 : Carthage, Michigan : zone de quarantaine

- **Objectifs** :
- Remplacer le matériel de prélèvement
- Effectuer 5 prélèvements d'eau
- Effectuer une autopsie sur le terrain
- Scanner le prélèvement de tissus
- Eliminer Proust
- Protéger les officiers de la CHA
- Pas de dommages collatéraux
- Récupérer le portable de Broussard (Equipe)

Vous voici en plein dans la tourmente, les balles fusant, les corps tombant autour de vous. Dès le départ, prenez à droite, courez, occupez-vous des terroristes qui patrouillent puis allez dans la ruelle de gauche pour ouvrir la conduite d'eau et activer le système anti-incendie. Montez sur la benne qui est à droite, grimpez à l'échelle et poursuivez dans le couloir. Tirez sur le panneau de contrôle de la porte pour l'ouvrir puis allez ramasser le matériel de prélèvement dans la pièce. Vous trouverez ici plusieurs gilets pare-balles et des munitions. Sortez de la pièce sans tuer le garde qui arrive (pour éviter les dommages collatéraux) puis redescendez l'échelle. Vous pouvez avant cela, si vous le désirez, aller à gauche en sortant de la pièce pour tirer sur quelques terroristes, bien planqué depuis votre cachette sur le toit. Une fois descendu, faites le premier prélèvement d'eau (Point de contrôle) à côté de la conduite d'eau que vous avez ouverte tout à l'heure. Continuez à gauche et ramassez le gilet pare-balles qui se trouve à gauche de l'entrée fermée du métro. Un second gilet pare-balles se trouve dans le bâtiment en flammes, au fond du rez-de-chaussée. Poursuivez par la droite en faisant attention aux snipers sur les toits. Tirez dans la vitre du bâtiment qui se trouve derrière la remorque. Pénétrez dans le bâtiment puis descendez les escaliers. Tuez les gardes qui arrivent, ramassez le fusil à pompe puis continuez dans le couloir de droite pour effectuer le second prélèvement d'eau (Point de contrôle). Poursuivez par la droite en faisant attention au deuxième distributeur qui va exploser, tuez les terroristes qui vous attendent puis montez l'escalier qui est sur votre droite pour trouver notamment un Point de contrôle. Continuez puis très rapidement pénétrez dans le bâtiment derrière la fontaine pour tuer les terroristes et ainsi sauver vos coéquipiers. Revenez au niveau de la fontaine et effectuez le troisième prélèvement ce qui équivaut à un autre Point de contrôle. Passez ensuite dans le conduit à droite de la fontaine. Une fois sorti, endossez un uniforme CHA Hazmat (Point de Contrôle). Revenez au niveau de la fontaine puis pénétrez dans le bâtiment de l'autre côté de la petite cour (Point de contrôle). Appuyez sur l'interrupteur de droite pour effectuer une décontamination et poursuivez. En allant à droite, vous pourrez effectuer une autopsie sur un cadavre, ce qui vous vaudra un nouveau Point de contrôle. A gauche, vous pourrez ramasser un gilet pare-balles dans un coffre. Sortez à présent du bâtiment pour obtenir un nouveau Point de contrôle. Repassez maintenant par le conduit que vous avez emprunté il y a quelques instants puis une fois dans la pièce où vous avez changé de vêtements, prenez le second conduit qui se trouve au fond de la pièce. Vous voici à nouveau l'air libre. Tuez les terroristes qui patrouillent puis prenez un autre conduit au fond de cet endroit. Vous pouvez également détruire la vitre d'un bâtiment sur votre gauche et revenir au début du niveau, à l'endroit où vous avez monté le second escalier. Vous y trouverez également un gilet pare-balles. A la sortie du troisième conduit, ramassez les munitions et le gilet pare-balles puis sortez de la pièce par la gauche puis allez à droite pour vous retrouver dehors. Alimentez en énergie le séquenceur et revenez à l'intérieur. Prenez à gauche, encore à gauche et scannez le prélèvement de tissus à l'aide du séquenceur. Allez ensuite rapidement au niveau du générateur pour tuer les terroristes qui vont essayer de le détruire. Une fois ceci fait, et le prélèvement effectué (Point de contrôle), pénétrez dans le conduit qui est au niveau du séquenceur. Une fois à l'air libre, tuez tous les terroristes qui patrouillent puis effectuez le quatrième prélèvement au niveau de la bouche d'incendie (Point de contrôle). Grimpez ensuite sur le mur puis un peu plus loin, passez par le conduit dans le mur de droite. Continuez, sortez du conduit, flinguez les terroristes puis avancez pour effectuer le dernier prélèvement d'eau sur les fontaines accrochées au mur. Poursuivez par l'un des deux escaliers, flinguez tout ce qui bouge puis passez par la gauche pour rentrer dans une petite pièce. Montez les escaliers, tuez le garde qui se trouve en hauteur, agrippez-vous au tuyau puis passez de l'autre côté de la voie. Actionnez l'interrupteur sur votre gauche (Point de contrôle) et poursuivez par la gauche pour redescendre.
Ramassez les lunettes thermiques, si vous en avez besoin, et continuez en descendant les escaliers de gauche. Continuez en ramassant au passage les munitions et le gilet pare-balles puis pénétrez dans le tunnel maintenant accessible. Usez de vos lunettes de nuit pour apercevoir vos ennemis, ramassez les munitions et continuez votre chemin. Une fois arrivé à la station, vous aurez droit à plusieurs terroristes et un Point de contrôle. Montez les marches, continuez et tuez les nombreux terroristes qui vous attendent en haut. Au passage, vous trouverez des munitions et un gilet pare-balles dans les WC qui se trouvent à droite et à gauche. Tuez ensuite Proust qui se cache derrière le comptoir pour boucler la mission.

Mission 2 : Carthage, Michigan : quartier des entrepôts

- **Objectifs** :
- Empêcher l'ALA de contaminer l'eau
- Récupérer trois containers de virus de l'ALA
- Eliminer l'escadron de la mort de l'ALA
- Eliminer la terroriste non identifiée de l'ALA
- Aider Imani en distrayant Fournier

- Eliminer Fournier
- Couvrir Imani
- Protéger l'officier de la CHA
- Pas de dommages collatéraux
- Récupérer l'enregistreur de Mujari (Objectif caché)

Le début de mission étant limité, dépêchez-vous en courant devant vous puis en allant à droite. Arrivé au niveau du quai, vous trouverez un gilet pare-balles au fond à droite mais devrez dans tous les cas prendre à gauche, en vous défaisant de plusieurs gardes. Vous trouverez sur le quai suivant un FA-MAS (en haut de l'escalier à gauche) et des munitions. Prenez maintenant le tunnel qui se trouve sur votre gauche (où un feu de détresse est en train de se consumer) puis passez par la porte à droite. Poursuivez votre chemin par l'unique voie accessible et une fois arrivé dans la salle d'épuration, tuez tous les gardes. Un des hommes, qui se trouve sur la passerelle, détient un container de virus. Pour obtenir le container sur le corps, il va vous falloir abattre l'homme en bas de l'escalier pour que celui-ci tombe à l'étage inférieur. Si vous vous approchez trop, il tombera inerte sur la passerelle et vous ne pourrez plus l'atteindre. Une fois le premier container en possession vous gagnez un Point de contrôle. Prenez ensuite l'échelle qui se trouve sur votre gauche, montez puis une fois sorti du tuyau, tuez les gardes qui arrivent sur votre droite. Ramassez le second container de virus pour obtenir un Point de contrôle. Poursuivez tout droit, prenez l'ouverture de droite puis continuez tout droit. L'ouverture de droite dans le mur vous fait revenir à la salle d'épuration. De ce fait, continuez tout droit en tuant tout ce qui bouge. Vous trouverez alors le dernier garde ayant en sa possession le container de virus. Tuez-le puis ramassez le container. Poursuivez tout droit pour trouver un nouveau Point de contrôle. Revenez maintenant en arrière puis pénétrez par l'ouverture de droite. Vous surprendrez une conversation entre deux gardes à propos de pompes à faire tourner. Tuez tout ce beau monde puis allez ramasser le gilet pare-balles au fond de la pièce ainsi que le FA-MAS. Montez à l'étage et allez actionner l'ordinateur dans la salle de contrôle. Passé le Point de contrôle, sortez puis dirigez-vous dans le passage de droite pour trouver une échelle au bout du chemin. Utilisez-la pour sortir à l'air libre et trouver un nouveau Point de contrôle. Avancez dans la ruelle pour rencontrer deux des assassins de l'ALA. Tuez-les puis pénétrez dans le bâtiment pour trouver le troisième assassin. Si vous désirez plus de précisions sur son emplacement, référez-vous à votre carte où la position de vos cibles sont indiquées. Maintenant il va vous falloir tuer une terroriste non identifié. Avant toute chose, je signale que vous pourrez retourner dans les égouts en passant par une autre ouverture, près du camion citerne un peu plus loin. Maintenant, faites face au bâtiment d'où sont sortis les deux terroristes de l'ALA. Rentrez dedans pour obtenir un Point de contrôle. Prenez à gauche, tout droit puis à gauche au bout du couloir. Montez les marches et continuez tout droit. La terroriste va alors venir à votre rencontre. Tuez-la pour obtenir un Point de contrôle puis prenez à gauche pour rentrer dans un bâtiment et obtenir un fusil de sniper. Sortez par la droite, avancez dans la rue puis éliminez le sniper, sur votre gauche, qui se trouve en hauteur. Revenez dans le bâtiment où vous avez trouvé le fusil de snipe. Sortez par l'arrière puis allez ramasser au besoin les munitions FA-MAS qui se trouvent à gauche. Un peu plus loin, dans une ruelle de gauche, vous trouverez un gilet pare-balles et une ouverture pour descendre dans les égouts et revenir au début du niveau. Revenez donc plutôt à l'endroit par lequel vous êtes arrivé dans cette partie du niveau, devant la porte d'entrée du 1ST Court Apartments. A noter que vous trouverez des munitions pour le 93R juste à gauche de ladite entrée. Rebroussez chemin. Descendez le grand escalier pour trouver des gardes et le Point de contrôle. Continuez jusqu'au bout du couloir, prenez à droite puis continuez à nouveau au bout pour passer la porte sur votre gauche. Vous voici revenu au niveau du camion citerne cité plus avant. Faites le ménage alentours puis tirez sur Fournier qui se trouve en hauteur sur le toit du cinéma, à gauche du camion citerne.
Maintenant, éliminez Fournier définitivement. A présent, prenez la petite ruelle (quand vous faites face au cinéma) et pénétrez dans ledit cinéma par l'arrière. Tuez les gardes, montez à l'étage, défoncez la porte qui se trouve au fond puis tuez rapidement les gardes en bas (en passant en vue subjective) pour protéger l'officier de la CHA qui se trouve au centre. Vous trouverez également ici l'enregistreur de Mujari, sur la scène, en redescendant à l'étage et en entrant dans la salle de cinéma maintenant accessible. Revenez maintenant au niveau du camion citerne, prenez à droite puis revenez au niveau du bâtiment d'où sont sortis les deux terroristes de l'ALA. Prenez alors la ruelle qui est à gauche pour obtenir un Point de contrôle et une échelle qui va descendre. Utilisez-la après avoir tué quelques gardes puis pénétrez dans l'entrepôt. Tuez tous les gardes pour en terminer avec cette mission.

Mission 3 : Carthage, Michigan : centre Commercial

- **Objectifs** :

- Verrouiller les entrées du centre commercial
- Désamorcer les deux explosifs viraux
- Exécutez l'EDP sur Masson
- Pas de dommages collatéraux
- Sauver les officiers du SWAT blessés (Equipe)

Courez à droite puis allez fermer la première porte du centre commercial. Ramassez le gilet pare-balles à gauche de la porte puis flinguez tout ce qui bouge. A présent, courez très vite à l'autre bout du centre commercial (en restant au rez-de-chaussée) puis ramassez le corps du SWAT blessé sur la petite plate-forme surélevée (un indicateur vous dira précisément où il est) puis mettez-le en sécurité dans une des zones sûres. Vous obtiendrez ainsi un premier Point de contrôle. Le second policier est impossible à atteindre sachant qu'il faut jouer à deux pour y arriver. De ce fait allez désamorcer la première bombe virale au rez-de-chaussée au centre des boutiques qui font référence à des endroits sûrs. Attention par contre à ce qu'elle ne vous explose pas à la figure. Pour éviter cela, tuez tous les terroristes alentours puis revenez désamorcer la bombe. La seconde bombe virale est également au rez-de-chaussée de l'autre côté du bâtiment. Vous trouverez aussi deux portes à verrouiller à ce niveau. Si vous avez du mal à les repérer, jetez un oeil à la carte, vos objectifs y étant inscrits. Ensuite, montez à l'étage pour fermer les deux dernières portes. Vous trouverez à ce niveau deux gilets pare-balles et des munitions. Maintenant, tirez sur les terroristes qui sont en bas (en faisant attention aux snipers) puis éliminez Masson, un méchant français, une constante dans Syphon Filter. Pour le repérer, une fois encore référez-vous à votre carte, Masson étant le carré bleu en mouvement. Pour le toucher, attendez qu'il coure sur des passerelles, passez en vue subjective pour que le personnage ajuste automatiquement son tir puis tirez-lui dessus.

Mission Bonus n° 1 :

- Pour débloquer cette mission voici ce que vous devez faire :
- Terminer la mission n°1 en moins de 11 minutes
- Terminer la mission n°2 en moins de 8 minutes
- Terminer la mission n°3 en moins de 6 minutes

Mission 4 : Mazyr, Belarus : aciérie de Krivorozhstal

- **Objectifs** :
- Arrêter les machines en sur-régime
- Désamorcer les explosifs des cheminées
- Mener les ouvriers dans un lieu sûr
- Sauver Dobranski
- Prendre les documents dans le coffre
- Eliminer les soldats CDT
- Eliminer Zhidkov
- Effectuer un prélèvement dans la carcasse de boeuf
- Mener tous les ouvriers dans un lieu sûr (Equipe)
- Pas de dommages collatéraux

Tout d'abord vous trouverez dans un wagon, situé à droite au début du niveau, le C4, un gilet pare-balles et diverses munitions. La clé de voûte de cette mission, de par son fort pourcentage d'ennemis et les grandes distances qui séparent certains points de contrôle, est sans nulle doute le fait que vous devez absolument straffer et tirer un minimum de balles (par à-coups) pour éviter de vous retrouver avec un chargeur à moitié vide devant une horde de gardes. Privilégiez aussi les Head Shots pour les gardes en armure blindée. Pour plus de précision, vous pourrez trouver des lunettes de vision nocturne en prenant à gauche, en démarrant le niveau (après être passé par la clôture) et en shootant des gardes, plusieurs d'entre eux en ayant sur eux.

Montez sur la poubelle puis partez à gauche. Passez par le trou dans le grillage, prenez à gauche en tournant autour du premier wagon puis tirez sur les terroristes qui vous canardent. Ensuite, continuez à droite puis tout droit pour arriver

devant un deuxième wagon. Vous entendrez alors une conversation entre plusieurs gardes sur des cadavres à détruire. Tuez les gardes puis prenez très rapidement à gauche pour trouver une porte. Ouvrez-la puis effectuez le prélèvement sur la carcasse de boeuf qui se trouve un peu plus loin, à droite.

A noter que si vous êtes trop lent, votre personnage fera juste une réflexion au niveau de l'emplacement vide.

Il va vous falloir ensuite secourir des ouvriers qui sont représentés par des carrés bleus sur la carte. Rejoignez chacun d'eux puis éliminez tous les gardes qui vont accourir. Ensuite, il vous faudra « simplement » suivre l'ouvrier en le couvrant jusqu'à ce qu'il atteigne une planque (un ascenseur qu'il va vous falloir descendre au sous-sol).

A noter que cette mission est extrêmement difficile et qu'il vous faudra être très rapide pour voir d'où viennent les tirs ennemis et descendre vos adversaires en privilégiant le Head Shot.

Vous allez devoir ensuite désamorcer les explosifs des cheminées que vous pouvez voir au début du niveau. Ici aussi, regardez votre carte pour dénicher les explosifs qui sont représentés par un carré bleu tout comme Dobranski qui est à trouver. A ce niveau, je vous conseillerais d'aller plutôt chercher ce personnage en premier lieu. Pour que cette mission s'enclenche, pénétrez dans le tunnel puis prenez le passage de gauche, montez à l'échelle et flinguez tous les gardes. Allez également ramasser le gilet pare-balles qui traîne dans les vestiaires. Puisque vous allez devoir traverser de long en large l'énorme niveau pour désamorcer les explosifs (pour y accéder, je vous rappelle que vous devez pénétrer dans un bâtiment accessible par la gauche du niveau), profitez-en pour arrêter les machines en surcharge, chaque machine arrêtée vous rapportant un Point de contrôle. D'ailleurs, une des trois machines se trouve juste à l'endroit où vous venez de trouver Doranski. Une fois que vous en aurez terminé avec ces objectifs, rendez-vous complètement au Nord de la carte (à droite) pour poser vos explosifs C4 sur la voie de chemin de fer. Revenez ensuite à l'endroit où vous avez déniché Doranski puis posez du C4 sur le coffre-fort et ramassez les documents. Ceci va déclencher la mission vous demandant d'éliminer Zhidkov mais ceci ne posera aucun problème puisque vous aurez d'ores et déjà posé l'explosif qui enverra ad patres le train emprunté par le terroriste. Ceci bouclera alors la mission validant par là-même l'objectif "Eliminer les soldats CDT".

Mission 5 : Mazyr, Belarus : Belaya Vezha

- **Objectifs** :
- Récupérer l'équipement sur le site du crash
- Détruire le poste électrique
- Détruire le camion de transmissions
- Désactiver la tour AA
- Fermer la conduite de gaz
- Détruire le missile SCUD
- Eliminer Pulikovsky
- Sauver Stone
- Détruire le char
- Faire un prélèvement d'eaux usées
- Récupérer les papiers d'Ivankov
- Détruire le pont pour arrêter le char (Equipe)

Dès le début de la mission, plusieurs objectifs vont vous être assignés. Vous devrez fermer la conduite de gaz, détruire le camion de transmissions, désactiver la tour AA, éliminer Pulikovsky et rejoindre le site du crash. Comme toujours, un long coup d'oeil à votre carte vous renseignera par où passer et où se trouvent les endroits où vous devez vous rendre.

A noter que dès le début du niveau, vous pourrez trouver un garde non loin de là (en allant tout droit, en passant le premier monticule et en traversant la route) et lui piquer ses vêtements. Idéal pour passer inaperçu.

En allant vers la zone du crash, vous devrez aussi détruire un poste électrique. Pour cela, récupérez le C4 qui est posé non loin de là (près d'une rangée de caisses) et utilisez-le pour tout faire sauter. Ledit C4 vous servira également à détruire le camion de transmissions ou le missile SCUD.

Notez aussi qu'il vous faudra à chaque fois un pain d'explosifs pour chaque objectif et sachant que vous ne pouvez qu'en transporter un, je vous laisse imaginer les allers-retours que cela va générer.

Pour dénicher l'échantillon d'eau usées, il conviendra d'aller tout droit au début de la mission, de passer devant la centrale électrique puis de descendre dans le ravin. Ensuite, continuez votre route et vous trouverez dans une cavité rocheuse la sortie des égouts avec une "cascade" d'eaux où vous pourrez effectuer votre prélèvement. Un peu plus loin, un nouvel objectif s'enclenchera et vous demandera d'aller sauver Stone. A ce propos, pour sauver le bonhomme et détruire le char, il vous faudra passer par le bâtiment qui se situe au Nord (Flèche bleue je le rappelle), après être descendu dans le ravin. Suivez le cours d'eau et vous ne pourrez pas le manquer. Une fois dans l'enceinte de la maison, n'oubliez pas que vous pouvez ramper dans les conduits (en bas des murs) ou les tuyaux d'aération pour continuer à progresser. D'ailleurs pour trouver Stone, il vous faudra constamment utiliser ce procédé. Une fois arrivé dans la grande salle où se trouvent des énormes échafaudages, prenez à droite puis continuez votre chemin en prenant le passage au fond, à gauche. Vous trouverez un peu plus loin Stone après avoir tué Pulikovsky. Il va maintenant falloir s'occuper du char. Allez ramasser les grenades AC qui se trouvent dans le coffre que Stone vient d'ouvrir puis allez détruire l'engin, ce qui marquera la fin de cette mission.

Mission Bonus n° 2 :

- Pour débloquer cette mission voici ce que vous devez faire :
- Terminer la mission n°4 en moins de 20 minutes
- Terminer la mission n°5 en moins de 16 minutes

Mission 6 : Sana'a, Yemen : marché aux armes

- **Objectifs** :
- Eliminer le VIP pour obtenir l'autorisation
- Entrer sur le marché aux armes avec autorisation
- Détruire le matériel de transmission
- Eliminer les hommes de Khorsh
- Eliminer Khorsh
- Trouver les explosifs
- Remettre les explosifs à Zohar
- Eliminer les gardes du corps de Yushchenko
- Eliminer Yushchenko
- Obtenir les preuves vidéo
- Rester Furtif
- Photographiez les dossiers de Fadhil (Objectif caché)
- Obtenir l'autorisation de Thae-bok jon (Objectif caché)

Tout d'abord, n'attirez pas l'attention et restez le plus loin possible des gardes pour qu'ils ne vous repèrent pas, même si il est drôle de voir que certains s'excusent pour essayer de passer quand vous leur bouchez le passage ! En jetant un oeil à votre carte, vous verrez le VIP qu'il va falloir éliminer pour obtenir l'autorisation. Pour ce faire, attendez qu'il soit dans une des zones discrètes (le passage qui descend derrière la colonne instable), puis une fois qu'il vous aura tourné le dos, sortez votre couteau et tuez-le. Cachez le corps et prenez l'autorisation.

Un autre moyen consiste à aller taper dans la poutre qui supporte la colonne bancale. Cette dernière tombera alors et ameutera plusieurs gardes. Ensuite attendez que le VIP soit dans l'autre zone discrète (un endroit qui se trouve après un petit tunnel en pierre. Par rapport à votre position de départ, il faut donc prendre le passage de gauche et suivre l'unique chemin accessible) pour le tuer et cacher le corps. Cette deuxième solution est tout de même plus longue et beaucoup plus risquée.

Une fois que vous aurez effectué cette basse besogne, rendez-vous au marché aux armes. Montrez ensuite votre autorisation au garde qui est positionné devant l'ouverture du marché et vous obtiendrez deux autres objectifs qui sont

de détruire le matériel de transmission et d'éliminer Korsh. Attention par contre car si vous ramassez quelque chose dans un coffre, si vous possédez une arme dans une main ou des lunettes thermiques sur le visage, vous serez immédiatement repéré et n'aurez plus que 5 minutes pour boucler le niveau. Prudence donc ! Une fois que vous serez sur le marché, pénétrez dans le bâtiment qui est sur votre gauche et montez les escaliers. Vous obtiendrez ensuite deux autres objectifs relatifs à une récupération de preuve vidéo (à réaliser obligatoirement en furtif car dans le cas contraire la preuve sera détruite) et à l'autorisation de Thae-Bok Jon. Pour tuer ce dernier, attendez-le dans un couloir et poignardez-le quand il aura le dos tourné. Si vous ne voulez pas vous faire repérer, utilisez le fusil de sniper (que vous trouverez à côté d'une radio -transmission- d'un bâtiment au Sud Est de la carte) pour détruire le matériel ou tuer les gardes. Après avoir tué Korsh, vous devrez éliminer le plus d'hommes possible et surtout récupérer les explosifs de Zohar, tous ces "objectifs" se trouvant au Sud de la ville (voir carte). Après avoir tué tous les gardes, ramenez les explosifs à Zohar, attendez que ce dernier les pose devant le grillage et après l'explosion, éliminez les gardes du corps de Yushchenko ainsi que ce dernier qui se trouve au début du niveau.

Mission 7 : Sana'a, Yemen : palais de Taherir

- **Objectifs** :
- Eliminer les gardes du poste de sécurité en moins de 5 minutes
- Récupérer les armes du poste de sécurité
- Couvrir Zohar
- Monter dans l'hélicoptère d'extraction
- Ne pas donner l'alarme avant la mort d'Al-Hassan
- Détruire le mécanisme de mise à feu du Scud (Equipe)
- Pas de dommages collatéraux

Les premiers objectifs de cette mission vont être de ne pas déclencher l'alarme et de tuer les gardes qui sont au rez-de-chaussée et à l'étage. Tout d'abord, faites attention à ce qu'on ne vous voit pas avec une arme à la main. Attendez que le garde qui fait une ronde vienne vers vous et s'arrête un peu plus loin, à gauche de votre position de départ. Egorgez-le puis montez à l'étage. Allez dans la pièce sur votre droite. Attendez qu'un des gardes prenne à gauche puis sorte de la pièce centrale par une ouverture, au fond à gauche. Allez alors derrière lui puis égorgez-le. Cachez le corps derrière le mur puis revenez dans la pièce centrale. Attendez que le second garde soit face au mur du fond (il regardera alors par une fenêtre) pour l'égorger à son tour. Maintenant, positionnez-vous au niveau de l'échelle. Passez en vue subjective et regardez où se trouve le garde en contrebas. Dès qu'il sera sur la droite, face aux ordinateurs, laissez-vous tomber sur la grille, passez par l'ouverture puis égorgez-le. Ramassez vos armes, appuyez sur l'interrupteur pour déverrouiller la grille, défoncez-la puis remontez à l'étage pour ouvrir la porte qui se trouve au fond à droite. Une fois sur le balcon, regardez votre carte pour savoir où se trouve Zohar. Il va en effet vous falloir le couvrir pendant un certain temps. Passez en vue subjective pour toucher les soldats qui vont tirer sur Zohar et bougez sur le balcon en fonction de la course effrénée de votre compagnon.

Note : Si vous ne vous êtes pas équipé de l'AU300 Mod-SMG (avec viseur), vous trouverez des armes très intéressantes dans les coffres près des murs sur le balcon.

Une fois que Zohar sera rentré dans les appartements des invités, regardez bien la carte pour voir où il se trouve. A un moment donné, Zohar vous rejoindra sur le balcon. Ici, il va falloir une fois de plus affronter des dizaines et des dizaines de gardes qui vont arriver par les échelles. N'oubliez pas de ramasser les munitions sur les corps et ça devrait aller tout seul. Ensuite, la dernière ligne droite avec l'arrivée de l'hélicoptère qui ne se gênera pas pour tirer quelques missiles. Restez bien contre le mur pour éviter de mourir bêtement. A un moment, Zohar partira dans l'hélicoptère et vous devrez faire de même pour boucler cette mission.

Mission 8 : Minsk, Belarus : université internationale

- **Objectifs** :
- Récupérer le matériel à la planque
- Poser les détecteurs de virus aux endroits indiqués

- Télécharger les données de MetaGlobal
- Poser un marqueur sur le camion frigorifique
- Saboter les containers MetaGlobal
- Utiliser l'ascenseur pour accéder au labo
- Installer le matériel de surveillance de l'Agence
- Obtenir le vaccin de la souche Omega
- Utiliser la vanne de fermeture d'urgence du gaz
- Ressortir pour l'extraction
- Rester furtif
- Pas de dommages collatéraux

Pour cette mission, vous devez d'emblée éviter les dommages collatéraux (en gros, ne tirez surtout pas sur les gardes en blanc) et restez furtif. Les premiers objectifs sont de récupérer le matériel de mission dans la planque et de poser les détecteurs de virus aux endroits indiqués. Pour ces deux premières missions, rien de bien sorcier puisqu'il suffit de jeter un oeil à la carte pour savoir où aller. Pour ce qui est des détecteurs à placer, l'un d'entre eux peut vous poser problème, un sniper sur un toit se trouvant juste en face. Pour tuer ce dernier, prenez le fusil de sniper à infra-rouge dans la petite allée juste avant, de l'autre côté de la rue par rapport au sniper. Collez-vous contre le mur puis visez sa tête et le tour sera joué. N'oubliez pas ensuite d'aller ramasser le corps.

Allez maintenant dans le bâtiment qui est à gauche de l'enceinte fermée par un grillage, un peu plus loin. Regardez et surtout écoutez le garde. Une fois que ce dernier sera dans le bâtiment, allez devant la porte, tapez le code que vous venez d'entendre puis entrez. Pénétrez ensuite dans le bureau de droite pour télécharger les fichiers MetaGlobal (un autre de vos objectifs). Attention à la caméra qui se réactive au bout d'un moment. Pour contrer celle-ci, vous pouvez entrer à nouveau le code de sécurité à l'aide du boîtier qui se trouve sur le mur, dans le couloir de gauche ou tirer sur la caméra. Montez à l'étage, prenez le fusil de sniper à droite, tuez le garde en faisant attention à ce qu'il ne vous voit pas et tirez sur le verrou de la grille. Vous pourrez alors l'ouvrir, ceci vous servant plus tard pour aller placer deux balises. A ce propos, pour arriver à la planque, vous serez un moment dans une impasse et il conviendra alors d'ouvrir la porte d'un bâtiment qui est en fait votre planque, le matériel se trouvant à l'étage. Une fois le matériel ramassé, des nouveaux objectifs viendront s'ajouter à la liste. Sortez de la planque, jetez un nouveau coup d'oeil à votre carte pour localiser tous les points bleus et rendez-vous à tous ces points pour effectuer les basses besognes. A présent rendez-vous dans le bâtiment dont vous avez tiré sur le verrou de la grille. Pénétrez dans l'enceinte, tuez les gardes qui vont arriver puis ramassez la clé du contremaître sur un des corps. Ensuite, posez le mouchard dans le camion frigorifique et les deux balises. L'une d'entre elles se trouve en hauteur, sur un échafaudage, au sous-sol. Pour l'atteindre, grimpez simplement dessus. Vous pourrez ici dénicher des lunettes de vision nocturne. Pour l'objectif suivant vous allez devoir poursuivre votre chemin qui est malheureusement bloqué par une grille. Continuez plutôt dans le long couloir sur votre gauche (quand vous vous retrouvez face à la grille) et passez par la bouche d'égout qui est dans le passage de droite. Utilisez vos lunettes de vision nocturne pour y voir plus clair et continuez votre route. Un peu plus loin, faites attention à la crevasse dans le sol. Pour la passer, agrippez-vous aux tuyaux qui sont au-dessus de vous. Continuez votre route. En avançant, vous vous retrouverez bloqué par plusieurs grilles fermées. Ici, il vous faudra attendre d'arriver devant une grille derrière laquelle se trouvent plusieurs gardes. Attendez que l'un d'entre eux tire une roquette qui fera exploser la grille et vous permettra de continuer votre route. Continuez, descendez à l'étage inférieur, ne tirez par sur les gardes russes et actionnez la vanne de fermeture d'urgence du gaz qui se situe dans un coin de la pièce. Continuez jusqu'à arriver dehors où se trouve un puits dans lequel vous pouvez d'ailleurs descendre. Pénétrez plutôt dans le bâtiment qui vous fait face en passant par la fenêtre et poursuivez pour trouver un nouvel objectif qui sera d'activer l'ascenseur qui se trouve un peu plus loin, au fond d'une grande pièce. Une fois dans l'ascenseur, allez au labo pour placer le matériel de surveillance de l'Agence. Vous obtiendrez encore un nouvel objectif qui sera de trouver le sérum de souche Omega. Pour le réaliser, actionnez les quatre ordinateurs qui sont autour de la petite pièce isolée (aux murs transparents) au centre de la grande pièce. Dépêchez-vous de réaliser ces deux objectifs car des gardes lourdement armés vont arriver ensuite avec des lance-roquettes. Pour les abattre, tirez dans les réservoirs qui sont dans leur dos. Notez que s'ils vous touchent ou endommagent la pièce, cela annulera les deux objectifs. Une fois le tout en poche, regagnez les rues pour l'extraction en regardant la carte pour savoir où vous devez vous rendre. Rebroussez alors chemin en faisant attention aux flammes qui ont maintenant envahi tout le complexe par lequel vous êtes arrivé.

Mission Bonus n° 3 :

- Pour débloquer cette mission voici ce que vous devez faire :
- Terminer la mission n°6 en moins de 18 minutes
- Terminer la mission n°7 en moins de 17 minutes
- Terminer la mission n°8 en moins de 25 minutes

Mission 9 : Atlantique Nord : renflouage du Lorelei

- **Objectifs** :
- Trouver un uniforme équipe sauvetage au niveau 2
- Obtenir les codes d'accès au niveau 5
- Aider l'équipe de sauvetage au niveau 5
- Infiltrer les niveaux inférieurs
- Poser quatre bombes aux niveaux inférieurs
- Infiltrer le niveau 13
- Eliminer toute menace au niveau 13
- Administrer médicaments au Dr Jandran
- Recueillir un échantillon du virus
- Trouver les commandes de lancement au niveau 13
- Activer le système de pompage en moins de 3 minutes
- Ouvrir la porte de sécurité du niveau 2 pour Mujari
- Couvrir Mujari
- Se rendre au quai d'amarrage du niveau 13
- Rester furtif jusqu'à la rencontre avec Mujari
- Pas de dommages collatéraux

Avant toute chose, ne vous faites pas voir des gardes qui patrouillent auquel cas vous ne pourrez plus aller au niveau 2 pour chercher l'uniforme désiré. Cachez-vous derrière les containers (en courant tout droit) et allez ensuite actionner l'interrupteur de l'ascenseur. Rentrez dedans et aller au niveau 6. Arrivé à ce niveau, faites attention à ne pas vous faire voir puis allez à gauche et prenez l'échelle pour descendre dans le passage sous l'escalier (à droite). Continuez, prenez les lunettes de vision nocturne et poursuivez. Continuez tout droit dans le couloir en faisant attention aux gardes. A un moment, vous trouverez deux échelles sur votre gauche. Montez à l'une d'elles pour arriver dans une pièce en hauteur. Vous êtes désormais au niveau 5 et vous pourrez y trouver les codes d'accès. Vous trouverez aussi à ce niveau de nombreuses armes et des gilets pare-balles dans les pièces annexes, les cabines de l'équipage en fait. Pour atteindre les seconds codes d'accès, il faudra descendre par une échelle qui se trouve dans le couloir (de gauche par rapport à votre point d'arrivée) et continuer votre route. Montez à une échelle un peu plus loin et vous vous retrouverez de l'autre côté du niveau 5, les codes d'accès étant maintenant accessibles. De là, vous pourrez aussi progresser en hauteur pour atteindre le niveau 4 et par extension les autres niveaux par le biais du même système d'échelles. Pensez ici à pénétrer dans la bouche d'aération en bas du mur qui se trouve juste avant la grande salle de repos au niveau 4. Continuez votre route jusqu'à vous retrouver au niveau 2. En plus de l'uniforme à récupérer, vous pourrez ouvrir une porte dans la pièce circulaire du niveau et obtenir un nouvel objectif qui sera de récupérer l'échantillon du virus original. Pour cela, montez grâce aux échelles et allez prendre l'échantillon dans la pièce du haut. Revenez au niveau de l'ascenseur, accessible après avoir ouvert une porte. Appelez l'ascenseur, rentrez dedans et allez au niveau 12. Une fois arrivé, deux nouveaux objectifs vont s'ajouter à votre liste. Occupez-vous du système de pompage au niveau 5 (pour sauver le personnel) si vous en avez le temps et remontez ensuite au niveau 2 pour ouvrir la porte à Mujari. Suivez ensuite Mujari dans l'ascenseur et descendez au niveau 12. Ouvrez alors la porte du niveau 13 et continuez votre chemin. Une autre mission de couverture va alors s'enclencher (super !) et vous allez devoir flinguer tout ce qui bouge pendant que Mujari vaque à ses occupations. Une fois la porte ouverte, deux nouveaux objectifs arriveront. Il va falloir dénicher le mécanisme d'annulation du niveau 13 (qui se trouve sur votre gauche, au fond de la pièce) et administrer le remède au docteur Jandran, qui se trouve à l'étage. Une fois administré le vaccin, vous devrez vous rendre aux étages inférieurs. Revenez alors dans la pièce où se trouve le sous-marin et descendez l'échelle qui se trouve dans un des coins de ladite pièce. Maintenant, c'est quatre engins nucléaires qu'il va vous falloir poser aux niveaux 14 et 15. Pour chaque engin nucléaire placé, vous devrez obligatoirement rester en position afin d'éliminer tous les gardes qui vont arriver.

Une petite astuce pour réussir cet objectif consiste, si vous n'avez plus beaucoup d'énergie (et que vous risquez de

vous faire toucher en protégeant un des engins), à revenir en arrière, à se faire tuer pour ressusciter en ayant un nouveau gilet pare-balles et à aller protéger sereinement un des engins.

Une fois les quatre engins posés, rejoignez Mujari au niveau 13 et éliminez tout ce qui bouge pour compléter le nouvel objectif demandé et accessoirement finir la mission.

Mission 10 : Tokyo, Japon : tour Murakawa

- **Objectifs** :
- Protéger l'hélico pendant que Gina répare
- Eliminer les officiers Yakuza
- Eliminer Matsua
- Infiltrer la tour Murakawa
- Eliminer le chef de la sécurité : Ryusaki
- Fouiller le bâtiment à la recherche de la bande de surveillance
- Franchir la sécurité sans déclencher l'alarme
- Expédier les données informatiques
- Poser le C4 à l'étage du labo
- Récupérer un prélèvement
- Sécuriser la ZA du toit
- Rencontrer Lian sur l'héliport

A peine la mission débutée que vous allez déjà devoir protéger l'hélicoptère en tuant tous les Yakuzas qui vont arriver. Un autre de vos objectifs va d'ailleurs être de tuer tous les officiers Yakuza du coin, plusieurs d'entre eux se trouvant dans les étages supérieurs de la tour Murakawa. En parcourant les rues de Tokyo, un autre objectif s'enclenchera également vous demandant d'éliminer Matsua, le chef de la HNT. Courez rapidement derrière lui, ouvrez la porte du garage et préparez-vous à livrer bataille contre lui. Une fois le travail accompli, courez dans le passage de gauche pour vous retrouver dans une autre partie du parking sous-terrain. Approchez-vous alors d'un camion qui est près d'une porte pour que des gardes ouvrent cette dernière et vous donnent accès à la Tour Murakawa. Après vous êtres défait des gardes, descendez les escaliers pour réactiver les ascenseurs. Remontez tout en haut et pénétrez dans la pièce de gauche pour pouvoir tuer le chef de la sécurité Ryusaki. Pour avoir une chance contre lui, cachez-vous derrière un poteau. Eliminez les gardes en haut de l'escalier sur votre droite puis montez l'escalier et prenez à droite. Cachez-vous ensuite derrière le haut de l'escalier et vous pourrez voir au loin Ryusaki effectuant des va-et -vient. A ce niveau, passez en vue subjective, attendez que le réticule de visée soit vert pour toucher votre ennemi et continuez ainsi jusqu'à sa mort. Ensuite, allez ramasser un boîtier de contrôle sur son cadavre, ceci vous permettant d'atteindre les étages supérieurs en prenant l'ascenseur. Pour en dénicher un, redescendez, passez sous le volet métallique et choisissez le 4ème étage pour éliminer les chefs Yakuza.

A noter qu'à droite des ascenseurs (en allant à droite après être passé sous le rideau métallique), vous pourrez ouvrir une trappe, passer dans un conduit et montez à une échelle pour progresser dans les étages et surprendre les gardes.

A cet étage (le 4ème), vous pouvez pénétrer dans un conduit d'aération (dans la pièce où le matériel de ménage est rangé) pour progresser au cinquième étage, ce qui vous permettra de tirer sur le garde qui est derrière la console. Vous devrez alors actionner l'ordinateur pour activer l'ascenseur derrière vous qui va vous permettre de monter encore plus haut. Pour les derniers Yakuzas, il faudra par contre redescendre au troisième et au deuxième étage pour les éliminer. Arrêtez l'alarme, passez par la porte transparente maintenant ouverte puis utilisez les ascenseurs, au fond à gauche.

De retour au 5ème étage (à noter que vous pouvez également passer par le plafond de l'ascenseur et utiliser une échelle pour progresser dans les niveaux), prenez l'ascenseur du fond pour monter au 5ème étage. Très vite, allez à droite, logez une balle en pleine tête du garde puis courez rapidement vers l'ordinateur au fond de la pièce pour envoyer les données avant que celles-ci ne soient détruites. Reprenez ensuite l'ascenseur pour monter au 8ème étage. Actionnez l'interrupteur qui se trouve au fond de la pièce et passez la porte sur votre gauche. Actionnez ensuite l'interrupteur à gauche du corps pour ouvrir une porte secrète, au fond à droite. Passez-la, montez à l'étage, tuez tous les gardes pour sécuriser la zone et utilisez l'ascenseur pour descendre au 2ème étage. Eliminez les gardes, posez le

premier explosif sur les barils, allez changer de vêtements, passez la zone de décontamination, et très rapidement tuez l'homme qui coure avant qu'il ne s'enferme dans la pièce de droite. Prenez l'échantillon puis posez les derniers pains d'explosifs dans le labo. Ensuite, rejoignez Lian sur l'héliport en vous servant de l'ascenseur que vous venez d'emprunter quelques instants auparavant. Tuez enfin les gardes, ceci marquant la fin de la mission.

Mission 11 : Taguang, Myanmar : bassin de l'Irrawaddy

- **Objectifs** :
- Poser quatre Claymore sur le chemin
- Poser du C4 sur le pont en bois
- Poser du C4 sur la passerelle en bois
- Trouver la dépouille de Gray sur le lieu du crash
- Retrouver l'appareil de repérage sur l'agent Gray
- Eliminer Than Muang
- Eliminer le terroriste MetaGlobal
- Prendre les documents sur le terroriste
- Récupérer le container de virus
- Trouver Yong-jun Kim
- Récupérer la mallette de Yong-jun Kim
- Détruire le système de repérage radar
- Se rendre au bateau avec le corps de l'agent Gray
- Retrouver la boîte noire (Equipe)

Quittez Lian, après avoir ramassé les explosifs et courez vers la droite pour vous enfoncer dans la forêt. Repérez sur votre carte les emplacements où vous devez poser les Claymores et allez effectuer le boulot en faisant attention aux nombreux gardes qui sont cachés dans la forêt. Pour plus de facilité, suivez le chemin de terre et faites des roulades dès que vous entendez un tir pour éviter de vous faire blesser. Arrivé au niveau de la dernière Claymore à poser, on vous demandera de poser du C4 aux extrémités du pont de bois (voir carte). Après ceci, vous allez devoir une fois encore poser du C4 à trois endroits différents, à l'est et à l'ouest du pont principal, sur des petits ponts en bois. Un autre objectif vous demandera ensuite de tuer un terroriste MetaGlobal que vous trouverez plus tard. Rendez-vous ensuite sur le lieu du crash qui se trouve au nord de la carte. En chemin, un objectif concernant la destruction de l'unité de poursuite radar apparaîtra. Notez également que vous pourrez obtenir des jumelles de vision nocturne en fouillant les cadavres des deux snipers planqués dans les fourrés de part et d'autre du chemin de terre. Juste avant d'arriver au lieu du crash, vous découvrirez le centre de commandement mobile de Than Muang que vous vous ferez une joie de faire passer de vie à trépas à l'aide d'une petite balle en pleine tête. D'ailleurs, restez dans le coin pour trouver la mallette de Yong-jun Kim et ramassez le C4 qui est dans les parages. Détruisez ensuite l'unité de poursuite radar qui se trouve près de la jeep, à droite. Une fois sur le lieu du crash, allez au niveau de la carlingue pour trouver la dépouille de Gray. Ramassez alors l'appareil de repérage en fouillant son corps. Vous trouverez le corps de Yong-jun Kim à l'avant de l'appareil un peu plus loin. Pour l'atteindre, passez par la droite, en faisant le tour, revenez sur le haut de l'appareil puis descendez dans l'avion. Rebroussez maintenant chemin pour aller ramasser le container de virus, en vous repérant à l'aide de votre carte. Une fois ceci fait, vous pourrez éliminer le terroriste de MetaGlobal qui se trouvera non loin de là. Pensez aussi à ramasser les documents que le terroriste avait sur lui. Revenez ensuite au site du crash pour prendre le corps de Gray Imani et rejoignez Lian qui se trouve à l'embarcadère (le point de départ de ce niveau) pour terminer cette mission.

Mission 12 : Zurich, Suisse : tour Niculescu Funds

- **Objectifs** :
- Désactiver le système d'alarme laser
- Poser les émetteurs-récepteurs vidéo
- Insérer les transmetteurs de données
- Accéder à l'ordinateur principal
- Alimenter les ascenseurs d'urgence

- Désactiver la sécurité avec l'empreinte du chef
- Explorer les coffres du 3ème étage
- Explorer le coffre du niveau 4
- Se rendre au dernier coffre au niveau 4
- Obtenir les fichiers Birchim (Objectif caché)
- Obtenir les comptes de l'ALA (Objectif caché)
- Rester furtif
- Pas de dommages collatéraux

Devant rester furtif et les dommages collatéraux étant bannis, privilégiez plutôt le Stun Jack au couteau. Montez l'échelle pour atteindre le deuxième étage, jetez un oeil à la carte et allez placer les transmetteurs aux quatre endroits indiqués, sans vous faire repérer. Faites attention aux gardes qui patrouillent, neutralisez-les avec votre Stun Jack et cachez les corps dans des endroits sombres. Une fois que vous serez à l'étage, vous trouverez dans la pièce sur votre gauche un pistolet à air non létal et l'endroit où poser le premier transmetteur. En chemin, on vous demandera également d'activer l'ascenseur de secours (repérable sur votre carte). Pour continuer votre route, pensez aux conduits d'aération en bas des murs. Vous en trouverez un par exemple à droite de la pièce où vous avez posé le premier transmetteur.

Si vous veniez à être repéré, il vous faudrait rapidement trouver un terminal pour éteindre l'alarme afin d'ameuter moins de gardes.

Un peu plus loin, vous pourrez trouver très facilement le chef de la sécurité et ainsi obtenir son empreinte. Utilisez ensuite le terminal mural pour procéder à une dérivation du système d'alarme laser rouge. Revenez ensuite sur vos pas pour pénétrer dans l'ascenseur, grimpez alors par la trappe au plafond puis poursuivez dans le conduit. Vous pourrez un peu plus loin activer l'alimentation de secours des ascenseurs et ainsi obtenir un nouvel objectif qui vous demandera de placer les émetteurs de données, visibles sur la carte.

A noter également que dans le dernier conduit que vous avez emprunté, vous pourrez faire sauter une grille (sur votre gauche) et emprunter un nouveau conduit pour aller chercher les comptes de l'ALA.

Revenez ensuite au niveau de l'ascenseur et descendez au laboratoire informatique pour poursuivre votre route. Vous allez devoir ensuite accéder à l'ordinateur central et vous devrez de plus fouiller les coffres du 3ème étage, tout ceci étant représenté sur votre map. Une fois dans la pièce circulaire (où un compte à rebours s'enclenche), vous devrez descendre à l'échelle, activer l'ordinateur puis passer par une trappe pour monter à l'étage supérieur. Là, actionnez l'ordinateur qui débloque les portes supérieures et inférieures. Redescendez à l'étage inférieur puis prenez l'échelle pour remonter tout en haut. Arrivé au 3ème étage, il vous faudra désactiver la sécurité avec l'empreinte digitale du chef de la sécurité en la posant sur le scanner à mains. Après avoir terminé de fouiller les coffres du 3ème étage, vous devrez aller fouiller celui du 4ème, Gabe ayant déverrouillé le second ascenseur. Descendez au 4ème étage, allez dans la salle du coffre puis allez ensuite dans l'autre salle des coffres où se trouve le dernier coffre. Vous pouvez avant cela passer par le conduit d'aération de la première salle du coffre pour dénicher les fichiers Birchim. Une fois que vous serez arrivé devant la porte du coffre-fort, la mission sera terminée.

Mission Bonus n° 4 :

- Pour débloquer cette mission voici ce que vous devez faire :
- Terminer la mission n°9 en moins de 30 minutes
- Terminer la mission n°10 en moins de 18 minutes
- Terminer la mission n°11 en moins de 22 minutes
- Terminer la mission n°12 en moins de 25 minutes

Mission 13 : Kiev, Ukraine : base terroriste tchétchène

- **Objectifs** :
- Eliminer les quatre lieutenants d'Ivankov
- Désactiver les commandes de l'hélico
- Couvrir Stone
- Mener Alima Haddad en sûreté
- Trouver la séquence ADN de la souche Omega
- Couvrir Gabe dans le silo
- Empêcher le lancement du missile (Equipe)

Première chose à faire, jetez un oeil à sa carte pour repérer les quatre lieutenants d'Ivankov pour aller les éliminer. Le premier se trouve par exemple dans un bâtiment sur votre droite par rapport au point de départ de la mission. Pour continuer à avancer, vous devrez pénétrer dans le souterrain et utiliser l'ascenseur ou pénétrer dans le bâtiment sur votre gauche. Une fois que vous serez dans les tunnels, pensez à fouiller toutes les pièces annexes et à tirer dans les serrures pour ouvrir les portes grillagées, ceci afin d'atteindre des coffres renfermant de l'équipement. Il vous faudra également saboter les commandes de l'hélico pour empêcher qu'un des lieutenants ne s'échappe. Ensuite, rejoignez Stone dans le hangar Ouest (voir carte) pour le couvrir. Vous devrez ensuite mettre Alima Haddad en sûreté, cette mission s'effectuant le plus souvent automatiquement, Stone se chargeant de la besogne. Un peu plus loin, après avoir pris le second ascenseur qui vous aura ramené à la surface, vous devrez affronter le troisième lieutenant qui se trouve dans un char.
vl
Un bon moyen pour l'avoir facilement est de faire en sorte que le char soit visible dans l'entrebâillement de la porte que vous avez empruntée pour arriver dans l'endroit où a lieu le combat. A ce stade, le char ne devrait pas vous tirer dessus. Il ne vous restera plus qu'à viser le lieutenant en toute tranquillité ou à lui balancer une petite grenade.

Poursuivez ensuite votre route en grimpant sur un muret, sur votre gauche et en entrant dans le bâtiment où se trouve le dernier lieutenant d'Ivankov. A noter que ce lieutenant peut être rencontré dès le départ, en passant dans le bâtiment de gauche au début du niveau. Une fois que vous aurez abattu tous les lieutenants, rejoignez Gabe qui se trouve au sous-sol. Un ascenseur qui se trouve non loin de l'endroit où vous avez abattu le dernier lieutenant vous permettra de descendre. Cependant, la meilleure solution reste encore de revenir sur vos pas et de descendre à l'aide du premier ascenseur que vous avez utilisé lors de cette mission. Vous rejoindrez Logan plus rapidement. Une fois que vous aurez rejoint votre mentor, il va alors falloir le couvrir en le suivant comme son ombre. A un moment, Gabe piratera le système de guidage du missile et vous devrez ensuite continuer à le suivre tout en le couvrant pour en terminer avec cette mission et accessoirement le jeu.

Taito Legends

© Empire Interactive / Taito 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEUX BONUS

A l'écran titre, faites : **L1, R1, R2, L2, Select et Start** pour débloquer des jeux supplémentaires.

Taito Legends 2

© KOCH Media / Taito 2006

CRÉDITS AU MAX

Lorsque vous lancez un jeu, vous devez appuyer sur une première touche pour faire comme si vous insériez une pièce, puis presser une seconde touche pour lancer la partie. A cet instant, vous pouvez appuyer autant de fois que vous voulez sur cette première touche pour mettre les crédits au maximum.

Tak 2 : Le Sceptre des Reves

© THQ / Avalanche Software 2005

CONTRÔLER LES CHARGEMENTS

Pendant les chargements, bougez le stick analogique droit vers le haut ou vers le bas pour agrandir ou diminuer la tête de Tak. Vous pouvez également maintenir les touches Gauche ou Droite + ⊗ pour ralentir sa course.

Tak and the Guardians of Gross

© THQ 2008

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans la section Extra du menu principal et sélectionnez la page des codes de triche.

CAKEDAY	Inf. Nova débloqué
CODMODE	Ennemis plus faibles
CURLING	Tous les mini-jeux
FRIVERS	Tous les croquis
GUDGEON	Tous les niveaux
KRUNKIN	Invulnérabilité
SNEAKER	Toutes les récompenses
UNICORN	Rainbow Trail activé

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche de la section Extras, accessible au lancement du jeu.

CAKEDAY	Nova infinie
CODMODE	Ennemis plus faibles
CURLING	Tous les mini-jeux
FRIVERS	Tous les artworks
GUDGEON	Tous les niveaux
KRUNKIN	Invincibilité
SNEAKER	Toutes les récompenses
UNICORN	Pistes arc-en-ciel

Tak et le Pouvoir de Juju

© THQ / Avalanche Software 2004

ARTWORKS ET STORYBOARDS

Artworks
Collectez 12 plantes à bobo magiques pour débloquer les "Artworks" dans le menu "extras".

Storyboards
Collectez 200 Yorbels pour débloquer les "Storyboards" dans le menu "extras".

TOUS LES CHEATS DU MENU "EXTRAS"

Méthode 1 : Mettez le jeu en pause et faites : gauche, droite, ▢ , ▢ , ○ , ○ , gauche, droite.
Méthode 2 : Mettez le jeu en pause et faites : ▢ , ○ , △ , △ , ▢ , ○ , △ , △ .

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause et faites l'un des codes suivant pour débloquer le bonus voulu (qui se trouvera dans l'écran Extras"):

Toutes les plantes à bobo magiques

▢ , △ , ○ , gauche, haut, droite, bas, bas.

Toutes les pierres de lune

△ , △ , ▢ , ▢ , ○ , ○ , gauche, droite.

Tous les pouvoirs Juju

haut, droite, gauche, bas, △ , ○ , ▢ , bas.

Tous les yorbels

haut, △ , gauche, ▢ , droite, ○ , bas, haut.

100 plumes

▢ , △ , ○ , ▢ , △ , ○ , ▢ , △ .

UN TRUC TOTALEMENT INUTILE MAIS MARRANT

Si vous ne voulez plus vous ennuyer pendant les chargements, bougez le stick analogique pour faire gonfler ou rétrécir les pieds et la tête de Tak.

Tales of Destiny

© Namco

FIN OPTIONNELLE

Cette première fin peut être obtenue si vous parvenez à battre Leon dès votre premier affrontement contre lui.

PERSONNAGE OPTIONNEL : BRUISER KANG

Vous pourrez affronter cet adversaire si vous surmontez toutes les épreuves des arènes. Il rejoindra votre groupe si vous parvenez à le battre.

FLASH-BACK DE MARY

Avant de partir pour Heidelberg, juste après avoir passé la rivière de glace, allez vers le sud en direction de Cyril et rendez-vous dans l'une des maisons au sud-ouest. Vous assisterez à un flash-back avec Mary et celle-ci vous rejoindra plus tard dans l'aventure.

Tales of Destiny 2

© Namco

BONUS DE FIN

En terminant l'aventure, vous aurez la possibilité de continuer à jouer après la séquence de fin et les crédits, mais il n'y aura aucun monstre à combattre. Dirigez-vous vers l'endroit où vous aviez rencontré Reala pour la première fois, près du donjon de la forêt. Attendez la fin de la cinématique et acceptez de sauvegarder sur un fichier séparé. En chargeant cette partie, vous aurez accès à une Grade Shop où vous pourrez échanger vos points, au mode New Game + pour commencer une nouvelle partie afin d'aller chercher les 15 Pierres éparpillées dans le monde pour accéder au donjon optionnel.

Tales of Rebirth

© Namco Bandai

DONJON OPTIONNEL

Pour trouver le donjon optionnel "Hidden Chambers", survolez la map sur le continent gelé au nord et posez-vous sur la petite île au centre.

BONUS DE FIN

Plus difficile (mode Mania)

Terminez le jeu.

Encore plus difficile

Terminez le jeu en New Game +.

Tales of the Abyss

© Namco Bandai / Namco

BONUS

Difficulté "Unknown"

Terminer le jeu une fois.

Difficulté "Very Hard"

Terminer le jeu une fois.

Données de la partie

Disponible depuis l'écran titre après avoir terminé le jeu.

Grade Shop

Chargez un fichier de jeu terminé pour pouvoir commencer une nouvelle partie avec la Grade Shop.

Sound Test

Disponible depuis l'écran titre après avoir terminé le jeu.

DRAGON BUSTER

En allant sur l'île Namco, vous aurez la possibilité de jouer au classique "old school" Dragon Buster. Pour avoir le costume et les musiques originales, faites L1 + R1 + △ sur l'écran principal du mini-jeu.

BRILLANTE : LA BOUTIQUE SECRÈTE

Pour accéder à cette boutique cachée, vous devez compléter entièrement le Collector's Book, ce qui implique de terminer au moins deux fois le jeu. Ensuite, parlez à l'homme en violet dans la bibliothèque de Daath pour obtenir le titre Item Collector pour Jade. Reparlez-lui à nouveau en ayant sélectionné ce titre afin de voir apparaître la boutique à côté de l'auverge de Grand Chokmah.

USINE REPLICA

Ce donjon secret n'est accessible qu'après avoir terminé le jeu une fois. Vous devez avoir sauvé Shiba et accompli la quête annexe Ortion Cavern (est). Rendez-vous alors à Sheridan et parlez aux deux hommes situés dans la partie nord-ouest de la ville, puis à Shiba pour qu'on vous conduise au donjon secret.

Tank Elite

© BigBen Interactive / Agetec 2003

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Tank Firefly	Terminer la mission 4
Tank JS-2m	Terminer la mission 5
Tank King Tiger	Terminer la mission 9
Tank Strv 103	Terminer la mission 18
Tank Sherman	Terminer la mission 19
Tank Type 90	Terminer la mission 20
Tank Challenger	Terminer la mission 24
Tank Abrams	Terminer la mission 25
Tank AMX Leclerc	Terminer la mission 27
Tank Leopard	Terminer la mission 30
Galerie et scores	Terminer les 30 missions
Choix des armes	Terminer les 30 missions

Tarzan Freeride

© Ubisoft 2001

JOUER AVEC TERK

Terminez les trois challenges de Terk pour pouvoir jouer avec elle.

Taz Wanted

© Infogrames / Blitz Games 2003

TOUS LES MINI-JEUX

Entrez le code **?BN** afin de débloquer tous les mini-jeux.

TD Overdrive

© Infogrames / Pitbull Syndicate 2002

VOITURES BONUS

Une fois que vous aurez débloqué toutes les voitures, sélectionnez la course San Francisco Drag Race et utilisez la Dodge Concept Viper. Etablissez un nouveau record et entrez **SOUNDMAX** en guise de nom.

CONDUIRE LA G4 TV

Selectionnez la course San Francisco Drag Race et établissez un nouveau record. Entrez alors le nom suivant à l'écran des high scores **PLWCBF**.

CHEAT MODE

Master Code

Faites gauche, gauche, droite, , haut, L2, L2, R1 à l'écran principal.

Toutes les voitures et tous les circuits

Faites droite, droite, gauche, , haut, L2, L2, R1 à l'écran principal.

Teenage Mutant Ninja Turtles

© Konami 2004

NOUVEAUX COSTUMES

En vous aidant de cette légende, entrez les codes suivants.

M = Michaelangelo
D = Donatello
L = Leonardo
R = Raphael
S = Splinter

Nouveau costume de Michaelangelo

Entrez le code RRLMD puis maintenez L1 ou R1 tout en sélectionnant Michaelangelo.

Nouveau costume de Donatello

Entrez le code SRSMM puis maintenez L1 ou R1 tout en sélectionnant Donatello.

Nouveau costume de Leonardo

Entrez le code LDMSR puis maintenez L1 ou R1 tout en sélectionnant Leonardo.

Nouveau costume de Raphael

Entrez le code DMDML puis maintenez L1 ou R1 tout en sélectionnant Raphael.

CHEAT CODES

En vous aidant de cette légende, entrez les codes suivants.

M = Michaelangelo
D = Donatello
L = Leonardo
R = Raphael
S = Splinter

DRDSS	Shurikens illimités et pizzas pour Michaelangelo
LLMSR	Splinter
LMLSD	Grand bandana et double attaque pour Leonardo
LSDRM	Playmates Toy Database
SMRDL	Grand bandana et double attaque pour Michaelangelo
SMRDM	Shurikens illimités pour Leonardo

MODE CHALLENGE

Terminez le mode histoire avec les quatre tortues pour débloquer le mode challenge.

NOUVEAUX PERSONNAGES EN MODE VERSUS

Casey Jones

Terminez le premier niveau avec Raphael pour débloquer Casey Jones.

Hun

Terminez le sixième niveau avec Michaelangelo pour débloquer Hun.

Evil Turtlebot

Terminez le troisième niveau avec l'une des tortues pour débloquer Evil Turtlebot.

Oroku Saki

Battez Saki avec l'une des tortues pour débloquer Oroku Saki.

Shredder

Battez Shredder avec l'une des tortues pour le débloquer.

Splinter

Terminez le Niveau Dojo 3 avec Leonardo pour débloquer Splinter.

Yoshi Hamato

Terminez le mode challenge avec l'une des tortues pour débloquer Yoshi Hamato.

COSTUMES DE FÊTES

En réglant le système de votre console à la date du 25 décembre ou du 31 octobre, vous pourrez voir les tortues porter des costumes de noël ou d'halloween.

SECRET DE GEMBU

Terminez le troisième stage du Dojo avec les quatre tortues pour apprendre le mouvements secret de Dembu. Cette attaque vous permet de tout détruire à l'écran.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 : Battle Nexus

© Konami 2005

CHEAT CODES

Ces codes n'ont pas d'effet en mode tournoi.
L: Leonardo
M: Michaelangelo
D: Donatello
R: Raphael
S: Shredder

DRMSRLR	Regagner lentement de la vie
DRSLLSR	Votre perso perd peu à peu de la vie
DSRDMRM	Avoir toujours la barre de santé à fond
LDRMRLM	Votre défense est doublée
LRSRDRD	Les ennemis peuvent vous tuer en un coup
LSDRRDR	Invincibilité
MLDSRDM	Sons alternatifs
MRLMRMR	Les items de santé sont tous remplacés par des pizzas 100% santé
MRMDRMD	La restauration de stamina n'est plus disponible
RDSRMRL	Vos ennemis ont une défense doublée
RLMRDSL	Ne plus avoir de Shuriken
RSRLRSM	Shuriken infinis
SDLSRLL	Vos attaques sont deux fois plus puissantes
SDSDRLD	Vous perdez toute votre santé après une chute
SLSDRDL	Vos ennemis ont des attaques deux fois plus puissantes
SRMLDDR	Amis débloqués en bonus
SSSMRDD	Son étrange lorsque votre personnage marche

DSLRDRM	Nouvel équipement pour Donatello
LMRMDRD	Nouvel équipement pour Leonardo
MLMRDRM	Nouvel équipement pour Michelangelo
RMSRMDR	Nouvel équipement pour Raphael

PERSONNAGES CACHÉS

Casey Jones

Terminez le tournoi Open Brawl et Casey Jones remplacera Raphaël.

Karai

Terminez le Foot Fight du mode Tournoi.

Slashuur

Terminez le tournoi Battle Nexus du mode Tournoi.

Splinter

Terminez le jeu pour que Splinter remplace Donatello.

JEU ARCADE DES TORTUES NINJA

Commencez par récupérer l'Antique caché du niveau 9-1. Pour cela, descendez l'une des allées et sautez sur les caisses pour atteindre le bus. De là, sautez sur le bâtiment afin de récupérer la pizza et l'Antique contenus dans les deux caisses. Ensuite, terminez le niveau et battez tous les dragons violets, les hommes du Foot Clan et les gangsters. Rendez-vous au "2nd Time Around". Si vous regardez les objets qui se trouvent dans la section NY, vous apercevrez une borne d'arcade. En la sélectionnant, vous aurez accès à des informations la concernant. En sortant, un message vous informera que vous avez débloqué le mode Arcade. Vous pourrez y accéder depuis le menu principal.

Teenage Mutant Ninja Turtles 3 : Mutant Nightmare

© Konami 2006

CHEAT CODES

Allez dans le menu des cheats (qui se trouve dans les options) pour entrer ces codes :

DMLDMRLD	Aucune trousse de soin sur la carte
LDMSLRDD	Mort en un coup
LLMSRDMS	Perte des Shuriken
LMDRRMSR	Shuriken illimités
MDLDSSLR	Invincibilité
MSRLSMML	La puissance d'attaque des ennemis est doublée
RMLDDSML	Débloquer une vidéo de Casey et April
RRDMLSDL	Ougi illimité
SLLMRSLD	Sushi Party
SLRMLSSM	La défense des ennemis est doublée

L : Leonardo
M : Michaelangelo
D : Donatello
R : Raphael
S : Shredder

Teenage Mutant Ninja Turtles : Smash-Up

© Ubisoft / Game Arts 2009

CYBER SHREDDER

Allez dans la section du contenu bonus et faites : **Haut, Bas, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Droite, Bas** pour débloquer un nouveau costume pour Shredder. Un son confirmera la validité du code.

TOUS LES PERSONNAGES

Fugitoid

Compléter les 51 défis.

Karai

Possibilité de la débloquer après avoir terminé le mode Arcade.

Nightwatcher

Possibilité de le débloquer après avoir terminé le mode Arcade.

Ninja Foot

Possibilité de le débloquer après avoir terminé le mode Arcade.

Ninja Rabbid

Terminer 120 matches en Vs.

Shredder

Possibilité de le débloquer après avoir terminé le mode Arcade.

Splinter

Terminer 90 matches en Vs.

Utrominator

Possibilité de le débloquer après avoir terminé le mode Arcade.

NINJA RABBID

Allez dans la section du contenu bonus et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche, Droite, Gauche**. Un son confirmera la validité du code. Vous débloquerez Ninja Rabbid (un lapin crétin) et le niveau souterrain.

COSTUMES (PERSONNAGES SECONDAIRES)

Tenue spéciale pour April

Terminer le mode Arcade avec April dans n'importe quel niveau de difficulté sans utiliser de crédit.

Tenue spéciale pour Casey

Terminer le mode Arcade avec Casey Jones dans n'importe quel niveau de difficulté sans utiliser de crédit.

Tenue spéciale pour Ninja Foot

Terminer le mode Arcade avec Ninja Foot dans n'importe quel niveau de difficulté sans utiliser de crédit.

Tenue spéciale pour Karai

Terminer le mode Arcade avec Karai dans n'importe quel niveau de difficulté sans utiliser de crédit.

Tenue spéciale pour Splinter

Terminer le mode Arcade avec Splinter dans n'importe quel niveau de difficulté sans utiliser de crédit.

ARÈNES

Base ennemie

Faire 25 matches en mode Vs ou réussir 10 missions en mode Missions.

Décharge

Faire 125 matches en mode Vs.

Entrepôt

Faire 95 matches en mode Vs.

Labo spatial

Terminer les 51 missions du mode Missions.

Souterrain

Allez dans la section du contenu bonus et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche, Droite, Gauche**.

Ville western

Faire 45 matches en mode Vs ou réussir 30 missions en mode Missions.

GALERIE

Illustrations

Images 4Kids

Terminer le mode Arcade avec n'importe quel personnage;

Artwork TMNT 2007

Terminer le mode Survie avec Nightwatcher.

Couvertures de comics

Obtenir 777 carapaces.

Croquis de pré-production

Terminer le mode Survie avec n'importe quel personnage.

Croquis du cartoon

Obtenir toutes les figurines dans la salle des trophées.

Croquis du jeu vidéo

Obtenir 555 carapaces.

Croquis TMNT 4

Réussir 40 missions en mode Missions.

Vidéos

Trailer de TMNT : Smash up

Obtenir 111 carapaces.

Trailer du cartoon

Obtenir 333 carapaces.

Trailer WB

Terminer le mode Survie avec tous les personnages.

RÉCOMPENSES

Grand trophée

Terminer 150 matches en Vs.

Petit trophée

Terminer 50 matches en Vs.

COSTUMES POUR LES TORTUES

Allez dans la section du contenu bonus et faites : **Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Gauche**. Vous débloquerez ainsi les costumes spéciaux pour les quatre tortues ninja.

Tekken 4

© Sony / Namco 2002

NOUVEAUX PERSOS

Jouer avec Eddy Gordo

Finissez le jeu en mode Story avec Christie Monteiro. Mettez ensuite Christie en surbrillance à l'écran de sélection du personnage et appuyez sur △ .

Jouer avec Miharu

Finissez le jeu en mode Story avec Ling Xiaoyu. Mettez ensuite Ling Xiaoyu en surbrillance à l'écran de sélection du personnage et appuyez sur ○ .

Jouer avec Ling Xiaoyu en tenue d'écolière.

Finissez le jeu en mode Story avec Ling Xiaoyu. Mettez ensuite Ling Xiaoyu en surbrillance à l'écran de sélection du personnage et appuyez sur △ .

Jouer avec Panda

Mettez Kuma en surbrillance et appuyez sur △ .

Jouer avec Violet

Mettez Lee en surbrillance et appuyez sur ○ .

NIVEAU DU DOJO

Achevez le Tekken Force pour débloquer le stage du Dojo

MODE CINÉMA.

Achevez le Story Mode pour débloquer leTheater Mode

MOT DE PASSE CLASSEMENT INTERNET

Terminez les modes Time Attak, Survival, Force ou Training puis maintenez ▣ + △ et appuyez sur Haut + Droite avec la croix directionnelle. Vous obtiendrez alors un code qu'il faut entrez sur le site officiel de Tekken 4.

Tekken 5

© Namco 2005

PERSONNAGES CACHÉS

Roger Jr

Terminez les modes Story, Battle ou Time Attack une fois.

Anna Williams

Terminez les modes Story, Battle ou Time Attack deux fois avec des personnages différents.

Baek Doo San

Terminez les modes Story, Battle ou Time Attack trois fois avec des personnages différents.

Bruce Irvin

Terminez les modes Story, Battle ou Time Attack quatre fois avec des personnages différents.

Wang Jinrei

Terminez les modes Story, Battle ou Time Attack cinq fois avec des personnages différents.

Kuma

Terminez les modes Story, Battle ou Time Attack six fois avec des personnages différents.

Ganryu

Terminez les modes Story, Battle ou Time Attack sept fois avec des personnages différents.

Mokujin

Terminez les modes Story, Battle ou Time Attack huit fois avec des personnages différents.

Heihachi

Terminez les modes Story, Battle ou Time Attack neuf fois avec des personnages différents.

Devil Jin

Terminez le mode Story avec 15 ou 20 personnages. Autrement, terminez le mode "Devil Within" ou faites plus de 200 combats en mode Arcade après avoir débloqué tous les personnages.

Eddy Gordo

Achetez le costume pour Christie à 500 000 G.

Asuka (version écolière)

Jouez au moins 50 fois avec Asuka, positionnez-vous sur son profil à l'écran de sélection des personnages puis appuyez sur △ .

Ling (version écolière)

Remportez 50 combats en mode Versus, puis positionnez-vous sur le profil de Ling et appuyez sur RP à l'écran de sélection des personnages.

MODE THEATER

Terminez le jeu avec n'importe quel personnage. Ce mode vous permet d'écouter toutes les musiques, de voir les cinématiques des personnages ou encore les vidéos de salons. Vous ne pourrez débloquer la totalité du mode Theater qu'en terminant le Story Mode avec tous les personnages, dont Kuma, Panda, Christie et Eddy.

JEU STAR BLADE

Terminez le mode Arcade avec tous les personnages. Autrement, allez au 4ème niveau du mode "Devil Within" et cherchez la porte couverte de rochers qui est au-dessus d'un grand trou. Vous ne pouvez pas l'atteindre en sautant, mais lorsque votre jauge démoniaque est pleine, appuyez sur L1 + △ pour vous transformer en Devil Jin. Ensuite, placez-vous face à la porte et appuyez sur L1 + □ pour lancer un rayon qui va détruire les rochers. Passez la porte pour trouver un petit vaisseau qui permet de débloquer le jeu d'arcade Star Blade sans avoir à terminer le mode Arcade avec tous les personnages.

DERNIER STAGE

Faites 200 combats en mode Arcade ou terminez le mode "Devil Within".

Tekken Tag Tournament

© Sony / Namco 2000

GALERIE

Débloquez Devil pour avois accès à la galerie.

MODE TEKKEN BOWL

Débloquez Ogre pour avoir accès au mode Tekken Bowl .

JUKE BOX EN MODE TEKKEN BOWL

Gagnez 200 points en mode Tekken Bowl.

JOUER AVEC DOCTOR BOSKONOVITCH

Vous devez avoir le meilleur score en mode Tekken Bowl pour jouer avec le célèbre docteur.

DEUXIÈME PERSONNAGE

Pour commencez le combat avec le deuxième personnage, maintenez Tag et appuyez sur Start.

JOUER AVEC LE PERSONNAGE "?"

Mettez le "?" en surbrillance en mode Arcade, tenez les touches Select, ○ et △ enfoncées, et appuyez sur R1 + R2.

CHOIX DU NIVEAU EN MODE ENTRAÎNEMENT

Au menu principal, mettez en surbrillance le mode Practice. Maintenez enfoncé le bouton L2 et appuyez sur R2 le nombre de fois indiqué afin d'accéder au niveau correspondant :

1. Law (nouveau)
2. Yoshimitsu (neige)
3. Ling
4. Hwoarang
5. Lei
6. Ogre
7. School Stage (soir)
8. Jin (soir)
9. Nina (jour)
10. Eddy (coucher du soleil)
11. King
12. Heihachi
13. Eddy (jour)
14. Inconnu
15. Law (vieux)
16. School Stage (jour)
17. Jin (jour)
18. Nina (nuit)
19. Yoshimitsu (beaucoup de neige)
20. Paul

PERSONNAGES SECRETS

Terminez le jeu en mode arcade, plusieurs fois et sous n'importe quel mode de difficulté afin de débloquer un nouveau personnage. Ils apparaitront dans l'ordre suivant :

Kunimitsu
Bruce Irvin
Jack-2
Lee Chaolan
Wang Jinrey
Roger & Alex
Kuma & Panda
Kazuya Mishima
Ogre
True Ogre
Prototype Jack
Mokujin & Tetsujin
Devil & AngelV

NOUVEAUX COSTUMES

Chaque personnage a environ 4 costumes différents. Pour les avoir, appuyez sur ⊗ , ○ , □ ou △ . Quelques personnages (Comme Jin) ont un 5ème costume, pour l'avoir appuyez sur start.

JOUER AVEC UNKNOWN EN ARCADE ET EN MULTIJOUEUR

Une fois que tous les personnages seront débloqués, terminez encore le jeu en mode arcade. Retournez ensuite dans le menu principal, puis l'option VS. vous pourrez alors sélectionner Unknown dans la liste de combattants. Si vous voulez ce personnage en mode arcade, il faudra vous placer sur le personnage tout en bas à droite puis appuyez une fois sur Droite.

Tenchu : Fatal Shadows

© Sega / From Software 2005

BONUS DE FIN

Mode Red Blade	Terminez le jeu en Normal.
Mode Nija Rebirth	Terminez le niveau d'entraînement.
Costumes de Tenchu 3	Terminez le jeu.
Costumes de Tenchu 1&2	Trouvez 1600 rouleaux

TUTORIAL AVEC AYAME

Maintenez L1 lorsque vous choisissez l'option Tutorial.

MISSIONS SPÉCIALES

Mission 10.1	Epargnez le samouraï au début de la mission 9.
Mission 10.2	Tuez tous les ennemis au début de la mission 9.
Mission 12.1	Tuez Ranzo.
Mission 12.2	Laissez Ranzo s'échapper.
Mission 2.1	Ne tuez pas tous les ennemis de la mission 1.
Mission 2.2	Tuez tous les ennemis de la mission 1.
Mission 6.1	Laissez au moins un ennemi vous voir à la mission 5.
Mission 6.2	Ne vous laissez pas voir à la mission 5.
Mission 7.1	Obtenez la carte dans la mission 6.
Mission 7.2	Ne prenez pas la carte de la mission 6.

Tenchu : La Colère Divine

© Activision / Acquire 2003

CHEAT MODES

Tous les personnages

Faites L1, R2, L2, R1, droite, gauche, L3, R3 à l'écran titre.

Toutes les missions

Faites L1, R1, L2, R2, droite, ▢ , L3, R3 à l'écran titre.

Bonus stage

Faites L1, haut, R1, bas, L2, droite, R2, gauche à l'écran titre.

Niveau de la démo

Sur l'écran titre, faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, X, X, X.

Niveau secret

Faites haut, bas, droite, gauche, ✕ , ✕ , ✕ .

Tous les niveaux multijoueurs

Faites L1, R1, L2, R2, ▢ , L3, R3.

Le plein de santé

Mettez le jeu en pause et faites haut, bas, droite, gauche, ▢ , ▢ , ▢ .

Débloquer tous les items

Maintenez R1 + L1 et faites Haut, ▢ , ▢ , gauche, ▢ , ▢ , bas, ▢ , ▢ , droite, ▢ , ▢ à l'écran de séléction des items.

Plus d'ojets

Sur l'écran des objets, maintenez R2 + L2 et appuyez sur ▢ , ▢ , ▢ , Haut, Gauche, Bas, Droite.

+100 points au score

Mettez pause pendant le jeu. Ensuite, sur la deuxieme manette, maintenez L1+R1 enfoncés et faites : Gauche, Gauche, Droite, Droite.

CHUTES PLUS DOUCES

Appuyez sur R1 avant de touche le sol quand vous chutez, vous ne vous écraserez pas au sol.

NOUVEAUX DIALOGUES

Terminez le Layout 1 en mode Grand Maitre. Vous pourrez alors activer l'option B-Side Dialogue dans le menu du son. En rejouant, vous entendrez de nouvelles répliques d'un ton bien plus décalées.

JOUER AVEC TESSHU

Terminez le jeu avec Rikimaru ou Ayame pour débloquer Tesshu.

Terminator 3 : Le Soulèvement des Machines

© Atari / Black Ops Entertainment 2003

MINI-JEUX

Missile Command

Dans le bureau du vétérinaire au niveau 13, il y a un petit bureau dans lequel se trouve un ordinateur. Appuyez sur X pour jouer à Missile Command. Puis, finissez le niveau pour débloquer ce jeu dans le menu "Atari Games". Autre possibilité, faites A, B, B, B, X, Y, A, B dans l'écran "Code".

Centipede

Finissez le jeu pour ouvrir le mini-jeu Centipede qui se trouve dans le menu "Atari Games". Autre possibilité, faites A, B, B, B, X, Y, B, A dans l'écran code.

CODES

Les manipulations suivantes sont à faire dans l'écran "Code"

Munitions illimitées :

X, , , , X, , X,

Toutes les armes du passé

, , , , X, , ,

Toutes les armes du futur

X, X, X, , , , , X

Quadruples dommages

, , , , , X, ,

Mission réussie

, , , , , X, ,

Choix du niveau

, , , , , , ,

Invincibilité

, ▢ , X, △ , X, ○ , X, ○

50% de santé en plus dans le combat avec T800

△ , △ , ▢ , X, ○ , △ , ▢ , ○

Combattre avec TX dans toutes les batailles

△ , ▢ , △ , X, △ , △ , △ , △

50% de santé en moins dans le combat avec TX

X, △ , ▢ , ○ , △ , X, ▢ , △

50% de santé en plus dans le combat avec TX

▢ , △ , ▢ , △ , ○ , X, ○ , X

Toutes les cinématiques

△ , ○ , ▢ , X, X, X, △ , ○

Voir l'équipe de développement

○ , ○ , ○ , ▢ , ▢ , ▢ , △ , X

Terminator 3 : The Redemption

© Atari / Paradigm Entertainment 2004

BONUS DE FIN

Finissez le jeu pour débloquer les bonus suivants :

- 3 concept arts
- 1 vidéo
- Ralenti
- Tous les upgrades
- Scanvision illimitée
- Mort instantanée
- Invincibilité
- Tuer automatiquement toutes les cibles

CHEAT CODES

Sélectionnez l'option "Credits Movie" sur le menu principal et faites les manipulations suivantes tout en regardant la vidéo pour activer les cheats.

Choix du niveau	○ + R2 + △
Invincibilité	○ + R2 + R1
Tous les upgrades	○ + △ + L1

Test Drive : Eve of Destruction

© Atari / Monster Games 2004

TITRES

Titre AI Vengeance	: Obtenez le meilleur rang en mode Carrière.
Titre Buh-Kwawk	: Remplissez 15 fois votre jauge de Hit en mode Carrière Event.
Titre Chicken Fight	: Détruisez votre véhicule en moins de 55 secondes en mode Action.
Titre Fast Forward	: Gagnez une Jump Race figure-8 sans subir de dommages.
Titre Hardcore mode	: Accrochez un véhicule en moins de 9 secondes.
Titre Old Time Racing	: Obtenez 100 kills en mode Carrière
Titre Turbo Boost	: Complétez tous les défis en mode Challenge.

VÉHICULES SUPPLÉMENTAIRES

Hearse	: Obtenez 500 points de réputation.
Hastings	: Obtenez 2 500 points de réputation.
Bulldog	: Obtenez 5 000 points de réputation.
Cannon	: Obtenez 10 000 points de réputation.
Dundas	: Obtenez 15 000 points de réputation.
Empire	: Obtenez 20 000 points de réputation.
Postal	: Obtenez 25 000 points de réputation.
Kenyon	: Obtenez 30 000 points de réputation.
Outlaw	: Obtenez 35 000 points de réputation.
Ambulance	: Obtenez 40 000 points de réputation.
Baxter	: Obtenez 45 000 points de réputation.
Orbital	: Obtenez 50 000 points de réputation.
Mankato	: Obtenez 55 000 points de réputation.
Taxi	: Obtenez 60 000 points de réputation.
Rocket	: Obtenez 65 000 points de réputation.
Welch	: Obtenez 70 000 points de réputation.

Test Drive Off-Road Wide Open

© Infogrames / Angel Studios 2001

CAMIONS PRO CLASS

Terminez les 9 premières courses du mode solo.

CAMIONS UNLIMITED CLASS

Terminez les 27 premières courses du mode solo.

MONSTER TRUCKS

Terminez les 36 premières courses du mode solo en difficile.

HUMVEE

Terminez premier aux trois premières saisons du mode carrière et cela dans toutes les catégories.

SHELBY DODGE DURANGO

Terminez premier à la quatrième saison du mode carrière en catégorie vitesse.

DODGE T-REX

Terminez premier à la quatrième saison du mode carrière dans la catégorie puissance.

ROD HALL HUMMER

Terminez à la première place dans toutes les catégories du mode carrière.

MAÎTRISER LES ATTERRISSAGES

Maintenez R1 pendant un saut et utilisez le stick analogique gauche pour contrôler.

TOUTES LES PISTES ET TOUTES LES VOITURES

Sur le menu principal, faites : Droite, Droite, Gauche, , Haut, L2, L2, R1.

The Bard's Tale

© Ubisoft / inXile Entertainment 2005

CHEAT MODE

Pendant le jeu faites l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Invincibilité
Maintenez L1 + R1 et faites droite, gauche, droite, gauche, haut, bas, haut, bas

Immunité aux attaques
Maintenez L1 + R1 et faites gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas

Mana et santé à fond
Maintenez L1 + R1 et faites gauche, gauche, droite, droite, haut, bas, haut, bas

Dommages supplémentaires
Maintenez L1 + R1 et faites haut, bas, haut, bas, gauche, droite, gauche, droite

Argent supplémentaires et Adderstones
Maintenez L1 + R1 et faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite

Tous les niveaux
Maintenez L1 + R1 et faites droite, droite, gauche, gauche, haut, bas, haut, bas

BONUS

Faites don de 100 silver aux prêtres qui se trouvent dans les villages et en extérieur pour débloquer divers bonus, tels que des vidéos, des artworks et des chansons.

LE CHIEN

Dès que vous avez éliminé le rat géant au début du jeu, allez voir le petit chien au centre du village et parlez-lui gentiment pour qu'il vous suive. Il vous sera très utile pour faire diversion en combat.

BONUS DIVERS

Le jeu comporte un grand nombre de bonus que vous pourrez débloquer uniquement en donnant de l'argent aux prêtres que vous croiserez durant votre périple.

The Bouncer

© Squaresoft / Dream Factory 2001

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu pour débloquer de nouveaux personnages.

CHANGER DE VÊTEMENTS

A l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncés les boutons L1, L2 ou R2, et choisissez un personnage (attention, ce code est sans effet en mode Story).

SÉQUENCES CACHÉES

Terminez le jeu avec Sion pour avoir des séquences vidéos bonus.

LEANN CALDWELL

Terminez le jeu en utilisant que Lou. Après le combat final contre Duragon, vous verrez une séquence où vous devrez vous battre contre Leann. Si vous réussissez à la battre, vous pourrez l'utiliser dans le mode deux joueurs.

DURAGON TOPLESS

Terminez trois fois le jeu avec n'importe quel personnage. Après avoir battu Duragon pour la deuxième fois, il se relèvera et se combattra topless. Si vous le battez, vous pourrez l'utiliser dans le mode deux joueurs.

WONG

Terminez le jeu en utilisant que Volt ou Kou. Toutefois, choisissez Sion pour battre Threw pour la dernière fois. Quand vous finirez le jeu, Sion aura un flashback. Battez Wong pour pouvoir l'utiliser dans le mode deux joueurs.

The Getaway

© Sony / Team Soho 2002

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations pendant le générique d'intro. Vous devriez à chaque fois entendre un petit cri pour signaler que le code est actif.

Munitions illimitées

Haut, Bas, Gauche, Droite, △ , Haut, Bas, Gauche, Droite, □

Le double de santé.

Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Droite, ○ , ○ , Bas

Les véhicules sont deux fois plus résistant et le tank que l'on débloque en véhicule secret peut tirer grace à son canon

Haut, Bas, Gauche, Droite, □ , △ , ○

Mode Promenade et générique

△ , △ , △ , Gauche, □ , △ , △ , △ , Gauche, ○ . Vous aurez la joie de découvrir l'apparition du menu Extras qui offre le mode Promenade ainsi que le générique du jeu.

PASSER LES CUT SCENES

Appuyez sur R3 pour passer les cut scenes. Toutes les scènes ne peuvent pas être sautées.

VOITURES DE SPORT

Après avoir débloqué le mode promenade, passez devant Marble Arche et avancez tout droit, devant vous, vous verrez un mur et une ouverture au centre. vous y trouverez trois voitures de sports.

LES VOITURES CACHÉES

Une fois que vous aurez terminé le jeu une fois, vous pourrez trouver de nouvelles voitures dans le mode promenade.

Voiture Royal Park

Rendez-vous à Hyde Park où vous trouverez une grande maison. Sur la parking est garée un véhicule de la Royal Park.

Caddie de golf

Toujours à partir de la maison de Hyde Park, sortez du parking et tournez à droite puis de suite à gauche. Vous trouverez le caddie caché derrière deux buissons sur la gauche.

Jaguar

Entrez dans la maison de Charlie (cases A8 et A9 du plan) en passant par le sous-sol. Traversez toutes les pièces et montez dans la cour du rez-de-chaussée. Vous verrez un garage sur la droite. Il cache une magnifique Jaguar.

Formule 1

Cette voiture se trouve au même endroit que la Jaguar.

Kart

Au nord-ouest d'Hyde Park, une allée conduit à une grande résidence, vous trouverez un kart dans le garage

OBTENIR UN TANK

Rendez-vous dans la Birdcage Walk (I 12 sur la carte) après avoir débloqué le mode Promenade. repèrez un portail ouvert, vous devriez trouver un tank près d'ici. Utilisez le canon avec L3.

ECONOMIES EN MODE LIBRE

En mode Libre, si votre voiture est endomagée, il n'est pas nécéssaire de la faire réparer, quittez la ville et revenez, la voiture sera comme neuve,

MODE FREE ROAM

Terminez toutes les missions de base.

MODE KELVIN DEAMER

Débloquez le mode Free Roam. Allez ensuite au cart de golf qui se trouve sur le parking. Faites ensuite Haut, Bas, , Bas, , Gauche, Droite et .

SE REFAIRE UNE SANTÉ

Lorsque vous êtes blessé par balle, vous ne pourrez pas vous soigner grâce à des trousses de soins comme dans les autres jeux, car elles sont inexistantes dans The Getaway. Toutefois, vous n'êtes pas voué à mourir : placez vous contre un mur (sans activer le mode furtif) et n'appuyez sur aucun bouton de votre manette. Votre personnage s'appuira alors contre le mur pour se reposer, et au bout de quelques secondes vous n'aurez plus une seule blessure ! Pratique pour évoluer dans ce monde de brutes non ?

SEMER VOS POURSUIVANTS

Lorsque vous êtes pris en chasse, attendez que vos poursuivants soient juste à coté de vous, puis donnez un coup de frein. Ils se mettront en travers de la route. Vous n'avez plus qu'à accélerer, les contourner et filer !

SOLUTION COMPLÈTE

Mark Hammond

Mission 1 : Le Kidnapping

Première mission de conduite : le principe est simple, il faut suivre la voiture rouge des agresseurs. Habituez-vous à rouler à gauche, et comme vous n'êtes pas obligé de suivre la voiture à la trace, vous pouvez vous permettre de lever le pied afin d'éviter les collisions. Suivez la direction que vous indique vos clignotants pour arriver à destination.
-CHECKPOINT-
Astuce préalable : utilisez la visée automatique (R1) pour toucher plus facilement les ennemis. Lorsque vous voulez exploser un tonneau, utilisez plutôt la visée manuelle (R2).
Vous arrivez à la planque des ravisseurs. Descendez de voiture, et dirigez-vous vers l'ouverture dans la palissade. Tirez un coup de revolver pour faire sortir deux gardes, et abattez-les avant d'entrer dans la cour. Une fois à l'intérieur, visez les barils rouges pour abattre le tireur qui est en haut de l'escalier, et dirigez-vous vers la porte de l'entrepôt. Abattez l'homme qui en sort, puis entrez. Cachez-vous derrière la caisse de gauche, et tuez les deux hommes qui avancent vers vous, puis celui qui est planqué derrière la caisse. Eliminez les hommes de gauche, puis prenez la porte de droite. Traversez l'entrepôt en tuant les gardes qui vous tirent dessus, et passez la porte du fond à gauche pour trouver une cage d'escalier. Une fois en haut, suivez le couloir pour arriver au bureau de Charlie, mais faites attention aux tueurs …

Mission 2 : Couper les ponts

Allez au restaurant. Même procédure qu'avant, suivez vos clignotants pour arriver à destination. Prenez la première à gauche lorsque vous sortez de l'entrepôt pour vous retrouver immédiatement sur une rue plus large, et n'éveillez pas l'attention des flics inutilement, vous pouvez même vous arrêter au barrage et attendre qu'ils vous fassent signe de

passer, vous n'êtes pas contraint par le temps… Après avoir passé le pont, n'entrez pas dans le tunnel, suivez la route de gauche. Une fois devant le République, écrasez le garde de l'entrée, cela fera des munitions d'économisées.
-CHECKPOINT-
Entrez dans le restaurant. Eliminez les hommes armés placés en haut des escaliers, puis ceux de la salle au rez-de-chaussée à gauche. Montez à l'étage, éliminez les hommes de la salle de gauche, puis montez encore. Eliminez les hommes du dernier étage, puis visez les lampes murales pour déclencher l'incendie. Redescendez, éliminez les hommes qui vous attendent à la sortie et volez la voiture rouge.
-CHECKPOINT-
Maintenant, vous devez semer les flics. Le meilleur moyen est de s'éloigner du restaurant, puis de s'arrêter, de sortir de la voiture et de buter les flics qui vous suivent . Remontez ensuite dans une voiture, mission accomplie !

Mission 3 : L'expertise

Roulez jusqu'à la galerie d'art en suivant vos indicateurs, et semez vos poursuivants.
-CHECKPOINT-
Entrez dans le musée, et dirigez-vous vers la gauche. Vous arrivez devant un escalier. Eliminez le garde, et montez à l'étage. Traversez les trois salles en éliminant les gardes qui vous canardent, et descendez les escaliers jusqu'au sous-sol. Descendez les hommes armés, et récupérez la mitraillette qui vous sera d'une aide précieuse par la suite. Abattez les hommes de la salle du fond, et récupérez la statuette qui se trouve dans le coin droit de la pièce du fond.
-CHECKPOINT-
Fuyez en évitant les triades et les flics, et ramenez la statuette à Charlie.

Mission 4 : Complicité

Dirigez-vous vers le tribunal, en prenant garde à ne pas trop abîmer votre voiture. Une fois à destination, pourchassez l'escorte. Vous devez la stopper. Pour cela, entrez en collision avec elle dès que vous le pouvez. Une fois qu'elle sera suffisamment abîmée une cinématique s'enclenchera.
-CHECKPOINT-
Vous devez vous rendre à l'entrepôt. Bien que la route soit assez longue, vous ne devriez pas avoir trop de difficulté à vous enfuir puisque votre caisse est quasi indestructible…

Mission 5 : Un taxi pour Mr Chaï ?

Approchez vous du gars de droite, et laissez-le parler. Prenez-le en otage dès qu'il se retourne. Un petit coup de TOUCHE CARRE pour l'abattre discrètement, et entrez dans l'entrepôt. Longez le mur de droite, puis dirigez-vous vers la gauche en longeant le mur du fond. Descendez discrètement le garde qui vous tourne le dos, puis prenez la deuxième porte sur votre droite pour atteindre la cage d'escalier. Planquez-vous immédiatement sous l'escalier, et attendez que l'homme qui descend les marches soit arrivé dans l'entrepôt. Montez ensuite à l'étage. Attendez près de la porte que les hommes soient partis, puis entrez. Planquez-vous derrière le muret, un homme rebrousse chemin pour venir vérifier quelque chose dans la pièce.
Traversez ensuite les petits bureaux en éliminant discrètement les gardes. Vous arrivez dans un couloir. Prenez la porte d'en face pour vous retrouver dans une pièce sombre que vous traverserez afin d'atteindre votre destination finale : le bureau de Charlie.
-CHECKPOINT-
Nouvelle mission de bagnole plutôt insolite : vous devez ramener un cadavre à Chinatown. Rien de spécial pour boucler cette mission, si ce n'est que le trafic particulièrement dense vous incitera à rouler sur les trottoirs…

Mission 6 : De Charybde en Scylla

Vous devez emmener les triades à Hollywood Street. Soyez précis dans votre conduite, la police ne vous lâchera pas d'une semelle !
-CHECKPOINT-
Vous voici arrivé en pleine guerre des gangs ! Commencez par éliminer les hommes sortant des voitures, puis entrez dans la cour qui se trouve sur votre droite (une voiture bleue est stationnée dans l'entrée). Courez vous réfugier derrière le mur de droite, et essayez de récupérer une mitraillette le plus rapidement possible afin d'éliminer tout ce jolie petit

monde. N'oubliez pas les tireurs embusqués dans les fenêtres ni l'homme qui est dans la petite pièce au fond de la cour à gauche. Retournez ensuite dans la rue, mission accomplie !

Mission 7 : Un sale boulot

Voici une mission de conduite assez délicate : vous devrez traverser tout Londres en ayant les flics aux trousses ! Ne découragez pas, après quelques essais et ces conseils vous y arriverez… Tout d'abord, commencez par prendre la voiture verte qui se trouve derrière vous. Essayez de slalomer entre les voitures et les poteaux afin de semer les yardies et les flics. Une fois que vous êtes tranquille, changez de voiture et roulez prudemment afin de ne pas éveiller les soupçons de la police. N'empruntez surtout pas le tunnel, il vous fera perdre du temps alors que vous touchez au but ! Une fois que vous verrez le camion des télécoms (il est stationné le long du trottoir, derrière la voie réservée aux bus), entrez directement dedans, même si vous êtes poursuivi par les flics. La première partie de la mission (et non la moindre) est finie !
-CHECKPOINT-
Vous devez maintenant intercepter le vrai fourgon des télécoms. Il n'y a pas réelle difficulté, suivez vos indicateurs et envoyez-le dans le décor en le percutant sur le côté. Prenez ensuite la direction du commissariat sans éveiller l'attention de nos chères forces de l'ordre…
-CHECKPOINT-
Une fois arrivé au commissariat, le plus dur reste à faire : vous devrez retrouver Mc Cormack et l'abattre au beau milieu de son lieu de travail. Commencez par suivre l'agent qui vous conduit au central téléphonique. Lorsqu'il sera parti, vous pourrez passer à l'action : vous devez trouver la salle des pièces à convictions. Ressortez de la pièce, prenez à droite, puis à gauche. Allez jusqu'au bout du couloir bleu, puis montez l'escalier de votre droite afin d'accéder à l'étage. Allez tout droit jusqu'au mur, puis à droite. Suivez le couloir, passez devant le distributeur d'eau et vous trouverez la salle des pièces à conviction sur votre gauche. Récupérez-y les deux revolvers, et rangez-les aussitôt (touche TRIANGLE). Revenez sur vos pas, la route est barrée par Mc Cormack et un autre flic. Planquez-vous contre le mur pour ne pas vous faire repérer, prenez à gauche, puis à droite, et redescendez au rez-de-chaussée. Continuez à le suivre discrètement jusqu'à ce qu'il entre dans la salle d'interrogatoire. Réglez-lui son compte prestement, une cinématique s'enclenche…
-CHECKPOINT-
Vous devez à présent fuir le commissariat. Abattez le flic qui entre, puis allez tout droit. Entrez dans la pièce du fond à gauche, ressortez de l'autre côté. Prenez à gauche, puis tout de suite à droite. Eliminez les hommes de la brigade spéciale (récupérez au passage leurs MP5) puis avancez un peu. Utilisez la sortie de secours de gauche, mais la grille principale se referme. Retournez donc dans le commissariat en empruntant la porte qui se trouve sur votre gauche, et tournez à nouveau à gauche, puis à droite, et encore à droite. Vous arrivez devant la porte principale, et volez une voiture de police. Suivez vos indicateurs jusqu'à ce que vous arriviez à destination…

Mission 8 : Un soupçon de classe

Rendez-vous au dancing. Rien de spécial à signaler, ce n'est qu'une mission classique de bagnole de plus…
-CHECKPOINT-
Commencez par tuer le videur de l'entrée, puis allez à l'intérieur du bâtiment. Allez au fond à gauche pour accéder à la salle de danse, et faîtes un peu de ménage. Dirigez-vous vers le bar, éliminez le barman ainsi que l'homme qui se trouve dans la pièce à gauche derrière le bar. Allez ensuite dans les loges afin de descendre le dernier homme vivant de ce dancing. Une cinématique s'enclenche…

Mission 9 : La cow girl et le fric

Déposez tout d'abord Jasmine chez Charlie, et arrangez-vous pour qu'elle soit en sécurité (descendez tous les ennemis qui pourraient lui nuire lorsqu'elle se dirigera vers la porte de la maison de Charlie). Prenez ensuite la direction de la planque des yardies tout en évitant les flics et les truands. La route est longue, soyez patient…
-CHECKPOINT-
Une fois arrivé à destination, contournez la maison, dégommez les deux gardes et entrez dans l'immeuble. Eliminez les yardies présents dans l'immeuble en tuant tout le monde étage après étage. Lorsque vous serez tout en haut, éliminez tous les hommes et entrez dans la pièce du fond à droite pour déclencher la cinématique. Facile pour une mission

suicide de plus non ?

Mission 10 : Muet comme une tombe

Cette mission de conduite est déconcertante de facilité. Vous roulez presque toujours en ligne droite, et les flics ne vous causeront pas trop d'ennui.
-CHECKPOINT-
Vous voici devant l'entrepôt de Charlie. La première chose à faire est de vous occuper de Sparky (l'homme en blanc). Laissez-le s'approcher de vous, et frappez-le plusieurs fois pour lui régler son compte sans avoir trop de dommage. Ensuite, retournez vers l'entrée, et longez le muret de gauche. Tournez encore à gauche et empruntez l'escalier. Une fois en haut, redescendez de l'autre côté et suivez Jake jusque dans une pièce sombre. Cinématique et fin de la mission.

Mission 11 : Le fils prodigue

La première chose à faire est de récupérer une arme sur l'un des hommes que Jasmine vient de refroidir. Une fois que vous serez armé, suivez Jasmine en éliminant les ennemis qui vous canardent. Avancez prudemment vers la sortie qui se trouve sur la gauche, et éliminez les nombreux ennemis qui surgiront d'un peu partout.
-CHECKPOINT-
Une fois dehors, montez dans la voiture blanche, et suivez vos indicateurs pour arriver à la maison de Charlie.
-CHECKPOINT-
Suivez Jasmine dans la cave, vous déclencherez un premier piège. A partir de maintenant, les choses sérieuses commencent : vous devrez faire preuve de réflexion et d'habileté afin de contourner les rayons laser pour ne pas déclencher l'alarme. Toute erreur vous sera fatale : lorsque vous touchez un faisceau laser, non seulement l'alarme alertera les gardes, mais en plus un gaz asphyxiant sera lâché, vouant votre mission à l'échec… Mais assez de blabla, place à l'action ! Pour contourner le premier piège, il suffit de se placer en mode furtif et de longer le mur gauche. Avancez un peu, vous déclenchez une nouvelle barrière qui bloque la porte de devant. Passez par la porte de gauche, éliminez le garde qui est dans la cuisine ainsi que les deux hommes qui accourent dans le salon. Continuez votre progression dans ce niveau, vous arriverez devant un escalier. Eliminez les deux hommes qui sont dans l'escalier, et placez-vous en mode furtif le long du mur de gauche afin de contourner le piège qui vous bloque le passage. Traversez la terrasse, et prenez la porte la plus à gauche. Faîtes une roulade pour passer sous le piège suivant, éliminez les deux gardes et montez les escaliers. Une fois arrivé au premier étage, entre dans la pièce de droite, puis dans celle de gauche. Faites une première roulade le long du mur gauche, puis une seconde en direction de la fenêtre. Longez le mur pour éviter le dernier piège de cette pièce, puis ressortez et éliminez immédiatement les gardes qui s'attaquent à Jasmine. Montez ensuite à l'étage supérieur, et passez par la porte de droite. Longez le mur sur le côté pour passer le premier piège, puis faîtes une roulade pour passer sous le second laser. Contournez ensuite le billard, et faîtes une seconde roulade devant la cheminée . Vous entrez maintenant dans une autre pièce : faites une roulade en direction du mur de gauche, que vous longerez ensuite pour sortir de la pièce. Vous arrivez devant le dernier piège de cet étage, faites une roulade pour l'éviter puis retournez dans la cage d'escalier. Eliminez les deux gardes qui descendent, puis monter au 3ème étage. De nouveau le même scénario : passez par la porte qui est dans le couloir de gauche, puis faites une roulade en direction de la cheminée, et éliminez le garde qui se trouve près de la porte, puis faites une roulade ver la porte pour passer le faisceau laser. Vous entrez maintenant dans une salle de bain (sans pièges, enfin un peu de repos !), puis vous arrivez dans une nouvelle pièce. Faites une roulade en direction de la fenêtre qui est en face de vous, passez devant le fauteuil (c'est juste, mais ça passe), puis faites une dernière roulade pour sortir de cette pièce. Montez encore un étage, et entrez dans la pièce qui est en face de vous pour déclencher la cinématique marquant la fin de cette laborieuse mission.

Mission 12 : A bord du Sol Vita

Vous devez vous rendre à bord du Sol Vita. Commencez par prendre une caisse, et tâchez de semer les flics. Une fois que vous ne serez plus poursuivi changez de voiture et roulez prudemment afin de ne pas attirer l'attention de la police. En effet, les patrouilles sont très nombreuses, et les flics ne vous lâcheront pas d'une semelle. Une fois que vous êtes arrivé au chantier naval, prenez la petite ruelle sur votre gauche et dirigez-vous vers le bateau (vous passez devant plusieurs camionnettes garées).

-CHECKPOINT-
Suivez Jasmine en éliminant tous les ennemis qui vous tirent dessus. Vous arrivez à l'intérieur du bateau. Descendez à la cale, éliminez les deux gars qui vous tirent dessus et prenez la porte de gauche. Attendez devant la porte que vos ennemis se ramènent et descendez-les. Prenez ensuite à gauche, puis à nouveau à gauche. Allez jusqu'au fond, et prenez la porte de gauche. Vous arrivez dans une salle pleine. Allez vers la gauche, et dirigez-vous vers les escaliers en éliminant les hommes et en prenant attention à ne pas vous faire écraser par la caisse téléguidée. Lorsque vous serez en haut des escaliers, ressortez en empruntant la porte qui se trouve en face de vous, et continuez votre progression vers le fond du bateau. Placez-vous dans l'encadrement de la porte qui est sur votre droite, et utilisez la visée manuelle (R2) pour descendre Harry, qui se trouve sur une plate forme au fond à gauche de la pièce. Mission accomplie, vous venez de terminer The Getaway !

Après la cinématique de fin, vous aurez la surprise de constater que vous pouvez incarner le rôle de Franck Carter, policier de la brigade volante de Londres ! C'est reparti pour 12 autres missions qui vous permettront de revivre l'aventure en vous plaçant dans la peau d'un flic…

Franck Carter

Avant-propos : Avant de vous lancer dans l'aventure, voici quelques informations qui vous aideront à progresser dans le jeu : tout d'abord, ce mode de jeu présente l'avantage de revêtir un habit de flic, ce qui vous accorde pas mal d'avantages. En effet, les phases de conduites sont beaucoup plus agréables, étant donné que vous pourrez commettre un grand nombre d'infractions au code de la route sans être poursuivi. Toutefois, la plupart des missions de conduites nécessiteront de la rapidité, car bien que vous ne soyez pas gêné par la police, vous aurez un temps limite à ne pas dépasser lors de vos déplacements…

Mission 13 : La planque

Suivez Joe jusqu'à l'immeuble. Une fois à l'intérieur, prenez à gauche au bout du couloir. Allez ensuite tout droit, éliminez le type qui vous tire dessus au travers du mur, tournez à gauche puis tout de suite à droite. Eliminez les hommes qui sont devant (et au-dessus de vous) et montez l'escalier. Une fois en haut, allez tout droit, et longez le mur droit pour passer à côté du trou du plancher. Prenez à gauche, avancez tout droit, puis prenez à nouveau à gauche. Comme auparavant, contournez le trou en longeant le mur gauche. Vous venez de retrouver Joe (qui s'est pris au passage une balle dans le ventre). Montez ensuite les escaliers de droite, puis suivez vos 'collègues'. Récupérez au passage la mitraillette de celui qui se fait descendre devant vous, et continuez votre chemin. Un peu plus loin, deux flics vont tomber dans un trou. Contournez-le en longeant le mur de gauche. Tournez ensuite à gauche et entrez dans la pièce du fond afin d'assister à l'arrestation de Crazy Jake.
-CHECKPOINT-
Vous devez à présent conduire Joe à l'hôpital. Montez dans la voiture grise, et filez en suivant vos indicateurs. Une fois arrivé à destination, garez-vous devant l'entrée de l'hôpital pour boucler la mission.

Mission 14 : Le temps des remords

Rendez-vous aux docks. Une fois là-bas, entrez par le petit portail sur votre gauche, et éliminez les hommes qui sont devant vous. Prenez à droite, puis au fond à gauche. Prenez garde à ne pas vous faire écraser par les grandes grues, elles devraient normalement régler leur compte à la plupart des truands. Avancez prudemment, vous devrez suivre toujours la même direction afin de traverser toute la zone où sont entreposées les caisses. Vous arrivez maintenant à un parking. Eliminez les hommes qui vous tirent dessus tout en vous dirigeant droit devant vous. Vous devrez atteindre une petite camionnette blanche située derrière les camions, au fond du parking un peu à droite pour terminer la mission.

Mission 15 : Bordel à Soho

Cette mission ne présente pas de réelle difficulté, mais un peu de technique est nécessaire afin de la mener à bien. Commencez par foncer au restaurant. Evitez un maximum les collisions, et si jamais vous devez changer de véhicule, utilisez de préférence une voiture rapide car vous n'avez pas beaucoup de temps pour arriver à destination.
-CHECKPOINT-

Une fois arrivé dans la rue du 'République', sortez de votre véhicule et suivez les hommes des forces spéciales. Le but de la mission est relativement simple : il suffit d'exterminer tous les truands afin de permettre aux secouristes d'accéder au bâtiment. Lorsque vous arriverez devant le nuage de fumée, plusieurs flics de la brigade spéciale vont se faire refroidir. Récupérez leurs mitrailleuses, et traversez la fumée. De l'autre côté, éliminez les occupants des véhicules qui arrivent en renfort, puis descendez les quelques hommes qui sont au bout de la rue. Mission accomplie !

Mission 16 : A feu et à sang

Après la rue du restaurant, c'est au tour de Chinatown d'être débarrassé de ses truands. Foncez vers Chinatown, et une fois arrivé, stoppez votre véhicule à l'entrée de la zone piétonne. Avancez dans la rue en procédant à un nettoyage en bonne et due forme du quartier. Avancez, tuez. Avancez, tuez encore et ainsi de suite jusqu'à ce que vous arriviez devant le parking souterrain.
-CHECKPOINT-
Entrez dans le parking, et éliminez tous les ennemis étage après étage. Utilisez les voies pour voiture ou les escaliers pour accéder aux étages inférieurs. Une fois que vous serez tout en bas, stoppez les voitures qui tentent de prendre la fuite afin de déclencher la cinématique de fin.

Mission 17 : Sous escorte

Vous voici confronté à la première mission de poursuite intéressante du jeu. Vous devez stopper la Range Rover qui vient de percuter l'escorte. Prenez-la en chasse dès que possible, et roulez tant que vous le pouvez sur votre gauche, voir sur le trottoir afin de ne pas percuter d'autres voitures, collisions qui s'avéreraient fatales. Le meilleur moment pour l'emboutir est lorsqu'il tourne à un carrefour.
Percutez-le sur le côté de plein fouet jusqu'à ce qu'il soit hors circuit. Vous devrez agir rapidement, car il finira par prendre la fuite si vous ne le stoppez pas dans le délai imparti. Une fois que vous en aurez fini avec lui, reprenez la direction du fourgon pénitentiaire. Toutefois, vous n'arriverez jamais à temps pour le sauver, et lorsque le délai sera écoulé, une cinématique clôturera la mission.

Mission 18 : Le guérillero

Rendez vous à la planque des Yardies. L'entrée se trouve dans une petite ruelle sur votre gauche.
-CHECKPOINT-
Avancez sur le petit chemin, et éliminez les gardes avant d'entrer dans l'immeuble. Montez à l'étage, faites le ménage dans la salle de plantation de cannabis (sur votre droite), puis retournez dans le couloir. Montez à l'étage supérieur, descendez tous les traficants du laboratoire, et entrez dans la pièce du fond pour boucler la mission.

Mission 19 : De l'ombre à Mc Cormack

Vous devez couvrir les deux flics jusqu'à la rue. Passez le premier, et descendez le plus vite possible au rez-de-chaussée. Placez-vous dans l'encadrement de la porte qui donne dans la cour, et éliminez méthodiquement tous les truands qui s'entretuent. Passez ensuite par le couloir qui est à droite pour rejoindre la ruelle. Eliminez les deux hommes qui surveillent la sortie, puis les yardies qui sortent de la voiture. Prenez ensuite une voiture rapide (la voiture de police conviendra parfaitement) pour vous rendre au commissariat. Une fois arrivé à destination, vous devez suivre la voiture rouge de Mc Cormack sans vous faire repérer. Lorsque vos feux de détresse s'allument, cela signifie que vous êtes trop près de lui. Levez donc le pied, mais attention à ne pas le laisser filer ! Après une longue ballade en ville, vous arrivez au dépôt de Charlie.
-CHECKPOINT-
Suivez discrètement MC Cormack, il entre dans l'entrepôt. Planquez-vous derrière les caisses de gauche le temps qu'il discute. Lorsqu'il avance, suivez-le, et planquez-vous derrière le muret. Attendez que les deux types s'en aillent, et puis contournez le muret, et planquez-vous de l'autre côté des caisses. Mc Cormack parle encore à un autre garde, puis il se dirige vers le fond de l'entrepôt. Suivez-le discrètement et allez vous planquer derrière la grosse tour de gauche. Il discute encore un peu, puis fait demi-tour. Retournez donc sur vos pas et empruntez l'escalier qui se trouve près de l'entrée de l'entrepôt sur la gauche pour déclencher la cinématique.
-CHECKPOINT-
Vous devez maintenant rejoindre Joe à l'hôpital. Empruntez une voiture puis filez jusqu'à l'hosto. Cependant cette fois ci

vous devrez utiliser la porte latérale qui donne dans la rue. Une fois dans le hall d'entrée, utilisez les escaliers qui sont en face de vous pour accéder au premier étage. Lorsque vous serez en haut, tournez à droite (vers le couloir blanc), et traversez tout le couloir pour trouver la cage d'escalier menant au deuxième étage. La chambre de Joe est la première à gauche, elle est facile à trouver, c'est la seule devant laquelle est planté un flic !

Mission 20 : La bonne action

Commencez par descendre l'homme qui essaye de rentrer, puis avancez dans le couloir sur votre droite en éliminant tous les gardes. Vous arrivez à une cage d'escalier. Descendez au premier, et entrez dans la salle qui se trouve sur votre gauche. Abattez les tueurs qui s'y trouvent, puis empruntez le couloir blanc pour faire le ménage du premier étage. Lorsque vous entendrez l'un des flics annoncer qu'il n'y a plus de danger, faites demi-tour et redescendez au rez-de-chaussée en utilisant l'escalier de gauche. Ressortez de l'hôpital, volez une voiture, et rendez-vous à la planque (attention, la circulation sera particulièrement dense).
-CHECKPOINT-
Une fois sur place, entrez dans le garage, éliminez tous les hommes qui s'y trouvent, et passez par la porte qui se trouve au fond à droite. Descendez à nouveau tous les gangsters, et allez chercher le dossier de Jolson qui se trouve sur l'un des cadavres, normalement, il se trouve dans le coin au fond à gauche.

Mission 21 : Le dossier Jolson

Passez par la porte du fond à droite pour entrer dans un nouveau garage. Choisissez l'une des deux voitures de sport à votre convenance et rendez-vous à l'entrepôt. Rien de spécial sur cette mission, si ce n'est qu'elle est si courte que vous aurez tout juste le temps d'apprécier les voyages à grande vitesse à bord des bolides du garage !
-CHECKPOINT-
Vous voici face à une nouvelle mission d'infiltration délicate. Planquez-vous le long du mur près du portail, et laissez parler les deux suspects. Une fois qu'ils ont fini, approchez-vous avec discrétion de l'homme en bleu, prenez-le en otage puis assommez-le.
Dirigez-vous ensuite en direction de la porte verte sur votre gauche, et recommencez la précédente manipulation avec l'homme qui lit les affiches. Montez ensuite les escaliers, entrez dans l'entrepôt et cachez-vous derrière la grosse caisse qui est devant vous. Observez la conversation entre les gardes, puis entrez dans l'entrepôt de droite après qu'ils aient tous quitté la pièce. Planquez-vous contre la caisse juste après la porte. Dès qu'ils ont fini de parler, allez choper l'homme en vert pour l'assommer, puis suivez celui à la veste bleue. Planquez-vous derrière les caisses qui sont au fond de l'entrepôt le temps qu'ils discutent, puis occupez-vous du garde qui reste en haut des escaliers. Descendez les marches, cachez-vous contre le mur pendant que l'homme qui vient de descendre donne des instructions à celui qui est en déjà en bas. Lorsqu'ils vous tournent tous les deux le dos, allez les assommer chacun leur tour, et dirigez-vous vers les cellules pour enclencher la cinématique de fin.

Mission 22 : Rencontre avec M. Hammond

Abattez l'homme qui descend, puis remontez les escaliers. Liquidez tous les hommes qui surgissent d'un peu partout, et placez-vous entre les deux caisses qui sont devant vous afin d'être à peu près à l'abris des tirs. Une fois que vous aurez éliminé tous les gangsters, vous pourrez ressortir de l'entrepôt en utilisant la porte qui est sur votre gauche, mais si vous souhaitez 'emprunter' une voiture un peu plus rapide, passez par la porte qui est sur le mur de fond à droite. Reprenez le chemin que vous avez fait en sens inverse lors de la précédente mission, et vous ressortirez dans la cour de derrière. Entrez dans la voiture blanche qui est garée en face de la sortie, et rendez-vous au dépôt de Charlie. Evitez un maximum les collisions, car le chrono est vraiment juste !
-CHECKPOINT-
Arrivé au dépôt, vous êtes face à une nouvelle mission d'infiltration. Assommez l'homme qui se dirige vers la droite, et montez les escaliers. Tournez à gauche pour aller sur la plate-forme qui domine l'entrepôt, et placez-vous en haut des escaliers. Attendez que l'un des deux hommes qui sont plantés en bas s'en aille, et descendez les escaliers. Assommez celui qui est resté sur place, et avancez tout droit. Vous passez devant le muret et devant une première caisse. Continuez et contournez la caisse suivante en tournant vers la gauche afin de déclencher la cinématique.

Mission 23 : Epreuve de force avec Jake

Ressortez de l'entrepôt, mais cette fois il est inutile d'être discret. Tuez les hommes qui surveillent la sortie, et entrez dans la voiture blanche qui est près de la sortie. Vous devez maintenant vous rendre sur le cargo. Suivez vos indicateurs, et faites attention aux yardies.
-CHECKPOINT-
Une fois que vous êtes sur le quai, refroidissez le garde qui est sur la passerelle et tournez à gauche. Avancez tout droit pour arriver à l'arrière des cabines, et entrez par la porte de derrière. Ne descendez pas au sous-sol. Utilisez les escaliers qui sont au fond à gauche pour accéder à l'étage, et dégommez tous les types qui essayent de vous descendre. Montez encore jusqu'à la cabine de pilotage, et abattez les hommes qui sont postés devant les portes menant au pont à gauche. Ressortez par cette porte, et tournez à gauche. Tuez les hommes qui accourent, vous verrez Harry sur une caisse qui est en train de redescendre sur le pont principal du bateau. Faites donc demi-tour, et allez vous occuper de ce lascar qui est installé tout à l'avant du bateau. Dirigez-vous ensuite vers son cadavre pour déclencher la cinématique.

Mission 24 : Compte à rebours

Vous devez fuir le Sol Vita avant qu'il n'explose. Cette mission s'avère délicate, car vous ne disposez que de très peu de temps. Ne tirez que pour vous défendre, vous n'aurez jamais le temps de liquider tous les truands qui préfèrent s'entretuer au lieu de fuir. Avancez tout droit le long de la coque du bateau, et utilisez l'escalier du fond pour accéder dans un entrepôt. Vous devez vous frayer un chemin entre les tirs et les caisses pour pouvoir ressortir. Avancez, prenez la première à gauche, puis à droite. La sortie se trouve un peu plus loin sur votre droite. Vous arrivez dans un nouveau couloir. Allez à gauche, puis une fois que vous serez presque tout au bout tournez à gauche. Vous verrez une porte sur la paroi de droite. Elle conduit vers la salle des machines. Empruntez-la, puis utilisez les escaliers pour remonter vers le pont du bateau. Une fois arrivé en haut, utilisez la porte de gauche pour sortir du bateau.
Un petit plongeon, une magnifique explosion, et voilà, vous venez de terminer pour de bon The Getaway !

The Getaway : Black Monday

© Sony / Team Soho 2004

CHEAT MODE

Effectuez les manipulations suivantes durant la scène d'introduction avant que le menu principal n'apparaisse :

Deux fois plus de vie
Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Droite, ○ , ○ , Bas

Armes silencieuses
Haut, Bas, Gauche, Droite, △ , Haut, Bas, Gauche, Droite, □

The Incredible Hulk

© Sega / Edge Of Reality 2008

PERSONNAGES CACHÉS (SKINS)

Abomination

Affrontez-le et battez-le.

Classic Hulk

Trouvez 5 comic books.

Gray Hulk

Frappez 7500 objects.

Hulkbuster (Ironman)

Ayez une sauvegarde du jeu Ironman.

Ironclad

Eliminez les U-Foes et battez Abomination.

Maestro

Détruisez un bâtiment dans chaque zone.

Le professeur

Validez tous les défis de saut.

The Incredible Hulk : Ultimate Destruction

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2005

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu dédié (dans les extras). Attention, ils ne fonctrionnent qu'une fois qu'ils ont été débloqué dans le jeu.

AMERICA	Short américain
AUSSIE	Short australien
BANDERA	Short espagnol
BRINGIT	Double la valeur des bonus de vie
CABBIES	Tous les véhicules deviennent des taxis
CHZGUN	Missiles vaches
CLASSIC	Débloquer Gray Hulk
DESTROY	Double les dommages que cause Hulk
DEUTSCH	Short allemand
DRAPEAU	Short français
FROGGIE	Traffic sauvage
FSHNCHP	Short britannique
FURAGGU	Short japonais
HISTORY	Mode sépia
KINGKNG	Des gorilles partout
MUTANDA	Short italien
OCANADA	Pantalons canadiens
PILLOWS	Débloquer le mode gravité basse
RETRO	Graphismes en noir et blanc
SMASH10	10 000 Smash Points
SMASH15	15 000 Smash Points
SMASH5	5 000 Smash Points
SUITFIT	Débloquer la skin Joe Fixit
TRANSIT	Débloquer le mode Mass Transit
VILLAIN	Débloquer abomination

DÉBLOQUER TOUTES LES MISSIONS

Faites : **R1, L2,** ○ , L2, △ et R1 pour débloquer toutes les missions.

ETRE INVINCIBLE

En cours de partie, faites : **R1, L2,** , , R1, R2, Gauche, Bas, Droite et Haut pour être invincible.

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode Difficile. Vous pourrez aussi recommencer une partie en conservant tous les mouvements que vous aviez obtenu précédemment.

The King of Fighters '98 : Ultimate Match

© SNK Playmore 2009

SÉLECTION ALÉATOIRE

Personnage aléatoire

Maintenez L1 lorsque vous choisissez un combattant sur l'écran de sélection des personnages.

Equipe aléatoire

Maintenez R1 lorsque vous choisissez un combattant sur l'écran de sélection des personnages.

GALERIE VIDÉO

Eliminez les 64 adversaires (dont Goenitz, Omega Rugal & Orochi) en mode Endless.

The King of Fighters 2000/2001

© Nobilis / SNK 2004

COULEURS ALTERNATIVES

Sur l'écran de sélection des personnages, mettez en surbrillance Benimaru, Choi, K', Kensou, Kyo, Mai, Mary, Terry ou Whip et appuyez sur les touches suivantes pour changer la couleur de votre tenue.

Couleur 1 : ▢ ou △
Couleur 2 : ✕ ou ○
Couleur 3 : ✕ + ▢ + ○ + △

TOUS LES COMBATTANTS (KOF 2000)

Battez 99 adversaires en mode Party ou totalisez plus de 40 heures de jeu.

JOUER AVEC ZERO (KOF 2000)

Battez 99 adversaires en mode Party ou totalisez plus de 40 heures de jeu. Ensuite choisissez un mode de jeu et un personnage, puis maintenez Haut + ▢ ou Haut + ○ avant que l'affichage de l'ordre apparaisse. Appuyez sur ✕ pour sélectionner votre personnage principal, tout en maintenant les boutons précédents. Un son confirmera la validité du code et vous incarnerez le personnage de Zero.

TOUS LES BONUS (KOF 2001)

Totalisez au moins 200 victoires en mode Party pour débloquer tous les bonus, tous les combattants (dont Zero et Igniz) et toutes les arènes.

The King of Fighters 2002 : Unlimited Match

© SNK Playmore

DÉBLOQUER LES BOSS

C.Zero

Battez-le en mode Endless (combat n°63) ou en mode Story.

Geese

Battez-le en mode Endless (combat n°59) ou en mode Story.

Goenitz

Battez-le en mode Endless (combat n°60) ou en mode Story.

Igniz

Battez-le en mode Endless (combat n°65) ou en mode Story.

Krizalid

Battez-le en mode Endless (combat n°62) ou en mode Story.

Rugal

Battez-le en mode Endless (combat n°66) ou en mode Story.

Zero

Battez-le en mode Endless (combat n°64) ou en mode Story.

PERSONNAGES CACHÉS

EX Robert

Compléter les dix premiers défis du mode Challenge.

Kryzalid

Le battre lorsqu'il fait office de boss de fin.

Nightmare Geese

Le battre sur le défi 20 du mode Challenge en Expert.

The King of Fighters 2003

© Ignition Entertainment / SNK 2006

PERSONNAGES CACHÉS

Adelheid

En mode Arcade, battez Kusanagi avec un coup normal, puis battez-le lors du combat final. Ensuite, positionnez-vous sur Iori dans l'écran de sélection des personnages, et maintenez R1.

Mukai

En mode Arcade, battez Kusanagi avec un coup DM, puis battez-le lors du combat final. Ensuite, positionnez-vous sur Kyo dans l'écran de sélection des personnages, et maintenez R1.

LES GALERIES

Artworks des personnages

Remportez un round en S-Survival (seul) contre chaque personnage pour débloquer leurs galeries.

Artworks des équipes

Remportez un round en T-Survival (équipe) contre chaque équipe pour débloquer leurs séquences de fin.

The King of Fighters : Maximum Impact

© Nobilis / SNK 2005

DÉBLOQUER DES BONUS

Débloquer les profils des différents personnages et le mode Rigging (pour changer l'apparence des perso) :
Finir le mode histoire avec chaque perso.

Débloquer Duke, le perso caché du jeu :
Terminer le mode histoire de Alba et de Soiree.

Débloquer les différents costumes :
Finir toutes les missions du mode challenge.

Débloquer les stages cachés :
- Show Time Stage : finir 10 missions du mode challenge.
- Esaka Stage et Infernal Gate Stage : finir 25 missions du mode challenge.
- Cemetary Stage : finir les 40 missions du mode challenge.

The King of Fighters : Maximum Impact 2

© Ignition Entertainment / SNK 2007

BONUS

Arène : Cimetière

Terminer 40 missions du mode Challenge.

Arène : Infernal Gate

Terminer 25 missions du mode Challenge.

Arène : Esaka

Terminer 25 missions du mode Challenge.

Niveau Show Time

Terminer 10 missions du mode Challenge.

Profils des personnages

Terminer le mode Story avec un personnage pour débloquer son profil.

Tenues supplémentaires

Terminer toutes les missions du mode Mission pour débloquer de nouveaux costumes.

Personnage : Duke

Terminer le mode Story avec Alba et Soiree.

The King of Fighters Collection : The Orochi Saga

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2009

RÉCOMPENSES DU MODE CHALLENGE

Cette compilation comporte un grand nombre de bonus à débloquer (artworks...) en terminant les différents défis proposés en mode Challenge.

The King of Fighters XI

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2007

TOUT DÉBLOQUER

Vous obtiendrez directement tous les artworks, les personnages cachés et les démos de fin en terminant les 40 missions du mode Challenge.

PERSONNAGES CACHÉS

Adelheid

Le battre en mode Arcade.

Ex Kyo Kusanagi

Réussir le défi n°30.

Gai

Le battre en mode Arcade.

Geese Howard

Réussir le défi n°40.

Hotaru Futaba

Réussir le défi n°15.

Jyazu

Le battre en mode Arcade.

Magaki

Réussir le défi n°6.

Mai Shiranui

Réussir le défi n°20.

Mr. Big

Réussir le défi n°35.

Robert Garcia

Réussir le défi n°10.

Sho

Le battre en mode Arcade.

Silber

Le battre en mode Arcade.

Tung Fu Rue

Réussir le défi n°25.

SÉLECTION ALÉATOIRE

Personnage aléatoire

Appuyez sur Start + Haut (ou Bas) à l'écran de sélection des personnages.

Equipe aléatoire

Appuyez sur Start + Gauche (ou Droite) à l'écran de sélection des équipes.

The King of Route 66

© Sega / AM2 2003

MÉDAILLES

Terminez les mini-jeux pour rempoorter des médailles.

The Legend of Spyro : A New Beginning

© Vivendi Universal Games / Krome Studios 2006

INTERVIEW D'ELIJAH WOOD

Terminez le jeu une fois pour débloquer le menu Extras où vous aurez accès à cette interview.

CHEAT CODES

En cours de jeu, mettez la pause et entrez les codes suivants.

Souffle infini

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1, L1, R1.

Energie infinie

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, L1, R1, R1.

NEW GAME +

Sauvegardez votre partie une fois le jeu terminé, puis rechargez-la pour pouvoir recommencer l'aventure avec tout ce que vous aviez déjà acquis.

The Legend of Spyro : The Eternal Night

© Sierra / Krome Studios 2007

DARK SPYRO

Après avoir terminé le mode Histoire, allez dans les Extras du menu principal et chargez votre fichier de jeu terminé. Réussissez les 5 challenges du dragon pour débloquer Dark Spyro. A nouveau, revenez au menu principal, chargez votre partie et sauvegardez. Passez d'un élément à l'autre pour trouver Dark Spyro tout à la fin de la liste.

MAGIE INFINIE

Sur le menu Pause, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1, L1, R1**.

ENERGIE INFINIE

Sur le menu Pause, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, L1, R1, R1**.

The Mark of Kri

© Sony / San Diego 2003

CHEAT CODES

Invincibilité

Faites □ , ○ , ✕ , □ , ○ , □ , ✕ , ○ , ✕ , □ , ○ , ✕ à l'écran start. Allez dans la section cheats pour activer le code.

Santé au max

Faites ✕ , ✕ , ✕ , ✕ , □ , □ , □ , □ , ○ , ○ , ○ , ○ à l'écran start

Flêches illimitées

Faites ✕ , ○ , □ , □ , ✕ , □ , ○ , ○ , ✕ , ○ , ○ , ✕ à l'écran start

Ennemis plus forts

Faites ✕ , ○ , □ , □ , ✕ , □ , ○ , ○ , ✕ , ○ , ○ , ✕ à l'écran start

Ennemis plus faibles

Faites ✕ , ○ , ○ , □ , ✕ , □ , □ , ○ à l'écran start

Désactiver l'IA en arène

Faites ✕ , ○ , ○ , ○ , ✕ , □ , □ , □ , ✕ , ○ , □ , ✕

The Matrix : Path Of Neo

© Atari / Shiny Entertainment 2005

DÉBLOQUER LES TRICHES

Terminez le jeu une fois dans les modes de difficulté indiqués pour débloquer les modes de triche suivant :

- Santé de Vampire (Normal)
- Toutes les Armes (Facile)
- Munitions illimitées (Normal)
- Armes de corps à corps indestructibles (Facile)
- Arrêt des balles (The One)
- God Mode (The One)

The Punisher

© THQ / Volition 2005

TOUT DÉBLOQUER

Pour tout débloquer (bonus, cheat modes, niveaux, armes...) entrez **V PIRATE** en guise de nom de profil.

NOUVEAUX COSTUMES

Allez dans le menu des cheats, puis dans la rubrique costumes et tapez l'un des codes suivants dans la boîte de dialogue (ou en guise de nom de profil selon la version du jeu) :

`NAILGUN`	Costume des années 1980
`WOODCHIPPER`	Costume des années 1990
`CEILINGFAN`	Costume des années 2000

The Red Star

© Take 2 Interactive / XS Games 2007

BONUS

Mode Arena

Terminez le jeu.

Maya Antares

Terminez le jeu.

MENU CLASSIFIED

En débloquant ce mode, vous pourrez entrez différents cheat codes.

Difficulté EX	Obtenez le rang A dans l'arène 1
Pas de surchauffe des armes	Obtenez le rang A dans l'arène 2
Pas de surchauffe du bouclier	Obtenez le rang A dans l'arène 3
Toutes les upgrades	Obtenez le rang A dans l'arène 4
Recharge de protocole	Obtenez le rang A dans l'arène 5
Recharge de santé	Obtenez le rang A dans l'arène 6
Mode filaire	Obtenez le rang A dans l'arène 7
Mode texturé	Obtenez le rang A dans l'arène 8

The Rumble Fish

© Sammy / Dimps

BONUS À DÉBLOQUER

Greed
Terminez le jeu sans utiliser de continues.

Hazama
Progressez dans le jeu sans utiliser de continues. Après avoir battu Greed, Hazama va apparaître. Battez-le (sans perdre) pour l'obtenir.

Niveau du laboratoire
Après avoir battu Hazama, le niveau du labo sera accessible.

The Secret Saturdays : Beasts of the 5th Sun

© D3 Publisher / High Voltage

MOTS DE PASSE

Débloquer tous les niveaux

Zon, Zon, Zon, Zon

Amarok peut être scanné au niveau 2

Fiskerton, Zak, Zon, Komodo

Bishopville Lizardman peut être scanné au niveau 3

Komodo, Zon, Zak, Komodo

Naga peut être scanné au niveau 7

Zak, Zak, Zon, Fiskerton

Rakshasa peut être scanné au niveau 8

Zak, Komodo, Fiskerton, Fiskerton

Biloko peut être scanné au niveau 9

Zon, Zak, Zon, Fiskerton

The Simpsons : Hit & Run

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2003

CHEAT CODES

Les véhicules explosent

A l'écran d'options, maintenez L1 + R1 et faites △ , △ ,, □ , □

Véhicules rapides

A l'écran d'options, maintenez L1 + R1 et faites □ , □ , □ , □

Véhicules très rapides

A l'écran d'options, maintenez L1 + R1 et faites △ , △ , △ , △

Tous les véhicules bonus

A l'écran d'options, maintenez L1 + R1 et faites ✕ , ○ , ✕ , ○ après avoir terminé le jeu.

Voiture Red Brick

A l'écran d'options, maintenez L1 + R1 et faites ○ , ○ , △ , □

Invincibilité

A l'écran d'options, maintenez L1 + R1 et faites △ , ✕ , △ , ✕

Super sauts

A l'écran d'options, maintenez L1 + R1 et faites □ , □ , □ , △

Nouvelles vues

A l'écran d'options, maintenez L1 + R1 et faites ○ , ○ , ○ , ✕

Vue psychédélique

A l'écran d'options, maintenez L1 + R1 et faites △ , ○ , △ , ○

Nouveaux crédits audios

A l'écran d'options, maintenez L1 + R1 et faites ✕ , □ , □ , △

JOYEUSES FÊTES !

Changez la date de votre console et réglez là sur le 1er janvier, le 25 décembre ou le 31 octobre pour voir certains éléments du jeu être remplacer par d'autres liés aux fêtes qui correspondent à ces dates.

VÉHICULES BONUS

Niveau 1
Mettez-vous face à la maison de Monsieur Burns et dirigez-vous vers la pompe à escence (pas du côté centrale nucléaire). Un peu avant, vous trouvez une fusée garée devant une maison dans "l'allée".

Niveau 4
Allez dans le camping (tout près de la centrale nucléaire) et vers la fin du camping entre deux caravanes vous trouverez un quad.

Niveau 5
A côté de l'entrée stade vous verrez une fontaine, si vous allez dans la fontaine vous serez projeté en l'air et vous verrez un gros 4X4.

Niveau7
Allez au Krusty Burger où se trouve les camions de pompiers. Montez sur le toit du Krusty Burger et vous trouverez une petite voiture téléguidée.

The Simpsons : Road Rage

© Electronic Arts / Radical Entertainment 2001

C'EST LA FÊTE !

En rêglant votre console à des date de fêtes, vous pourrez jouer avec des personnages spéciaux. Ils apparaitront en bas à droite de la liste.

Halloween

31 Octobre - Bart en Frankenstein.

Nouvel an

1 Janvier - Krusty en costard

Thanksgiving

3ème jeudi de l'année - Marge en pélerin.

Noël

25 Décembre - Apu en Père Noël

VOITURE POUR HOMER

Terminez les 10 missions pour remportez une voiture construite sécialement pour Homer.

TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

Détruisez les arrêts de bus et les cabines téléphoniques avec le portrait de Burns pour gagner 2 secondes supplémentaires.

PASSER LES MISSIONS

Faites exprès de perdre cinq fois la même mission et le jeu vous proposera de passer à la suivante. Cela ne marche bien éfidemment pas lors de la 10ème et dernière mission !

MISSION 10

Cette mission est plus facile en passant en vue pare-chocs. Pour cela, mettez la pause et réglez la caméra comme il faut.

CHEAT MODE

Dans le menu des options, maintenez L1 + R1 enfoncé et appuyez sur les touches correspondantes. Vous devrez activez les codes avant chaque partie. Sachez que vous ne pourrez pas gagnez de sous si vous les utilisez.

Ecran partagé horizontalement

□, □, □, □

Vues supplémentaires

△, △, △, △

Courses nocturnes

✕, ✕, ✕, ✕

Personnages plats

○, ○, ○, ○

Afficher les lignes de collision

B, B, ✕, ✕

Cacher le plan

□, △, △, ○

Voiture rouge brique

△, △, □, ○

Conduire la limousine de Mr Burns

△, △, □, □

Conduire un bus de Mr Burns

△, △, □, ✕

Manoeuvres spéciales

✕, △, △, ✕. Pendant le jeu et lors d'un saut, maintenez l'accélérateur, le frein et le frein à main tout en braquant pour effectuer une accrobatie. Pour effectuer un super démarrage, maintenez l'accélérateur et le frein à main puis relâchez le frein pour partir en trombe.

Contre la montre

○ , △ , □ , ✕

Mode ralenti

✕ , ○ , △ , □

Mode Halloween

△ , △ , ○ , ✕

Mode Nouvel An

△ , △ , ○ , □

Mode Thanksgiving

B, B, ○ , ○

Mode Noël

△ , △ , ○ , △

Désactiver tous les codes

Start, Start, Start, Start

The Simpsons : Skateboarding

© Electronic Arts / The Code Monkeys 2003

CHEAT CODES

Toutes les planches

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites ✕ , △ , ○ , □ à l'écran de séléction du personnage.

Choix du niveau

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites △ , ✕ , ○ à l'écran de séléction du personnage.

99 000 dollars

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites △ , ✕ , ○ , □ à l'écran de séléction du personnage.

Tous les skaters

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites ○ , △ , ✕ , □ à l'écran de séléction du personnage.

Homer grosse tête

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites ○ , ✕ , △ , □ à l'écran de séléction du personnage.

Homer en sous-vêtements

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites △ , ○ , ✕ , □ à l'écran de séléction du personnage.

Bart grosse tête

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites ✕ , □ , ○ , △ , à l'écran de séléction du personnage.

Bart gangster

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites ○ , ✕ , □ , △ à l'écran de séléction du personnage.

Marge démoniaque

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites ✕ , □ , △ ,○ à l'écran de séléction du personnage.

Lisa grosse tête

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites □ , △ , ✕ , ○ à l'écran de séléction du personnage.

Lisa gangster

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites □ , △ , ○ , ✕ à l'écran de séléction du personnage.

Nelson grosse tête

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites △ , □ , ○ , ✕ à l'écran de séléction du personnage.

Nelson ballerine

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites △ , □ , ✕ , ○ à l'écran de séléction du personnage.

Otto avec des lunettes de soleils

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites □ , ✕ , ○ , △ à l'écran de séléction du personnage.

Krusty en costumes d'affaire

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites ○ , △ , □ , ✕ à l'écran de séléction du personnage.

Chef Wiggum grosse tête

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et faites ✕ , ○ , □ , △ à l'écran de séléction du personnage.

The Suffering

© Midway / Surreal Software 2004

CHEAT CODES

PPendant le jeu, maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites l'un des codes suivants (un message confirmera la réussite de l'opération) :

Le plein de santé
Down, Down, Down, R2, Haut, Haut, Down, Haut, R2

Le plein de Xombium
Droite, Droite, Haut, Haut, R2, Gauche, Droite, R2, Droite, Haut, Droite, R2

Arsenal
Down, Droite, Haut, Gauche, Down, R2, Gauche, Gauche, Droite, Droite, R2, Down, Haut, Gauche, Droite, R2

Invincibilité
Down, Haut, Down, Haut

Le plein de flashlight
Haut, Gauche, Down, Droite, Haut, Droite, Down, Gauche, R2

Mode gore
Down, Haut, Gauche, Droite

Folie
Droite, Droite, Droite, R2, Gauche, Gauche, Droite, Droite, R2

Recharger les munitions de l'arme sélectionnée
Droite, Droite, Down, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, R2

Recharger les munitions de toutes les armes
Gauche, Gauche, Haut, Down, Droite, Gauche, Droite, Droite, R2

Shotgun
Gauche, Gauche, Gauche, Down, Down, Down

Tous les items et les armes (excepté Gonzo Gun)
Down, Haut, Down, Gauche, Droite, Gauche, R2, Haut, Gauche, Down, Droite, Haut, Droite, Down, Gauche, R2, Down, Down, Down, R2, R2

Gonzo Gun
Gauche, R2, R2, R2, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Haut, R2, R2, R2, Down, Haut, Down, Haut, R2

Grenades
Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche

Cocktails Molotov
Down, Down, Down, Haut, Haut, Haut

Toutes les cartes
Gauche, Droite, Down, Droite, R2, Gauche, Haut, Gauche

Augmenter le mauvais karma
Gauche, Gauche, Down, Haut, R2

Augmenter le bon karma
Haut, Haut, Droite, Haut

Mauvais Karma au maximum
Gauche, Down, Gauche, Down, Gauche, Down, R2

Bon Karma au maximum
Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, Droite, R2

Nettoyer Torque
Down, Haut, Droite, Gauche

Mode Psychedelique
Gauche, Gauche, R2, Droite, Droite, R2, Haut, Haut, R2, Down, Down, R2 (répétez le code pour le désactiver)

Mode vieux film
Haut, R2, Gauche, R2, Down, R2, Droite, R2 (appuyez sur Start pour revenir à la normale)

Se suicider
Down, Down, Down, Down

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Dès le début, et après une attaque de monstres étranges, votre cellule s'ouvre. Sortez. Avancez vers la grille principale, près du poste des gardiens, et une scène se déclenche. Puis une autre porte tombe derrière vous. Allez-y. Vous entrez dans une cellule d'un homme mort. Prenez le surin (arme métallique), plantée dans son corps, et sortez par la nouvelle porte qui vient de voler en éclat. Entrez dans le bureau des gardes, et prenez les piles de torches dans le placard. Allez ensuite tout droit, et ouvrez la porte avec la lumière rouge. Ensuite allez sur la droite et appuyez sur croix près de la première grille à droite. Continuez sur la droite et dès que la porte d'un nouveau bureau tombe, entrez-y. Une fois à l'intérieur, ramassez les objets, puis appuyez sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la grille. Passez par cette dernière. Une fois au bout allez à droite, et entrez dans le couloir suivant, avancez et vous aurez à livrer un petit combat. Une fois le Pourfendeur défait, continuez droit devant vous. Puis au premier carrefour, tournez à droite. Entrez dans la salle au bout du couloir et prenez-y la lampe sur la table. Revenez ensuite sur vos pas, et vous rencontrez un gardien. Suivez-le. Au bout d'un moment, vous entrez dans un petit bureau. Prenez des munitions pour revolver, et continuez à suivre votre ami. Puis, une fois dans une grande salle, un combat se déclenche contre deux monstres. Après ce pugilat, le garde s'en va et vous dit de ne pas le suivre. Écoutez-le, car il meurt dramatiquement dans les secondes qui suivent. Avant d'aller voir le cadavre, rentrez dans la petite pièce éclairée, et prenez-y ce qui s'y trouve (1 bouteille de trombium (rendre de la vie)). Puis entrez dans la pièce où le policier est mort. Prenez son arme. Puis dirigez-vous vers le panneau électrique à droite, et coupez le courant.
Puis revenez sur vos pas et repérez la grille encombrée de caisses et de chaises sur la droite. Prenez votre surin, et brisez-les. Avancez, prenez les objets sur les cadavres, et poussez la machine à boisson vers vous pour dégager la porte. Une fois dans le couloir, avancez tout droit, et vous aboutissez dans une immense pièce. Au fond de la salle, vous voyez une grille. Mais avant d'y aller, ouvrez chaque porte (qui peut l'être bien sûr), afin de trouver des objets vous

redonnant de la vie, ainsi que des piles pour la torche. Cependant, l'une des portes apparemment bloquée, sur le même mur que la grille, cache un Pourfendeur qui vous attaque. Tuez-le, puis occupez-vous du deuxième qui surgit du plafond. Attention car ils sont vifs, et grimpent au mur pour vous tomber dessus. Ensuite, rendez-vous à la grille. Une statue se trouve enfoncée à l'intérieur. Tirez-la vers vous jusqu'à la hauteur du milieu de la seconde case blanche par terre, en partant de la grille du fond. Puis rentrez dans la salle adjacente, d'où l'ennemi est sorti, et enclenchez le bouton rouge. La statue bloque alors la première porte, permettant l'ouverture de la seconde. Allez-y. Puis dans le couloir allez sur la droite (la première porte). Prenez les munitions sur l'étagère, puis ressortez et allez au fond du couloir. Prenez les munitions et les bouteilles de médicament dans la dernière salle, et revenez sur vos pas en faisant attention au pourfendeur. Puis, prenez la deuxième porte à gauche. Une fois dans le couloir, tuez les deux ennemis, et prenez la porte de droite. Une scène se déclenche. Attendez ensuite que le gaz s'échappe, sans rester près de la porte bien sûr, car de toute façon vous ne pouvez rien faire. Alors que vous vous croyez perdu, un pourfendeur brise la vitre en face de vous. Sortez, sans le tuer, par le trou. Prenez la porte, et continuez. Tuez l'ennemi, descendez l'escalier, et une fois en bas allez voir sous ce dernier pour trouver des petites choses intéressantes. Poursuivez.

Une fois dans ce second chapitre, vous aboutissez dans une salle aux chaudes couleurs orangées et surtout rouges. Vous allez devoir tuer les dizaines de Pourfendeur qui vous pourchassent jusqu'à avoir votre jauge de démence pleine. Une fois celle-ci emplie, déversez votre haine sur les pauvres bêtes tout en prenant garde de redevenir humain avant que votre jauge jaune ne se vide complètement. Puis descendez les escaliers si vous étiez en haut, et passez la porte. A noter des objets utiles derrière l'escalier, sur la gauche. Vous arrivez dans une pièce pleine d'eau. Avancez et un ennemi ouvre un tuyau de vapeur. Fermez l'arrivée avec la manivelle sur la droite. Avancez, tuez les deux pourfendeurs, sans oublier de fouiller les étagères, puis, une fois dans un cul de sac, hissez-vous sur les armoires (R2), pour enfin monter à l'étage supérieur. Ouvrez la porte et suivez le gros monstre qui vient d'apparaître.
Tuez-le en bougeant tout le temps autour de lui afin qu'il ne vous bloque pas dans son rayon de tir. Une fois cet adversaire anéanti, fouillez les placards alentour, et vous trouverez des grenades aveuglantes. Rechargez votre colt avec les munitions près du cadavre du garde, et continuez, tout droit. Une fois devant les grilles , pressez le bouton rouge, qui vous ouvrira le passage en face. Tuez les deux ennemis qui en ont profité pour passer et poursuivez. Après la pièce où sont entreposés des cercueils, allez à droite et tuez le Tireur. Puis continuez sur la droite toujours. Une fois dans la pièce, vous remarquez au fond une porte verrouillée. Éloignez-vous, et tirez dans les bidons explosifs afin de l'ouvrir. Entrez, fouillez l'étagère, et continuez. Avancez dans le couloir, et tirez la caisse vers vous. Ouvrez la porte et massacrez tous les ennemis présents dans la pièce en vous méfiant du Tireur. Puis une fois au calme, entrez dans le trou qu'un pourfendeur a fait dans le mur près de l'entrée. Actionnez alors la manivelle qui s'y trouve. A ce moment-là, votre vision se pose sur la pièce d'en face. Vous faites en réalité défile les salles de l'autre côté. Tournez alors le mécanisme, jusqu'à qu'une ouverture apparaisse en face de vous. Engouffrez vous-y. Vous allez au bout d'un moment arriver à un escalier d'où des rats descendent. Montez-le. Vous trouvez une mitraillette. Une fois à l' étage, vous verrez une échelle à gauche. Empruntez-la. Mais si vous voulez quelques objets intéressants avant, vous pouvez aller au niveau inférieur, grâce à un autre escalier.

Une fois en haut, allez à droite jusqu'à une pièce (sur la gauche) muni d'un rétroprojecteur. Une fois à l'intérieur, les issues se condamnent, et vous êtes pris au piège. Il suffit en fait d'allumer la télé sur la gauche de la pièce, et de regarder le documentaire très instructif. Ensuite, sortez. Vous rencontrez un détenu. Ne le tuez surtout pas, et suivez-le. Une fois la porte "exit" passée, vous vous retrouvez à l'extérieur. Il vous faut dorénavant protéger Dallas. Je vous conseille de rester plutôt près de lui, car il ne sait vraiment pas se défendre et comme les vagues d'ennemis déferlent à toute vitesse, vous seriez bientôt submergé. Attendez que les pourfendeurs soient assez proches pour faire un carton avec votre mitraillette, mais par contre occupez-vous en priorité des tireurs qui peuvent toucher votre ami de loin. Une fois ce carnage perpétré, continuez à le suivre et à le défendre jusqu'à un bloc vous permettant de sortir selon ses dires.

Une fois dans le bâtiment, vous tombez nez à nez avec une porte de prison bouchée avec divers ustensiles. Utilisez le surin, et ouvrez un passage. Puis tirez la caisse, et entrez. Avancez et prenez la première porte à droite. Ramassez les munitions, et les bouteilles de Xombium, puis ouvrez la porte du fond. Observez la scène, puis appuyez sur le bouton rouge. Sortez et avancez jusqu'à parvenir à un hall d'escalier. Descendez d'un étage. Après une seconde scène, vous êtes attaqué par une nouvelle race de mutant. Ces êtres putrides vous lancent des seringues afin de vous faire perdre vos repères, et lorsqu'ils meurent, dégagent un gaz qu'il vaut mieux éviter durant un petit moment. Ils peuvent également vous sauter dessus et vous empoisonner. Une fois l'assaut terminé, continuez droit devant, jusqu'à une grille brisée, libérant une porte sur la droite. Entrez-y. Vous apercevez un escalier. Descendez, après avoir bien pris tout ce qui se trouvait dans les placards. Tuez le pourfendeur, puis allez ouvrir la porte devant vous. Après une scène,

remontez, et allez rejoindre votre ami. Prenez alors la direction du hall, et passez sous l'escalier, pour ouvrir la porte au fond de la pièce. Une fois à l'intérieur, actionnez le levier, puis le gros bouton rouge ouvrant la grille juste à côté. Prenez d'ailleurs ce chemin. Puis empruntez la première à droite, et approchez-vous de la girelle du fond. Vous observez une scène scénaristique puis trois pourfendeurs vous tombent dessus. Une fois débarrassé d'eux (de préférence avec le double colt), revenez sur vos pas et prenez la porte que vous n'aviez pas encore emprunté, sur la droite.
Vous finissez par arriver dans les douches. Il est ici impératif de fermer l'eau dès que vous arrivez, afin d'éviter que les monstres toxicos ne sortent du liquide. Le meilleur moyen est de passer à droite directement, car les douches de gauche se terminent en cul-de-sac. Une fois les ennemis exterminés, prenez le petit passage au fond de la pièce, en direction des flammes. Ouvrez l'eau du robinet le plus à droite pour noyer le feu, puis passez tout droit. La première porte à droite ne vous octroie que quelques remontants, tandis que celle au fond du couloir, vous amène vers votre destinée.
Vous êtes maintenant à l'extérieur. Assailli par des pourfendeurs et des toxicos, je vous conseille de les laisser un peu s'entre-tuer avant de venir faire votre ménage. Le chemin est le suivant dans ce labyrinthe de métal. Allez d'abord tout à droite, contournez le bunker par la droite également, puis prenez encore la prochaine porte à droite. Vous allez alors voir une petite cabane. Entrez-y, et vous trouverez de nombreuses bouteilles de Xombium, ainsi que des munitions. Puis ressortez et poussez la grosse caisse sur la gauche au dehors contre ce même bâtiment. Hissez-vous sur le toit de la cabane par ce moyen, et rejoignez ensuite le chemin de ronde des gardes un peu plus haut, juste en face. Avancez tout droit sur la coursive, contournez l'abri des gardiens, puis une fois de l'autre côté, passez la porte de couleur bleu afin de revenir dans la prison Une fois à l'intérieur, avancez jusqu'à trouver une porte. Ouvrez-la et vous arrivez dans une bibliothèque. Ne passez surtout pas dans la fumée verte, choisissez plutôt non pas une fuite, mais un contournement, par un passage sur la droite au fond de la salle. Une fois arrivé dans l'arrière-pièce, des toxicos vous prennent en chasse. Tuez-les tous, puis ouvrez la porte de gauche au fond de la pièce, afin de vous recharger en vie et en munitions, puis revenez sur vos pas, et prenez l'autre porte, juste à votre droite. Trois pourfendeurs vous en veulent. Vous arrivez devant un escalier. Descendez-le. Une fois en bas, prenez à gauche, et ouvrez la porte. Vous arrivez dans un espèce d'hôpital, où vous vous faites agresser par des toxicos. Une fois débarrassé d'eux, rendez-vous au fond de la pièce sur la droite, près du bureau, afin de vous refaire une santé. Puis, prenez la porte juste à côté du meuble sus cité, afin de voir deux malheureux vous appelant à l'aide.
Pour les aider prenez immédiatement la porte de gauche. Vous allez rencontrer un boss. La manière de procéder est la suivante. Cachez-vous derrière la planche de bois pendant que l'homme à la mitrailleuse s'énerve, et profitez-en pour tuer les policiers sur les hauteurs, tout en restant planqué bien entendu. Puis, dès que le vieux texan baisse la cadence sortez de votre cachette et déchaînez-vous. Le boss va alors sortir de son bureau. Suivez-le et mettez fin à ses jours. Occupez-vous alors des policiers restants, et rejoignez les commandes de l'arme massive du vieil homme. Vous allez maintenant devoir repousser des hordes de pourfendeurs grâce à votre énorme arme. Ne relâchez jamais votre attention et tirez sans discontinuer. Le meilleur moyen est en fait de tirer en direction de la porte. Tous les monstres qui essayent de rentrer sont ainsi cloués sur place. Attention car à un moment, l'un d'eux va atterrir dans votre dos. Vous entendrez un grand choc juste avant. Maintenant, fouillez les placards, et pressez le bouton rouge. Sortez et prenez le couloir parallèle au bureau, puis à droite. Après un long couloir, vous entrez dans une pièce vide. Servez-vous du container à droite de la porte d'entrée pour monter à l'étage. Une fois sur les hauteurs, prenez la porte sur la droite. Puis une fois dans la salle, allez à droite, fouillez les placards, et actionnez le bouton rouge. Puis allez dans la salle où l'enfant est entré, afin de faire le plein de vie et de munitions, en faisant attention aux ennemis. Prenez enfin la porte "exit".

Sur la passerelle en fer, faites quelques pas, et descendez par le premier escalier à droite. Aidez le policier qui se fait attaquer derrière le grillage, et continuez. Descendez encore jusqu'au sol. Prenez à droite juste après la scène, et ouvrez la porte grillagée en face de vous. Une fois entré, vous devez livrer bataille contre 8 ou 9 ennemis, dont trois tireurs. Continuez ensuite par la porte de gauche. De nouveaux affrontements se succèdent. Une fois le danger passé, dirigez-vous vers une nouvelle cour. Ici regardez près du mur à votre gauche. Une mitrailleuse lourde vous attend. Installez-vous derrière et éliminez la vague d'ennemis. Puis continuez tout droit, en prenant la porte à côté des tables. Allez à gauche et poursuivez. Une scène se déclenche. Tuez les 7 ou 8 pourfendeurs qui se jettent sur vous (en vue FPS, pour plus de précision), avec vos deux colts, et entrez dans le bâtiment.

Dès votre entrée, allez dans la salle de gauche pour une petite boîte de Xombium et une carte. Passez dans la salle des pendus (ben oui), et continuez ensuite tout droit. Vous apercevez un bureau. Rentrez-y, et enclenchez le bouton rouge. Cela ouvre la grille. Avancez. Prenez à gauche, puis la première porte à gauche, pour aboutir dans les toilettes. Terrassez tous les monstres, et ensuite ressortez (sans oublier les objets utiles).

Prenez la porte en face. Répondez au téléphone, puis tuez les immondes bêtes venues vous rendre visite, à la place de votre femme. Continuez à avancer et prenez la première porte que vous croisez. Vous entrez alors dans une salle d'où la porte de sortie est bloquée par les flammes. Après vous être occupé des habitants des lieux, repérez une porte au dessus de laquelle est inscrit "Sprinkler Acess". Ouvrez la. Ensuite revenez dans la salle, et saisissez-vous d'un distributeur automatique. Au milieu de la pièce se trouve une évacuation d'eau (caniveau). Poussez alors le distributeur dessus. Retournez dans la pièce que vous avez ouverte juste avant et allumez l'eau. Elle va alors emplir la majeure partie de la pièce. Attendez jusqu'à ce que les flammes soit éteintes, puis coupez-la immédiatement, afin de ne pas vous surcharger de toxicos, sortant du liquide. Poursuivez. Éliminez les ennemis et entrez dans le bureau, afin d'ouvrir la cellule de gauche (le bouton rouge toujours). Cassez les objets qui bouchent l'ouverture et continuez droit devant vous. Vous arrivez dans une grande pièce. Au fond se trouve un bureau. Rendez-vous y en faisant attention aux ennemis, surtout les pourfendeurs, et ouvrez la grille de droite. Avancez dans le couloir et exterminez vos adversaires en faisant attention au plus gros des 3. Prenez tout ce dont vous avez besoin sur la gauche du couloir et allez dans la pièce suivante. Tuez les toxicos, ramassez des munitions, et ouvrez la grille avec le levier juste à côté. Dans la pièce suivante, faites un beau ménage de printemps, et passez par la grille en bas à gauche de la salle. Puis une fois dans la chaufferie, bondissez dans le trou sur le sol. Prenez à gauche et continuez jusqu'à une grille. Déverrouillez-la avec le levier attenant, puis entrez. Descendez l'escalier et équipez-vous de la mitraillette. Une fois tous vos ennemis défaits, ressourcez-vous sur les étagères au fond de la salle, et passez par la brèche dans le mur. Une fois dans ces lieux sombres, prenez à droite, éliminez les deux pourfendeurs énormes, et continuez. Tuez les toxicos, et grimpez sur le muret sur la gauche. Continuez l'escalade et allez tout droit. Remontez à la surface, prenez les escaliers, et une fois à l'étage, montez sur les lits superposés.

Une fois sur les toits, avancez, et suivez le fantôme gazeux sur la gauche, en passant par l'endroit où la rambarde est brisée. Vous arrivez devant un petit bâtiment de gardien. Prenez l'échelle et montez sur son toit. Une fois au sommet, sautez en face. Prenez la première porte sur la droite, et descendez les escaliers. Une fois en bas, regardez au-dessous, et vous verrez un homme. Accompagnez-le. Il part ensuite devant. A vous de le couvrir. Ouvrez la porte au fond du couloir. Vous arrivez sur un ponton métallique. Des hordes de pourfendeurs surgissent alors des environs. Le seul moyen de les exterminer tous est de braquer le projecteur sur la gauche, en direction de l'endroit d'où ils arrivent. Suivez toujours le gardien, et à chaque fois que vous vous trouverez près d'un projecteur, servez-vous en pour éliminer la menace. Une fois arrivé au dernier, braquez-le en contrebas, afin de griller tous les monstres vous attendant. Puis avant de descendre par l'échelle, mettez-vous en vue subjective, et tirez sur les bidons entreposés dans la salle en bas. Leur explosion débloquera la porte, et vous pourrez ensuite sortir. Une fois dehors, restez derrière le faisceau du projecteur que vous avez allumé, afin de vous couvrir des attaques des pourfendeurs. Puis des tireurs arrivent. Sortez de votre cachette, et dégommez-les, avec la mitraillette de préférence, en variant entre esquives et roulades. Continuez ensuite à suivre le gardien jusqu'au bâtiment de la radio. Montez ensuite sur le toit, afin de rejoindre l'asile. Sautez sur la maison recouverte de tôles en face, rongée par les flammes, descendez à terre, puis entrez dans le bâtiment à votre gauche.

Dès le début, exterminez les pourfendeurs courant partout, puis entrez dans le bureau. Prenez les objets et ressortez. Ouvrez la grille au fond à droite pour reprendre de la vie, et montez sur le toit du bureau en vous aidant du petit banc, placé devant. Prenez les munitions, et revenez près des grilles. Prenez l'échelle juste devant, et poursuivez. Ouvrez ensuite la porte. Sortez à l'extérieur du bâtiment. Allez ensuite sur la droite, et rentrez dans le cimetière en passant par la grande porte (ouverte d'ailleurs). Continuez alors jusqu'à la route longeant le bord de mer. Allez à gauche si vous voulez du tnt. Puis à droite, vous rencontrez des gardiens assez belliqueux. Tuez-les, ainsi que les monstres, et continuez. Des tireurs vont alors sortir de terre, juste après que vous ayez vu des mouvements sous le sol. Neutralisez-les, et poursuivez. Une fois dans le cul de sac, prenez la route en contrebas, sur la droite. Entrez dans la petite maison pour prendre des munitions, et descendez dans la mine. Descendez l'échelle, une fois en bas passez derrière pour vous recharger, et allez au combat. Longez ensuite la paroi à droite de l'échelle par laquelle vous êtes arrivé, et hissez-vous sur les saillies rocheuses. Une fois en haut, brisez les planches et servez-vous en dynamite. Puis redescendez. Allez maintenant prendre l'autre échelle au fond la carrière. Une fois dans la grotte, tuez les deux pourfendeurs, et continuez. Vous tombez né à né avec un gardien se faisant découper. La chose responsable de ce meurtre arrive vers vous. Vous la voyez ramper sous la terre à la manière d'une taupe. Suivez son chemin et évitez de vous faire surprendre. Attendez qu'elle se montre, et tuez-la. Continuez tout droit. Vous arrivez à des escaliers en hauteur. Approchez-vous de la partie la plus à gauche (contre le roc), et sautez devant, afin de grimper. Une fois hissé, continuez.
Passez par la porte en feu et sortez.

Dès le début, courez sur le sentier forestier (ça a l'air bucolique, mais ne vous y fiez pas). Vous êtes très vite attaqué par des pourfendeurs, et surtout 5 ou 6 fossoyeurs. Évitez leur charge, et dès qu'ils sortent de terre, abattez-les. Attention, ils ont une portée assez grande. Poursuivez jusqu'à une caisse, tout droit. Vous trouvez des remontants. Maintenant, revenez sur vos pas, et entrez dans la grotte que vous avez du voir juste avant. Vous tombez alors sur une sorte de lac intérieur, plein de toxicos. Débarrassez-vous en, et actionnez la dynamite par le biais de l'interrupteur caché derrière les caisses près du point d'eau, sur la droite en entrant. Une partie du plafond s'écroule. Servez-vous de ce gros bloc de pierre, pour monter à l'étage. (Vous pouvez également aller prendre des munitions dans une petite grotte fermée par des planches que vous pouvez briser, près de ces mêmes caisses. Seulement sachez que vous aurez à affronter deux fossoyeurs. Vous trouverez également l'histoire de l'effondrement). Continuez à vous hisser de plus en plus haut, en vous aidant du relief, et vous arrivez à un petit chemin, longeant la paroi. Continuez tout droit, en passant sur la passerelle métallique. Une échelle vous conduit à des munitions, si cela vous intéresse. Poursuivez jusqu'au checkpoint. Ensuite des tireurs et des pourfendeurs vous prennent par surprise. Ici, attention où vous tirez, car il y a des caisses de tnt partout. Ne cherchez pas le contact et sortez de la zone en attirant les ennemis. Les tireurs faisant n'importe quoi, ils risquent de tirer sur les explosifs par erreur. Une fois le chemin plus calme, poursuivez jusqu'à un passage condamné. Cassez les planches et poursuivez. Vous aboutissez à l'extérieur. Une fois en ces lieux, vous êtes pris à parti par des fossoyeurs et des pourfendeurs. Ceux-ci éliminés, continuez tout droit. Ouvrez ensuite la première porte grillagée sur la droite, et montez les escaliers. Passez par le trou dans le grillage, et continuez. Cassez les caisses, et sautez ensuite en contrebas par l'ouverture.
Prenez le contrôle de la grue avec le pupitre de commande, et faites-la pivoter sur la gauche, afin de renverser l'énorme rocher. Puis armez-vous consciencieusement, et descendez. Tuez les trois pourfendeurs, et continuez tout droit. Passez par dessus le rocher que vous avez fait tomber, et grimpez sur la paroi rocheuse sur votre gauche. Avancez, puis descendez ensuite dans la carrière à ciel ouvert. Approchez-vous du cabanon au fond à droite du décor, et actionnez la dynamite grâce à son déclencheur, placé devant les caisses. Entrez ensuite dans la mine. Vous arrivez à l'extérieur. Éliminez les tireurs et les fossoyeurs, et avancez. Allez dans la cabane sur la gauche faire le plein d'un peu tout, et avancez ensuite en suivant toujours le chemin. Tuez le fossoyeur et continuez. Passez par le grillage ouvert et mettez-vous derrière les commandes d'une autre grue. Aidez l'homme en jaune à traverser le précipice en lui amenant le bloc de pierre sur la droite, et en le descendant à son niveau. Puis redirigez la pierre sur la gauche, afin de vous permettre de traverser le gouffre et de vous rendre sur le côté gauche également. Une fois en ces lieux, observez la scène, puis reprenez les commandes d'une troisième grue. Votre sortie est bouchée par les flammes. Le moyen d'y remédier, est en fait de frapper le château d'eau à l'aide du bloc de pierre que votre grue transporte. Descendez et entrez dans la grotte.

Dès votre arrivée à l'extérieur, prenez les objets sur votre gauche, derrière le pick-up, puis poursuivez votre route sur la droite.
Longez le grillage et vous apercevrez un trou dans ce dernier, en chemin, sur la gauche. Engouffrez-vous y, et avancez. Une fois de l'autre côté, allez sur la droite, et montez dans les bois, en suivant la petite pente. Continuez à avancer en longeant la paroi droite de la colline, et vous parvenez dans une aire un peu plus dégagée. Après la scène, grimpez sur les rochers, pour atteindre le mur, puis passez de l'autre côté. Dès votre arrivée, rejoignez le guéridon au milieu du lac, au bout du petit pont. Puis, après une vision, repartez sur la gauche en tuant les deux fossoyeurs. Arrivé au second lampadaire près d'un arbre, prenez la petite route sur la droite. Vous arrivez devant un grand bâtiment. Prenez les escaliers et montez. Une fois arrivé devant l'entrée, des ennemis vicieux vous attendent. Tuez-les et prenez les escaliers conduisant à la porte d'entrée. Prenez les objets, et faites demi-tour. Allez tout à gauche jusqu'à une petite habitation dont l'entrée est bloquée par des caisses. Brisez-les et entrez.

Partie 2

Une fois à l'intérieur, le docteur Killjoy vous accueille en invité de marque. Il vous souhaite la bienvenue, et pour la peine, vous envoie 5 ou 6 pourfendeurs bien robustes. Éliminez-les, puis mettez-vous en vue à la première personne. Visez le projecteur sur l'armoire, et détruisez-le. Prenez maintenant la porte qu'il condamnait. Montez à l'étage, et prenez la première porte de droite pour récupérer du Xombium. Continuez tout droit. Prenez la seconde porte à droite, et une fois dans l'espèce de salon où un garde fume, ouvrez la porte de gauche. Sautez par le trou dans le mur en contrebas. Une fois le discours du professeur terminé, avancez tout droit, par la porte ouverte, et dans le couloir, prenez à droite. Avancez dans le couloir, et prenez la grande porte sur la gauche, amenant dans une grande salle centrale. Éliminez les pourfendeurs à l'intérieur, puis rendez-vous près de la porte condamnée par le projecteur. En faisant attention au pendu, cassez la vitre retenant la hache de pompier sur la droite avec le surin. Prenez-la, et revenez en

arrière près du mur d'où sort la lumière du projecteur. Vous voyez une grosse corde. Coupez-la. Un décor descend, bouchant l'émission de l'image, et vous permettant de passer la porte. Une fois dans la pièce, brisez les planches de la porte sur le mur de droite. Avancez, puis prenez la première à droite, puis allez au fond du couloir, dans une pièce avec une cheminée. Détruisez le projecteur, puis revenez sur vos pas. Allez dans la grande pièce principale où nous étions précédemment, et montez à l'étage par les escaliers. Une fois en haut, allez ouvrir l'avant dernière cellule de conditionnement capitonnée sur la
droite. Prenez la caisse à l'intérieur, et tirez-la dehors. Regardez au fond du couloir. Vous apercevez une trappe ouverte au plafond. Tirez donc la caisse en dessous, et hissez-vous dans les combles. Une fois dans le grenier, allez sur la droite, assister à une expérience hors du commun. Passez derrière l'animal suspendu, et descendez-le en vous servant de la manivelle actionnant la chaîne en fer. La lumière s'éteint deux fois de suite. Ne bougez pas. Quand elle se rallume la deuxième fois, sortez de l'endroit où vous vous trouvez et allez à gauche du grenier. Tuez les ennemis, et fouillez dans les environs. Vous découvrez un projecteur. Détruisez-le. Le second se trouve enfermé dans une cage sur une autre cage. Ne tentez rien de violent. Prenez simplement l'ensemble, et tirez-le en arrière pour que la lumière ne vous bloque plus la sortie. Redescendez maintenant à l'étage, puis au rez-de-chaussée. Prenez la grande porte principale, puis prenez le chemin de gauche. Continuez encore sur la gauche, et ouvrez la première porte sur la gauche (une des portes blanches). Tombez dans le trou afin d'atteindre le sous-sol. Continuez toujours tout droit, et actionnez l'interrupteur du générateur, lorsque vous serez juste devant. Puis dirigez-vous vers la porte sur la droite, et brisez les planches avec la hache. Ouvrez-la et montez les escaliers. Redescendez dans la cave, mais au lieux de prendre la première porte que vous voyez, continuez sur la gauche. Battez-vous contre les toxicos, et détruisez le projecteur au fond à gauche. Puis revenez sur vos, et dégagez la caisse à droite de la première étagère. Ces dernières s'écroulent et bouchent la lumière. Vous pouvez maintenant sortir. Allez tout au fond à gauche, et montez les escaliers. Revenez dans la salle d'entrée. Vous pouvez désormais ouvrir la porte de gauche auparavant fermée. Après une discussion, vous voici dans le labo du docteur. Détruisez tout d'abord les projecteurs au sol en faisant attention aux pourfendeurs qui reviennent sans cesse. Puis pour le projo en haut à droite, coupez la corde qui retient sa cage juste à sa gauche. Le dernier quant à lui, en haut à droite dans une petite pièce doit être détruit par une dynamite. Ensuite, actionnez le laser violet en utilisant l'interrupteur jaune sur le panneau de commande près du brancard. Placez-vous dessous pour obtenir le pouvoir de renaissance, et appliquez-le sur le monstre attaché. Il se transforme en humain et brise la vitre, vous permettant de sortir.

Rejoignez la fontaine au milieu du parc, puis avancez tout droit jusqu'au portail ouvert. Passez. Puis allez tout droit jusqu'au pont en courant. Continuez tout droit, éliminez les pourfendeurs et les tireurs en vous méfiant des barils explosifs, puis grimpez sur la colline de gauche grâce aux saillies rocheuses. Approchez-vous du feu de camp et prenez les cocktails molotov. Continuez tout droit, et descendez en contrebas, en suivant le chemin. Éliminez les pourfendeurs très en forme en essayant de ne pas vous faire pousser dans le vide, puis une fois le terrain dégagé, continuez jusqu'au chemin pavé un peu plus bas à droite.
Vous arrivez à un pont brisé. Un tireur vous attend. Tuez-le, et descendez dans la rivière. Sur la droite, vous découvrez deux ennemis et une bouteille de Xombium. Allez ensuite sur la gauche, jusqu'à une petite grotte. Traversez-la, et continuez. Vous verrez un cadavre plus loin sur la droite. Ramassez les munitions juste à côté, et continuez. Arrivé à un petit lac, rentrez dans l'eau, et préparez-vous à combattre une horde d'ennemis, allant du tireur au fossoyeur, en passant par le gros pourfendeur. Maintenant, revenez au pont brisé, où il doit encore y avoir le cadavre du tireur. Remontez dessus, et une fois en haut, prenez le petit chemin de droite (en regardant la rivière). Vous découvrez un camion. Approchez-vous de son flanc gauche, et dès que vous voyez une pièce métallique à terre, appuyez sur "croix". Vous soulevez l'engin avec un cric, et celui-ci tombe en contrebas, dans la rivière. Redescendez alors vers cette dernière. Montez sur le véhicule, puis hissez-vous sur l'autre bout du pont juste en face. Continuez.

Vous êtes immédiatement attaqué par des pourfendeurs. Faites exploser le bidon, pour vous débarrasser des deux du fond, et tuez rapidement celui qui fonce vers vous. Allez ensuite à droite au croisement, prenez les remontants, et discutez avec le prisonnier. Puis suivez-le. Dès votre arrivée sur la plage, vous vous faites agresser par de nouveaux ennemis (Créature purulente) maniant une grande masse. Très puissants, le seul moyen de les tuer se révèle être le bâton de tnt, ou le cocktail molotov. Mais attention, car dès qu'ils meurent des rats sortent de leur ventre et vous attaquent. Charmant et surprenant. Une fois ce comité d'accueil neutralisé, suivez la plage sur la droite. Les mêmes ennemis vous tombent dessus, accompagnés d'un fossoyeur. Éliminez-les à distance en faisant surtout attention aux rats, et continuez en passant dans la carcasse du bateau échoué. Continuez jusqu'au bout de la plage afin de vous restaurer derrière le dernier rocher. Puis revenez au bateau échoué, et rentrez à l'intérieur, par le trou béant où l'eau s'infiltre. Tuez la créature purulente, et montez à l'étage par la planche de bois. Une fois en haut, hissez-vous sur les

planches (sorte de grandes marches en bois) sur la gauche, près des cadavres. Vous arrivez sur le pont. Faites-en le tour pour récupérer des munitions, puis rejoignez la terre ferme en passant par l'avant du bateau, sur les minces planches de bois, faisant office de pont. N'oubliez pas de sauter à la dernière sous peine de tomber. Une fois sur la corniche, continuez sur la gauche. Vous arrivez à un gros tuyau, rentrez à l'intérieur.

Après la scène cinématique, une valve s'ouvre au-dessus de vous. Un troupeau de rats sort très rapidement de cette ouverture. Faites bien attention, et tuez-les. Puis continuez tout droit. Vous arrivez à un croisement. Des rats jaillissent encore d'une écoutille au plafond. Prenez à gauche. Encore un croisement et encore des rats venant de gauche. Prenez vous aussi à droite. Vous arrivez enfin à une échelle. Grimpez-y. Une fois en haut tournez à droite, et vous tombez sur une créature purulente. Abattez-la, prenez les piles de lampes et continuez. Montez les escaliers, et une fois en haut tuez les deux ennemis dans le couloir. Puis dans la pièce suivante, saisissez-vous des munitions et des piles tout en vous amusant à défaire des pourfendeurs et des toxicos, sans oublier un fossoyeur. La pièce suivante n'est pas en reste, avec ses trois toxicos. Faites attention à ne pas rester derrière l'une des nombreuses caisses d'explosifs, lorsqu'ils lancent leur seringue. C'est fort dangereux. Actionnez ensuite les manivelles au fond de la pièce, de façon à vous ouvrir un passage. La première est à tourner une fois, et la seconde deux, afin de faire coordonner les grilles ouvertes, l'une en face de l'autre. Mais ce n'est pas compliqué du tout, à l'instar de la même "énigme" dans l'un des précédents niveaux. Dirigez-vous alors vers l'ouverture. A l'intérieur prenez le xombium, montez les marches. Passez la porte, et vous pénétrez dans une salle très sombre, où des pourfendeurs sont enfermés dans des cages, fort heureusement. Actionnez l'interrupteur au fond de la pièce, près de la grille. Cette dernière s'ouvre, afin de vous laisser passer. Prenez les remontants, juste avant, sur l'étagère de gauche et allez-y. Puis prenez à droite au croisement. Deux pourfendeurs vous assaillent. Tirez-leur dans la tête pour ne pas leur permettre de ressusciter. Puis deux créatures purulentes arrivent. Utilisez les cocktails molotov, qui empêchent les rats de sortir. Continuez. Vous êtes de retour dans la prison. Prenez la porte tout au fond de la pièce (porte rouge), et ensuite la première à droite puis tout droit.
Une fois dans cette salle pleine de cellules, sortez par la grille en haut de la pièce à gauche. Puis après, tout de suite à gauche une nouvelle fois, jusque dans la salle des cercueils. Continuez tout droit, et vous arrivez dans la salle ou un garde est attaché à un peloton d'exécution. Un homme (celui que vous aviez vu précédemment) vous ouvre alors la grille de droite. Passez par cet endroit, et continuez. Prenez la première à droite, et arrivé au casier, ouvrez-le et saisissez-vous des munitions. Continuez, allumez la lumière avec l'interrupteur sur la droite contre le mur, et ouvrez la porte du fond.

Entrez dans la pièce et montez l'escalier. Une fois en haut, prenez la première porte sur la gauche, et entrez dans la salle de la chaise électrique. Un combat débute alors. Horace sur sa chaise électrique est entouré d'un halo protecteur, il est invincible. Le principe est le suivant. Dès qu'il vous envoie des arcs électriques à terre, sautez par dessus, et ne touchez surtout pas les câbles pendant du plafond. Ensuite, attendez qu'Horace se calme et enlève les protections de l'un des quatre générateurs l'entourant. Dès que l'un d'entre eux n'est plus protégé donc, détruisez-le. Faites de même pour les trois restants, en attendant bien qu'ils ne bénéficient plus de défense. Une fois tous détruits rendez-vous au générateur principal à gauche du boss (en le regardant en face) afin de couper le courant. Ne tardez pas, car il vous lancera des salves d'énergie. Vous obtenez l'archive Horace, et pouvez continuer. Ressortez ensuite de la pièce, afin de revenir dans le couloir. Allez à droite, puis encore à droite jusque dans la pièce où l'on tue les condamnés avec du gaz. Sortez, allez à droite, et vous arrivez à une porte au fond du couloir. Elle est fermée. Tournez-vous et vous en apercevez une autre. Passez par cette dernière. Montez les marches et vous tombez contre deux pendus et deux autres ennemis. Continuez par la porte en haut des escaliers. Une fois dans le couloir, allez tout droit, pour récupérer de la vie, où allez à droite pour poursuivre votre aventure. Une fois devant le mur de flammes, vous n'avez pas le choix, prenez la porte de droite, et continuez jusqu'à la salle regroupant plusieurs cellules. Ici, allez devant chacune d'elle lorsqu'elle devient rouge afin d'observer les scènes. Puis un projecteur s'allume indiquant un endroit. Allez-y et vous trouvez le diagnostic de Killjoy. Juste après, un trou se creuse dans le mur à gauche de la cellule où vous vous trouvez. Une créature purulente et un pourfendeur en sorte. Tuez-les et passez par cette brèche. Vous arrivez dans une salle de repos. Sortez par la porte. Suivez le couloir et des pourfendeurs vous attaquent. Tuez-les. Descendez les escaliers, continuez tout droit, et lorsque vous serez devant un garde mort en avant de flammes, regardez à droite. Un trou fissure le mur. Engouffrez-vous y.

Une fois dehors, sortez par la droite, à travers le grillage troué, puis descendez en contrebas en amassant les munitions. Allez rejoindre les deux gardes sur la gauche. Aidez-les à tuer les créatures purulentes, puis passez à travers le trou dans le mur en face de vous, près de l'arbre. Éliminez un autre ennemi plein de rats, et continuez. Vous arrivez dans une cour. Tuez le fossoyeur, et sortez par la porte grillagée au fond du terrain. Un tireur et un fossoyeur

s'empressent de vous attaquer. Après cet intermède, ouvrez la porte de la maison juste devant vous, à côté du pick-up. Écoutez le message radio et sortez. Un gros monstre se jette sur vous, défonçant également le grillage sur la droite. Tuez-le, puis prenez le chemin qu'il vient de vous ouvrir. Aidez le garde à se débarrasser des tireurs, puis tuez à mains nues les créatures purulentes. Une fois cela fait, passez derrière la mitrailleuse afin de nettoyer l'espace des multiples pourfendeurs qui arrivent. Puis avancez jusqu'au trou dans le mur d'où sont sortis les bêtes infâmes, et ouvrez la porte.

Longez le grillage en face de vous, et prenez l'ouverture que vous apercevez sur la droite. Une fois de l'autre côté continuez également sur la droite. Vous arrivez à un second grillage. Ouvrez la porte et allez aider les gardes au fond du terrain. Vous êtes alors confronté à plusieurs pourfendeurs et au moins 5 tireurs. Ne vous arrêtez pas de bouger, et utilisez le fusil à pompe. Tout devrait bien se passer du coup. Si par malheur vous êtes dans le besoin de refuge, cachez-vous derrière les camons set attendez le bon moment pour tirer. Vous voyez également un trou rouge dans le sol. Ne vous en approchez surtout pas. Contournez-le, et rejoignez la cour suivante, en passant par le grillage. Là, un bus semble bloqué par des cales sous ses roues arrières.
Tirez dans les morceaux de bois et le tour est joué. Il défonce les grandes portes derrière lui. Grimpez sur son toit, et passez par les portes. Vous atterrissez sur la route. Continuez tout droit. Après une scène assez cruelle, vous arrivez devant un mur de flammes. Trois fossoyeurs vous attaquent. Tuez-les. Revenez sur vos pas, jusqu'à apercevoir une bouche d'égout sur le sol. Continuez un tout petit peu, jusqu'à voir un passage sur la gauche, juste après l'arbre, près de la falaise. Avancez dans ce chemin dangereux, et pénétrez dans la grotte. Une fois arrivé au bout, avancez-vous près du bord et regardez en face de vous. Une plate-forme rocheuse fait une avancée en contrebas. De là où vous êtes, prenez votre élan, et sautez dessus. Cela passe largement. Continuez à avancer, et une fois la sortie atteinte, hissez-vous sur les rochers à votre gauche, jusqu'à rejoindre la route. Vous arrivez devant une cabane, et êtes assailli par des pourfendeurs et des tireurs. Une fois ce petit monde calmé, entrez dans le bâtiment. Prenez ce dont vous avez besoin, et revenez sur vos pas. Éliminez les gêneurs, puis montez dans la forêt à gauche. Suivez le chemin montant, et attendez-vous à rencontrer des fossoyeurs en furie. Éliminez-les rapidement, puis avancez. Dès votre arrivée sur le promontoire, passez immédiatement derrière la mitraillette lourde, et défendez-vous contre les tireurs bien violents. Vous aurez un véritable bataillon à anéantir. Une fois plus au calme, allez sur la gauche en longeant la falaise, et pénétrez dans la grotte devant vous.

Allez toujours tout droit, sans oublier de fouiller la grotte pour dénicher de salvatrices munitions, puis vous parvenez à l'extérieur. Prenez le chemin qui monte juste à votre droite. Des munitions s'offrent à vous. Revenez sur vos pas, à l'entrée de la grotte. Ne remontez pas ce qui aurait pour effet de vous faire retourner dans le stage précédent. Mettez-vous simplement face à la rivière, et avancez. Mais au lieu d'aller tout droit, comme précédemment, allez à gauche, en direction d'un autre embranchement de la caverne. Vous aurez à faire à une créature purulente. Éliminez-la, et continuez tout droit. Attention aux pendus dans la partie de la grotte suivante. Puis juste après, vous allez recevoir du tnt sur la tête. Courez vous abriter dans l'ouverture devant vous, et continuez tout droit. Vous êtes sur la bonne route (encore heureux !). Éliminez les tireurs en contrebas. Revenez sur vos pas une nouvelle fois, et repérez le rocher moins haut que les autres sur la gauche. Hissez-vous dessus, en vous méfiant du pendu. Et continuez votre ascension sur la gauche. Vous arrivez sur une corniche, et juste en face de vous, vous apercevez une saillie rocheuse. Prenez votre courage à deux mains, et sautez pour rejoindre l'autre côté. Une fois en face, continuez, et à l'embranchement allez sur la droite. Éliminez le pourfendeur et la créature purulente. Allez ensuite dans l'eau et avancez jusqu'à voir une scène. Faites attention au tnt qu'un fou lance au-dessus de vous par un trou. Une fois qu'il a lancé son explosif, dirigez-vous vers ce même trou, et grimpez. Faites le plein de munitions sur les étagères environnantes, et ouvrez la porte. Allez toujours tout droit, ou suivez les rats, ils indiquent le bon chemin, jusqu'à parvenir dans une pièce grillagée où se trouve un escalier. Descendez-le. Allez sur la droite, et vous verrez une mitrailleuse lourde. Prenez-en les commandes et visez les surplus de l'armée sous l'escalier. Tirez, et l'explosion crée une brèche dans le mur. Mais restez derrière votre arme imposante, car des dizaines de tireurs et de toxicos vont apparaître et ce rapidement. Le timing est très serré, et il va falloir jouer fin pour ne pas être débordé. Balayez l'écran et attaquez-vous d'abord aux tireurs, plus puissants. Puis, une fois cela effectué, passez par le trou que vous venez de faire. Entrez dans cette sorte de grotte, et au premier embranchement, prenez à droite. Un homme vous appelle. Il est enfermé par un mur de stalactites sur la gauche. Saisissez-vous alors d'une caisse d'explosifs sur la droite, et disposez-la devant le mur. Éloignez-vous, tirez, et allez rejoindre ce brave homme une fois que l'explosion a eu lieu. Il vous demande de le suivre jusqu'au phare. Faites-le et essayez de le protéger. Faites attention au pendu, ne le laissez pas vous éloigner du prisonnier. Une fois au bout de votre course effrénée, vous découvrez une échelle. Montez après votre compatriote. Ne le lâchez pas d'une semelle, et ne vous occupez pas des fossoyeurs qui vous agressent. Vous tombez au bout d'un moment sur le boss du niveau, Hermès, l'espèce de fantôme gazeux. Le principe est le suivant. A terre, vous avez

plusieurs grilles d'aération dont une est bouchée par le corps de votre ami.
Commencez tout d'abord par éteindre les gaz auprès des quatre tuyaux aux quatre coins de la pièce (les vannes sont symbolisées par des croix rouges). Puis, il va falloir boucher quatre autres grilles d'aération. La première, à gauche de celle où votre ami est décédé, doit être comblée avec la caisse près d'elle. L'autre est juste en face de celle-ci. Tirez dessus pour faire exploser la caisse de munitions derrière, et par le fait, provoquer la chute d'une tôle de fer dessus. Allez ensuite à gauche vers le mur. Prenez la hache, et coupez le lien retenant la plaque au-dessus de la bouche d'aération. La dernière se trouve dans le coin en haut à gauche du niveau, sous une caisse retenue par une corde. Coupez cette dernière. Maintenant il ne vous reste plus qu'à tuer le boss. Il apparaît à deux endroits. Au-dessus de votre ami inerte ou devant la chaudière. Dissimulez-vous lorsqu'il vous attaque au-dessus du cadavre, en vous laçant des boules de gaz. Et lorsqu'il se met à apparaître devant le fourneau, placez-vous juste en face, saisissez la manivelle, et actionnez-la vers l'avant afin de faire sortir la vapeur. Cette action le poussera à l'intérieur du brasier, et vous n'aurez plus alors qu'à refermer la porte sur lui, pendant que la fumée est encore active. Puis sortez par la grille à gauche du four. Dans la pièce suivante, prenez ce qu'il vous faut sur les étagères, et saisissez l'échelle dans le fond. Montez.

Dès votre entrée dans la maison, prenez la première porte sur votre gauche. Il y a une échelle. Montez. Prenez l'escalier, et une fois en haut, tournez la manivelle apposée sur la machinerie imposante. Mais tout est bloqué. Pour la peine, sortez. Montez sur l'échelle, et une fois en haut, vous voyez une scène avec vos enfants. Le phare ne marche toujours pas. Redescendez alors jusqu'au rez-de-chaussée. Faites le plein de munitions et, ouvrez la porte d'en face menant à l'extérieur. Là, vous apercevez trois petites filles assez louches. Effectivement, elles vont se transformer en esprits de flammes. Éloignez-vous le plus possible d'elles, et tirez-leur dessus avec votre mitraillette. Ne vous laissez pas encercler. Attention, car elles sont très rapides. Une fois neutralisées, tirez sur les petits tas de cendres que chacune a laissés, afin de le détruire et d'empêcher ces sales gamines de revenir. Ne tirez surtout pas sur le policier qui vient vous aider. Même par inadvertance. Une fois la situation calme, parlez au gardien. Il ne vous aime pas beaucoup. Suivez-le tout de même. Il s'arrête et vous raconte qu'il cherche ses enfants et sa femme. Vous faisant confiance, car vous l'avez suivi sans le tuer, il se décide à vous montrer l'emplacement du générateur pour le phare. Suivez-le. Vous arrivez dans un cimetière et vous rencontrez à nouveau les trois soeurs. Protégez votre ami, mais ne passez pas devant lui sous peine de recevoir une ou deux balles. Neutralisez les trois ennemis, sans mal du fait que vous êtes deux, et continuez à suivre l'homme en bleu sans vous soucier des fossoyeurs. Vous arrivez alors à un camion, qui explose devant vous, et libère encore les trois jumelles en feu. Éliminez-les, sans oublier le fossoyeur, puis continuez à suivre votre compagnon. Vous arrivez devant un tunnel bouché. Des dizaines de pourfendeurs sortent alors d'un trou béant derrière un grillage. Exterminez en leur tirant dans la tête. Et dès que votre allié vous dit qu'il va les retenir, entrez dans le bâtiment près du tunnel et montez à l'échelle. Une fois en haut, prenez des munitions, et actionnez un projecteur sur le gardien de manière à le protéger, et l'autre sur le trou d'où sortent les ennemis, afin de le brûler et de faire exploser les alentours. Redescendez, maintenant, et approchez-vous du grillage entourant le trou. Sur le côté droit, vous vous apercevez que le grillage est brisé. Mais soudain les trois soeurs reviennent vous hanter. Tuez-les, avec l'aide du gardien, puis entrez dans la zone grillagée. Au fond à gauche, vous reconnaissez le générateur. Approchez-vous et actionnez-le. Votre compagnon est très heureux. Il vous demande de le suivre. Faites-le. Vous allez arriver devant une sorte de cérémonie, où quatre petites filles dansent autour d'un ancien bûcher. Éliminez-les comme précédemment. Allez voir votre ami pour en parler avec lui. Il vous raconte une légende. Suivez-le encore jusqu'au phare, et ne rentrez pas dans la grotte quand il vous le demande. Puis une fois dans le phare, montez au sommet devant la machinerie une nouvelle fois. Tirez dans les objets métalliques qui bloquent les rouages, et actionnez la manivelle. Redescendez alors, et rejoignez le gardien. Suivez-le. Vous observez une scène avec l'homme électrique qui vous ouvre les portes.

Dès le début, poursuivez votre ami le policier. Vous retombez très rapidement nez à nez avec deux petites filles en flammes. Neutralisez-les, puis poursuivez. Vous allez être attaqué par des pourfendeurs, des tireurs et des fossoyeurs tout au long de votre route. Ne vous arrêtez pas, et utilisez votre mitraillette. Mais avec l'aide de votre compagnon, vous ne devriez pas avoir de problèmes. Au bout d'un moment, vous parvenez dans une sorte de hangar. Là les deux petites filles vous attendent encore. Tuez-les. Néanmoins, vous êtres pris au piège. Entouré par les flammes. Regardez le grillage sur la gauche. Vous apercevez des planches de bois surmontant celui-ci. Grimpez dessus. Une fois de l'autre côté, une troisième fillette vous attaque. Tuez-la. Elle crée un trou dans le grillage. Ressortez par ce trou, et tirez une fois assez éloigné sur la caisse de tnt devant les deux gros tuyaux contre le mur. Cela a pour effet de les percer. Mais l'eau s'écoule dans le caniveau. Revenez alors dans la pièce et obstruez la bouche d'égout avec la caisse juste à côté. Vous créez alors une nappe de liquide grandissante qui s'en va éteindre les flammes. Des toxicos apparaissent alors. Tuez en deux ou trois, mais ne restez pas sur place, ce n'est pas la peine. Partez en courant en suivant le gardien jusqu'à la route. Une fois devant un camion, devinez... et oui il explose et une nouvelle confrontation avec les trois

soeurs commence. Tuez-les et montez sur la corniche avec le gardien. Prenez les remontants, et descendez. Hermès, pas encore mort, vous aide à traverser la falaise. Il fait s'encastrer un bus dans le gouffre, afin de vous en servir comme pont. C'est bien sympa de sa part. Sur la route qui suit, vous allez être pris à parti par des tireurs, des fossoyeurs, des pourfendeurs et des créatures purulentes. Utilisez un peu de dynamite dans les rassemblements, en faisant attention à votre ami et abusez de la mitraillette. Après une scène où vous apercevez la ville en flammes, vous décidez de suivre le gardien pour connaître le fin mot de l'histoire. Ne tentez pas de tuer toutes les fillettes se transformant en esprits de flammes, elles arrivent indéfiniment. Continuez tout droit, jusqu'aux docs. Après une scène, suivez votre fils qui court vers les quais. Là une autre scène se déclenche, et vous allez devoir battre un monstre qui vous ressemble lors de vos transformations. Accompagné de deux toxicos, il nécessite une mitraillette ou quelques coups de fusil à pompe. Cachez-vous derrière les caisses pour éviter les assauts rapides de la bête et éliminez-la. Puis vous allez vous combattre vous-même. Attention car l'autre Torque est très vif, et qui plus est équipé d'une mitraillette. De même, il se trouve secondé par des pourfendeurs. Ne cherchez pas à faire dans la finesse, et transformez-vous en monstre. Bondissez sur lui et déchiquetez-le. Enfin vous voilà face au dernier (?) boss du titre, gigantesque et surpuissant. La méthode est la suivante. Repérez les petits espaces entourés par des grilles. L'un d'eux affiche fièrement une manette de contrôle. Allez-y et servez-vous du panneau de contrôle pour abaisser la grue, et ainsi rapprocher du sol l'espèce de laser violet. Il tire par intervalles réguliers. Méfiez-vous du boss qui apparaît des quatre côtés du dock et vous lance des boules de feu. Si par malheur vous vous trouvez en difficulté, dissimulez-vous derrière de hautes caisses. De même si vous êtes blessé, attendez quelques instants en sécurité afin que votre barre de vie remonte quelque peu. Ensuite patientez jusqu'à ce que le monstre ne soit pas trop près, et foncez vous placer sous le laser dès que vous en avez l'occasion. Vous obtenez ainsi un pouvoir spécial dès que celui-ci vous touche, vous permettant de propulser des sortes de boules d'énergie. Visez le coeur rouge flamboyant du monstre, et au bout de cinq ou six impacts, vous viendrez à bout de la bête immonde. Bougez tout le temps afin d'éviter ses attaques, et vous ne devriez pas avoir de problèmes. Un conseil dès que vous êtes à court de pouvoir, retournez sous le mécanisme étrange, et rechargez-vous. Voilà vous avez terminé le jeu, et rentrez en bateau vers la civilisation. Mais est-ce vraiment terminé ?

Niveau Spécial : Attente de la mort

Ce niveau n'apparaît que si une fois le jeu terminé vous choisissez de sauvegarder vos données, et que vous débutez ensuite une nouvelle partie. Vous n'avez rien de spécial à faire. Laissez aller les conversations, et tout d'un coup vous serez attaqué par les autres détenus. Attendez un peu et d'un coup, après l'apparition en vision de votre monstre interne, laissez exploser votre colère. Transformez-vous en créature féroce et exterminez tout le monde. Votre famille apparaît alors avec le boss de fin en arrière-plan, et regrette votre violence.

Vous enchaînez alors avec le premier niveau.

The Suffering : Les Liens qui nous Unissent

© Midway / Surreal Software 2005

CODES DIVERS

Faites les manipulations suivantes pendant la partie :

Les armes

Le plein de munitions
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Droite, Droite, Bas, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Gauche.

Le plein de munitions pour L'arme équipée
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche, Droite, Droite, R2.

Débloquer le shotgun
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas.

Toutes les armes et tous les items
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, R2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Droite, Bas, Gauche, R2, Bas, Bas, Bas, R2, R2.

Le plein de grenades
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche.

Cocktails molotov
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut.

Le plein de Flashlight
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Droite, Bas, Gauche, R2.

Chicken gun
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Gauche, R2, R2, R2, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Haut, R2, R2, R2, Bas, Haut, Bas, Haut, R2.

Autres

Le plein de santé
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Bas, Bas, Bas, R2, Haut, Haut, Bas, Haut, R2

Révéler toutes les cartes
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Gauche, Droite, Bas, Droite, Noir, Gauche, Haut, Gauche.

Augmenter L'alignement mauvais
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Gauche, Gauche, Bas, Haut.

Augmenter L'alignement bon
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Haut, Haut, Droite, Haut.

Ajuster L'alignement en bon
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, Droite, R2.

Ajuster L'alignement en mauvais
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Gauche, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, R2.

Invulnérabilité
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Bas, Haut, Bas, Haut.

Mode noir et blanc
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Haut, R2, Gauche, R2, Bas, R2, Droite, R2.

Suicide
Maintenez L1 + R1 + ⊗ et faites Bas, Bas, Bas, Bas.

The Terminator : Un Autre Futur

© Atari / Paradigm Entertainment 2002

CONTRÔLER LA SÉQUENCE D'INTRO

Appuyez sur L1 ou R1 pour zoomer pendant la séquence d'intro.

CHEAT CODES

`Ibeback`	Toutes les armes
`GoAway`	Mode God (invincibilité)
`Skynet`	Tous les niveaux secrets débloqués
`Scanning`	Jouer avec le T-800

RÉCOMPENSES DES MÉDAILLES

Données : HK Recon

Obtenir 4 médailles.

Données : T-800

Obtenir 4 médailles sur le niveau 3.

The Thing

© Vivendi Universal Games / Konami 2002

TRAILER CACHÉ

Lorsque vous serez sur le menu, attendez un peu sans rien faire pour voir un trailer du jeu.

The Warriors

© Take 2 Interactive / Rockstar 2005

MINI-JEU : "ARMIES OF THE NIGHT"

Pour débloquer cette nouvelle épreuve, vous devez déjà terminer le jeu dans chaque niveau de difficulté, ainsi que toutes les missions principales et les missions Flashback. Ensuite, rendez-vous dans votre repaire pour avoir accès au mini-jeu "Armies of the Night". Si vous le terminez, vous débloquerez les Ghosts Ajax, Cleon, Cyrus, Fox et Swan.

CHEAT CODES

Pendant le jeu, faites les manipulations suivantes :

Finir le jeu à 100%
L1, Select, □ , Bas, L2, Droite

Santé illimitée
Haut, △ , L3, Select, ✕ , L2

Rage illimitée
□ , ○ , △ , Select, ✕ , Gauche

Sprint illimité
Bas, □ , Gauche, ✕ , L1, Select

Pipe
R2, ○ , Select, Haut, L1, Droite

Machete
L1, ✕ , R1, R1, Select, R2

Couteau
Bas, Bas, Select, Haut, Haut, L3

Batte
□ , R2, Bas, Bas, L1, L1

Gagner le niveau
Bas, □ , ✕ , Select, R1, Gauche

Tous les items et 200 dollars
R1, R2, L1, ✕ , Bas, L1

99 CRÉDITS

Pour bénéficier de 99 crédits dans le mini-jeu "Armies of the Night", faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite en cours de partie.

MINI-JEU DES CRÉDITS

Lorsque vous terminez le jeu, durant les crédits de fin, vous pouvez jouer à un mini-jeu où vous incarnerez les Riffs contre les Rogues sur la plage.

LES MISSIONS FLASHBACK

Mission A	Terminer la mission "Blackout"
Mission B	Terminer la mission "Real Heavy Rep"
Mission C	Terminer la mission "Writer"s Block"
Mission D	Terminer la mission "Encore"
Mission E	Terminer la mission "Boys In Blue"

MODE "UNLEASH THE FURY"

Terminez le jeu à 100% en difficulté Hardcore Soldier pour débloquer le mode "Unleash the Fury".

SORTIR DE PRISON

Terminez la mission annexe "Freedom" pour pouvoir vous libérer lorsque vous êtes arrêté, à condition d'avoir les clés.

The X-Files : Resist or Serve

© Vivendi Universal Games / Black Ops Entertainment 2004

CHEAT MODE

Avant de lancer une partie, allez dans le menu des options, choisissez "Game Settings" puis "Cheats" et faites l'une des manipulations suivantes

Munitions illimitées
L1, L2, ✕ , R2, R1

Grenade bullets
✕ , ○ , □ , L2, R2

Invincible
haut, □ , ○ , ✕ , bas

Tuer en un tir
○ , L2, bas, R1, ✕

Tous les actes débloqués
R2, droite, L2, haut, □

Débloquer tous les bonus
gauche, R1, L1, bas, ○

Theme Park World

© Electronic Arts 2000

ATTRACTIONS GRATUITES

Appuyez huit fois sur Gauche, Bas, ⊗ , ◎ dans votre parc.

TICKET D'OR

Appuyez quatre fois sur Haut, Bas Gauche, Droite, ◎ , Droite, Gauche, Bas, Haut, ◎ dans votre parc.

PRIX DE LA SÉCURITÉ

Placez des caméras partout sur votre parc pour être sur de remporter le prix.

TOUTES LES RECHERCHES

Appuyez huit fois sur Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Haut dans votre parc.

TOUS LES TICKETS D'OR POUR FINIR LE JEU

Le royaume perdu

- 100 visiteurs
- 200 visiteurs
- Plus haute montagne russe
- Tout développé, tout construit
- 350 visiteurs dans votre parc en moins de 6 mois
- Haut niveau de satisfaction
- 15000 $ de bénéfices en moins d'un an
- Grand circuit aquatique

Halloween

- 100 visiteurs

- 200 visiteurs
- Haut niveau de satisfaction
- 350 visiteurs en moins de 6 mois
- 15000 $ de bénéfices en moins d'un an
- Tout développé, tout construit

Le monde merveilleux

- Haut niveau de satisfaction
- 300 visiteurs
- 400 visiteurs en moins de 6 mois
- 2500 visiteurs étant entrés et ressortis de votre parc
- Tout développé, tout construit
- 20000 $ en moins d'un an

Conquète spatiale

- 30000 $ de bénéfices en moins d'un an
- 350 visiteurs
- 500 visiteurs en moins de 6 mois
- Haut niveau de satisfaction
- Tout developpé, tout construit
- 3000 visiteurs étant entrés et ressortis de votre parc

TICKETS GRATUITS

Pour gagner un ticket d'or très facilement, il suffit d'installer dans votre parc un maximum de "stands". Participez ensuite aux épreuves que vous êtes sûr de réussir pour remporter autant de tickets d'or que vous voudrez.

Thrillville

© LucasArts / Frontier Developments 2006

CHEAT CODES

Pendant le jeu lorsque vous êtes en train de contrôler votre personnage (en dehors des zones de construction et sans mettre la pause), faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les parcs
□ , ○ , △ , □ , ○ , △ , □

Toutes les attractions
□ , ○ , △ , □ , ○ , △ , △

$50 000
□ , ○ , △ , □ , ○ , △ , ✕

Thrillville : Le Parc en Folie

© LucasArts / Frontier Developments 2007

CHEAT CODES

Ces codes sont a faire en cours de partie.

50 000 dollars

□ , ○ , △ , □ , ○ , △ , ✕

Mission terminée

□ , ○ , △ , □ , ○ , △ , ○

Tous les parcs

□ , ○ , △ , □ , ○ , △ , □

Toutes les attractions

□ , ○ , △ , □ , ○ , △ , △

Thunderhawk : Operation Phoenix

© Eidos Interactive / Core Design 2001

CHOIX DU NIVEAU

Allez dans l'écran des options. Mettez "Vibration" à 1 et "Sound effects" ainsi que "Music" à 0. Puis maintenez enfoncées les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + ◎ + ▣ . Un message apparaitra au milieu de l'écran pour montrer que la manipulation a réussi.

Tiger Woods PGA Tour 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

CHEAT CODES

Allez dans la section des mots de passe du menu des options puis tapez l'un des codes suivants EN MAJUSCULE :

Codes divers

WOOGLIN	Tous les golfeurs
ITSINTHEHOLE	Tous les parcours
CLUB11	Tous les clubs
GOLDENAGE	Tiger Woods avec un chapeau
TECHNICOLOR	Tiger Woods avec de vieux pantalons
THROWBACK	Tiger Woods avec un équipement vieux
OLDSKOOL	Tiger Woods avec un équipement vieux différent

Personnages supplémentaires

BLACKKNIGHT	Gary Player
DOUBLER	Roger Something-Something
GOLDENBEAR	Jack Nicklaus
INTHEFAMILY	Tanaba Something-Something
LANDOWNER	The Emperor
NEWLEGEND	Sunday Tiger
PUREGOLF	Ben Hogan
REGGIE	Reg Whethers
THEKING	Arnold Plamer
THEMAGICIAN	Steve Belestro

Tiger Woods PGA Tour 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

CHEAT CODES

Appuyez sur L1 depuis l'écran titre, allez dans le menu des Passwords et tapez un des codes suivants :

GAMEFACE	Tous les joueurs (Team Play)
GUYS ARE GOOD	Equipement Precept
INTHEGAME	Equipement EA Sports
JANNARD	Equipement Oakley
JUSTDOIT	Equipement Nike
JUST SHAFTS	Equipement Grafalloye
LIGHTNING	Equipement PGA Tour
MACTEC	Equipement Macgregor sponsorship
MRADAMS	Equipement Taylormade
RIHACHINRZO	Equipement Mizuno
SHOJIRO	Equipement Bridgestone
SNAKEKING	Equipement Cobra
SOLHEIM	Equipement Ping
TENGALLONHAT	Grosses têtes pour le public
THREE STRIPES	Equipement Adidas

Tiger Woods PGA Tour 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu des mots de passe de l'écran Options.

CLEVELAND	Bonus de Cleveland Golf
GUYSAREGOOD	Bonus de Precept
GUYSAREGOOD	Bonus de Precept
INTHEGAME	Bonus de EA
JLINDEBERG	Bonus de J.Lindeberg
JUSTDOIT	Bonus de Nike
JUSTSHAFTS	Bonus de Grafalloy
NOTJUSTTIRES	Bonus de Bridgestone
RIHACHINRIZO	Bonus de Mizuno
SNAKEKING	Bonus de Cobra
THREESTRIPES	Bonus de Buick

TOUS LES PARCOURS

Entrez les code **greensfees** depuis le menu des mots de passe de la section "EA Sports Extras" pour débloquer tous les parcours de golf.

Tiger Woods PGA Tour 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

PARCOURS CACHÉS

Doral

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

East Lake

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Harbour Town

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Hazeltine

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Oakmont

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Pebble Beach

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Pinehurst n°2

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Torrey Pines

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Tpc Boston

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Wentworth

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

DÉFIS BONUS

Challenge bonus 1

Réussir tous les challenges de tournoi

Challenge bonus 2

Réussir le challenge bonus 1

Challenge bonus 3

Réussir le challenge bonus 2

Challenge bonus 4

Réussir le challenge bonus 3

Tiger Woods PGA Tour 2001

© Electronic Arts 2001

DÉCONCENTRER L'ADVERSAIRE

Appuyez sur les touches , , ou pour distraire votre concurrent en mode multi-joueurs. Vous pouvez également utiliser L1 et R1 pour varier les sons.

ACCÉLÉRER LE TOUR DU CPU

Maintenez L1 + Triangle quand le CPU tape la balle pour accélérer son tour.

CHEMISE ROUGE

Terminez les 21 intinéraires dans le mode "Play Now". Tiger Woods portera alors sa chamise rouge ce qui permettra de faire correspondre les statistiques de tous les clubs avec les siens.

RECEVOIR DE LA NOURRITURE ET DES DÉCHETS

Prendez Tiger Wood dans le mode TOUR, ensuite gardez enfoncer L1 et L2 puis appuyez sur , et ... un spectateur vous jettera de la nourriture et des déchets (cela n'affectera pas votre "drive").

Tiger Woods PGA Tour 2002

© Electronic Arts / EA Sports 2002

PASSER LE TUTORIAL

Appuyez sur L1 pour passer le tutorial.

CONTRÔLER L'EFFET DE LA BALLE

Lorsque la balle est en l'air, maintenez la touche enfoncée pour ralentir le temps puis appuyez sur L2 + une touche directionnelle pour lui donner de l'effet.

GOLFEURS SUPPLÉMENTAIRES

Lorsque vous battez un golfeur dans le mode Tiger Challenge, vous pourrez ensuite jouer avec lui.

BALLES TROPHÉES

Aces Wild

Tirez un hole in one dans le challenge Tiger.

Back-to-Back

Faites deux eagles consécutifs dans le challenge Tiger.

Birdie Buster

Faites au moins douze birdies consécutifs dans le challenge Tiger.

Birdie Streak

Faites au moins six birdies consécutifs dans le challenge Tiger.

Eagle Extravaganza

Faites 4 eagles en un round dans le challenge Tiger.

Eagle Hunt

Faites des eagles dans tous les trous par 5 du challenge Tiger.

Fairway Challenge

Frappez tous les fairways en un round dans le challenge Tiger.

GIR Challenge

Frappez tous les greens reglementaire du challenge Tiger.

Long Distance Drive

Frappez un drive de plus de 350 yards dans le challenge Tiger.

Long Putt

Réussissez un putt de plus de 55 pieds dans le challenge Tiger.

Low Round

Tirez en dessous de 60 dans un round dans le challenge Tiger.

One Time

Frappez un green par 5 dans le challenge Tiger.

Pin Seeker

Frappez le pin dans le challenge Tiger.

Scenario Challenge

Terminez tous les scénarios du challenge Tiger.

Tiger Challenge Completion

Terminez le challenge Tiger.

Top of the Tournaments

Terminez à la première place de tous les tournois du challenge Tiger.

PARCOURS SUPPLÉMENTAIRES

Parcours Princeville

Gagnez 50.000 dollars avec un golfeur que vous aurez créé.

Black Rock Cove

Gagnez 200.000 dollars avec un golfeur que vous aurez créé.

Royal Birkdale

Gagnez 400.000 dollars avec un golfeur que vous aurez créé.

PARCOURS DE RÊVES

A chaque fois que vous terminerez un niveau du challenge Tiger, un nouveau trou du parcours de rêve sera ouvert.

DÉBLOQUER TOUS LES GOLFEURS

Entrez ces codes en guise de mot de passe

Justin Leonard	R-D-R-A-N-O-A-E-L-1-3-O
Solita Lopez	G-Z-E-P-O-L-1-0-R
Melvin "Yosh"Tanigawa	W-A-W-A-G-I-N-A-T-0-7-I
Kellie Newman	S-N-A-M-W-E-N-1-7-2
Stuart Appleby	U-Y-B-E-L-P-P-A-1-6-0
Brad Faxon	E-N-O-X-A-F-1-4-D
Cedric "Ace" Andrews	T-S-W-E-R-D-N-A-1-2-O
Lee Janzen	I-N-E-Z-N-A-J-1-1-W
Colin Montgomerie	E-Y-T-N-O-M-0-9-E
Erika "Ice" Von Severin	R-V-E-S-N-O-V-0-8-G
Jim Furyk	O-K-Y-R-U-F-0-5-R
Vijay Singh	S-H-G-N-I-S-0-3-P
Jesper Parnevik	0-K-I-V-E-N-R-A-P-0-2-U

DÉBLOQUER TOUS LES PARCOURS

Entrez **GIVEITUP** en guise de mot de passe

Tiger Woods PGA Tour 2003

© Electronic Arts 2002

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans le menu Cheat codes

ALLTW3	Tous les golfeurs
14COURSES	Tous les parcours
SUNDAY	Super Tiger Woods
XON	Brad Faxon
IAM#1	Cedric Ace Andrews
BANDPANTS	Charles Howell III
GODFATHER	Don Donatello
MCRUFF	Hamish
THESWING	Jim Furyk
SUPERSTAR	Josey Scott
JUSTINTIME	Justin Leonard
COWGIRL	Kellie Newman
CALCULATE	Mark Calavecchia
YOYOYO	Melvin "Yosh" Tanigawa
NOTABLY	Notah BeGay III
SOLITARY1	Solita Lopez
SS	Steve Stricker
SINK	Stewart Cink
ORANGES	Stuart Appleby
2TON	Takeharu "Tsunami" Moto
TYNO	Ty Tryon
VALENTINE	Val "Sunshine" Summers
VJSING	Vijay Singh

Tiger Woods PGA Tour 2004

© Electronic Arts / EA Sports 2003

DIVERS MOTS DE PASSE

THEKITCHENSINK	Tous les personnages et tous les circuits
CANYOUPICKONE	Tous les personnages
ALLTHETRACKS	Tous les circuits
ACEINTHEHOLE	Jouer avec Ace Andrews
CEDDYBEAR	Jouer avec Cedric l'entraîneur
DISCOKING	Jouer avec Dominic "The Don" Donatello
DTBROWN	Jouer avec Downtown Brown
EDDIE	Jouer avec Edwin "Pops" Masterson
ICYONE	Jouer avec Erica Ice
DWILBY	Jouer avec Hamish "Mulligan" MeGregor
ERUPTION	Jouer avec Moa "Big Mo" Ta'a Vatu
TRAVELER	Jouer avec Natalie Gulbis
SHORTGAME	Jouer avec Solita Lopez
4REDSHIRTS	Jouer avec Sunday Tiger
EMERALDCHAMP	Jouer avec Takeharu "Tsunami" Moto
BEVERLYHILLS	Jouer avec Val Summers
THENEWLEFTY	Jouer avec "Yosh" Tanigawa

Tiger Woods PGA Tour 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

CHEAT CODES

Entrez ces codes (en majuscule) dans le menu dédié des options :

BLACKKNIGHT	Gary Player
GOLDENBEAR	Jack Nicklaus
NIGHTGOLFER	Toutes les aptitudes
THEGIANTOYSTER	Tous les parcours et tous les golfeurs
THEHAWK	Ben Hogan
THEKING	Arnold Palmer
THETENNESSEEKID	Justin "The Hustler" Timberlake

Tigre & Dragon

© Ubisoft / 3D Light Team 2003

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer les séquences vidéo, des mini-jeux et un mode Survival.

CLIPS

Terminez tous les niveaux avec un rank A

Time Crisis 3

© Namco 2003

MISSION RESCUE

Terminez le jeu avec l'arme de poing pour débloquer la mission de sauvetage.

NOUVEL ÉCRAN START ET MISSIONS CRISIS

Terminez la mission de sauvetage pour avoir un nouvel écran start et débloquer les missions Crisis.

Time Crisis II

© Namco 2001

MODE MIRROIR

Pour activer le mode Mirroir, vous devez terminer le mode Story sans utiliser la fonction "Continue".

CRISIS MISSION MODE

Ce mode apparait dans la section Extra Games. Terminez le mode story pour accéder au premier jour des missions Crisis puis enchainez les missions pour débloquer les autres jours.

TEST SON

Terminez les missions Crisis pour accéder au test son.

ARMES AUTOMATIQUES

Temrinez deux fois le mode Story pour obtenir des armes automatiques.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Terminez le mode story avec les armes automatiques pour avoir des munitions infinies.

GROSSES MUNITIONS

Terminez le jeu avec les munitions infinies pour avoir les grosses munitions.

JEU LIBRE

A chaque fois que vous utiliserez un crédit dans le mode Story, un crédit est ajouté dans le menu des options. Au dixième, le jeu libre apparaitra.

MODE EXTRA

Obtenez un bon score dans le Shoot Away 2 (retro) pour débloquer le mode Extra.

MODE DEUX JOUEURS DIFFÉRENT

Configurez la partie de telle sorte à jouer avec deux pistolet (ou avec un pistolet et un pad). Chaque joueur pourra alors prendre un pad et jouer en plein écran. Vous devrez cependant recharger en même temps et vous aurez les même nombre de vies.

TimeSplitters

© Eidos Interactive / Free Radical Design 2000

MODE CHALLENGE

Terminez le mode Story pour débloquer le mode Challenge.

BONUS ARCADE

Terminez les trois premiers niveaux du mode story avec n'importe quelle difficulté pour débloquer les niveaux Village, Planet-X et Chemical Plant en mode arcade.

NIVEAU CIMETIÈRE

Terminez le mode histoire en facile pour avoir accès au niveau cimetière.

TimeSplitters 2

© Eidos Interactive / Free Radical Design 2002

CARTOUCHE MINI-JEUX ANACONDA

Au niveau Siberie 1990, en mode Normal, entrez dans le bâtiment à l'opposé du barrage. Regardez sur les étagères. Vous trouverez une cartouche de jeux. Si vous voulez y jouez, faites "recharger" avec le transmetteur temporel.

ARBALÈTE DE FEU

Approchez-vous d'une torche avec votre arbalète pour enflammer les flèches. Vous pourrez brûler vos adversaires.

MINI-JEU À NEO TOKYO

Une fois que vou serez dans le repère du pirate et que vous aurez obtenu le mot de passe, une porte s'ouvrira. Derrière elle, un pirate qui fait les cent pas. faites attention à la caméra juste au dessus et tuez le pirate. Allez tout au bout du couloir et tuez l'autre pirate dans la pièce. Fouillez les casiers pour découvrir une mitrailleuse SBP 90 ainsi que la cartouche du jeu astrolander.

ETEINDRE LES FEUX

Si vous êtes en feu, plongez pour éteindre les flammes. Si vous ne vous trouvez pas près d'un point d'eau, cherchez un extincteur et tirez dessus pour le faire couler. Placez-vous ensuite dans le flaque pour calmer le feu.

OBTENIR DES CARTES POUR L'ÉDITEUR

Configurez la console en anglais. Allez dans l'éditeur de maps et chargez une carte. Un fichier contenant une dizaine de maps fera son apparition.

CARTOUCHE DU MINI-JEU RETRORACER

Pour avoir la troisième cartouche de mini-jeu du transmetteur temporel, il faut aller dans l'usine de robots en mode histoire, en difficulté DIFFICILE OBLIGATOIREMENT. Juste avant le mécano, cherchez sous les rampes près d'un angle de mur pour trouver la cartouche tant convoitée.

CONSEILS POUR LE NIVEAU "USINE DE ROBOTS"

À partir du point d'étape, vous pouvez utiliser un railbot de sécurité pour éliminer tous les robots sentinelles qui sont très durs à battre en temps normal. Avancez doucement jusqu'au moment où il y a un robot sentinelle ou à trois jambes, puis retournez au terminal de contrôle du railbot, les robots vous suivront quelle que soit la distance à parcourir, placez le railbot en face de la porte et dès que vous voyez les pieds des sentinelles, tirez avant qu'elles n'aient le temps de passer le seuil de la pièce circulaire, sinon, elles seront capables de tirer elles aussi. (attention, les robots sentinelles et les petits robots peuvent détruire le railbot). Soyez très vigilants ! Quand vous avez tué tous les robots sentinelles, allez dans la pièce juste après celle du railbot et continuez votre chemin. Mais attention, à gauche de la pièce, il y a un couloir qui est coupé en deux par une barrière verte que l'on peut détruire avec une grenade à plasma, mais ne le faites surtout pas car cela faciliterait la tâche de l'adversaire qui pourra passer plus rapidement et en plus grande quantité. Lorsque vous arriverez au passerelles, faites très attention car trois sentinelles font leur ronde et sont armées de lance-missiles (en mode difficile et moyen), mettez-vous bien en évidence et si personne ne vous a vu, tirez sur l'une d'entre elles, dès qu'elles vous tirent dessus, retournez rapidement aux commandes du railbot et attendez les 3 robots. Dès que la partie inférieure de la jambe d'un robot est visible, tirez jusqu'à ce qu'il tombe.

Ensuite, il ne vous reste plus qu à activer les 2 relais en commençant par le deuxième qui se trouve derrière les passerelles. Ne détruisez toujours pas la barrière. Retournez en haut en repassant par les passerelles et activez le premier relais. Puis allez près des commandes du railbot et attendez les petits robots avant d'utiliser ce dernier. Quand les petits robots sont tous morts (en difficile il y en a environ 8), il ne vous reste plus qu'à vous mettre aux commandes du railbot (en difficile, le dernier petit robot est suivi de très près par un robot sentinelle). Dès que vous avez abattu quelque robots (ils réapparaissent) allez démolir la barrière mentionnée précédemment, ceci permettra au(x) robot(s) de pouvoir arriver plus facilement. Quand vous les aurez tous tués, il ne vous reste plus qu'à tuer le mécano, récupérer le cristal et partir par le portail temporel.

En mode difficile le nouveau relais se trouve avant le point d'étape, dans le couloir avant la pièce en pente qui se trouve avant le point d'étape, pièce dans laquelle il y a des lanceurs de robots explosifs. Il se trouve au-dessus du vide du côté gauche au milieu du couloir, là où il y a un élargissement de la paroie et où se trouve une armure. Les robots sentinelles ont de meilleures armes et il est très difficile voire presque impossible de réussir ce niveau facilement sans railbot.

Le temps de la mission à partir du point d étape avec ce petit truc (toujours en mode difficile) est d'à peu près 30min. Le temps total de la mission est d '1h, 1h30, alors mieux vaut la réussir du premier coup.

MUNITIONS ILLIMITÉS

Terminez le mode Histoire en mode Difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : 1990 Sibérie

Dès que vous commencez, prenez le fusil à lunette et le pistolet. Avancez-vous et snipez le garde qui se trouve en haut des escaliers, puis, détruisez la caméra. Regardez à votre droite il devrait y avoir un autre garde en train de faire sa ronde, snipez et tuez-le d'une balle dans la tête. Avancez, entrez dans la "base", passez par la droite et allez au fond. Dans la dernière maison, il devrait y avoir un garde, achevez-le d'un coup de pistolet. Revenez sur vos pas jusqu'au grillage, faites un tour de 180° sur vous-même, puis déplacez-vous sur la gauche à la manière du crabe, ensuite tuez la garde qui se trouve dans la deuxième allée et détruisez la caméra qui se trouve juste au dessus d'elle. Continuez votre chemin sur la gauche, et tuez le capitaine Verglas. Montez les escaliers, ouvrez la porte, allez activer l'interrupteur au fond de la pièce, revenez sur vos pas pour en sortir, traversez les planches de bois et glissez-vous dans la bâtiment qui a un trou sur le toit. Prenez les mines qui sont sur l'étagère et sortez, tuez le snipeur qui se cache dans le haut du barrage, cherchez une fenêtre, il s'y trouvera. Allez dans le bâtiment que vous avez visité en premier, ouvrez le tiroir, mettez-y une mine et sortez. Ensuite allez voir dans les deux autres bâtiments ; dans l'un d'eux il y a des douilles de fusil et dans l'autre il y a un deuxième casier qu'il faut détruire. Une fois les deux casiers détruits et les douilles récupérées, lancez une mine sur le radar qui se trouve sur le toit du grand bâtiment pour le détruire. Ensuite il faut descendre les quelques marches pour entrer dans le barrage, montez les escaliers. A un moment il y aura un garde, tuez-le comme bon vous semble, puis allez à l'étage supérieur et détruisez la caméra en tirant sur un des bidons. Continuez votre ascension jusqu'en haut et prenez votre sniper pour tuer quelques gardes à travers la vitre de la porte, d'autres devraient arriver. Une fois les gardes tués, prenez votre pistolet, ouvrez la porte et prenez la première à gauche, prenez le soviet et l'armure, puis activez la vanne. Ressortez, faites attention il peut y avoir des soldats embusqués et allez aux deux autres entrées pour que la pression de vapeur soit à 0. Allez ouvrir la porte, détruisez la mitrailleuse en haut à droite de la porte (vous pouvez juste détruire la caméra). Descendez les étages en prenant soin de les dégarnir de leurs occupants à l'aide de grenades au besoin et sortez. Une fois que vous serez en bas, détruisez la caméra sur le bâtiment à droite, munissez-vous de votre sniper, et après avoir vérifié qu'aucun ennemi ne pouvait vous voir, marchez à reculons sur l'escalier afin de tuer le sniper qui se trouve en haut du barrage de l'autre côté de la rivière. Faites le tour de la baraque et ouvrez la porte. Ici avancez et allez tuer les gardes puis descendez les escaliers (pensez à prendre les douilles au passage), ici ouvrez la porte ; il y a un casier de preuves : détruisez-le avec une mine. Ressortez et butez le garde devant vous ainsi que la caméra et le deuxième soldat sur le côté. Ensuite dans l'ouverture suivante il y a 2 casiers de preuves, minez-moi ça. Puis descendez les escaliers : point d'étape atteint. Descendez les escaliers, à la moitié de celui-ci, prenez votre sniper afin de tuer l'homme au dessus des réacteurs tout au fond de la grande pièce devant vous puis prenez votre soviet et tuez l'homme qui fait sa ronde et celui qui se trouve de l'autre côté des réacteurs. Montez les escaliers (pas ceux de la passerelle), tuez l'ennemi et redescendez pour cette fois-ci montez sur la passerelle. Lancez une mine sur chacune des deux mitrailleuses. Maintenant vous pouvez monter dans la pièce en prenant les premiers escaliers que vous avez pris, une fois dans celle-ci, actionnez le levier pour ouvrir la porte du fond. Dirigez-vous vers celle-ci et prenez ensuite la deuxième porte pour arriver dans un mini complexe où vous trouverez la disquette. Pour débuter, allez dans la salle de gauche et prenez le contrôle de la mitrailleuse : dégommez le garde et désactivez la mitrailleuse. Puis ouvrez les deux portes avec les deux interrupteurs, continuez votre chemin, après avoir franchi les deux portes, tuez le garde qui essaiera de vous tuer et détruisez les tableaux qui se trouvent au fond de la pièce, derrière ces derniers se trouvera un ennemi que vous devez abattre. Allez chercher la disquette. Quand vous aurez pris possession de cette dernière, une alarme va se déclencher, il faut tuer tous les zombies. Maintenant, retournez dans la salle qui était protégée par les deux mitrailleuses et insérez la disquette dans l'ordinateur pour rétablir le courant. Retournez dans le couloir en prenant soin de tuer les zombis, allez jusqu'au bout de celui-ci, prenez le cristal et détruisez le conteneur (4 mines devraient suffire).
Ensuite retournez sur vos pas et allez vous occuper des forces spéciales et des zombies et prenez l'extincteur (ça peut toujours servir). Dirigez-vous vers l'escalier comme si vous reveniez au point d'étape. Dans l'escalier il y a un zombie en feu : tuez-le avant qu'il ne vous enflamme. Faites ça jusqu'à ce que vous ressortiez du bâtiment. Retournez jusqu'à l'ascenseur (dans le barrage) et montez jusqu'au dernier étage. Maintenant vous allez affronter le boss de la mission : l'hélicoptère. Prenez une mitrailleuse et tirez-lui dessus avec si possible des missiles. Pendant que vous le détruisez, faites attention aux gardes qui arrivent sur le barrage. Une fois l'hélicoptère détruit tuez vos derniers ennemis et allez plonger dans le portail temporel.

Mission 2 : 1932 Chicago

Commencez par tuer tous vos ennemis qui se trouvent sur les quais et allez prendre l'armure au fond du bateau derrière une caisse. Continuez dans la pièce suivante, il devrait y avoir une caisse de whisky : détruisez-la. Montez les escaliers, occupez-vous de l'ennemi puis descendez les autres escaliers : là il devrait y avoir un autre baril de whisky à détruire. Sortez ensuite dans la rue, allez décrocher le téléphone qui sonne puis allez tuer l'homme (au pistolet) qui se trouve dans le renfoncement à droite, prenez son arme et servez-vous en pour défoncer la voiture du frère de Tony le gros qui arrive. Prenez les munitions et l'armure dans le renfoncement au fond à droite et videz le tonneau. Allez ensuite dans le restaurant, tuez les gars de tony mais surtout pas les civils. Ressortez du bar et allez près du kiosque à journaux afin de trouver votre informateur et escortez-le jusqu'à ce qu'il entre chez lui. Accompagnez-le et prenez la TNT sur la table ensuite dirigez-vous vers la grande maison au bout de la rue, rentrez dedans, et du haut du petit escalier qui donne sur une pièce où un ennemi fait son tour de garde, lancez votre TNT. Elle tuera plusieurs ennemis en explosant. Retournez chercher une autre TNT toujours sur la table de votre informateur, retournez dans la grande bâtisse, trouez le baril si ce n'est pas déjà chose faite, et montez les escaliers. Puis montez tout en haut en tuant les ennemis. Ne manquez pas le sniper à l'avant dernier étage (celui-ci ne vous verra pas) et la brute du dernier étage (qui ne vous verra pas non plus). Faites attention à ce même dernier étage, un ennemi est caché à droite de l'entrée de la pièce au coffre-fort. Placez la TNT sur le coffre. Une fois explosée allez prendre la carte de membre. De dangereux snipers vous attendent dehors ! Descendez 1 étage, et tuez-les par la fenêtre. Un se situe sur le balcon à droite, un tout au fond en hauteur, un tout en bas (il sera caché par les chemises) et un est en bas à droite. Votre petite séance de ménage terminée, sortez de l'immeuble et dirigez vous vers la droite, snipez les ennemis de la rue, et allez ouvrir la porte en bronze au fond à droite. Tuez les ennemis qui se trouvent dans la cour, et rentrez dans le bâtiment. Ouvrez la porte, tuez l'homme en haut à droite, et attendez que celui en bas de l'escalier vienne vous rejoindre, un coup de fusil à pompe devrait pouvoir le calmer. Rentrez alors dans la maison de tony le gros, tuez l'homme derrière le pilier, avancez dans le couloir, tuez l'homme qui se cache au fond à droite près du mur, fouillez les box sur les côtés afin de trouver le double tommy gun ; allez vous faire voir par tony le gros afin que celui-ci vienne vous chercher, tuez-le, lui et ses hommes. Récupérez le cristal, puis pénétrez dans le portail temporel.

Mission 3 : 1895 Notre Dame

Avancez, tournez à gauche, tuez les zombies (le plus efficace c'est de tirer dans la tête) puis ensuite tournez à gauche. Allez activer le levier au fond de la pièce et retournez-vous ; tuez les 2 zombies qui viennent de se lever. Avancez, prenez les munitions dans l'alcôve et continuez votre route ; tuez les zombies et allez dans l'eau. Activez le levier sur votre gauche, passez la grille et allez prendre l'armure ; retournez-vous et tuez le zombie. Allez dans la pièce avec des escaliers et tuez les zombies ; montez les marches, prenez les douilles et entrez. Allez jusqu'au bout pour que ça explose ; tuez les zombies en priorité ceux qui sont en feu. Une fois tués continuez votre chemin ; arrivez dans la pièce où il y a beaucoup de vierges à sauver. Alors avancez-vous : des zombies apparaissent, tuez-les puis allez délivrer la première vierge. Continuez et à chaque fois qu'il y a des apparitions tuez les zombies et libérez les vierges (attention certaines vierges sont déjà des zombies : si c'est le cas, tuez-les). Il y aussi une vierge dans une cage pour la libérer, tirez dans le cadenas de la cage. Une fois les vierges libérées montez les escaliers. Point d'étape atteint. Montez les escaliers et tuez le zombie. Allez dans la cathédrale, tuez les prêtres zombies, prenez le cristal sur l'autel et allez au fond de la cathédrale. Prenez l'armure et tuez le prêtre zombie, montez les escaliers (chaque fois qu'il y a un zombie enflammé redescendez en bas et tirez-lui dessus). Une fois en haut, tuez le prêtre et tirez la corde pour faire descendre la vierge. Redescendez et allez aider le bossu, puis quand le bossu est parti une porte s'ouvre, celle d'où le bossu vient : allez y. Avancez jusqu'à Méphistophélès. Tuez-le tout en faisant attention aux zombies et aux prêtre zombies. Une fois tout ce beau monde tué, passez la porte qui vient de s'ouvrir et continuez jusqu'à ce que vous arriviez sur le toit. Ici tuez tout le monde et allez tuer Jacques la mort, puis retournez sur vos pas pour plonger dans le portail temporel.

Mission 4 : 2280 La planète X

Dès le début de la mission sautez dans le trou au sol afin d'échapper aux soucoupes volantes. Tuez l'extra-terrestre qui apparaîtra devant vous, sortez de la caverne par l'ouverture de l'autre côté. Tuez l'homme à votre niveau à gauche, puis l'homme en hauteur, retournez vous, et tuez l'homme en haut de la falaise à gauche de votre point d'entrée dans cette zone. Continuez ensuite à droite, tuez l'homme planqué derrière le mur, snipez l'alien sur le pont et continuez à avancer. Vous arriverez sur une zone avec 3 mitrailleuses. C'est la plage de débarquement des extra-terrestres, faites attention ça va être dur et ce, malgré l'armure. Prenez possession de la tourelle du milieu, et tuez, une fois sur deux, les ennemis de droite et de gauche. Aucun ne doit survivre ou ils vous contourneront. Une fois les munitions de cette tourelle épuisées, prenez possession de celles du fond et achevez le travail que vous avez commencé. Attention c'est le

passage le plus dur de la mission. Si vous avez réussi, -bravo-, franchissez la porte dont les lasers viennent de s'éteindre, avancez en tuant quelques abeilles, et prenez à gauche. Vous arriverez un peu plus loin sur une grande aire avec une soucoupe écrasée au sol, attaquée par des aliens. Le problème réside dans le fait que les aliens préfèrent vous tuer vous plutôt que de se faire tuer par les tourelles de la soucoupe. Tirez 2 grenades avec votre fusil à plasma sur les 2 tourelles, assurez-vous qu'elles explosent, puis tuez tous les ennemis qui apparaissent. Une fois le téléporteur de la soucoupe activé, placez-vous sous lui. Une fois dans la soucoupe, faites en le tour, désactivez toutes les caméras et sautez dans le trou, prenez à droite et vous devriez arriver à plus ou moins long terme sur une grande esplanade. Ne tuez pas les ennemis qui s'y trouvent, prenez à droite tout de suite, et vous découvrirez un petit chemin qui monte. Prenez-le, tuez les ennemis qui s'y trouvent. Rentrez alors dans le bâtiment en face de vous qui se trouve être une DCA. Détruisez les soucoupes volantes qui voudront vous faire du mal, l'ascenseur va s'activer, descendez, tuez les gardes près de la porte, entrez dans la base. Tuez les gardes qui s'y trouvent, et au bout, vous avez deux possiblités, soit foncer à gauche sur le téléporteur, soit tuer tous les ennemis, la possibilité la plus dure. Une fois dans la dernière soucoupe, prenez le cristal, et enfuyez-vous grâce au portail temporel.

Mission 5 : 2019 Neo Tokyo

Suivez la pirate en ne restant pas trop près et tournez à gauche dans la galerie pendant qu'elle continue tout droit. Descendez les escaliers et brisez les 2 vitrines pour ensuire prendre les armes. Ne l'attendez pas et foncez directement à sa cachette, si des caméras vous gênent, détruisez-les avec votre sniper. Une fois dans les égouts, attendez sous une passerelle et quand elle est là, suivez-la. Vous arrivez dans un endroit où il y a une barrière de faisceaux bleus, quand elle entre, mettez-vous accroupi et entendez qu'elle soit rentrée et que l'autre la suive. Passez alors rapidement dans leur dos et rentrez dans la salle de droite. Commandez les caméras jusqu'au contrôle de celle qui vous permettra de voir l'ordinateur portable. Attendez que la pirate arrive et tape le code, afin de réussir un de vos objectifs. Désactivez alors toutes les caméras. Allez dans l'allée, tuez le garde et allez composer le code sur l'ordinateur portable. Point d'étape atteint. Passez par la porte qui vient de s'ouvrir et tuez vos ennemis. Entrez dans la pièce qui se trouve en face de vous, tuez les gars, prenez l'appareil photo, l'armure et n'oubliez pas de prendre le SBP et la cartouche de jeu anaconda dans les placards. N'oubliez pas non plus de détruire les caméras mitrailleuses. Allez photographier la machine et les plans puis revenez dans cette pièce et activez l'ordinateur. Allez ensuite dans la salle où se trouve la machine et désactivez-la en baissant le levier à sa droite. Puis revenez sur vos pas, tuez tous les gars au passage, continuez jusqu'à ressortir dans la rue. Retournez dans la galerie où vous avez pris les armes, tuez la pirate avec votre SBP, prenez le cristal puis allez tout en bout de la rue pour aller dans le portail temporel qui est gardé par deux policiers d'assauts.

Mission 6 : 1853 Le grand Ouest

Dès le début prenez votre revolver garett et déplacez-vous en latéral pour pouvoir esquiver le coup (sinon recommencez). Une fois le premier gus mort, plaquez-vous sur un mur de gauche et tuez le gars d´en face (qui se cache derrière un mur). Prenez ensuite votre Winchester et visez le gars sur la plate-forme au dessus de vous. Ne vous engagez pas dans la prochaine rue car un ennemi y est caché derrière un mur à droite, avancez un peu puis reculez, collez-vous contre un mur et attendez qu´il arrive, tuez-le. Répétez le même procédé que tout à l´heure (Winchester) pour le gars sur le toit à gauche. Avancez près de la prison et le shérif sortira, tuez-le. Prenez la poudre dans le coffre de la prison et dirigez-vous en sortant à gauche, dans un petit tunnel. Baissez-vous, sur le clocher il y a un sniper et un autre sur le toit. Avancez et reculez rapidement, celui du clocher a dû tirer, dans ce cas, prenez vite le Winchester et une balle dans la tête, idem pour l´autre. Essayez de ne pas vous faire toucher, ou du moins le moins possible. Poussez le chariot et tracez une ligne de poudre du chariot à une caisse et faites- la sauter. Ceci fait, repartez tout de suite à la sortie du tunnel pour tuer les 3 hommes qui arrivent. Avant de sortir du tunnel visez le gars à gauche sur une plate-forme à la tête. Passez par la porte qui s´est ouverte. Engagez-vous un peu dans la ruelle et revenez immédiatement. Normalement deux hommes devraient arriver, tuez-les. Passez ensuite de l´autre côté de la chaussée (où se trouve un tonneau, juste devant vous). Tuez tous les gars de cet endroit là (deux à droite et deux autres à gauche). Si vous avancez un peu après vous verrez un homme sortir de la maison en feu, tuez-le. Visez les snipers qui sont un peu partout dans les maisons. Une fois qu´il n´y a plus personne, allez sauver la fille mais faites attention à l'homme qui descend l´escalier. Tirez dans les tonneaux au dessus du feu pour l´éteindre. Prenez l´armure qui est dans la voie sans issue d´en face lorsque vous sortez. Avant d´aller au point d´étape, il vous faut arracher les accusations de Ramona. 1° sur la prison, 2° près du chariot, 3° sur une plate-forme en face de la prison, 4° dans le bar, 5° sur une plate-forme dans la ruelle, 6° sur un mur de cette même ruelle. Il ne vous en manque plus qu´une maintenant. Allez au

point étape. Avancez-vous un peu, avec un peu de chance le shérif ne vous a pas vu (il est sur une plate-forme) tuez-le ainsi que l'homme à gauche caché derrière le mur. Prenez le double revolver et tuez l'ennemi qui arrive. Il y a deux snipers et un gars caché derrière un mur à droite, et un autre gars à gauche. Tuez-les, montez dans la maison de droite et arrachez la dernière affiche. Avancez et tuez tous vos ennemis, au bout d´un moment le colonel va arriver, à ce moment là, reculez et cachez-vous derrière un mur et attendez-le, suivez-le et tuez-le. Ensuite courez dans le chalet près de la cascade, activez l´interrupteur du chariot. Poussez le chariot un peu et attendez l´explosion avant de vous engager sur la voie ferrée. Récupérez le cristal et sautez dans le portail le plus rapidement possible.

Mission 7 : 1972 Centre nucléaire

Commencez par vous coller contre la porte, pour éviter le laser. Ramassez le transmetteur temporel et activez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Sortez de la pièce et longez le mur pour passer sous la caméra, si vous avez le bon timing le garde sera de dos au bout, assommez-le rapidement, puis reculez pour vous planquer derrière le mur. Un autre garde va arriver pour voir ce qui s'est passé, dès que celui-ci examine le corps de son pote, passez derrière lui et assommez-le rapidement. Ramassez les armes et passez de l'autre côté pour que le scientifique désamorce la bombe. Revenez dans le couloir et tuez le garde (à partir de ce moment si l'alarme sonne ce n'est pas un problème ca r elle ne pouvait alerter que ces 3 gardes). Activez l'interrupteur pour continuer votre chemin, là vous allez devoir faire attention à bien viser dans la tête pour pouvoir tuer tous les gardes avec une grande facilité. Approchez vous du premier à gauche « headshoot » sans problème, le second (entre le mur et les caisses) « headshoot » pareil, maintenant planquez-vous contre les caisses à gauche (celles qu'il regardait). Là, un ou deux gardes vont arriver pour examiner le corps, s'il y en a deux (visez vite, visez juste deux « headshoot »), s'il n'y en a qu'un aucun problème « headshoot », puis l'autre sera derrière une caisse sur la gauche. Au virage, collez-vous à droite, « headshoot » sur le mec derrière la caisse. Ensuite passez la porte ouverte, à droite un acolyte maléfique , le temps qu'il comprenne ce qui se passe placez-lui une balle dans la tête puis activez l'interrupteur. Prenez le double silencieux, et baissez-vous en passant la porte pour mieux liquider les deux gardes qui vont arriver. Toujours baissé, ne vous découvrez pas entièrement dans le couloir mais juste assez pour pouvoir tirer sur l'acolyte maléfique derrière la caisse de droite. Une fois que vous l'avez descendu, occupez-vous de celui qui est derrière la caisse de gauche. Dès que vous l'avez tué, longez le mur de gauche jusqu'à ce que vous vous retrouviez bloqué par la caisse. N'avancez pas plus, de cet endroit tuez le garde et l'acolyte maléfique qui vont arriver au fond du couloir. Sans bouger, visez et tirez sur la mitrailleuse au bout du couloir à droite pour la détruire. Une fois celle-ci hors-service, longez le mur de droite (sans sortir du couloir) et tuez l'homme qui va arriver en haut des escaliers. Reculez un peu et collez-vous au mur de gauche cette fois-ci, pour éliminer l'homme en haut à droite. Vous pouvez à présent entrer dans la salle en toute sécurité, ne montez pas les escaliers directement sinon vous activerez le point d'étape mais récupérez d'abord l'extincteur contre le mur, tournez la valve à droite et ramassez les mines sous les escaliers (ne montez l'escalier que lorsque le bruit de la valve est terminé ainsi vous n'aurez pas à activer la valve si vous recommencez au point d'étape). Montez les escaliers, récupérez le sniper sur le côté et utilisez votre extincteur sur au moins l'un des deux scientifiques, dès que vous l'aurez sauvé il s'empressera d'aller désamorcer la bombe à l'autre bout du couloir. Pendant ce temps, éteignez complètement le feu pour que la porte anti-incendie sur le côté s'ouvre. Equipez de vos deux silencieux, collez-vous sur la gauche, visez un peu en hauteur pour tuer le type sur le container. Une fois éliminé avancez vers ce container, la porte tombera pour dévoiler un acolyte maléfique équipez d'un soviet S47, shootez-le pour récupérer son arme et ramassez le gilet pare-balles complet. Toujours équipez de votre double silencieux, ne sortez pas trop rapidement, sortez juste assez pour tirer sur un acolyte qui cours, tuez-le, puis sortez un peu plus pour pouvoir tirer sur l'acolyte maléfique derrière le conteneur. Dès que vous l'aurez tué, avancez, ramassez le sniper au sol sur le côté, là il se peut que la porte du conteneur s'ouvre, dans ce cas, tuez le type à l'intérieur. Lorsque vous passerez le conteneur, deux acolytes viendront vers vous en courant, occupez-vous d'eux avec vos silencieux. Longez le mur de gauche (pour ne pas être vu par le sniper), là un autre acolyte viendra vers vous en courant, tuez-le. Placez maintenant votre viseur un peu vers le haut et décalez-vous vers la droite en tirant sur le sniper. Dans le conteneur de droite ramassez les grenades pour le soviet, elles se révèleront utile par la suite. A partir de là, équipez-vous du soviet. Tuez le mec qui se cache sur la gauche. Avancez, puis shootez le mec qui se cache derrière le conteneur de droite, et détruisez aussi le baril (il pourrait vous peter à la gueule lorsque les gardes vous tirent dessus). Continuez d'avancer et tuez le mec qui va surgir de derrière les caisses ainsi que celui qui va débouler au fond. Pensez à récupérer un extincteur dans le coin, vous en aurez besoin plus loin. Passez dans la salle de droite pour activer la valve (qui dissipera le gaz dans la pièce plus loin). En sortant sélectionnez les mines, et placez-en deux ; une sur la porte du conteneur et une sur le côté au-dessus du baril. Collez-vous contre le mur de gauche et observez attentivement la mitrailleuse sur le conteneur, dès qu'elle n'est pas pointée vers vous, balancez-lui une mine en avançant et faites tout péter (les mines placées sur le conteneur auront pour effet de tuer les deux types qui étaient

dans le conteneur lorsque celui-ci s'ouvre). A peine avez-vous fait tout exploser, sélectionnez votre soviet, tournez-vous sur le côté et tuez l'ennemi qui va arriver juste au bout du conteneur où il y avait la mitrailleuse. Entrez dans la pièce, dirigez-vous vers la console et servez-vous de l'aimant en appuyant sur le bouton de tir comme il est indiqué en bas pour récupérer la bombe et laissez la tomber dans le trou à droite pour la neutraliser. Dès que cela est fait continuez votre chemin sur la gauche. Equipez du soviet, tuez le mec qui court, puis balancez une mine sur la mitrailleuse de droite sans vous mettre trop à découvert car il y a un acolyte maléfique sur le toit d'un conteneur plus loin. Pour vous occuper de ce dernier, je vous conseille de vous équiper du double silencieux. Une fois éliminé, reprenez votre soviet et avancez, là shootez l'ennemi planqué sur le gauche, et le mec entre les deux conteneurs. Ces deux ennemis à terre vous allez devoir accélérer. Utilisez les grenades du soviet pour détruire les deux mitrailleuses. Ceci fait sélectionnez vos mines et balancez-en quatre ; deux sur chaque conteneur comme précédemment, une sur la porte et une sur le côté. Avancez à reculons (de telle sorte à avoir les portes des conteneurs en face) puis dès qu'elles commencent à s'ouvrir faites péter. Précipitez-vous avec votre extincteur sur le feu au bout du couloir. Dès que la porte anti-incendie commence à s'ouvrir, équipez-vous de votre double silencieux et préparez-vous à tirer sur l'acolyte situé en hauteur. Une fois celui-ci éliminé, gardez vos pistolets à la même hauteur, levez-les légèrement pour pouvoir tirer sur le sniper. Passez à gauche et tirez sur le sniper en avançant. Dès que vous l'avez mis à terre, sélectionnez le sniper et avancez jusqu'à ce qu'il y ait un conteneur à droite, là levez la tête et shootez le garde sur le balcon en haut à gauche. Avancez jusqu'au bout du conteneur et snipez l'acolyte maléfique en hauteur tout au fond. Ses deux gardes enchaînés en « headshoot », sortez votre soviet et foncez dans le premier conteneur de gauche après la passerelle. A l'intérieur tuez l'acolyte et ramassez l'armure complète. Sortez par la droite et apprêtez-vous à rencontrer un acolyte maléfique. Dirigez-vous vers le conteneur juste à côté (celui dans lequel se trouvent les scientifiques), sur le chemin tirez sur les deux acolytes que vous rencontrez ou attendez-les une fois dans le conteneur. Les ennemis du coin éliminés, un des deux scientifiques ira désamorcer la bombe. N'attendez pas une seconde de plus et activez l'interrupteur pour continuer d'avancer. La porte s'ouvre, passez sur la gauche, équipé du soviet tuez le type contre le mur, attendez l'acolyte et l'acolyte maléfique qui ne sont pas loin. Un autre acolyte maléfique se trouve en hauteur, aux bruits des coups de feu il devra se mettre à descendre, soyez donc sur vos gardes en montant car il est équipé d'un soviet. Continuez votre chemin, jusqu'à arriver à la dernière bombe, approchez-vous du scientifique pour qu'il aille la désamorcer et allez activer le levier sur le panneau de commande. Approchez-vous de la porte anti-incendie et sélectionnez votre sniper le temps qu'elle s'ouvre. De là où vous êtes, enchaînez les deux acolytes du fond qui se trouvent à gauche et à droite avec deux « headshoot ». Passez sur le tuyau tout à gauche et progressez sur celui-ci en évitant les jets de vapeur, attention lorsque vous arriverez au bout de celui-ci, un acolyte équipé d'un soviet vous attendra sur la gauche, faites-lui comprendre que vous n'êtes pas là pour rigoler. Avant de passer la porte, tirez dans le petit cadran rouge à gauche (ceci aura pour effet de déclencher les jets d'eau dans la pièce suivante et donc d'éteindre le feu). Passez la porte mais n'allez pas trop vite, car une mitrailleuse se trouve au bout du second couloir, détruisez-la avec une grenade de soviet ou avec une mine, à vous de voir. Dans la salle de contrôle, activez le levier pour désactiver les lasers qui bloquaient le passage, puis prenez la porte à gauche, ramassez les armes ainsi que le gilet pare-balles complet puis laissez-vous tomber en contrebas.
Equipé du soviet, empruntez le chemin que vous avez libéré, puis avancez dans celui-ci en longeant le mur de droite. Surveillez bien le premier angle car arrivé à un certain point, deux acolytes maléfiques équipés de soviets viendront vous rejoindre. Avancez jusqu'à l'entrée de la salle, n'entrez surtout pas maintenant. Sélectionnez les mines et placez-les sur le sol (de façon à ce que lorsque vous aurez activé tous les leviers vous n'aurez qu'à les faire péter pour éliminer Khallos. Attention, il ne faut surtout pas que Khallos meurt avant car dès qu'il est éliminé deux splitters fléau équipés de soviets apparaissent à l'infini ! Autant dire que c'est perdu d'avance.). Le sol jonché de mines, équipez-vous du soviet et avancez dans la salle en tirant sur le mamelouk en face, dirigez-vous vers le levier de gauche et activez-le, enchaînez avec celui du milieu, puis avec le dernier qui se trouve à droite. Les trois leviers abaissés, sélectionnez les mines et retournez vous vers Khallos, faites péter (arrangez-vous pour ne pas être trop loin de lui pour prendre le cristal et finir rapidement), reprenez le soviet et empressez-vous de ramasser le cristal sur le corps de Khallos, tout aussi rapidement, repartez vers le centre de la salle pour traverser le portail temporel.

Mission 8 : 1920 Ruines aztèques

Montez sur le talus et continuez jusqu´à la zone suivante sans vous préoccuper des singes. Arrivé dans la seconde zone, continuez directement jusqu´à la 3ème zone (évitez d´aller embêter les guêpes au fond). Une fois que vous y serez deux aztèques ne tarderont pas a venir vous embêter, occupez-vous d'eux. Prenez ensuite le chemin le plus court jusque derrière la herse, pour pouvoir enflammer vos flèches. Enflammez les deux ruches, puis continuez, un golem en bois va venir, enflammez-le. Ensuite, il y aura un aztèque devant la porte en or. Continuez dans la grotte, vous arrivez

au centre de la map. Enflammez le golem qui court vers vous, et reculez suffisamment dans la galerie pour qu´il ne vous atteigne pas. A droite de la sortie de la galerie se trouve un nid de guêpes, enflammez-le celui-ci aussi. Quand vous aurez monté les escaliers de la prochaine grotte un aztèque surgira devant vous. Vous arrivez à la colonnade. Il y a trois singes sur les colonnes. Restez à l´entrée de la zone ainsi vous pourrez vous enfuir facilement pour éviter les melons-bombes. Prenez le luger et faites-leur un « headshoot ». Ensuite il ne reste plus qu´à tourner les colonnes afin que deux symboles identiques se fassent toujours face. Passez la porte et continuez jusqu´au pont. A gauche de l´entrée de ce dernier se trouve sur un surplomb un singe avec des melons-bombes. Dans la grotte après le pont se trouve un mécanisme à actionner. Quand vous reviendrez sur le pont, deux aztèques venant de gauche et de droite ne tarderont pas à venir vous attaquer, anticipez en bougeant tout le temps en attendant qu´ils arrivent (ou reculez) pour qu´ils aient plus de mal à vous toucher. Au bout du pont, un passage se sera ouvert à droite, c´est le chemin le plus court. Vous arriverez directement à la zone centrale. Quatre aztèques vont venir les uns après les autres vous attaquer, servez-vous de votre environnement pour éviter les flèches et pour recharger sans prendre le risque de se faire toucher. Continuez directement jusqu´à la galerie qui vous mènera à la zone du premier golem en bois. Dès que vous serez en vue de l´extérieur un aztèque va surgir du côté gauche et vous envoyer une flèche (plaquez-vous sur le côté au cas où). Ensuite vous n´avez plus qu´à tourner à droite et passer par la porte ouverte. point d´étape. Une fois arrivé à la sortie de la grotte, butez tous les singes que vous pouvez de là. Si vous avez des flèches enflammées, brûlez la ruche, sinon tracez vers le temple. Tournez d´un côté ou de l´autre et planquez-vous, deux aztèques arrivent de chaque côté, tuez le premier dans votre course, cachez-vous pour recharger, et attaquez le deuxième. Vous allez arriver à un grand escalier. Il y a deux ou trois aztèques. Restez en haut, et faites des allers-retours en straffant tout en envoyant vos carreaux. Activez l´interrupteur sous l´escalier. Commencez à descendre la cage d´escalier, vous y trouverez un aztèque et un prêtre. Arrivé à l´entrée de la grande salle, dégommez tous les singes avant d´aller embêter les golems. Pour ces derniers, il suffit de les attirer sur une trappe et d´activer la dalle qui l´ouvre assez rapidement (faites attention de ne pas tomber vous-même). Utilisez la même technique pour la deuxième grande salle. Vous allez ensuite arriver dans une sorte de grotte. Faites gaffe les lances sortent du mur quand vous vous en approchez, allez y prudemment. Vous allez ensuite vous retrouver coincé sur un pont. Il y a plusieurs bas reliefs autour de vous qui vont se retourner un par un pour vous tirer dessus, il faut tous les shooter. Soyez un maximum mobile pour éviter les rayons. Après avoir dégommé toutes les têtes, mettez-vous face à la porte par laquelle vous êtes entré, dès qu´elle s´ouvre, préparez-vous à courir tout en bourrinant l´aztèque qui est derrière. Planquez-vous pour recharger, puis revenez à la charge, un aztèque devrait venir par l´autre porte du pont. Vous allez arriver dans de petits escaliers. Dès que vous verrez une grande salle, avancez prudemment jusqu´à l´entrée et essayez de prendre de surprise l´aztèque qui se trouve juste au dessus. Dès que vous entrez dans la pièce commencez à courir vers le bas, bourrinez les aztèques au passage, mais laissez-les s´ils ne meurent pas. Arrivé en bas, tournez et vous serez en sécurité. Vous verrez une grosse pierre finir de dévaler l´escalier. Tuez les aztèques survivants puis passez par la porte, récupérez le lance grenade et tirez deux fois sur chaque golem. Prenez le cristal puis plongez dans le portail temporel.

Mission 9 : 2315 Usine de robots

Dès le début avancez pour ouvrir la porte, puis repliez-vous en vous collant dans le coin à gauche attendez les deux robots pour les tuer plus facilement. Avancez-vous dans la salle en anticipant l'apparition du robot en face de vous et tuez-le. Retrounez immédiatement dans la salle de départ et tuez les robots exactement comme les deux premiers. Sans perdre de temps sortez et foncez à gauche ; arrangez-vous pour ne pas vous faire blesser par la sentinelle, vous pouvez soit la réduire en miettes soit esquiver ses attaques en courant. Continuez votre chemin en contournant le laser. Placez-vous près de la console (qui commande ce dernier) de façon à voir tous les robots, dès que le laser est le plus proche de vous et qu'il s'apprête à repartir, activez-la. Le laser détruira les robots qui sont sur son passage (pour une petite démo, laissez votre console tourner lorsque vous lancez le jeu). Continuez à avancer, connectez-vous à la console pour contrôler la caméra (pour détruire le champ, soit vous foncez dedans avec votre caméra, soit vous tirez sur les commandes qui sont sur le mur). Prenez l'armure complète, dans l'impasse à droite. Avancez dans la zone que vous avez libérée, ramassez les grenades et activez la console, en repartant, anticipez l'apparition du robot, détruisez-le, décalez-vous vers la droite pour détruire celui de droite et vers la gauche pour celui de gauche. Attendez dans la salle qui fait la jonction entre le couloir et la salle avec le laser. Si vous avez été assez rapide le robot sentinelle sera juste à l'entrée de la salle au laser. En venant vers vous il se fera détruire par le laser ainsi vous n'aurez pas à vous fatiguer. Lorsque vous retournerez dans la grande salle de départ, cinq robots-chassis apparaîtront, repliez-vous dans une arrière salle pour les shooter un par un. Ceci fait, continuez à avancer, passez la grande porte et reculez-vous à peine entré dans la salle, deux robots-châssis apparaîtront. Dans cette salle, il y a deux tourelles stationnaires. Pour détruire ce genre de tourelles rapidement sans utiliser trop de minutions, c'est simple prenez votre pistolet S.F et tirez

dans son canon juste une fois, ceci aura pour effet de l'exploser instantanément. Faites exactement la même chose dans la salle suivante. Passez la grande porte à droite, ici deux sentinelles en patrouille (ne vous faites pas repérer et faites attention à la caméra, elle pourrait vous tirer dessus). Utilisez une grenade sur chaque sentinelle. Ne rentrez pas encore dans la salle, et détruisez les caméras qui passent pour être tranquille. Ceci étant fait, occupez-vous des deux tourelles stationnaires. Passez dans la pièce suivante, là, procédez comme précédemment (deux robots-chassis vont apparaître et il y a deux tourelles stationnaires). Reprenez votre fusil plasma automatique, avancez doucement sur la gauche pour balancer une grenade collante sur la sentinelle planquée dans le second renfoncement du mur de droite. Alertée, une autre sentinelle descendra la rampe, profitez de sa lenteur à descendre pour lui placer une grenade collante. Avancez dans la salle pour déclencher l'apparition de cinq robots-chassis et repliez-vous pour les tuer plus facilement. Le chemin ainsi dégagé montez et occupez-vous de la tourelle stationnaire. Traversez la passerelle et occupez-vous des deux tourelles mobiles. Placez-vous ensuite au bout de la passerelle, et utilisez votre pistolet S.F sur les deux tourelles stationnaires, sur le robot de surveillance qui patrouille, ainsi que sur les caméras. Continuez votre chemin, en tuant les deux « mouches ». Ne descendez pas immédiatement dans la salle, mais tirez d'en haut sur la sentinelle visible avec le pistolet S.F, à partir de ce moment quatre « mouches » vont apparaître dans la salle en dessous, décalez-vous sur la droite pour les faire exploser pendant qu'ils monteront la rampe. Le bruit que vous avez fait a alerté une autre sentinelle. Restez en haut et attendez l'arrivée de l'autre sentinelle dès que vous l'apercevrez en bas (elle se dirigera vers la rampe pour vous rejoindre) tuez-la. Sous la rampe il y a une armure complète, ramassez les pistolets lasers des sentinelles puis passez à droite ou à gauche, peu importe les deux chemins mènent à la même salle (pour le retour, prenez le même chemin qu'à l'allée). À travers les deux il y a une « mouche » et une tourelle stationnaire juste derrière la porte. Allez chercher l'éléctro-outil au centre de la pièce sans vous préoccuper de la tourelle mobile puis retournez au bout du couloir où vous avez vu la première « mouche » en tuant les robots-chassis sur votre chemin. Placé dans le bout du couloir, tuez tous ce qui vient, puis utilisez l'éléctro-outil sur le relais d'énergie situé en hauteur. Replacez-vous au bout du couloir et tuez à nouveau tout ce qui vient. Une fois tous les robots-chassis détruits, la porte laser s'ouvre, empruntez-la. Sur votre chemin tuez la « mouche ». Vous arriverez en face de grenades pour le fusil plasma, ne les prenez pas maintenant et restez éloigné du couloir de droite car des caméras mitrailleuses passent. Détruisez-en un maximum pour être tranquille. Après en avoir détruit quatre, prenez votre pistolet laser enclenchez la fonction secondaire, décalez-vous à gauche face à la sentinelle et placez-lui deux tirs chargés pour la rendre hors d'état de nuire. Avancez dans le couloir et éliminez la tourelle mobile. À gauche vous pouvez ramasser l'armure complète, juste sur le côté de celui-ci se trouve un relais d'énergie bien caché, ne vous en occupez pas pour le moment. Au bout du couloir prenez le contrôle de la caméra mitrailleuse, et détruisez toutes les autres caméras mitrailleuses. Faites bien attention, car lorsque vous contrôlerez cette caméra des « mouches » feront leur apparition et se dirigeront vers votre personnage sans défense ; c'est pour cela qu'il vous faudra revenir de temps en temps à votre personnage. Allez désactiver le bouclier du relais d'énergie avec votre caméra en tirant sur les trois générateurs. Une fois le bouclier désactivé la porte laser s'ouvrira et quatre robots-chassis feront leur entrée, repliez-vous et tuez-les. Traversez la salle en faisant bien attention aux « mouches » pour atteindre le point d'étape. Prenez le contrôle de la caméra et placez-la de telle sorte à pouvoir viser dans le coin supérieur gauche de l'ouverture au bout de la pièce puis revenez à votre personnage, ramassez-les minutions pour le fusil plasma. Approchez-vous de la première tourelle mobile puis détruisez-la. Attendez vous à voir surgir deux « mouches » derrière celle-ci, avant d'arriver à la seconde tourelle mobile. Equipez-vous de votre fusil plasma sans avancer trop vite dans le couloir, et balancez une grenade collante sur la sentinelle qui va apparaître (achevez-la à l'aide de la caméra). Lorsque vous tuez un ennemi avec une caméra, assurez-vous d'être placé de telle sorte que la cible ne vous voit pas. Passez dans la pièce suivante et arrangez-vous pour vous faire repérer par les deux sentinelles, retournez à votre caméra et attendez tranquillement qu'elles approchent pour les tuer. En retournant dans la pièce où elles se trouvaient quatre robots-chassis apparaîtront, tuez-les. Sous la rampe, il y a une armure. Lorsque vous vous apprêterez à monter la rampe un robot-chassis apparaîtra en haut ; éliminez-le, puis montez la rampe pour vous occuper de la tourelle mobile. Juste à votre gauche se trouve une console, mais encore plus à gauche se trouve une tourelle stationnaire détruisez-la et activez la console pour approcher le relais d'énergie. Descendez et apprêtez-vous à vous replier dès que vous aurez surchargé le relais d'énergie car quatre robots-chassis apparaîtront. Une fois débarrassé d'eux, remontez la rampe et continuez votre chemin (activez la console contre le mur), celui-ci débouche sur une grande salle. Ici, mieux vaut ne pas se mettre à découvert car trois sentinelles équipées de lance-missiles viendront vers vous (rien ne vous empêche de retourner sur vos pas et d'utiliser la caméra, ce qui prend un peu plus de temps). Sinon équipez-vous de votre pistolet laser repérez-les, et placez leur deux tirs chargés chacun. Une fois la salle vidée, montez la rampe et descendez de l'autre côté. En descendant vous aurez à faire à une tourelle mobile (en bas à gauche, sous la rampe se trouve une des deux armures complètes de la salle, gardez-la pour plus tard et en bas à droite se trouve la cartouche de jeu retroracer. Repassez de l'autre côté, par l'autre rampe. Une fois là-bas tuez la tourelle mobile en bas de la rampe. Prenez l'armure complète sous la rampe et

continuez d'avancer, tuez la tourelle mobile près de la console (n'activez pas cette dernière pour le moment), passez la porte au bout à gauche. Vous pouvez voir une barrière de lasers, utilisez l'éléctro-outil sur les côtés de celle-ci pour détruire le champ. Ensuite activez la console derrière vous et allez vous replier dans la salle avec la caméra et attendez tous les robots chassis qui vont apparaître, occupez vous d'eux avec le pistolet SF. Une fois tous ces robots détruits, prenez le contrôle de la caméra et placez-la de façon à pouvoir détruire les 6 ou 7 sentinelles sans qu'elles puissent vous voir. Une fois toutes les sentinelles éliminées, revenez surcharger le dernier relais d'énergie, faites attention aux « mouches » au passage. Si vous avez bien éliminé toutes les sentinelles, la barrière de lasers de la grande salle disparaîtra dès que vous aurez surchargé le relais d'énergie.
Allez chercher la seconde armure que vous aviez laissé pécédemment dans la grande salle, si vous avez été touché et faites le plein de la jauge de l'éléctro-outil. Puis continuez votre chemin vers le mécano. A l'entrée de cette salle, planquez-vous dans le renfoncement de gauche, tuez le robot-chassis qui apparaît juste à côté, ainsi que l'autre qui apparaît en face puis utilisez l'electro-outil sur la machine du milieu. Dès que la jauge du boss est vide prenez votre pistolet laser, et enclenchez la fonction secondaire, allez chercher le cristal en haut et redescendez pour traversez le portail temporel qui apparaît devant la machine.

DÉBLOQUER DES BONUS

Chapeaux :
- Cuisinier : or dans "Chaud devant !"
- Grandes oreilles : argent dans "Permission de minuit"
- Pirate : argent dans "Barouf sur les quais"
- Romain : or dans "Beta R-109"
- Viking : argent dans "Silencieux mais fatal"

Grosses têtes : finissez le mode Histoire en moyen
Petites têtes : finissez toutes les ligues avec le bronze au minimum
Grandes mains : or dans "Sacs en folie"
Mort au ralenti : or dans "Sacs en folie"
Munitions infinies : finissez le mode Histoire en difficile
Paintball : finissez tous les défis avec au minimum le bronze
Personnages en carton : finissez le mode Histoire en facile
Personnages gros : or dans "Au boulot !"
Personnages invisibles : finissez le mode Histoire en moyen
Têtes tournantes : argent dans "Détente russe"

JOUER AU BILLARD

Pour jouer au billard, il faut d'abord commencer la mission Chicago 1932. Suivez la rue et au bout d'un moment vous trouverez un bar allumé. Entrez-y et allez dans la deuxième salle. Vous y trouverez un billard. Pour y jouer, prenez une arme et tirez sur les boules. En visant bien, vous pourrez les faire entrer dans les trous.

TimeSplitters : Future Perfect

© Electronic Arts / Free Radical Design 2005

CORP HART

Terminez le mode Story en mode normal ou difficile.

Titeuf : Méga Compet'

© Atari 2004

LES BÊTISES

Voici les bêtises de chaque niveau :

La cour de récrée :

1) Taguez les 3 affiches à l'extérieur de la cour.
2) Sonnez aux 12 sonnettes.
3) Lancez un préservatif sur la statue de la place.
4) Tapez le borne d'incendie sur la place à côté des travaux.
5) Shootez dans la voiture à côté du policier.
Vous débloquez Morvax.

La classe de neige :

1) Shootez dans les skis du magasin.
2) Transformez les 3 bonhommes de neiges.
3) Faites exploser un pétard à côté de la maîtresse.
4) Poussez Ramon.
5) Faites tomber de la neige sur le motard qui est en train de manger.
Vous débloquez Julie.

La vie du quartier :

1) Tournez la manivelle à côté de Diego.
2) Sautez sur le dos du prof de sport.
3) Poussez Ramon du tobogan.
4) Pétez dans la cabine téléphonique.
5) Tapez le camion de glace par la gauche.
Vous débloquez Puduk.

TNA iMPACT!

© Midway 2008

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Abyss

Battez Abyss au chapitre 6 du mode Story.

AJ Styles X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

Benny the Clown

Battez-le au chapitre 2 du mode Story avec 350 000 points de style.

Black Machismo

Battez-le en mode Story.

Brother Ray

Battez TEAM 3D en mode Story.

Chris Sabin X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

Don West

Gagnez 260 000 points de style.

Eric Young

En mode Story, remportez le match où vous faites équipe avec Eric Young.

Jay Lethal

Battez-le en mode Story dans un match en 3 Man Gauntlet.

Jeff Jarrett

Battez-le au chapitre 6 du mode Story.

Kevin Nash

Battez-le en mode Story.

Senshi

Gagnez 200 000 points de style.

Sonjay Dutt

Battez-le dans un match solo en mode Story.

Suicide

Terminez le mode Story et attendez la fin des crédits.

Tomko

Battez Tomko et AJ Styles en mode Story dans un match en Tag Team.

TOUTES LES ARÈNES

Arène armurerie

Battez James Storm en Story Mode.

Arène anglaise

Accumulez 420 000 points de style.

Arène Freedom Center

Devenez le champion de la division X en Story Mode.

Arène japonaise

Battez les Motor City Machine Guns en Story Mode.

Arène mexicaine

Remportez le match Mexican Gauntlet en Story Mode.

Arène Vegas

Battez Kurt Angle en Story Mode.

MOUVEMENTS PERSONNALISÉS

Différents mouvements peuvent être débloqués à mesure que vous avancez dans le mode Story avec un personnage que vous avez créé.

TOCA Race Driver

© Codemasters 2002

CHEAT CODES

Les codes de ce jeux changent suivant la version du jeu. Voici quelques codes que nous avons regroupés, ils fonctionneront peut-être avec votre jeu.

Conduite plus réaliste

SIM, VIBAKH, LJLZEL

Dégâts plus réalistes

DAMAGE

Plus de dégâts

IHHBIV, OATRYU, MMMFJL

Toutes les voitures

BQYVDB, CARS, XKIMCF, LEZEJD, CZIMCF, SAFREA

Tous les circuits

EFIEJD, LQJFFA, LUBTKO, QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY, HZCGYP

Tous les championnats

UNTQVM, CHAMPS, XQIPUZ

Pas de dégâts

IHHBIV, OATRYU, QTRRDJ

Toutes les courses Pro Race

XCCFFA, LQJFFA

Tous les défis

LSDUXH

Voir les crédits

CREDITS, XQIXCJ

GAGNER FACILEMENT UN DÉFI EN 1 TOUR

Pour gagner aisément un défi en 1 tour, rien de plus simple que d'envoyer rapidement l'adversaire dans les graviers. Le temps qu'il s'en remette, vous serez loin.

TOCA Race Driver 2 : Ultimate Racing Simulator

© Codemasters 2004

CHEAT CODES

Toutes les voitures

XCHAMPS

Aucun dégats

UFXNPAFZ (code bonus 0201).
EZXYFQWV (code bonus 0798).
ILKGNSYX (code bonus 1335).
VRWZULGR (code bonus 1802).
KTQMNLEY (code bonus 3803).
FRKBNMUE (code bonus 4707).
AMYKURRW (code bonus 6068).
XGAAYRSP (code bonus 7018).
GFNPIDBY (code bonus 8426).
ILKGJIGV (code bonus 9535).

Toutes les séquences video

RQPJVUDH (code bonus 1335).
KTQMSHYI (code bonus 1802).
VRWZMNGW (code bonus 3803).
HZOLMXZN (code bonus 4707).
KRCQTBPU (code bonus 6068).
BAAAQEPU (code bonus 7018).
WVUMRQMJ (code bonus 8426).
RQPJZZOU (code bonus 9535).

Toutes les voitures et championnats par défaut

PNCONKFB (code bonus 0201).
AFRDKGIT (code bonus 0798).
LRCHMRVV (code bonus 1335).
HZOLQCKO (code bonus 1802).
FRKBPWYY (code bonus 3803).
KTQMDZYI (code bonus 4707).
VTFLCBEN (code bonus 6068).
TSCNJDRS (code bonus 7018).
NYOOTWCF (code bonus 8426).
LRCHBQJ (code bonus 9535).

Toutes les voitures et les championnats bonus

YOKXCBDE (code bonus 0201).

EJEUBCQP (code bonus 0798).
GXZCYULV (code bonus 1335).
FRKBMNAN (code bonus 1802).
HZOLAQEZ (code bonus 3803).
VRWZWIIE (code bonus 4707).
OTNUUYYY (code bonus 6068).
UDFCGFCM (code bonus 7018).
NYOOTWCF (code bonus 8426).
GXZCDRMQ (code bonus 9535).

Vitesse maximum augmentée

JVQGPGRS (code bonus 0201)
CWVFUETA (code bonus 0798).
LBHXHAUV (code bonus 1335).
VJMECNYO (code bonus 1802).
NYSGFPXE (code bonus 3803).
NYLLXYMT (code bonus 4707).
TKDSPYHV (code bonus 6068).
NULPUXTH (code bonus 7018).
LLNWUGXT (code bonus 8426).
LBHXBAAA (code bonus 9535).

TOCA Race Driver 3

© Codemasters 2006

CHEAT CODES

Allez dans le menu Options puis sur l'écran Bonus Code. Entrez le code **5354** en tant que "Unique ID", puis tapez le mot de passe de votre choix.

Code	Effet
5TP0CEX1RUFX3	Véhicules indestructibles
5E3V106QGHCE8	Pilote "Slot car"
UX4Q0T9JX2JQ2	Mode "Toy car"
4YTND1RWFQ679	Tous les bonus de championnat
1QYERGJN8BDR4	Tous les championnats
L98W1PNNDFXFH	Toutes les cinématiques
NBWQV0621K46A	Débloquer les boosts
GFHJFVDMV9Y76	Débloquer le turbo
Michael Andretti	Voiture de Michael Andretti
Richard Petty	Voiture de Richard Petty

Tokyo Xtreme Racer

© Ubisoft / Genki 2001

DÉCORATION DE LA VOITURE

Décoration humaine

Maintenez R1 pendant que vous choissisez un type de transmission jusqu'à ce que le jeu commence. Vous verrez alors un homme accroché à votre voiture dans la vue à la première personne.

Genki Gremlin

Maintenez R2 + ⊗ + ○ pendant que vous choissisez entre vitesse automatique et manuelle jusqu'à ce que le jeu commence. Vous verrez alors la décoration Genki Gremlin dans la vue à la première personne.

Moustique bleu

Maintenez L2 + ⊗ + ○ pendant que vous choissisez entre vitesse automatique et manuelle jusqu'à ce que le jeu commence. Vous verrez alors la décoration Moustique Bleu dans la vue à la première personne.

Chien

Maintenez L1 + ⊗ + ○ pendant que vous choissisez entre vitesse automatique et manuelle jusqu'à ce que le jeu commence. Vous verrez alors la décoration du Chien dans la vue à la première personne.

Créature Rose

Maintenez R1 + ⊗ + ○ pendant que vous choissisez entre vitesse automatique et manuelle jusqu'à ce que le jeu commence. Vous verrez alors la décoration de la créature dans la vue à la première personne.

AFFICHER LES COMPTEURS DES REPLAYS

Appuyez sur Select pour afficher les compteur pendant un replay.

VOIR LA POSITION DES AUTRES VOITURES DANS UN DUEL

Appuyez sur ▭ pour voir la position des autres voitures.

VOIR LA POSITION DES AUTRES VOITURES DANS LE MODE FREE RIDE

Appuyez sur ▣ pour voir la position des autres voitures.

CONTRÔLER LES VUES DE REPLAY

Commencez un replay dans la vue à la première personne et appuyez sur L1 et R1 pour changer de plan.

FIGER LA VUE DE REPLAY

Maintenez △ quand le replay s'apprète à débuter.

ECRAN DE PAUSE COMPLET

Mettez la pause dans le jeu et appuyez sur △ + ▣ . Pour rétablir l'écran normal appuyez une nouvelle fois sur △ + ▣ .

EFFACER LES SCORES

Sur l'écran des records, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 pour effacer les scores.

NOUVELLES VOITURES

Skyline

Battez le Speed King pour gagnez 3 millions de dollars et pour débloquer la Skyline.

White Carismo

Battez le dernier Zodiac pour gagnez 4 millions de dollars et pour débloquer la White Carismo.

GAGNEZ 5 MILLIONS DE DOLLARS

Lorsque vous vous battez contre White Carismo, laissez-le gagner la première fois. Puis allez le provoquer encore une fois et battez-le. De cette manière, vous gagnerez alors 5 Millions de Dollars.

OPTION D'ANALYSE

Mettez la pause dans le jeu dès que vous commencez le mode quest. Faites défiler le menu de pause jusqu'à l'option Analyse. Celle-ci vous fournira des indications sur votre véhicule.

SIRÈNE

Réglez le ralenti sur Type 5 pour la R30 et la R30M puis utilisez le klaxon.

SURPRISE AU BOUT DE 3000 KMS

Pour obtenir les dernières phases tuning :
moteur n°7
echapement n°6
Chassis n°5
Il vous suffit de parcourir 3000 kms avec la voiture de votre choix. Vous pourrez alors acheter ces éléments (attention, prix très élevés).

COMMENT BATTRE LES WANDERER

Voici la liste qui vous permetra de savoir comment battre les wanderer car ils n'apparaissent que dans des conditions vraiment particulières:
Pour les plaques d'imatriculation, les 2 chiffres qui suivent indiquent le nombre de fois qu'il faut descendre puis le nombre de fois qu'il faut aller à droite.
n°315-présent tous les 3 jours
n°316-présent tous les 5 jours
n°317-vous devez battre le 323 pour l'affronter
n°318-vous devez battre "survivor"
n°319-vous devez conduire une voitures de luxe ex: la M3
n°320-il se trouve au croisement de toll gate
n°321-présent tous les 7 jours. Conduire une W30(MR-S)
n°322-vous devez battre le 321 pour l'affronter
n°323-présent tous les 3 jours
n°324-vous devez avoir le chifre 3 dans vos jours
n°325-présent apres 30 jours
n°326-présent tous les 10 jours. Conduire une FF ex:306 S.16

n°327-vous attend a Yaesu
n°328-posséder 6 voitures
n°329-présent entre 21H et 23h.devoir conduire une M3
n°330-présent tous les 7 jours. Plaque d'imatriculation 5-4
n°331-présent entre 2h et 4h. Avoir un total distance de plus de 2000 km
n°332-l'affronter à des jours contenant les mêmes chifres ex: 11,22,333
n°333-présent tous les 7 jours. Lisence plate 10-1
n°334-?
n°335-avoir plus d'1 million $
n°336-battre Red Shadow. Conduire une Mitsubishi
n°337-avoir plus de 100 000 $
n°338-conduire une voiture 2 places, ex:S2000
n°339-tous les 3 jours après avoir battu 100 rivaux
n°340-avoir un total distance de plus de 5000 km
n°341-posséder 25 voitures
n°342-avoir une voiture avec plus de 200kms. Ne pas changer l'échappement
n°343-présent tous les 10 jours
n°344-tous les 7 jours. Conduire une voiture noire
n°345-avoir 300 000$
n°346-battre Rain Master
n°347-avoir plus de 3000km sur une voiture
n°348-conduire une Mitsubishi avec un jour contenant le chifre 3
n°349-présent entre 1h et 3h
n°350-vous attend au croisement Showajima
n°351-avoir le chifre 7 dans vos jours, plus de 2000km en total distance et conduire une FD3RS(un RX7)
n°352-tous les 3 jours conduire une S30Z(la shelby 1er model)
n°353-avoir le level 8 en échappement
n°354-avoir 200 kms sur une voiture et conduire une CP9A6M
n°355-présent entre 0h et 1h
n°356-avoir 50 kms sur une voiture
n°357-tous les 3 jours conduire une VIPER
n°358-Battre Lonely Survivor
n°359-posséder 10 voitures
n°360-vous attend a Yokohane
n°361-présent après 365 jours
n°362-tous les 7 jours conduire une NA1(NSX)
n°363-vous attend a Yokohane JCT
n°364-avoir 3 millions$
n°365-présent après 180 jours
n°366-devoir battre le 334
n°367-tous les 7 jours conduire un RX3
n°368-battre White Carisma(last zodiac)
n°369-tous les 7 jours
n°370-présent tous les 3 jours, ne pas changer le moteur
n°371-avoir 3000 kms de total distance

Tomb Raider : Anniversary

© Eidos Interactive / Buzz Monkey Software 2007

TRICHES À DÉBLOQUER

Respiration illimitée

Terminer le jeu en mode Facile.

Lunettes de soleil

Terminer le jeu en mode Facile.

Mode sans textures

Terminer le jeu en mode Facile.

Pour les astuces suivantes, mettez vous en mode de difficulté Time Trial et terminez les niveaux indiqués pour débloquer le bonus correspondant :

Golden Shotgun et Silver Mini SMGs

Terminez les trois time trials de l'île perdu.

Munitions du calibre 50 infinies et affichage de la santé des ennemis

Terminez les quatre time trials du Pérou.

Munitions du SMG infinies et santé illimitée

Terminez les trois time trials de l'Egypte.

Munitions du Shotgun infinies et toutes les armes.

Terminez les quatre time trials de la Grèce.

COSTUMES

Tenue de camouflage

Obtenez la relique du Temple de Khamoon.

Tenue "chat"

Obtenez la relique du sanctuaire de Scion.

Tenue classique

Obtenez la relique de la vallée perdue.

Tenue de sport du manoir

Obtenez la relique du hibou athénien se trouvant dans le palais de Midas.

Costume de Doppelganger

Obtenez la relique des mines de Natla.

Tenue or

Obtenez la relique "tête de griffon" du palais de Midas.

Tenue Legend

Obtenez la relique des cavernes de la montagne.

Tenue de nageuse

Trouvez la relique de la pyramide.

Tenue de Natla

Trouvez toutes les reliques.

ARSENAL BONUS

Terminez toutes les épreuves chronométrées en mode Time Trial pour débloquer les armes supplémentaires avec les munitions infinies.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Mise en garde : Cette solution a été rédigée à partir de la version Playstation 2 du jeu. Si vous ne jouez pas sur ce support, les touches peuvent ne pas correspondre, néanmoins, le cheminement restera strictement identique.

Le petit dernier de la série des Tomb Raider dispose d'une jouabilité pour le moins accessible. En effet, outre les mouvements de tirs et de sauts simples, vous aurez par exemple la possibilité, lorsque vous aurez tiré suffisamment sur un ennemi pour qu'il se mette à vous charger, d'effectuer un tir convergent. Ceci consiste à ralentir le temps à la manière " bullet time ", en appuyant sur une direction + rond, ce qui fera apparaître deux viseurs transparents qui ne

formeront plus qu'un gros viseur rouge au centre. Appuyez alors sur R1 à ce moment précis et cela vous permettra en général d'achever votre ennemi en un seul coup. Dans ce jeu entièrement en 3D, vous devrez, lors des combats, user et abuser des divers plongeons de côté et sauts arrière pour esquiver les attaques, tout en continuant à tirer. Ainsi, pour effectuer ce genre de manipulation, vous devrez tout d'abord dégainer votre arme en appuyant sur L2, puis en choisissant une direction, sauter grâce au bouton croix. Tirez alors en même temps grâce à R1. Vous pouvez passer en mode de visée manuelle en appuyant sur R3, puis changer rapidement d'arme à l'aide de la croix directionnelle. Le bouton triangle, quant à lui vous servira principalement à ramasser des items, ou à utiliser certains éléments du décor. Accroupissez-vous grâce au bouton rond. Pour vous agripper par exemple à un rebord, une corde, une perche horizontale, il vous suffit juste de sauter dans leur direction, et Lara fera le reste. Lorsqu'il vous faudra nager à la surface d'un point d'eau, accélérez en tapotant le bouton triangle, plongez en appuyant sur rond, puis remontez à la surface à l'aide de la touche croix. Enfin, lorsque vous aurez en votre possession le grappin, lancez celui-ci en appuyant sur carré, puis sur triangle pour le tirer vers vous.

C'est à peu près tout ce que vous devez savoir pour mener à bien l'aventure, mais quoi qu'il en soit, à chaque nouveau mouvement à effectuer, le jeu vous indiquera la manipulation. N'hésitez pas à souvent sauvegarder, et sachez que vous reprendrez la partie au dernier point de passage. Cette solution vous indique la présence de tous les artefacts et reliques du jeu. Leur nombre varie selon les niveaux, et celui-ci sera indiqué à côté du titre. Ces objets sont indiqués en gras dans le texte, tout comme lorsque vous acquérez une nouvelle arme. Il est temps maintenant de passer aux choses sérieuses...

Le Manoir des Croft (8 artefacts, 0 relique)

Après avoir lu la lettre de Winston et jeté un oeil aux différents livres posés sur les tables, dirigez-vous vers les tas de caisses qui se trouvent à droite, lorsque vous faites face à la cheminée. Vous trouvez une plaque au sol qui, sous l'effet de votre poids, ouvre le fond de la cheminée, vous révélant ainsi la présence d'une flèche d'or.

Il vous faut atteindre le sommet de ce tas de caisses et pour ce faire, montez par la droite, puis une fois arrivé en haut, sautez en direction de la grande tapisserie accrochée contre le mur pour que Lara s'y agrippe. Longez ainsi l'oeuvre d'art sur la gauche pour atteindre la caisse située dans le coin. Une fois sur celle-ci, avancez vers la gauche pour atteindre bientôt un objet. Il s'agit d'un engrenage.

Descendez sur la terre ferme en prenant soin de ne pas vous blesser, puis prenez les grands escaliers centraux et choisissez le chemin de gauche. Prenez la première porte sur votre droite, puis vous vous retrouvez dans un couloir en angle droit, dans lequel vous pourrez jeter un oeil à d'autres livres, et où vous devrez franchir la porte au bout de celui-ci pour arriver finalement dans le bureau. La porte va se verrouiller automatiquement.

Faites un tour de la pièce pour observer tout ce que vous pouvez, puis allez pousser le livre en évidence dans la bibliothèque à gauche de la pièce pour ouvrir un petit placard secret entre les deux boucliers. Vous trouvez ainsi le plan d'un labyrinthe qui vous sera utile plus tard. Empruntez maintenant les escaliers situés à droite de la pièce. Vous passez à côté d'un artefact dont vous ne pouvez pas vous emparer, car celui-ci est protégé derrière une vitre. Progressez pour finalement tourner à gauche et vous retrouver dans une nouvelle pièce où vous aurez à nouveau deux livres à enfoncer dans la grande bibliothèque qui vous fait face, afin de révéler une ouverture secrète, ce qui vous permet d'acquérir les doubles pistolets.

Retournez maintenant face à l'**artefact** et tirez sur la vitre pour récupérer l'objet. Revenez à nouveau vers la droite comme si vous alliez dans la pièce où vous venez de récupérer les pistolets, mais n'y entrez pas. Faites plutôt face au tableau, prenez de l'élan et sautez dans sa direction afin de vous y agripper. Sous l'effet de votre poids, celui-ci coulisse vers le bas et vous révèle un bouton à actionner. Faites un saut inverse pour vous retrouver à nouveau sur le balcon et tirez rapidement sur ce bouton avant que le tableau ne reprenne sa position initiale.Vous ouvrez ainsi une porte située tout de suite sur la droite, lorsque vous redescendez les escaliers. Empruntez donc ce nouveau passage, puis arrivé au niveau des caisses, récupérez le seau vide posé sur l'étagère de gauche. Continuez votre progression dans ce couloir en sautant par-dessus les caisses, puis montez l'escalier. Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour ouvrir la porte.

Vous vous trouvez dans la salle des trophées, là où seront entreposées les reliques que vous trouverez au cours de

l'aventure. Montez ensuite les escaliers pour longer le balcon vers la gauche et atteindre une nouvelle pièce. Dirigez-vous alors vers l'objet entouré de lumière jaune pour tirer sur la vitrine et vous en emparer. Il s'agit du Cadran solaire. Revenez ensuite sur vos pas pour redescendre les escaliers et allez ouvrir la porte en bois protégée par une alarme. Franchissez celle-ci et vous voici à nouveau dans un couloir au bout duquel se trouve une porte à ouvrir. Vous vous retrouvez alors dans le hall.

Longez le balcon, tournez à gauche pour descendre les escaliers, empruntez ensuite ceux qui sont face à vous et vous revoici au niveau de la porte que vous aviez franchie au début. Allez maintenant ouvrir celle qui se trouve au bout du balcon pour franchir un nouveau couloir en angle droit, qui part vers la gauche cette fois.

En passant la porte, vous atteignez votre immense chambre, mais il vous faut vous attarder sur le mur tout de suite sur votre gauche, là où se trouve le bouclier de la méduse et ainsi tirer les deux leviers. Vous avez trouvé votre journal. Vous pouvez faire un tour d'observation de la pièce et ainsi lire plusieurs livres, puis trouver votre dressing où vous pourrez plus tard essayer diverses tenues à débloquer.

Il vous faut revenir dans le hall et vous placer en face des escaliers centraux pour apercevoir sur votre gauche le portrait d'une femme, puis encore plus à gauche, une petite série d'escaliers. Empruntez donc ce passage puis descendez les quelques marches derrière la porte, franchissez le couloir et vous atteignez bientôt le jardin en ouvrant la porte. Progressez donc à droite de cette allée pierreuse et allez à gauche à l'intersection.
Vous voici au niveau d'un grand cadran solaire représenté au sol. Placez-vous sur le chiffre VI et appuyez sur triangle. Ceci ouvre votre inventaire et il vous faut utiliser votre cadran solaire. Allez ensuite jeter un oeil au petit pupitre situé au niveau du portail en métal pour y lire : " Heures d'ouverture : 11h - 19h. " Placez-vous maintenant face à la grande aiguille et appuyez sur triangle pour la faire pivoter. Positionnez-la sur le chiffre romain XI et entendez un son retentir. Il vous faut ensuite placer l'aiguille sur le chiffre II, puis terminer par le chiffre VII (vous devez entendre un son à chaque fois). Ceci active l'ouverture du portail métallique. Vous voici maintenant à l'entrée du labyrinthe.

À partir de maintenant, suivez bien les instructions qui vont suivre ou utilisez le plan que vous avez récupéré précédemment, afin de parvenir au centre du jardin et ainsi récupérer le grappin. Pour un maximum de clarté, nous vous indiquerons où tourner uniquement lorsque vous vous trouvez à une intersection.
Lorsque vous faites face au portail métallique derrière lequel se trouve le grappin, empruntez le chemin de gauche. À la prochaine intersection, prenez à gauche. Vous voici à proximité d'un grand arbre. Prenez encore à gauche, à droite, tout droit à la prochaine intersection, puis à droite et à gauche à l'intersection. Longez la haie sur quelques mètres, puis à la prochaine intersection, prenez à gauche. Continuez de longer la haie en allant tout droit à la prochaine intersection, puis vous devriez vous trouver bientôt dans le coin supérieur gauche du labyrinthe. Continuez de progresser le long de la haie jusqu'à atteindre la prochaine intersection et prendre à gauche. Vous aurez bientôt le choix entre aller tout droit ou à droite. Allez donc à droite, vous faites face à une nouvelle intersection qui vous propose trois chemins différents. Choisissez la gauche, puis prenez tout de suite à droite. En suivant ce chemin, prenez à gauche à la prochaine intersection (car sur la droite vous voyez rapidement qu'il s'agit d'un cul-de-sac) et vous parviendrez enfin à atteindre le centre du jardin, dont l'entrée se trouvera sur votre droite.

Contournez donc la grande fontaine pour aller récupérer le grappin de l'autre côté. Sur votre gauche, vous voyez un grand levier au sol, puis à droite un anneau noir sur lequel vous devez utiliser votre grappin en appuyant sur la touche carré pour l'accrocher, et sur triangle pour tirer. Vous découvrez alors un mécanisme auquel il manque un engrenage. Insérez celui que vous aviez trouvé tout à l'heure en haut du tas de caisses. Vous pouvez maintenant aller tirer le levier, mais il semble ne rien se produire. Ceci est normal à vrai dire, car il vous faudra utiliser la flèche d'or trouvée derrière la cheminée. Pour le moment, attachez le grappin à l'anneau doré du portail métallique, puis ouvrez-le pour vous retrouver à l'entrée du labyrinthe en un clin d'oeil.

Il est temps de partir à la recherche de quelques artefacts. Ainsi, un **artefact** se trouve au niveau de la croix (la seule, vous ne pouvez pas vous tromper) située en bas par rapport au plan du labyrinthe. Utilisez donc celui-ci pour vous y rendre, puis vous trouverez un autre **artefact** au pied d'une statue, à l'endroit du double rond situé en bas à droite du plan (un autre double rond se trouve quant à lui en haut à gauche). Un troisième **artefact** sera situé au niveau du carré de haies qui se trouve juste au-dessus du lieu de la fontaine où vous avez trouvé le grappin (représenté sur le plan par un petit rectangle entouré de quatre ronds à chaque coin du carré).

Retournez ensuite dans le hall du château en reprenant le chemin inverse. Une fois de retour, allez dans le bureau en prenant les escaliers centraux, puis ceux de gauche et la première porte qui se présente à vous. Traversez le couloir, ouvrez la porte au bout de celui-ci et vous voici arrivé. Placez-vous légèrement à distance du lustre, envoyez votre grappin sur celui-ci, puis tirez. Une porte secrète s'ouvre alors et vous trouvez un nouvel **artefact**. Retournez ensuite dans le hall pour rejoindre la salle de sport.

Pour atteindre la pièce, placez-vous à l'étage inférieur, en face des escaliers centraux, puis ouvrez la porte de droite. Poursuivez dans ce couloir pour atteindre une cour avec une fontaine en son centre. Vous apercevez tout droit la salle de sport qui est ouverte. Rendez-vous y.

Il est temps de faire un peu d'exercice, et vous avez dans cette pièce différents boutons à activer pour récolter quelques objets. Ainsi, commencez par vous rendre au niveau du tapis numéro 3 qui se trouve au fond de la pièce, en vous servant de celui-ci pour atteindre le pilier rocheux en face de vous.
Une fois que Lara est agrippée, poussez le stick vers le haut puis sautez pour atteindre la deuxième hauteur du pilier. Une fois à ce niveau, longez le pilier sur la gauche puis sautez à nouveau vers le haut pour vous agripper à la troisième hauteur du pilier. À partir de là, l'exercice va s'avérer un peu plus compliqué. En effet, il vous faut accomplir un saut arrière, en dirigeant le stick vers le bas puis en appuyant sur croix, puis tout de suite après appuyer sur carré pour lancer le grappin. Celui-ci va s'accrocher à l'anneau noir et Lara va alors pouvoir courir contre la paroi. Lorsqu'elle arrive à son point culminant, déclenchez un saut afin qu'elle s'agrippe sur le rebord de la paroi rocheuse et de cette pièce. Si la manoeuvre est réussie, vous devriez vous trouver juste au-dessus de l'alcôve dans laquelle un bouton est à activer. Ne vous laissez pas tomber tout de suite, car vous allez glisser sur une paroi inclinée et il vous faudra tout recommencer. Longez plutôt le rebord vers la gauche, puis appuyez sur rond pour le lâcher lorsque vous apercevrez un petit rebord à vos pieds. Une fois agrippé à celui-ci, longez-le sur la droite, puis sautez en direction de l'alcôve. Le fait d'actionner le bouton fait pivoter une barre en hauteur. Redescendez maintenant au sol.

De retour sur le tapis numéro 3, sautez à nouveau en direction du pilier de pierre, puis une fois agrippé au deuxième niveau, longez le rebord sur la droite. Faites un saut pour atteindre le troisième niveau. De là, sautez en arrière pour atteindre le pilier dans le coin de la pièce. Longez le rebord sur la droite pour vous retrouver sur une petite corniche en métal. De celle-ci, faites un saut sur la droite pour en atteindre une autre. Maintenant, appuyez sur rond pour vous laisser tomber et vous agripper automatiquement à la corniche du dessous. À partir de celle-ci, il vous faut vous diriger vers la droite, puis également à droite du pilier de pierre. Vous devez maintenant répéter la même opération que précédemment, en accomplissant un saut arrière, puis en lançant votre grappin et en sautant à nouveau une fois arrivé au point culminant du balancement. Vous atterrissez ainsi sur un nouveau pilier de pierre qu'il faudra longer sur la droite pour aller jusqu'à l'extrémité du rebord et ainsi accomplir un saut arrière dans le but d'attraper la barre métallique. Celle-ci va pivoter automatiquement, ce qui vous permet finalement d'atteindre l'alcôve dans laquelle vous récupérez une trousse de soins et où vous activerez un deuxième bouton. Ceci a pour effet de faire pivoter une nouvelle barre. Pour descendre sans encombre, sautez à droite de l'alcôve pour vous agripper aux prises de couleur verte et ainsi descendre sans danger.

Rendez-vous maintenant sur le tapis incliné numéro 1 et servez-vous de celui-ci pour atteindre une barre rotative, puis appuyez immédiatement sur le bouton de saut dès que vous la touchez pour atteindre la deuxième barre rotative. De celle-ci, sautez sur la petite corniche métallique située en face de vous. Sautez ensuite sur les prises vertes sur votre droite, puis grimpez. Effectuez maintenant un saut arrière (en appuyant simplement sur croix dans ce cas) pour atteindre l'alcôve et ramasser d'une part un kit de premiers secours, puis d'autre part actionner le bouton. Pour descendre sans vous faire bobo, agrippez-vous à l'extrémité de l'alcôve, puis tombez jusqu'à la petite corniche du dessous avec rond. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour vous retrouver au sol.

Il est temps d'aller récupérer la clé à molette. Pour ce faire, rejoignez à nouveau le tapis numéro 3 dans le but de grimper une fois de plus le pilier rocheux, d'aller à droite de celui-ci arrivé au deuxième niveau, de grimper encore un niveau, puis faire un saut en arrière pour vous retrouver sur le pilier du coin. Longez celui-ci sur la droite et faites de même sur la petite corniche qui le succède. De cette corniche, sautez à droite pour en atteindre une seconde puis, de celle-ci, faites un saut en arrière pour attraper la barre horizontale. Prenez de l'élan pour sauter sur la suivante, placez-vous dans l'axe du pilier bleu puis jetez-vous dessus pour que Lara s'y accroche automatiquement. Tournez-vous dans l'axe du pilier bleu de gauche et appuyez simplement sur croix pour l'atteindre. Placez-vous également dans l'axe du poteau dont l'extrémité est plate mais très étroite, appuyez sur croix, puis Lara atterrira dessus

automatiquement. Sautez maintenant sur le pilier identique qui se trouve à gauche et enfin atteignez la plate-forme métallique sur laquelle se trouve la clé à molette.

À partir de cette plate-forme, observez sur votre droite pour repérer deux alcôves où dans chacune d'elles se trouve un artefact.
Allons d'abord attraper celui de gauche. Prenez le peu d'élan disponible pour vous jeter vers la paroi rocheuse située entre les deux alcôves, puis une fois le rebord attrapé, appuyez rapidement sur triangle pour agripper votre deuxième main. Longez maintenant au maximum sur la gauche, puis faites un saut arrière en direction de l'alcôve. Vous devriez atteindre cette dernière et récupérer ainsi l'**artefact**.

L'artefact de l'alcôve de droite, quant à lui, sera un peu plus difficile à attraper. Repartez du tapis numéro 3, grimpez au deuxième niveau du pilier rocheux, longez cette fois sur la gauche et sautez pour atteindre le rebord du troisième niveau. Accomplissez un saut en arrière puis utilisez rapidement votre grappin. Arrivé au point culminant, ne sautez pas vers la gauche comme tout à l'heure, mais dirigez le stick vers le bas puis sautez de manière à atteindre la plate-forme inclinée qui sera dos à vous. Dès que vous l'atteignez, vous allez glisser, donc sautez rapidement sur l'autre plate-forme inclinée qui se trouve en face, contre le mur, puis sautez rapidement une nouvelle fois pour atteindre la barre horizontale. Vous n'avez plus qu'à vous tourner en restant accroché à celle-ci, prendre votre élan et rejoindre la corniche qui contient l'**artefact**.

Retournez maintenant dans le hall principal pour ouvrir la pompe à eau. Le chemin à prendre est identique à celui qui vous mène à l'entrée du labyrinthe, c'est-à-dire en empruntant la porte située à gauche des escaliers centraux. Franchissez cette dernière pour descendre les escaliers et allez ouvrir la porte au bout du couloir. Vous revoici donc dans le couloir extérieur qu'il vous faut traverser jusqu'au bout cette fois, en dépassant donc l'entrée du labyrinthe qui sera sur votre gauche. Arrivé au bout de celui-ci, vous apercevrez la pompe qui est entourée d'une haie grillagée. Entrez donc par le portillon, puis placez-vous face aux commandes de la machine et appuyez sur triangle. Votre inventaire s'ouvre alors, et il vous faut sélectionner la clé à molette. Appuyez de nouveau sur triangle, puis tirez le manche de la clé complètement en arrière. L'eau se remet alors à circuler.

Regagnez le couloir extérieur pour rejoindre le hall, tout en remplissant votre seau au niveau d'une des petites fontaines encastrées dans le mur. Dans le hall, dirigez-vous vers le tas de caisses pour aller trouver celle qui possède une marque rouge et la tirer ensuite jusqu'à la plaque au sol qui ouvrira l'arrière de la cheminée, sous l'effet du poids de la caisse. Placez-vous en face du feu et utilisez votre seau d'eau pour l'éteindre et ainsi récupérer la flèche décorative.

Reste maintenant à trouver l'arc. Passez donc la porte située entre les caisses et la cheminée, progressez dans ce nouveau couloir pour aller ouvrir la porte au bout. Vous voici dans une salle qui contient différents échafaudages et une benne à ordures. Face à vous, une sorte de poulie en bois maintient une planche inclinée. Un viseur rouge doit d'ailleurs apparaître sur celle-ci, ce qui signifie qu'il vous faut tirer dessus. Cela a pour effet de faire pivoter la planche. À droite de l'entrée, vous apercevez une statue d'Athéna sur laquelle il faudra utiliser votre grappin afin de faire descendre sa lance jusqu'à ce qu'elle soit positionnée horizontalement. Allez ensuite tirer la benne rouge pour la placer entre les deux échafaudages, car la longue poutre qui dépasse de la benne pourra vous servir à cet endroit dans quelques instants.

Dirigez-vous maintenant vers le fond de la pièce, à droite, pour vous placer sur le petit tas de caisses. Sautez ensuite pour atteindre la perche horizontale jaune et noire. Prenez votre élan puis lancez-vous en direction du balcon, et Lara s'agrippera au bas de celui-ci. Longez-le entièrement sur la droite puis faites un saut arrière afin de vous accrocher à une structure où des planches de bois sont grossièrement clouées. Contournez celle-ci entièrement vers la droite afin de faire un nouveau saut arrière et atteindre la lance que vous aviez inclinée horizontalement. Prenez votre élan, puis jetez-vous en avant pour enfin atteindre le niveau supérieur de la pièce.

Vous voici donc sur le balcon, et il vous faut tirer le chariot de poutres métalliques jusqu'au socle vide, là où il devrait y avoir une statue comme c'est le cas pour le socle de gauche. Repérez la poutre inclinée en biais, puis faites pivoter le chariot de poutres de telle manière que celles-ci soient dans l'axe du dessin au sol. Faites de même pour la statue, afin que la lance soit elle aussi dans l'axe du dessin. Cela devrait faire apparaître un panneau secret au centre, sur lequel il vous faut tirer. Ceci déclenchera le mécanisme d'une grille située sous l'eau, ce qui nous sera utile plus tard.

Toujours sur le balcon, poursuivez maintenant sur la droite, derrière les caisses, où vous trouverez une nouvelle attache

en bois sur laquelle il vous faut tirer. Cela a pour effet de détacher une des cordes qui retient la statue de l'archer. Juste à côté, emparez-vous de la trousse de soins. Il nous faut trouver l'endroit où est attachée la deuxième corde. Regagnez la lance que vous aviez inclinée horizontalement pour sauter vers la colonne aux planches clouées, puis la longer vers la gauche jusqu'à son centre, de sorte à vous retrouver dos à l'échafaudage. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous agripper à celui-ci. Une fois debout, courez pour sauter sur l'extrémité de la perche qui dépasse de la benne, puis faites un nouveau saut pour atteindre l'échafaudage d'en face. Allez au fond de celui-ci, puis sautez sur la droite en déclenchant votre grappin lorsque vous êtes au point culminant de votre saut. Cela permet à Lara de courir le long du mur, puis également au point culminant du balancement, effectuez un nouveau saut pour vous retrouver sur un nouvel échafaudage.

Avancez ensuite pour atteindre le balcon et croiser ainsi une statue de cheval, puis celle d'Atlas. Avancez jusqu'aux caisses pour trouver derrière elles un nouveau point d'attache à détruire. Récupérez également le kit de premiers secours. Il reste une corde à détacher.

Placez-vous maintenant face à la statue d'Atlas, quelques mètres devant, au niveau de la troisième marche. Lancez alors votre grappin puis tirez-le vers vous afin d'incliner la statue et faire rouler le globe jusqu'au socle amovible. Cela a pour effet d'ouvrir une seconde grille sous l'eau. Rebroussez maintenant chemin sur l'échafaudage sur lequel vous aviez atterri grâce au grappin. Placez-vous à côté de la caisse sur laquelle sont collées des étiquettes rouges, de sorte à être en face de la planche amovible dont vous avez coupé la corde en entrant dans cette grande pièce. Placez-vous dans l'axe de celle-ci, car il va vous falloir sauter dessus. Une fois sur celle-ci, attendez qu'elle soit suffisamment inclinée pour que vous puissiez sauter en avant et vous agripper sur la plus haute des trois planches clouées. L'exercice pourra s'avérer assez éreintant à cause de la vue de la caméra. Aussi, positionnez celle-ci au mieux avant de sauter sur la planche amovible. Une fois agrippé sur le rebord de la plus haute des trois planches, longez-le sur la droite pour contourner le coin (et ainsi avoir le dos face à l'entrée de la pièce), puis maintenant il vous faut effectuer un saut arrière un peu à l'aveuglette. Inclinez donc le stick vers le bas, puis sautez, et Lara devrait s'agripper automatiquement à une nouvelle planche. Placez-vous au centre de celle-ci pour effectuer un saut arrière de sorte à atterrir sur le petit balcon, là où se trouve le point d'attache de la dernière corde. Une fois que vous tirez dessus, la statue de l'archer tombe et brise le plancher, ce qui découvre l'entrée d'un point d'eau. Retournez au sol pour aller chercher l'arc au fond de l'eau (plongez en appuyant sur rond et remontez en appuyant sur croix).

Puisque vous avez ouvert les deux grilles au fond de l'eau, repérez l'entrée du tunnel sous l'eau, près de la statue brisée, pour aller nager rapidement vers le huitième et dernier **artefact**. Non loin derrière l'artefact, vous trouvez un levier sur le côté droit. Appuyez sur triangle pour tirer celui-ci et ouvrir l'accès sur votre gauche. L'eau pénètre ainsi jusqu'à la salle de sport. Rejoignez donc cet endroit, puis regagnez le hall principal.

Il vous faut maintenant rejoindre le centre du labyrinthe, là où vous aviez trouvé le grappin. Sautez sur la fontaine pour vous placer face à la statue de l'archer. Vous repérez à droite et à gauche l'emplacement de deux cercles au sol, sur lesquels sont représentés respectivement un arc et une flèche. Placez-vous donc sur celui de l'arc, puis appuyez sur triangle et sélectionnez l'arc dans votre inventaire. Faites de même à gauche pour la flèche, puis lorsque les deux objets seront placés, descendez tirer le levier. L'archer tire alors sa flèche sur la statue de droite et un objet va tomber au pied de celle-ci. Allez bien sûr le récupérer : il s'agit d'un cylindre pour boîte à musique. Retour dans le grand hall.

Face aux escaliers centraux, montez ces derniers puis prenez ceux de droite. Allez au bout du balcon pour prendre la porte sur votre gauche. Allez au bout du couloir en angle droit, jusqu'à la porte où il semble manquer quelque chose. Approchez-vous pour appuyer sur triangle et ouvrir l'inventaire. Sélectionnez le cylindre puis validez. Une musique se fait entendre et la porte se déverrouille.
Derrière celle-ci apparaîtront tout d'abord vos statistiques de fin de niveau, puis vous pourrez observer les différents objets de la salle de musique, comme notamment écouter vos morceaux débloqués sur la chaîne stéréo. Ainsi se termine le niveau du manoir des Croft.

Le Pérou

1ère partie - Les Cavernes (3 artefacts, 1 relique)

Suite à la séquence d'introduction, vous voici arrivé au Pérou. Puisque la passerelle que vient de franchir votre accompagnateur s'est brisée, vous devez trouver un autre passage. Il s'agit d'aller derrière ce pilier rocheux auquel sont suspendus les restes de la passerelle, puis de vous lancer à l'aide d'un saut contre le rebord de la paroi. Longez celui-ci vers la droite en effectuant un saut dans la même direction afin d'éviter le trou dans le mur. Continuez alors de longer sur la droite, puis faites un saut arrière pour atteindre une plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, sautez sur la droite (si vous faisiez face au rebord sur lequel vous étiez accroché) pour continuer à grimper la montagne. Sautez donc en direction du mur pour atteindre un premier rebord, puis sautez à nouveau pour en atteindre un second un peu plus haut.

Vous atteignez une nouvelle plate-forme et il vous faut sauter sur la gauche en utilisant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre le point d'arrivée de la passerelle détruite. Montez maintenant les escaliers et avancez jusqu'aux portes des cavernes. Vous pouvez parler à votre guide qui vous dit ne pas savoir comment ouvrir les portes, mais que vous pouvez contourner l'entrée par la gauche. Montez donc par ce côté pour bientôt vous trouver en haut à gauche des portes, et sauter pour atteindre la plate-forme de droite à l'aide du grappin. De cet endroit, sautez vers le rebord sur la gauche, puis un second plus étroit en hauteur. Sautez enfin à partir de celui-ci pour atteindre une nouvelle plate-forme au niveau de laquelle vous trouverez un bouton à actionner en appuyant sur triangle. Une séquence se déclenche alors.

Vous voici donc à l'entrée des cavernes. Avancez tout droit pour bientôt déclencher un piège, où des flèches seront lancées à partir du côté des murs. Passez donc ce couloir en évitant de vous faire toucher, puis dirigez-vous vers la droite. Montez les escaliers sur la droite, prenez votre élan puis sautez pour atteindre l'autre partie du pont de bois. Continuez d'avancer par la gauche et prenez votre élan pour sauter sur une autre plate-forme de bois. Vous avez le choix entre aller à gauche grâce au rebord, ou bien vous occuper d'aller trouver le premier artefact du niveau. Celui-ci se trouve derrière vous, au-dessus de la plate-forme de bois sur laquelle vous venez d'atterrir. Sautez donc pour atteindre une petite plate-forme rocheuse, puis sautez une fois encore et progressez le long de ce chemin enneigé. Vous avez dû effectuer encore un saut avant de passer sous un petit pont rocheux, puis encore un qui vous fait finalement atterrir sur une nouvelle petite plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, vous pouvez apercevoir l'artefact quelques mètres devant. Il va vous falloir vous laisser glisser légèrement puis accomplir un dernier saut en avant et atteindre le rebord d'en face. Après avoir récupéré l'**artefact**, retournez sur la plate-forme de bois où vous aviez la possibilité de tourner à gauche en utilisant le rebord. Une fois accrochée à celui-ci, longez-le sur la gauche, contournez le coin, sautez vers la gauche pour éviter la partie du rebord brisée, puis regagnez la terre ferme.

Poursuivez dans ce tunnel jusqu'à vous faire assaillir par trois chauves-souris juste avant l'intersection. Débarrassez-vous en, en leur tirant dessus tout en reculant. Empruntez ensuite le passage de gauche pour trouver sur la droite un mur de pierres dont le rebord est trop haut pour que Lara puisse l'atteindre directement. Utilisez alors le petit rocher sur le côté droit, peu avant le mur. Sautez en direction de celui-ci pour vous agripper au rebord. Progressez sur la gauche pour trouver enfin une trousse de soins.

Revenez maintenant à l'intersection pour prendre cette fois-ci l'autre passage. Suivez l'unique chemin possible pour bientôt vous faire attaquer par trois nouvelles chauves-souris. Progressez en avant, puis laissez-vous glisser au niveau inférieur de cet endroit. Faites attention à d'autres chauves-souris, puis allez trouver le deuxième **artefact** qui est situé en hauteur. À droite de la pente que vous venez de dévaler, il vous est possible de remonter en utilisant les différents rebords de la caverne. Ainsi, après avoir atteint le rebord d'une première petite plate-forme carrée, agrippez-vous sur le rebord un peu plus en hauteur, puis sautez à nouveau pour atteindre le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour atteindre l'étroit rebord de gauche. Longez celui-ci puis sautez en hauteur pour atteindre celui du dessus et continuer sur la gauche. Un dernier rebord est à atteindre à l'aide d'un saut vers la gauche, et vous revoici à l'entrée de cette caverne, au niveau de la pente que vous aviez dévalée.

Placez-vous au bord de celle-ci en faisant attention à ne pas glisser, et vous pourrez observer un anneau au plafond. Laissez-vous glisser quelques centimètres le long de la pente, puis effectuez maintenant un saut en avant et lancez votre grappin. Lorsque vous êtes accroché à l'anneau, appuyez sur triangle tout en ayant le stick vers le haut afin de grimper le long de la corde, comme indiqué à l'écran. Laissez-vous assez de corde afin de pouvoir vous balancer et sauter vers le rebord d'en face, recouvert de lierre grimpant. Longez celui-ci vers la gauche pour atteindre le second un peu plus en hauteur. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous agripper au rebord qui est dos à vous. D'ici, vous pouvez apercevoir sur votre droite, un peu plus bas, l'**artefact** à atteindre. Longez donc le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis appuyez sur rond pour vous laisser tomber au niveau du petit rebord du dessous. Contournez le coin de celui-ci vers la droite pour maintenant être dos à l'artefact. Arrivé à l'extrémité droite, effectuez un

saut en arrière pour arriver sur la plate-forme où se trouve l'**artefact**.

Du bord, avancez encore un peu pour que Lara s'y agrippe, puis appuyez sur rond afin de vous laisser tomber vers le bord du dessous. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour atteindre la terre ferme. De nouvelles chauves-souris viendront peut-être vous attaquer, donc restez sur vos gardes. Rejoignez maintenant la porte de pierre en contrebas, puis ouvrez celle-ci à l'aide du levier de gauche.

Descendez le long des escaliers, puis après le point de passage, progressez dans cette cave sur le rebord de droite. Arrivé au bout de celui-ci et avant de grimper le petit muret, des loups feront leur apparition au niveau inférieur. Tirez-leur dessus de là où vous vous trouvez si cela est possible, sinon, franchissez la passerelle pour que cette dernière se brise et vous fasse tomber de toute façon à hauteur des loups. Utilisez les roulades et autres changements de position tout en leur tirant dessus, puis une fois que vous en êtes venu à bout, allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve à droite du bout de passerelle brisée que vous n'avez pu atteindre. Remontez le long de celui-ci à l'aide de sauts, puis vous atteignez enfin l'autre côté de cette cave. Montez ensuite le mur sur la droite grâce aux rebords, puis observez l'alcôve située quelques mètres en face de ce mur. Un kit de soins s'y trouve et il vous faut utiliser les différents rebords sur les deux piliers de devant pour aller le récupérer.

Ainsi, sautez en direction du rebord du premier pilier, contournez-le puis atteignez le rebord du dessus. À partir de celui-ci, faites un saut arrière pour atterrir sur le rebord du deuxième pilier. Contournez-le également et il ne vous reste plus qu'à effectuer un saut arrière pour atteindre l'alcôve ainsi que le kit de premiers secours. Revenez au-dessus du mur pour franchir une nouvelle passerelle sur la droite.

Après la passerelle, prenez obligatoirement à gauche, puis à droite après avoir grimpé grâce au rebord. Vous voyez une corde face à vous à laquelle il faut vous agripper. Avant de rejoindre l'autre côté qui se trouve en face de vous, regardez sur votre gauche l'alcôve dans laquelle se trouve une trousse de soins. Effectuez des mouvements de balancement puis lorsque vous le sentez, sautez en direction de l'alcôve. Attention, car un ours vous attend en bas si vous ratez la manipulation.

Il est temps de vous occuper de l'ours. Sortez vos armes puis tirez-lui dessus tout en tournant autour et en effectuant de temps à autre quelques plongeons. Après avoir reçu une vingtaine de balles, l'animal s'effondrera. Ne remontez pas à l'étage supérieur, mais empruntez plutôt le petit tunnel au bout duquel vous trouverez un levier qui actionnera la porte de pierre, et vous pourrez ainsi accéder au troisième et dernier **artefact** de ce niveau. Étant donné que la porte s'est refermée, regagnez l'endroit en passant par les passerelles.

Atteignez maintenant l'autre côté de la pièce grâce à la corde. Descendez le long des escaliers puis progressez tout droit sur une autre série d'escaliers, et tournez-vous vers la droite. Prenez maintenant votre élan puis effectuez un saut en direction de la perche horizontale. Aidez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre côté du couloir, puis grimpez par la droite pour monter quelques marches et vous diriger sur la gauche.

Vous voici face à un long couloir au bout duquel se trouve une grande porte et dont le franchissement est piégé par des flèches. Évitez celles-ci sans trop de problèmes pour vous retrouver face à cette porte et vous placer sur l'interrupteur carré au sol.
Cela produit un effet, mais la porte ne s'ouvre pas. Dirigez-vous alors à gauche de la porte puis grimpez le long de trois rebords. De nouveau sur la terre ferme, vous entendez le hurlement d'un loup, donc restez sur vos gardes, car celui-ci viendra vous attaquer par la gauche. C'est d'ailleurs par là qu'il vous faut passer, puis après l'accès étroit maintenu par des poutres en bois, allez au fond à gauche et vous apercevrez trois perches qui dépassent du mur. Jetez-vous sur la première, puis sautez en direction de deux autres pour atteindre finalement l'autre côté de la pièce. Préparez-vous car deux loups viendront vous assaillir. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, allez jusqu'au bout du couloir à gauche, puis vous verrez un premier rebord recouvert de végétation. Agrippez-vous à celui-ci pour atteindre celui du dessus, puis effectuez un saut en arrière afin d'attraper la perche. Lorsque celle-ci aura tourné à 90°, jetez-vous sur la grosse structure en face de vous pour vous y accrocher, et laissez-la descendre entièrement sous l'effet de votre poids.

Redescendez maintenant rapidement en face de la grande porte pour remonter une nouvelle fois par les rebords de gauche. Après avoir atteint le troisième, foncez tout droit au lieu d'aller à gauche, puis sautez sur un nouveau rebord, et agrippez-vous enfin sur le petit bout de rebord un peu plus haut. Longez-le entièrement sur la droite, puis jetez-vous sur

la grosse structure qui va elle aussi descendre sous l'effet de votre poids. Une fois ceci effectué, replacez-vous sur l'interrupteur pour ouvrir enfin cette grande porte. Voici donc l'entrée de Vilcabamba. Si vous voulez récupérer votre première relique, ne franchissez pas la porte tout de suite, mais revenez au niveau de la perche qui a pivoté à 90 degrés, ce qui vous avait permis de faire descendre le poids de droite. Lorsque vous sautez pour atteindre la perche, n'attendez pas que celle-ci ait complètement pivoté, mais appuyez plutôt rapidement sur croix pour effectuer un saut en direction d'un rebord du mur. Si l'opération échoue, vous risquez de vous blesser fortement. Encore une fois, la caméra ici n'est pas là pour vous faciliter la tâche. Une fois agrippé au rebord, longez celui-ci sur la gauche pour sauter vers la perche que vous apercevez encore plus à gauche. Sautez vers le petit rebord qui vous fait face, puis montez encore plus haut sur le plus grand rebord au-dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour atteindre la seconde perche en hauteur, et il ne vous reste plus qu'à sauter vers un rebord et gagner la plate-forme où est posée la **relique** : Flacon en forme d'orque. Redescendez sans vous blesser puis franchissez les portes pour atteindre Vilcabamba.

2ème partie - La Cité de Vilcabamba (1 artefact, 0 relique)

En montant les marches qui mènent à la ville, vous serez attaqué par un ours. L'attaque en pleine tête est déconseillée, étant donné la position dans laquelle vous vous trouvez. Tirez un maximum de balles à distance et utilisez les sauts de côté et autres plongeons pour esquiver les charges de la bête.

Après avoir franchi les marches, progressez dans le petit couloir sinueux pour finalement arriver au niveau des colonnes. Placez la caméra dans la bonne position, puis sautez en direction de la première colonne pour que Lara s'y agrippe. Étant donné que la prochaine colonne est trop éloignée, la seule voie possible est de descendre tout en bas. Vous trouvez ainsi un kit de premiers secours derrière le petit pan de mur brisé. Avancez en direction de la deuxième colonne, puis arrêtez-vous aux deux tiers du chemin pour observer sur le mur de droite un rebord auquel il faut vous accrocher. Sautez ensuite en direction du rebord suivant, sur la gauche, puis bondissez enfin un peu plus haut pour atteindre un rebord au-dessus. À partir de celui-ci, vous pouvez atteindre la colonne en effectuant un saut arrière. Grimpez maintenant assez haut le long de celle-ci, afin de pouvoir atterrir de l'autre côté à la suite d'un saut.

Vous voici arrivé à la cité de Vilcabamba. Descendez maintenant les quelques séries d'escaliers pour finalement atteindre le niveau inférieur et vous battre contre deux loups. Allez ensuite sur la gauche pour descendre encore quelques marches et arriver sur une place où se trouve une petite cascade qui aboutit dans un bassin au centre et où un ours vous attend.

Explorez les lieux quelques instants pour vous rendre compte que la porte de sortie nécessite une clé à insérer dans la serrure de droite. Les petites huttes étant sans intérêt, la seule issue possible se révèle être le fond du bassin. Plongez donc à l'intérieur de celui-ci en faisant face à la porte verrouillée, pour ainsi vous diriger dans un tunnel qui aboutira à un levier à tirer (vous pouvez nager plus vite en appuyant sur triangle), ce qui ouvrira une trappe au-dessus de vous.

Une fois sorti de l'eau, n'empruntez pas les escaliers de bois, mais allez plutôt tirer le levier sur le mur de gauche, ce qui ouvre une des portes des huttes et vous permet de revenir sur la place du bassin. Retournez maintenant dans la hutte pour prendre l'escalier de bois. Prenez ensuite de l'élan pour sauter de la fenêtre jusqu'à celle d'en face. À partir de là, si vous désirez atteindre le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve d'en face, courez rapidement sur les planches de bois avant que celles-ci ne s'effondrent, puis sautez en avant. Si vous échouez, vous pouvez toutefois vous emparer de l'objet en tirant la cage au sol afin de pouvoir la placer dessous et vous aider de celle-ci pour atteindre l'alcôve.

Passez maintenant sous l'endroit étroit qui était dissimulé par la cage, pour trouver d'une part vos premières munitions de fusil à pompe, ainsi que la clé du village sur votre gauche.

De retour au niveau de la cage, déplacez-la jusqu'à la positionner deux mètres devant les deux marches au niveau desquelles se trouvaient les munitions du fusil à pompe. Vous pouvez ainsi atteindre l'étage supérieur en sautant sur la cage et en vous agrippant aux poutres. Vous trouvez alors sur la gauche un kit de premiers secours ainsi que de nouvelles munitions. Redescendez puis repassez le petit couloir étroit dans lequel se trouvait la cage à l'origine, puis tirez sur la large porte en bois qui se trouvera sur votre droite.

Vous revoici donc sur la place du bassin, et il ne vous reste plus qu'à aller insérer la clé dans la serrure, en appuyant sur

triangle et en la sélectionnant dans votre inventaire pour l'utiliser.

La porte une fois ouverte, vous entendez tout de suite des hurlements de loups. N'allez pas plus loin pour le moment, mais revenez plutôt en arrière (occupez-vous bien sûr des loups avant si ils vous ont repéré) pour chercher la cage et aller la placer à proximité de la colonne qui se trouvera dans un coin, sur la droite de la place par rapport à l'endroit où vous vous trouvez.

Grimpez le long de celle-ci, puis faites un saut arrière pour atteindre le rebord et ainsi vous tenir debout sur une petite plate-forme. Avant de sauter vers la perche horizontale, occupez-vous de deux chauves-souris qui vous foncent dessus. Attrapez alors la perche, puis sautez sur la prochaine plate-forme. Vous repérez maintenant un anneau au plafond. Il vous faut donc sauter puis lancer votre grappin pour atteindre l'étroit rebord d'en face après vous être suffisamment balancé d'avant en arrière. Lorsque vous avez l'élan suffisant, jetez-vous vers le rebord puis appuyez rapidement sur triangle afin que Lara accroche sa deuxième main. Longez maintenant le rebord sur la gauche pour sauter vers une première perche, puis une deuxième, et vous atteindrez un des points de chute de la cascade, où se trouvera l'unique **artefact** de cette deuxième partie. Soyez vigilant car des chauves-souris rôdent. Redescendez maintenant au niveau de la porte que vous avez déverrouillée.

Avancez, abattez les loups si ce n'est pas déjà fait, puis vous atteignez une grande place au bout de laquelle une nouvelle grande porte est à déverrouiller. De part et d'autre de celle-ci, se trouvent des portes. Empruntez celle de gauche. Contournez le bassin en passant par les côtés de la pièce, puis une fois arrivé au bout du deuxième rebord, accomplissez un saut arrière pour atteindre la sortie de la salle derrière vous. Étant donné la longueur du saut, appuyez rapidement sur triangle pour que Lara se rétablisse et reste agrippée. Continuez alors votre progression dans ce couloir qui monte et tourne jusqu'à aboutir aux hauteurs de la pièce. Faites attention aux chauves-souris, prenez votre élan et sautez pour atteindre l'autre côté. Vous vous trouvez maintenant au niveau du mécanisme de verrouillage de cette grande porte. Face à vous, une petite planche de bois horizontale est accrochée au pilier. Sautez en direction de celle-ci, puis votre élan va permettre au pilier d'effectuer une rotation, ce qui déverrouillera le côté gauche de la porte. Redescendez maintenant pour aller emprunter la porte de droite.

Vous atteignez également une pièce qui contient un grand bassin. Allez donc au fond de celui-ci pour récupérer un kit de premiers secours au centre. Remontez maintenant à la surface, puis contournez la pièce en passant par les escaliers. Prenez votre élan pour aller atteindre le petit rebord dans le coin, sautez en hauteur pour vous agripper à un nouveau rebord, puis une fois à l'extrême gauche de celui-ci, effectuez un nouveau saut pour atteindre un troisième rebord plus haut. Arrivé à l'extrémité gauche de celui-ci, jetez-vous vers le rebord situé sur le mur suivant, un peu plus bas.
Longez à gauche et vous atteignez finalement la terre ferme. Après la série de couloirs qui montent, préparez-vous à tirer sur un couple de chauves-souris, puis faites le grand saut pour atteindre l'autre côté. De la même manière que précédemment, sautez en direction de la palette de bois afin de faire tourner le pilier et ainsi déverrouiller le côté droit de la grande porte.

Allez donc franchir celle-ci, passez le couloir sinueux, puis une fois au bout de celui-ci, sautez en avant pour atteindre le haut de la petite pente. Laissez-vous glisser légèrement le long de celle-ci, puis sautez pour atteindre la perche. Appuyez vite sur triangle si Lara n'est pas fermement agrippée. Vous pouvez lâcher la perche pour vous retrouver au sol et ainsi ramasser les munitions après vous être débarrassé du loup. Dans ce cas, vous aurez besoin de la cage à proximité et de placer celle-ci dans le coin à gauche de la pente, pour pouvoir atteindre un premier rebord, puis la terre ferme un peu plus haut. Recommencez alors l'exercice pour atteindre la perche et aller tout droit en vous jetant de celle-ci vers la plate-forme d'en face. Allez en avant pour sauter sur l'extrémité de la colonne et effectuer tout de suite un nouveau saut qui vous permettra d'atteindre l'autre côté. Continuez donc vers la gauche, et vous voici devant un nouveau trou.

Sautez tout droit en direction du rebord, puis laissez-vous tomber au fond du trou. Avancez jusqu'à la colonne pour repérer un morceau de pierre plat derrière elle et vous en servir pour vous agripper au rebord un peu plus haut. Longez celui-ci vers la droite de manière à vous trouver dos à la perche et effectuez un saut arrière pour l'attraper. Prenez votre élan pour atteindre le rebord du mur d'en face, puis sautez vers celui qui se trouve plus haut afin d'attraper finalement le bord d'une plate-forme piégée par des flèches. Repérez donc le rythme de ces dernières pour vous relever au bon moment, tournez-vous, puis courez pour sauter sur l'extrémité de la colonne (en évitant à nouveau les flèches) et

effectuez un nouveau saut tout de suite après, et vous voici arrivé de l'autre côté. Poursuivez maintenant le long grand couloir sinueux, et vous atteindrez bientôt la vallée perdue.

3ème partie - La Vallée Perdue (2 artefacts, 1 relique)

Avancez tout droit pour pénétrer dans la vallée perdue. Descendez les marches pour vous faire attaquer par deux loups. À gauche du bassin, vous trouvez un engrenage. Plongez maintenant dans l'eau pour emprunter un tunnel qui passe sous l'endroit où vous aviez combattu les loups. Progressez au bout de celui-ci pour ramasser un kit de premiers secours. Revenez maintenant au bord du grand bassin, pour aller sur la gauche, montez sur les deux rochers et courez sur la corniche pour atteindre un premier rebord, puis un deuxième plus haut, lequel vous longerez par la gauche, pour atteindre une plate-forme où sont posées des munitions.

Plongez maintenant dans le bassin pour aller emprunter l'échelle qui se trouve à droite de celui-ci. Une fois arrivé en haut, insérez l'engrenage sur le mécanisme, à droite du levier, puis tirez ce dernier. Il va ensuite s'en suivre un passage avec des perches mobiles. Attrapez donc la première sur la droite, puis au moment opportun, sautez vers la deuxième. Enfin, trouvez le bon timing et l'élan suffisant pour atteindre l'échelle suivante un peu plus loin. Ne vous souciez pas du levier, mais longez plutôt le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis sautez pour atteindre le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur une parcelle de bois. À partir de celle-ci, tournez-vous pour ressauter sur le même mur, mais en direction d'un rebord un peu plus en haut à droite. Continuez donc de longer sur la droite, puis arrivé à l'extrémité du rebord, ne sautez pas tout de suite vers celui du dessus, mais laissez-vous plutôt tomber pour atteindre une petite ouverture dans le mur (soyez vigilant car Lara risque de ne pas s'y accrocher fermement, donc vous devrez rapidement appuyer sur triangle pour la stabiliser). Vous récupérez une trousse de soins à l'intérieur de cette alcôve. À partir de là, vous ne pouvez plus ressortir par là où vous êtes entré. Il vous faut vous laisser glisser dans le tunnel et vous vous retrouverez tout en bas.

Répétez alors les manoeuvres jusqu'à atteindre à nouveau l'extrémité du rebord que vous aviez lâché pour rejoindre l'alcôve, mais sautez plutôt en direction du rebord du dessus. Placez ensuite la caméra dans l'axe de la corde pour vous accrocher à celle-ci. Une fois accroché, pivotez à 90° sur la gauche, puis balancez-vous d'avant en arrière pour atteindre un nouveau rebord, en ayant pris soin de vous trouver bien dans l'axe.
Longez ensuite sur la droite, puis passé le coin, jetez-vous sur le rebord au-dessus de l'entrée pour finalement vous laisser tomber sur la plate-forme de bois. Cela a pour effet de faire chuter une grande échelle sur la droite, qui se brisera en tombant, ne laissant qu'une seule perche horizontale. Ne vous souciez pas de ceci pour l'instant et pénétrez plutôt dans le tunnel.

Après avoir franchi un premier rocher et vous être glissé sous un second, un ours viendra vous assaillir. Occupez-vous en comme il se doit, puis montez par la gauche sur la structure de bois et de pierre. Tout en haut de celle-ci, vous trouverez des munitions pour un pistolet de calibre 50. Grimpez maintenant sur la première des deux colonnes (celle de gauche lorsque vous vous retournez après avoir ramassé les munitions). Déplacez la caméra qui pour une fois vous sera utile afin d'effectuer un saut arrière, pour rejoindre un premier rebord contre le mur. Sautez en hauteur pour vous agripper à un autre rebord, puis vous voici assez haut pour effectuer un nouveau saut arrière et vous retrouver ainsi sur la pointe de la colonne. Sautez directement sur la pointe de la deuxième colonne et enfin rejoignez la sortie en sautant une nouvelle fois en avant.

Après vous être laissé glisser sur la plate-forme inclinée, allez tout droit sans vous soucier des deux perches sur votre droite, ramassez les munitions en haut des marches, puis poursuivez jusqu'au bout du ponton, où vous apercevez un parcours avec deux planches inclinées. Sautez donc sur la plus haute, qui se trouve sur la droite, laissez-vous glisser un instant puis sautez en direction du rebord qui se trouvera juste devant. Une fois agrippé, sautez vers la droite sur la petite parcelle de bois pour ramasser de nouvelles munitions, puis vous lancer vers la perche horizontale. De celle-ci, atteignez le rebord d'en face, puis celui du dessus et vous retrouverez enfin la terre ferme sur la gauche.

Sautez maintenant vers le rebord situé sur la droite, puis longez-le sur la gauche. Après avoir passé le coin, continuez de longer à gauche et effectuez un saut arrière pour finalement vous agripper au rebord du mur opposé et le longer sur la droite. Essayez de longer ces rebords le plus rapidement possible en utilisant le bouton triangle, car vous allez attirer l'attention de deux chauves-souris. Vous ramassez une trousse de soins.

Ne poursuivez pas tout de suite vers la sortie de la pièce, mais tournez-vous plutôt pour remarquer un rebord situé plus bas sur le mur opposé. Jetez-vous dans sa direction et stabilisez votre prise avec triangle si besoin est. Laissez-vous tomber sur le rebord inférieur, puis déplacez la caméra pour remarquer une alcôve dans votre dos. Effectuez donc un saut arrière pour la rejoindre. À l'intérieur de celle-ci, vous ramassez une nouvelle trousse de soins. Sortez ensuite de l'alcôve pour sauter sur le rebord d'en face, puis atteindre le petit qui se trouve plus haut à droite. Agrippez-vous enfin au rebord situé encore au-dessus, longez-le vers la gauche, puis effectuez un saut arrière pour attraper un rebord et revenir à l'endroit où vous vous êtes débarrassé des chauves-souris. Gagnez maintenant la sortie de la pièce sur la droite.

Après avoir franchi le muret et avoir marché quelques pas accroupi, poursuivez dans le couloir sinueux pour finalement marcher sur une planche qui va se briser et vous faire aboutir sur une place remplie de verdure et où vous rencontrerez vos premiers dinosaures à affronter.

En effet, trois raptors vont vous foncer dessus, et il vous faudra les combattre en les contournant et en esquivant à l'aide de plongeons, tout en leur tirant dessus sans arrêt. Un deuxième trio de raptors viendra vous attaquer, puis lorsque vous vous en serez débarrassé, ce sera au tour du T-Rex d'entrer en scène. Une séquence se déclenche alors, où vous devrez rapidement appuyer sur le bouton indiqué à l'écran. Ainsi, il vous faudra appuyer sur le bouton rond, puis R1 et enfin croix. La bataille va alors s'engager. Pas de panique, vaincre ce monstre ne s'avérera pas tellement difficile, car il vous suffira de rester à distance tout en lui tirant dessus afin de faire augmenter sa barre de férocité. Une fois celle-ci pleine, l'animal va charger dans votre direction et vous aurez la possibilité d'effectuer un tir convergent pour atteindre l'oeil de l'animal. Répétez l'opération plusieurs fois pour finalement déclencher une dernière séquence où vous devrez appuyer tout d'abord sur rond, puis sur R1, comme on vous l'indique à l'écran. Vous êtes enfin venu à bout du monstre.

Vous trouverez autour de cette clairière deux boîtes de munitions, puis en vous approchant du cadavre du T-Rex, vous pourrez récupérer sur sa gauche un kit de premiers secours.
Entrez ensuite dans le temple où l'animal est encastré pour aller récupérer un deuxième engrenage. Tournez-vous pour faire face à la porte d'entrée, et il vous faut plonger dans le bassin pour emprunter le tunnel qui se trouve sur la gauche. Au bout de celui-ci, en remontant à la surface, vous vous retrouvez à l'intérieur d'une tour et il vous faut grimper le long de la poutre en bois pour atterrir sur la plate-forme un peu plus haut. Continuez donc à grimper jusqu'en haut en utilisant les rebords sur votre gauche. Au bout du deuxième, sautez pour atteindre le petit rebord et accomplissez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre en bois. D'ici, jetez-vous sur le rebord d'en face et continuez à grimper sur le rebord supérieur. Allez à l'extrémité gauche de celui-ci pour finalement faire un saut arrière vers la fenêtre de sortie.

Dirigez-vous ensuite sur la droite sans grimper plus haut pour le moment, dans le but de récupérer le kit de premiers secours. Revenez en face de la fenêtre d'où vous êtes sorti pour monter maintenant sur votre gauche et vous retrouver au-dessus du mur au pied duquel vous venez de ramasser le kit de soins. Poursuivez votre chemin en sautant sur les différentes plates-formes encastrées dans le mur qui contourne la clairière. Vous aboutissez finalement au niveau d'une petite plate-forme de bois sur laquelle est incrustée une colonne verticale. Accrochez-vous à celle-ci, puis grimpez et sautez dans l'ouverture qui vous mène au niveau supérieur de la clairière.

Déplacez-vous en vous agrippant au rebord sur votre droite, puis en sautant sur un deuxième à gauche. Après l'avoir contourné, sautez en direction d'un troisième rebord, puis effectuez donc un saut arrière pour rejoindre la structure en bois. Courez jusqu'au bout de celle-ci pour dévaler une petite pente et rapidement sauter sur la colonne de bois. Une fois agrippé à celle-ci, tournez-vous pour vous retrouver dos au trou dans le mur, puis sautez en arrière pour atterrir sur le rebord. Entrez donc dans la bâtisse en ruines pour ramasser bientôt un kit de premiers secours. Allez ensuite sur la droite pour atteindre une petite caverne avec devant vous un rebord qui vous permettra de monter plus haut vers une passerelle brisée, mais n'empruntez pas ce chemin. Allez plutôt à droite de cette caverne pour prendre la bouche de sortie et sauter à droite sur une plate-forme de bois où vous trouverez un nouveau kit de premiers secours.

Sautez maintenant au sol pour aller explorer quelque peu les environs et ramasser munitions et autres objets de soins. Tout ceci se trouvera sur le côté gauche, car vous ne trouverez rien au niveau du grand pont arrondi. Vous vous trouvez en réalité à l'endroit où vous avez combattu les premiers raptors.

Retournez maintenant dans la caverne où vous aviez vu le rebord qui vous menait en hauteur, au niveau de la passerelle brisée. Prenez votre élan, puis sautez de l'autre côté de la passerelle. Ramassez ensuite la trousse de soins

qui se trouve légèrement sur votre gauche dans le renfoncement. Revenez sur vos pas pour attraper le rebord du pylône situé quasiment face à vous, légèrement sur votre gauche, lorsque vous arrivez de la passerelle.

Longez le rebord vers la gauche, puis lâchez-le pour vous agripper à celui qui se trouve tout juste en dessous. Continuez de longer sur la gauche sans aller toutefois jusqu'à l'extrémité, mais en vous arrêtant plutôt à mi-chemin pour vous agripper au rebord plus étroit situé au-dessus. À partir de celui-ci, jetez-vous sur le bord situé plus à gauche, puis passé le coin, agrippez-vous au petit du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour attraper le rebord plus long dans votre dos. Atteignez enfin les hauteurs du pylône. Regardez maintenant à l'extrémité de la partie rectiligne de cet endroit pour remarquer le dessus d'un autre pylône qui se trouve après la partie détruite et recouverte de mousse. Prenez votre élan puis sautez sur celui-ci. Vous pouvez apercevoir plus bas un objet brillant. Il s'agit d'un des deux artefacts du niveau. Pour l'atteindre, sautez sur le bout de mur un peu plus bas et vous pouvez descendre récupérer l' **artefact**.

Retournez maintenant au-dessus du premier pylône de tout à l'heure. Placez-vous une nouvelle fois à l'extrémité comme si vous alliez sauter vers le pylône qui vous a permis de récupérer l'artefact, mais n'en faites rien. Regardez sur la gauche pour repérer au loin des perches horizontales qu'il vous faut atteindre. Pour ce faire, laissez-vous glisser le long de la colonne détruite qui se trouve juste en face de vous, puis sautez en direction de l'autre pente un peu plus loin. À partir de celle-ci, laissez-vous à nouveau glisser puis trouvez le bon timing pour sauter et vous accrocher à la perche horizontale.
Après avoir passé les deux perches et les deux plates-formes en bois, vous atteignez un couloir brumeux qui aboutit à une intersection. À droite, une ouverture vous ramène à un endroit déjà franchi, puis à gauche se trouve une pente en béton. Empruntez donc celle-ci, puis après le début de la glissade effectuez un saut pour atteindre le rebord d'en face. Une fois agrippé à celui-ci, effectuez un saut en arrière pour atteindre le rebord du mur opposé. Longez celui-ci sur la droite pour sauter latéralement et atteindre la terre ferme.

Vous retrouvez un endroit par lequel vous êtes déjà passé : le parcours avec les deux planches inclinées. Sautez donc sur la première pente et laissez-vous glisser un instant pour sauter à nouveau vers le petit rebord qui vous fait face. À partir de là, sautez en hauteur pour vous agripper et longer le bord sur la gauche. Lâchez-vous de manière à tomber sur la pente suivante. Après vous être un peu laissé glisser, sautez pour atteindre un nouveau rebord en face. Atteignez le rebord supérieur, longez-le sur la droite, sautez à nouveau pour vous agripper plus haut, et vous atteignez finalement l'autre bout de cette pièce.

Descendez maintenant les marches pour aller grimper le long de la plus grande colonne de bois. Grimpez tout en haut de celle-ci pour vous jeter sur la pointe de la plus petite colonne. Sautez maintenant sur la structure en bois, avancez de quelques pas pour observer la suite du parcours sur la droite, mais également un renfoncement sur la gauche avec des rebords horizontaux en bois. Jetez-vous sur le plus haut, puis lâchez-le pour vous agripper à celui du dessous. Posez les pieds au sol et allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve derrière vous. Derrière les poutres vous apercevez le deuxième artefact. Remontez donc par les deux barres horizontales puis laissez-vous glisser sur la pente en bois. À partir de là, sautez sur la structure en bois qui se trouve sur la droite. Disons que vous vous retrouvez au sommet d'une tour. Repérez alors l'alcôve de l'artefact, puis regardez en bas à gauche les planches inclinées qui font office de toit. Il vous faut sauter dessus et durant votre glissade sautez à nouveau pour vous accrocher à un rebord de cette tour. Ce rebord est assez étroit et se trouve au niveau du coin de la tour, donc tentez de le repérer en déplaçant la caméra afin de sauter sur les bonnes planches. Une fois accroché à ce rebord, contournez le coin pour vous retrouver finalement dos à l'alcôve. Sautez donc en arrière pour l'atteindre et ainsi récupérer le deuxième **artefact**.

Rejoignez maintenant la terre ferme et dirigez-vous sur la gauche pour passer sous le gros rocher. Remontez ensuite par le passage étroit, et vous revoici au niveau de la cascade, en hauteur. Sur la gauche, vous apercevez la perche horizontale que vous aviez fait apparaître tout à l'heure en détruisant l'échelle. Prenez votre élan et sautez pour l'attraper (vous devrez peut-être retenter le saut plusieurs fois, mais la manipulation est faisable). Sautez ensuite sur la terre ferme pour vous retrouver en haut de la cascade. Progressez sur la gauche pour finalement vous retrouver juste au-dessus de l'eau. Sautez par-dessus la rivière pour atteindre l'autre côté, puis montez sur les deux rebords du mur de droite, pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une plate-forme en bois.

À partir de celle-ci, repérez le point d'attache de la structure en bois au-dessus de votre tête en le verrouillant avec L1, puis tirez dessus pour qu'il ne reste au final qu'une perche horizontale. Agrippez-vous alors sur le bord qui se trouve sur

votre droite, longez-le, et une fois le coin contourné, placez-vous dans l'axe, dos à la perche, et effectuez un saut arrière pour vous y accrocher. À partir de celle-ci, prenez votre élan pour atteindre l'entrée du tunnel qui vous fait face. Allez au bout tout en tournant vers la droite, pour finalement atteindre la fin de celui-ci et repérez un anneau au-dessus de votre tête. Sautez en avant puis sortez votre grappin, et après avoir pris assez d'élan, jetez-vous en avant sur la plate-forme en bois.

Attrapez ensuite un rebord sur la droite pour contourner le coin en allant vers la gauche, et sautez plus haut au niveau d'un deuxième rebord, puis sur un troisième encore plus haut. À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut latéral droit pour atteindre un nouveau rebord de l'autre côté et passer ainsi par une porte qui vous mène à une passerelle. Traversez donc celle-ci pour aller trouver le troisième engrenage sur votre droite. Faites attention aux deux chauves-souris qui viendront vous attaquer, puis regardez en hauteur le point d'attache de la passerelle.
Tirez dessus pour la détacher et sautez en avant en accrochant votre grappin à l'anneau. En utilisant le bouton triangle et en orientant le stick vers le bas, vous gagnerez de la longueur de corde. Balancez-vous ensuite pour vous jeter sur la passerelle qui pend maintenant à la verticale.

Vous avez sans doute repéré l'alcôve qui se trouve à droite de la passerelle. Descendez à cette hauteur pour effectuer un saut latéral et atteindre le bord de l'entrée. Poursuivez le long de ce passage étroit pour récupérer au final le fusil à pompe, ainsi qu'une trousse de soins. Retournez à l'entrée de cette cavité, puis sautez dans l'eau pour vous laisser entraîner au point de chute de la cascade. En sortant du bassin, vous vous faites attaquer par une bande de loups, puis après vous en être débarrassé, remontez la cascade par la gauche pour retourner à l'endroit où vous aviez trouvé ce dernier engrenage. Allez donc vous accrocher à la perche mobile qui se trouve sur votre gauche (lorsque vous regardez le paysage). Au moment opportun, jetez-vous pour atteindre un petit rebord que vous contournerez sur la droite, puis atteignez un second rebord un peu plus en hauteur. Montez encore sur le rebord supérieur pour le contourner et vous trouver dos à une plate-forme. Sautez en arrière comme vous en avez l'habitude, puis pénétrez dans le couloir. Au bout de celui-ci, vous trouvez un levier à actionner sur la gauche. Ceci déclenche l'ouverture d'une grille sous l'eau.

Sautez ensuite dans l'eau pour vous laisser descendre dans le bassin. Remontez à l'échelle qui se trouve sur votre droite, lorsque vous regardez le bassin. Refaites le parcours des perches mobiles pour atteindre la seconde échelle plus en hauteur et insérer un deuxième engrenage à gauche du levier. Actionnez donc ce dernier. Gagnez ensuite le rebord sur votre droite pour le longer vers la droite en esquivant le trou, puis sautez en direction du rebord supérieur afin d'effectuer ensuite un saut arrière et vous retrouver sur la plate-forme de bois. Face à vous se trouve une plate-forme mobile qu'il vous faut franchir. Attendez donc qu'elle soit quasiment à l'horizontale pour sauter dessus et atteindre l'autre côté. Il est temps d'insérer le dernier engrenage à l'endroit prévu à cet effet, et d'actionner le levier.

Il nous faut maintenant récupérer la relique. Pour ce faire, revenez en arrière sur la plate-forme de bois qui se trouve au-dessus du deuxième levier que vous aviez actionné, puis faites le parcours de droite avec les rebords et la corde qui vous ont mené tout à l'heure à l'entrée du tunnel à côté de laquelle une échelle s'était écroulée, ne laissant qu'une perche horizontale. Prenez votre élan et jetez-vous une fois de plus pour l'atteindre et rejoindre les hauteurs de la rivière. Passez sous le barrage qui est maintenant en place, puis progressez jusqu'aux trois marches qui sont au-dessus de la rivière. Il va vous falloir plonger dans celle-ci et passer par l'ouverture sous-marine qui se trouve en face, à gauche de ces trois marches et dont vous aviez ouvert la grille tout à l'heure. Au bout de ce tunnel, vous trouvez la **relique** : Coupe Kero.

De retour dans le bassin, il vous faut maintenant emprunter la porte qui a été révélée derrière la cascade, suite au positionnement du barrage.

4ème partie - Le tombeau de Qualopec (2 artefacts, 0 relique)

Poursuivez dans ce couloir sinueux, puis vous voici arrivé dans un autre couloir où il vous faut sauter sur l'extrémité d'une première colonne, attraper la perche horizontale en vous rétablissant éventuellement avec triangle, puis atteindre les sommets des deux autres colonnes avant de sauter sur la plate-forme dans le coin à droite. À partir de celle-ci, jetez-vous pour rejoindre la sortie de la pièce, à gauche du couloir.

Avancez pour vous retrouver dans la grande salle. Rejoignez la porte centrale en face, ce qui déclenchera la descente d'une gigantesque boule que vous devrez éviter immédiatement en revenant sur vos pas et en esquivant sur le côté.

Celle-ci se brise au centre de la pièce et détruit une partie du décor. La porte centrale est également fermée. Descendez maintenant au sol en utilisant les rebords sur les côtés de l'entrée de cette grande salle, puis vous trouverez des munitions non loin de la caisse que vous pouvez déplacer. Vous pourrez également déplacer un grand pilier au bout duquel se trouve une petite plate-forme en bois. Déplacez d'ailleurs ce pilier en le tirant jusqu'à le positionner légèrement en face du rocher qui émane du sol. Utilisez la caisse pour la placer sous les trois rebords blancs que vous apercevez le long du mur, en hauteur à droite de l'entrée de cette salle.

Vous pouvez ainsi les atteindre et remonter sur la plate-forme centrale.
Dirigez-vous en avant à gauche de celle-ci pour aller sauter sur le sommet de bois du pilier que vous avez déplacé. À partir de celle-ci, vous devriez être en mesure d'atteindre le rebord blanc qui se trouve plus à gauche. Sautez ensuite pour atteindre le petit rebord blanc du coin, contournez-le sur la gauche, puis sautez plus haut pour atteindre un autre rebord. À partir de celui-ci, lancez-vous sur la droite afin de vous agripper à un autre rebord, puis rejoignez enfin celui du haut. Tenez-vous debout à cet endroit, puis, regardez le gros gong attaché au-dessus de l'entrée. Visez les attaches grâce à L1 et tirez dessus pour qu'il s'écroule.

Regardez maintenant en haut à gauche pour trouver un anneau auquel accrocher votre grappin. Sautez donc dans cette direction puis lancez le grappin. Tout en restant accroché à votre corde, regardez à l'endroit où était attaché le gong et vous trouverez un autre anneau. Balancez-vous afin d'avoir l'élan suffisant pour vous jeter et renvoyer votre grappin à nouveau. Gagnez le levier en face de vous pour l'actionner et vous ouvrirez une première porte au centre.

Il vous faut maintenant redescendre tout en bas pour aller positionner le pilier de tout à l'heure de manière à pouvoir atteindre la porte à droite de cette pièce. Celle-ci est bien trop loin par rapport à la plate-forme centrale et un seul pilier ne suffira pas pour atteindre le rebord de cette porte. Qu'à cela ne tienne, les choses sont bien faites, car la chute du gong vous permet désormais de déplacer le second pilier. Allez donc placer celui-ci de sorte qu'il vous permette d'atteindre la porte, une fois que vous sauterez de la plate-forme centrale, puis sur les deux sommets en bois de ces piliers. Remontez donc pour tenter l'essai, puis si tout s'est bien passé, vous devriez vous trouver à l'entrée de cette porte de droite.

Au bout du couloir, vous vous trouvez devant une fosse piégée par des flèches en hauteur. Utilisez les rebords pour descendre tout en bas et allez chercher un premier **artefact** au bout de la fosse, sur la droite. Remontez maintenant par la première colonne, au début de la fosse, puis grimpez le long de celle-ci pour atteindre le rebord et vous retrouver à votre point de départ. Sautez maintenant sur l'extrémité de cette colonne en évitant la première série de flèches, puis agrippez-vous au rebord sur le mur de gauche. Longez celui-ci vers la droite, puis, tout en évitant la deuxième série de flèches, jetez-vous sur le rebord de droite. À partir de là, longez un peu ce rebord vers la droite, puis laissez-vous tomber au niveau du rebord du dessous. Ne vous souciez pas de cette perche horizontale, mais longez ce bord entièrement à droite pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur l'extrémité de la deuxième colonne. Sautez de celle-ci jusqu'à la sortie de ce couloir piégé.

Progressez dans ce nouveau couloir à angles droits, puis vous aboutissez dans une salle au bout de laquelle se trouve un levier à actionner. Mais en vous approchant, le sol s'effondre. Au niveau de votre point de chute, deux loups vous attendent. Occupez-vous en avant de remonter légèrement plus haut grâce aux escaliers latéraux. Vous trouverez au centre du mur une cage dans un renfoncement. Tirez-la puis placez-vous derrière celle-ci pour la faire tomber au sol. Il vous faudra placer la cage à proximité du pilier de droite (par rapport à l'endroit où vous vous trouvez après avoir fait tomber la cage), sous un petit rebord. Utilisez donc celle-ci pour attraper ledit rebord, puis sautez vers le plus haut. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous accrocher à un premier tronçon vertical, puis sautez vers le deuxième. À partir de celui-ci, sautez en direction du rebord de l'autre pilier, puis contournez-le vers la droite, afin de vous placer dos à la perche horizontale. Accrochez-vous à celle-ci à l'aide d'un saut arrière, puis lancez-vous maintenant sur la plate-forme qui vous fait face. Agrippez-vous ensuite au rebord au-dessus de vous, puis sautez jusqu'au suivant encore plus haut. Longez-le vers la droite pour accomplir un saut arrière vers un nouveau tronçon vertical. Grimpez tout en haut de celui-ci et ajustez la caméra pour atteindre sur la gauche une ouverture dans le mur (deux fenêtres séparées par un pilier), où est caché un **artefact**. De cet endroit, ressautez en direction du tronçon d'où vous venez, montez à nouveau tout en haut de celui-ci, puis axez la caméra vers le levier, au-dessus duquel vous devez atteindre un rebord. Une fois agrippé à celui-ci, vous n'avez qu'à vous laisser tomber au niveau du levier et sous l'effet de votre poids, il s'abaissera et ouvrira ainsi la seconde porte au centre.

Toujours agrippé au levier, sautez vers la droite pour attraper la barre horizontale, puis atteignez le rebord d'en face. Longez-le entièrement sur la gauche, puis sautez pour attraper le rebord du haut. Longez-le sur la droite pour finalement atteindre une fenêtre. Entrez par celle-ci pour ressortir par la suivante et sauter sur la partie de plate-forme qui ne s'est pas effondrée. Empruntez ensuite le passage pour revenir vers la grande salle, après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe et tué un raptor dans le couloir. Franchissez à nouveau le couloir piégé en prenant soin de ne pas tomber, car un raptor vous attend en bas, puis vous revoici finalement dans la salle principale.

Descendez à nouveau tout en bas pour aller déplacer les piliers, de sorte cette fois que vous puissiez sauter dessus afin d'atteindre la porte de gauche. Une fois ceci accompli, engouffrez- vous dans le couloir pour trouver au bout de celui-ci des munitions de fusil à pompe, juste avant les murs piégés par une série de flèches. Attendez le moment opportun pour aller sauter sur la perche horizontale d'en face. Lancez-vous ensuite sur le rebord d'en face, puis sautez sur le rebord de gauche, puis encore une fois à gauche, et laissez-vous tomber sur le grand rebord du bas, tout ceci en évitant les flèches. Longez toujours sur la gauche pour gagner finalement le rebord du dessus et effectuer un saut arrière afin de rejoindre l'échelle sur le mur opposé. À partir de celle-ci, continuez en sautant sur le rebord de droite puis longez-le afin d'aller attraper le dernier rebord de droite en hauteur et de vous laisser tomber sur celui du dessous. Il vous faut finalement effectuer un saut arrière pour vous retrouver sur l'extrémité d'une colonne verticale. Sautez ensuite en face pour atteindre l'autre bout du couloir et ramasser un premier kit de premiers secours, puis un second au bout de ce couloir d'angles.

Après avoir évité de nouvelles séries de flèches et monté quelques marches, vous arrivez dans le dernier couloir menant à la salle du levier. Evitez les flèches, puis arrivé à l'entrée de la salle, vous apercevez au-dessus de vous un anneau. Sautez donc en avant puis utilisez le grappin pour atteindre les quelques marches qui subsistent en hauteur au centre de la pièce. Placez-vous sur la plus haute des marches, puis sautez en direction de la colonne de gauche. À partir de celle-ci, lancez-vous sur la barre horizontale de gauche, puis sur le rebord d'en face et enfin celui du dessus, pour finalement marcher sur une structure en bois. Au bout à droite de celle-ci, vous trouvez des munitions. Revenez face au levier, puis jetez-vous sur le rebord du dessus pour le lâcher et vous agripper au levier. La troisième porte s'ouvre alors.

Rebroussez chemin pour revenir dans la salle principale, en évitant les pièges légèrement plus nombreux au retour, et en vous débarrassant d'un raptor. De retour dans la salle principale, empruntez donc la porte centrale. Montez un premier couloir incliné, puis passez derrière pour en monter un second et atteindre finalement la salle du trésor. Une cinématique se déclenche et suite à celle-ci, vous devez rapidement quitter les lieux. Retournez dans la salle principale et repassez par la porte qui vous fait face, celle par laquelle vous êtes entré au tout début. Continuez de courir vers la sortie en accomplissant à nouveau le parcours au-dessus de la fosse, ou en sautant dans celle-ci et en remontant de l'autre côté, mais attention toutefois au raptor qui vous y attend. Poursuivez dans ce tunnel tortueux, puis arrivé à la sortie, une nouvelle cinématique se déclenchera. Vous devrez bientôt être prêt à appuyer sur différents boutons qui apparaîtront à l'écran. Ainsi il vous faudra presser croix, puis rond et enfin triangle pour que Lara finisse par maîtriser Larson. Observez maintenant la séquence de fin de niveau.

La Grèce

1ère partie - La folie St François (6 artefacts, 0 relique)

Dès que vous entrez dans le temple, vous êtes attaqué par deux lionnes dont il vous faut vous débarrasser de la même manière que les autres ennemis. Après ceci, une cinématique se déclenche. Suite à celle-ci, vous remarquez un socle circulaire au sol, sur lequel il vous faudra poser un poids afin de laisser la grille ouverte. Regardez ensuite les pylônes détruits pour aller grimper sur le plus petit. Vous vous agrippez donc à un premier bord, puis à un second, pour finalement atteindre le sommet. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de gauche, longez-le sur la gauche puis gagnez le sommet de ce pylône. Vous pouvez remarquer au-dessus de l'arche une boule dorée. C'est celle-ci qu'il vous faut aller chercher pour la placer sur le socle au centre de la pièce. Pour le moment, sautez plutôt en direction du pylône situé derrière vous, puis une fois agrippé au bord, longez celui-ci entièrement vers la droite et sautez pour atteindre un rebord plus haut. Longez encore vers la droite pour sauter encore au-dessus afin de vous agripper au petit rebord. À partir de là, effectuez un saut arrière pour atteindre le bord du pilier de derrière. Gagnez le sommet de celui-ci, puis sautez maintenant vers le bord du pylône de gauche (sur l'autre rangée donc). Longez à droite et passez au bord supérieur,

puis atteignez finalement le sommet du pylône. Sur votre gauche se trouve une plate-forme sur laquelle il vous faut sauter. Dans l'alcôve, à droite, vous apercevez un artefact derrière la grille.

Revenez plutôt sur la plate-forme pour le moment, puis sautez sur celle qui se trouve un peu plus bas, toujours contre le mur. À partir de celle-ci, lancez votre grappin pour courir contre la paroi, et lorsque vous aurez assez d'élan, sautez en direction de la fenêtre située à droite de la boule dorée. Vous pénétrez ainsi dans un petit couloir tournant sur la gauche, puis vous vous retrouvez derrière la chambre de la boule, dont l'accès est fermé par une grille. En face de cette grille, vous observez une fresque avec dix points lumineux qui changent d'aspect lorsque vous marchez sur le socle d'en face.

Continuez de contourner la chambre de la boule pour vous retrouver dans un cul-de-sac, avec une fresque identique face à vous. Vous repérez sur celle-ci l'emplacement de deux points : un sur le sabre et l'autre sur l'oeil de la tête de la méduse. Retournez vous placer sur le socle en face de la fresque principale afin que les dix points s'illuminent. Reculez et tirez ensuite sur les deux points notés précédemment (en appuyant sur R1 et en déplaçant le stick, ou bien en visant manuellement). Ceci active l'ouverture du cul-de-sac.

Sautez donc de cet endroit pour atteindre la plate-forme d'en face en utilisant le grappin. Une fois sur celle-ci, sautez en direction de la troisième, qui révèle une alcôve avec une grille de part et d'autre à l'entrée. Vous pouvez ainsi observer la fresque au sol et mémoriser les quatre points sur lesquels il vous faudra tirer une fois revenu en face de la fresque principale. Retournez d'ailleurs à ce niveau en empruntant le même chemin, mais en sens inverse. Marchez donc sur le socle, reculez et visez : le pied gauche, le pied droit, le bas du dos, puis la main droite. La grille derrière vous s'ouvre alors, vous permettant d'accéder au globe.

Celui-ci est solidement immobilisé. Afin de le déplacer, utilisez votre grappin en l'accrochant d'une part à l'hémisphère nord, puis en tirant la corde avec triangle, et d'autre part à l'hémisphère sud, toujours en tirant avec triangle. Vous ôtez ainsi la barre métallique de l'axe du globe, et ce dernier va donc tomber au sol. Poussez-le ensuite à l'étage inférieur pour aller le faire rouler et le positionner sur le socle au centre de la pièce. La grille d'en face à l'étage supérieur s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en vous aidant des rebords du dernier pilier à droite lorsque vous avancez dans la direction de la porte. Une fois au sommet de ce pilier, tournez-vous pour sauter et vous agripper à un rebord du pilier opposé (donc le dernier qui se trouve sur l'autre rangée). Longez le rebord sur la gauche pour sauter vers celui situé un peu plus haut, longez également celui-ci vers la gauche pour atteindre un autre bord au-dessus, puis finalement le sommet de ce pylône.

Vous vous trouvez maintenant à une hauteur suffisante pour pouvoir sauter sur la plate-forme où se situe la porte que vous venez d'ouvrir. Après avoir franchi celle-ci, allez sur la gauche pour repérer sur le mur de gauche une attache pour votre grappin. Sautez dans cette direction puis lancez donc le grappin qui vous sert juste ici à descendre au sol sans vous blesser.
Une fois en bas, vous trouvez une nouvelle grande porte au bas des escaliers, puis un levier à droite. En l'actionnant, vous ouvrez l'accès à la salle des pylônes.

N'y retournez pas tout de suite, mais restez dans cette pièce et placez-vous face à la porte que vous venez d'ouvrir. Regardez au plafond pour apercevoir une fresque identique aux autres et relever ainsi les sept points lumineux. Retournez maintenant dans la grande salle où vous vous ferez assaillir de nouveau par deux lionnes. Suite au combat, rejoignez la fresque principale en vous aidant des piliers et de votre grappin pour atteindre la fenêtre de droite, puis marchez sur le socle et tirez sur les points suivants : les deux pieds, le genou droit, le sabre, la main droite, l'oeil de la méduse, puis le bas du dos. Ceci a pour effet d'ouvrir la grille de l'artefact que vous aviez vu précédemment. Ressortez donc par la fenêtre d'où vous venez, utilisez votre grappin pour atteindre une première plate-forme contre le mur de gauche, puis jetez-vous en avant pour atteindre le bord de la plate-forme légèrement plus haute. Dans l'alcôve, vous récupérez ainsi le premier **artefact**.

Regagnez le sol sans vous blesser, puis allez pousser le globe tout droit, dans la direction de la grande porte que vous avez ouverte en tirant le levier. Notez que vous pouvez tirer sur le globe pour le déplacer à distance. Faites-le rouler jusqu'au socle circulaire à l'intérieur de cette pièce, pour ouvrir la grille en haut des marches. Descendez le long des escaliers tournants pour aboutir à une nouvelle pièce.

Sautez en avant pour atteindre la plate-forme en forme de U, avancez jusqu'au bout du côté droit, pour lancer votre

grappin et tirer ensuite avec triangle, afin de faire apparaître une plate-forme hors du mur. Sautez maintenant sur celle-ci, puis allez sur celle de gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du mur sur votre droite, puis jetez-vous sur la perche horizontale encastrée dans le mur d'à côté. Sautez ensuite en direction des escaliers pour aller trouver un levier en haut de ces derniers. Actionnez-le, ce qui déclenchera l'ouverture de la porte de Poséidon un peu plus bas dans le mur opposé, puis une nouvelle plate-forme sortira de votre côté pour vous permettre de rejoindre le U. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis placez-vous au niveau du coin droit du U, en regardant le mur au bas duquel vous avez ouvert la porte, puis vous apercevez un anneau un peu plus bas. Lancez votre grappin sur cette poutre qui s'effondrera lorsque vous tirerez vers vous avec triangle. Descendez maintenant en vous laissant tomber sur la petite plate-forme qui se trouve au niveau de l'extrémité droite du U (à gauche de l'extrémité droite du U, pour être plus précis. Vous me suivez ? ;-)), regardez le mur en haut duquel se trouve la porte par laquelle vous êtes arrivé pour apercevoir un nouveau pilier à faire tomber avec le grappin, puis légèrement au-dessus, un bouton sur lequel il vous faut tirer, ce qui fera avancer une plate-forme.

Mais descendez encore plus bas pour le moment, pour aller sur la première poutre que vous avez fait chuter. Longez celle-ci, puis vous trouverez sur la gauche un kit de premiers secours. Continuez sur la droite en sautant sur les deux blocs pierreux, puis en vous agrippant au rebord du dessus et en le longeant complètement à droite, tout en contournant le coin. Atteignez un nouveau rebord un peu plus haut, puis un dernier pour finalement vous retrouver face à des escaliers en haut desquels vous aurez un nouveau levier à actionner. Vous ouvrez ainsi la porte d'Héphaïstos.

Retournez sur le U central à l'aide de la plate-forme apparue pour vous occuper des chauves-souris et descendre sur la plate-forme située au bas du côté droit du U, comme précédemment, mais sans toutefois aller tout en bas. Descendez plutôt sur la partie située un mètre en dessous, puis allez sauter sur la plate-forme qui sera à gauche de l'interrupteur mural sur lequel vous aviez tiré. Gagnez ensuite celui-ci en sautant sur la corniche que vous avez fait apparaître, puis allez à droite de celle-ci, pour avancer prudemment jusqu'au rebord à vos pieds et vous laisser tomber afin de vous y agripper. Longez ensuite celui-ci vers la droite pour atteindre le rebord du dessus, puis effectuez un saut latéral droit afin de vous agripper au rebord suivant. Levez-vous et placez-vous dans le petit renfoncement, de manière à vous retrouver face à la perche horizontale. De celle-ci, jetez-vous sur le rebord d'en face puis lâchez-le pour tomber et vous rattraper sur le bord d'une ouverture dans le mur que vous emprunterez, ce qui vous permet de contourner celui-ci quelque peu, et donc de vous agripper à nouveau au rebord qu'il ne vous reste plus qu'à longer sur la droite pour enfin atteindre la porte d'Héphaïstos.

Traversez ce couloir pour trouver un nouveau levier au bout, à gauche d'une porte grillagée. Tirez ce levier dans le but d'ouvrir la porte, mais il n'en sera pas ainsi, car celle-ci va même s'écrouler au sol. Tenez-vous sur le côté pour qu'elle ne vous tombe pas dessus, puis empruntez alors les rebords que vous trouvez dans le coin du mur opposé au levier. Montez jusqu'à atteindre le trou au-dessus de la porte (en effectuant un saut arrière une fois arrivé à l'extrémité droite du grand rebord). Descendez ensuite de l'autre côté sans vous faire mal, en vous suspendant au rebord donc, puis traversez ce nouveau couloir pour aboutir finalement dans une pièce assez peu commune, car étant électrifiée.

Au sol, remarquez sur chacun des quatre coins une dalle carrée sur laquelle il vous faut marcher pour ouvrir la grande grille d'en face. Pour éviter de vous faire électrocuter, placez-vous sur la partie de sol la plus basse avant qu'un éclair ne se produise. Après avoir marché sur les 4 dalles des coins, franchissez la grille pour vous retrouver dans une immense salle où vous devrez aller à gauche dans un premier temps, pour aller vous placer sur le socle carré et vite vous écarter de là, car cela activera la chute d'un énorme maillet à cet endroit. Une fois celui-ci au sol, utilisez son côté droit (si vous vous trouvez face à lui) avant qu'il ne reprenne sa position initiale, afin de monter sur le mur qui se trouve sur votre droite, à l'aide d'un saut arrière, et vous retrouver ainsi dans le coin supérieur gauche de la pièce donc. A partir d'ici, sautez vers la perche horizontale que vous apercevez, puis atteignez l'entrée d'une alcôve dans laquelle est caché un **artefact**. Sortez de l'alcôve pour poursuivre sur votre gauche en vous lançant vers l'autre perche horizontale et sautez finalement sur la plate-forme.

Vous trouvez un bloc à déplacer et faire chuter au niveau du dessous afin qu'il se brise et révèle une statue. Descendez vous aussi à ce niveau, pour aller chercher un second bloc qui se situe sous la première perche horizontale que vous avez utilisée, puis placez-le sur le socle du point de chute du maillet. Le bloc se brise, dévoilant ainsi une autre statue. Il vous faut maintenant déplacer les 3 statues pour les positionner sur les socles ronds au centre de la pièce, qui se trouvent aux sommets des losanges. Ceci semble activer quelque chose au niveau du socle du maillet. Allez donc vous placer dessus un court instant puis enlevez-vous vite avant que le maillet ne vous écrase, en frappant le socle, il active

l'ouverture d'une grille derrière une des statues, ainsi que dans la salle électrifiée. Vous trouvez donc dans l'alcôve située derrière la statue la clé d'Héphaïstos.

Rejoignez ensuite l'accès dont la grille s'est ouverte dans la salle électrifiée, puis tirez le levier au bout du couloir. La porte est piégée, donc accrochez-vous à la plaque métallique plaquée sur la grille et attendez que celle-ci se lève pour passer par l'ouverture du haut, en vous agrippant au rebord au bon moment. Après le couloir, vous vous retrouvez dans la salle du U. Allez au bout de la plate-forme qui vient d'apparaître sous la porte pour sauter en direction du petit rebord en face de vous, légèrement sur la droite. Une fois agrippé à celui-ci, contournez le coin sur la droite, puis laissez-vous tomber vers le rebord du bas en tâchant de vous stabiliser avec triangle. Longez sur la droite pour poser le pied sur la plate-forme et grimper sur le débris cubique à votre droite. Celui-ci vous permet d'atteindre le rebord de la colonne, puis finalement le sommet de celle-ci, plus large. A partir de là, vous pouvez sauter pour atteindre la plate-forme intermédiaire sur votre gauche. Empruntez alors le rebord du pilier situé sous la partie cassée du U, contournez-le pour passer le coin sur la gauche, puis sautez vers le rebord supérieur et enfin atteignez le sommet du U. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la petite plate-forme que vous aviez tirée du mur au tout début.

De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. N'attendez pas, car vous glisserez si vous ne réagissez pas assez vite. Longez ce rebord vers la gauche, puis tombez sur celui du dessous après avoir contourné le coin. Tombez une fois encore au dessous et longez ce long rebord vers la gauche, jusqu'au bout, pour effectuer un saut latéral gauche et atteindre un autre rebord. Longez encore à gauche pour vous placer dans l'axe de la perche à laquelle vous êtes adossé.
Après l'avoir attrapée suite à un saut arrière, jetez-vous en avant vers l'**artefact** que vous apercevez.

Regardez la perche, puis sautez dans sa direction comme pour l'atteindre, mais vous atterrirez au niveau d'un renfoncement plus bas dans le mur d'en face, à moins que vous ayez eu assez d'élan pour attraper la perche, auquel cas il faudra sauter sur le rebord d'en face, puis vous laisser tomber pour atteindre ce renfoncement. Tournez-vous, puis sautez vers l'autre renfoncement sur votre droite. Agrippez-vous au rebord un peu plus haut pour contourner le coin par la gauche et sauter latéralement vers le rebord suivant. Laissez-vous tomber sur le bord de cette alcôve dans laquelle se trouve un nouveau levier qui, une fois actionné, ouvrira la porte de Damoclès.

Regagnez maintenant le bord de cette alcôve, puis descendez sur le bord plus bas, légèrement plus à gauche. Longez un peu sur la gauche, puis laissez-vous tomber au sol. Montez les quelques marches en contournant le coin de la pièce toujours vers la gauche, longez le mur et vous atteindrez le levier ouvrant la porte d'Atlas.

Descendez au sol, puis avancez tout droit par rapport au levier, pour vous retrouver sous la base du U et monter sur une petite partie du décor détruite, sur laquelle vous trouverez des munitions pour le fusil à pompe. Sautez ensuite en avant à gauche pour aller attraper le rebord de la petite plate-forme au bas de la paroi d'à côté. Une fois sur celle-ci, agrippez-vous au rebord blanc au-dessus de vous, contournez le coin par la droite, puis sautez latéralement jusqu'à l'échelle. En haut de celle-ci, sur votre gauche, vous trouvez dans le mur une petite plate-forme à tirer vers vous avec votre grappin. Montez ensuite sur le petit bloc d'à côté, puis observez le rebord du pilier d'en face pour sauter vers lui et vous y agripper. Contournez-le complètement sur la droite, en passant les deux coins, sautez vers le rebord supérieur, contournez le coin de celui-ci vers la droite (vous ne pouvez pas atteindre le rebord plus haut), puis sautez latéralement jusqu'au morceau de plate-forme rectangulaire. Observez ensuite à gauche pour vous jeter sur la plate-forme située entre deux piliers, accrochez-vous au bord du pilier de gauche puis contournez-le sur la droite. Après avoir passé le premier coin, jetez-vous sur le rebord du dessus et sautez latéralement sur le bord de l'autre pilier. Sautez une fois de plus pour finalement atteindre la plate-forme supérieure.

Montez sur le bloc détruit à votre droite, agrippez-vous au rebord situé au-dessus de vous puis sautez une fois encore en hauteur pour vous trouver sur une plate-forme rectangulaire. Sautez en direction de la plate-forme rattachée aux trois piliers pour aller vous accrocher sur le rebord du pilier du milieu. Contournez celui-ci vers la gauche puis passez le coin pour sauter deux fois en hauteur et atteindre finalement la partie gauche du U.

Nous allons passer maintenant par la porte d'Atlas. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la première petite plate-forme que vous aviez tirée du mur. De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous

tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. Contournez ce rebord vers la gauche, puis une fois le coin franchi, lâchez celui-ci. Vous êtes maintenant à hauteur de la porte d'Atlas. Levez-vous et pénétrez dans ce couloir (notez que vous pouvez directement vous retrouver à hauteur de cette porte si jamais vous sautez légèrement trop tard de la pente, mais celle-ci peut aussi vous faire chuter bien plus bas et c'est la mort assurée).

Au bout du couloir, vous devrez ouvrir la grille à l'aide du levier et vous accrocher sur la plaque métallique comme précédemment, puis attendre que la grille retombe pour sauter au niveau du rebord de l'ouverture située au-dessus. Une fois de l'autre côté, avancez jusqu'à arriver en face d'une grande manivelle qu'il vous faudra faire tourner afin de ramener vers elle les plaques au niveau du précipice. Une fois que celles-ci se touchent, courez vite pour sauter de l'autre côté avant qu'elles ne reprennent leur position initiale.

Montez ensuite jusqu'à trouver un rebord sur votre gauche et vous y agripper. Sautez latéralement vers la gauche pour atteindre le rebord supérieur, puis longez-le toujours sur la gauche jusqu'à monter une fois de plus en hauteur et trouver des munitions. À gauche, sur la plate-forme du bas, vous trouvez un levier à actionner.
Ceci a pour effet de faire apparaître deux perches horizontales qui se rejoignent pour ne former qu'une seule grande perche. Continuez à monter vers la statue d'Atlas et arrêtez-vous peu après le rebord que vous aviez emprunté à gauche. De cette distance, repérez les deux boutons situés de chaque côté de la statue, visez, puis tirez sur chacun d'eux.

Ceci a pour effet de faire tomber le gros globe et il vous faut maintenant courir en sens inverse pour aller sauter et attraper la grande perche avant que la boule ne vous atteigne, puis revenir rapidement au niveau de la manivelle. Le globe va tomber dans le précipice, et vous pouvez maintenant rejoindre la statue après avoir tourné à nouveau la manivelle pour rapprocher les deux plaques. Vous trouvez des munitions, puis la clé d'Atlas dans l'alcôve.

En revenant sur vos pas durant la descente, vous repérez sur le mur de gauche un autre levier. Rejoignez-le en grimpant sur la partie de pilier détruite et ramassez un kit de premiers secours une fois en haut. Le levier se trouve sur votre droite, mais avant, montez sur la gauche pour aller trouver un **artefact** caché dans les rochers. Descendez, puis faites face au levier qu'il vous faut actionner. Les deux plaques se rapprochent ainsi, et vous pouvez maintenant reprendre le couloir en sens inverse pour rejoindre la salle principale. Tirez le levier pour lever la grille, puis restez agrippé à la plaque métallique mais cette fois, il vous faut effectuer un saut arrière pour rejoindre une perche horizontale. Tournez-vous à 180°, puis jetez-vous dans l'ouverture au-dessus de la grille. Vous revoici finalement dans la salle principale.

Occupons-nous maintenant d'aller trouver la clé de Poséidon. En sortant de la porte d'Atlas, prenez de l'élan sur la plate-forme qui vient d'apparaître pour atteindre le centre et descendre par l'échelle qui se trouve sur votre droite. Laissez-vous tomber pour vous retrouver sur une plate-forme rectangulaire, puis regardez sur votre gauche, en bas, la plate-forme que vous avez tirée avec le grappin. C'est sur celle-ci qu'il faut vous rendre, puis il vous faudra sauter vers la droite pour atteindre un premier rebord. Sautez encore une fois sur la droite pour vous agripper à un rebord plus petit, puis attrapez l'autre rebord sur la droite. Attrapez ensuite deux rebords en hauteur pour vous retrouver dans un renfoncement qui deviendra plus étroit et vous obligera à vous accroupir lorsque vous vous dirigerez sur la droite. Vous voici arrivé à l'entrée de la porte de Poséidon.

Au bout du couloir, ouvrez la porte en vous agrippant à la plaque pour rejoindre l'ouverture du dessus, comme d'habitude, puis progressez dans ce nouveau couloir en vous débarrassant des quelques rats. Vous atteignez une pièce au centre de laquelle se trouve un bassin. Plongez bien sûr dedans puis nagez jusqu'au fond pour vous retrouver face à une grille, dont l'ouverture s'active grâce au levier de gauche. Empruntez ce passage pour nager jusqu'à la surface et arriver dans une nouvelle salle avec une tour au centre et un levier face à vous, mais légèrement trop haut. Un autre levier se trouve sur cette tour, mais derrière, sous l'eau. Vous remarquez également un artefact derrière une grille. Plongez donc pour tirer le levier et permettre ainsi à celle-ci de s'ouvrir, puis récupérez l'**artefact**.

Escaladez maintenant la tour au centre pour atteindre son sommet et emprunter le pont le plus à gauche, dans le but de bouger le petit bloc devant la statue de poisson, ce qui permettra de faire monter l'eau d'un niveau. En face du pont qui est cassé, vous apercevez le même petit bloc. Rejoignez-le, puis poussez-le dans l'eau de sorte qu'il atteigne le niveau

du dessous.

Plongez ensuite pour aller tirer le levier légèrement trop haut que vous aviez vu en entrant et qui est maintenant accessible. Ceci active l'ouverture d'une grille et libère un radeau qui va tout de suite être attiré vers la surface, mais qui restera bloqué sous un des ponts. Remontez maintenant replacer le petit bloc devant la bouche de la statue afin de faire redescendre l'eau. Allez ensuite trouver l'autre petit bloc que vous aviez fait tomber plus bas pour le placer devant la bouche de la statue de poisson, ce qui fait encore descendre l'eau d'un niveau. Descendez maintenant tout en bas pour aller trouver ce radeau qui fut libéré suite à l'ouverture de la grille. Tirez-le à l'aide de votre grappin, de manière à contourner le pilier central et le placer sur la grille de l'autre côté. Remontez ensuite au niveau supérieur en utilisant les rebords sur le côté droit de la pièce, puis allez retirer le cube pour faire remonter l'eau d'un étage.

Rejoignez maintenant l'alcôve qui se trouve face à vous en passant entre le pilier central et le radeau, puis ramassez le kit de premiers secours.
Tournez-vous en direction du radeau pour le tirer légèrement avec le grappin de manière à ce qu'il ne soit pas bloqué par les ponts du dessus lorsque vous allez faire remonter l'eau une fois de plus. Grimpez tout en haut du pilier central pour aller déboucher la sortie d'eau en déplaçant le petit bloc, et si tout s'est bien passé, vous trouverez votre radeau à côté de vous, entre les deux ponts.

Sautez alors sur celui-ci pour atteindre le renfoncement dans le mur de gauche, puis agrippez-vous au rebord de droite. Sautez latéralement vers le rebord situé encore à droite, puis rentrez finalement par cette petite ouverture, afin d'obtenir la clé de Poséidon. Tirez ensuite le levier pour abaisser la grille. Vous n'avez plus qu'à plonger droit devant pour reprendre le tunnel sous-marin dont l'ouverture se situe un peu plus en profondeur, et ainsi vous retrouver dans la salle du bassin. Regagnez alors la salle principale en passant la porte du levier comme les précédentes, et il ne vous reste plus qu'à aller récupérer la clé de Damoclès.

En sortant de la porte de Poséidon, prenez de l'élan sur la plate-forme qui est apparue, puis sautez sur la plate-forme centrale. Grimpez ensuite jusqu'à l'étage supérieur en utilisant le chemin habituel, puis vous devriez vous retrouver sur la plate-forme entre les deux piliers, avec au centre la grosse poutre noire que vous aviez fait s'écrouler précédemment avec le grappin. Grimpez sur celle-ci, puis dirigez-vous vers le mur, entre les deux cages cubiques.

Sautez vers celle de gauche pour la pousser quasiment contre le mur, et dirigez-vous sur celle de droite puis tirez-la vers vous (jusqu'à ce qu'elle se bloque) de façon à libérer le rebord sur lequel elle est posée. Laissez-vous tomber pour vous agripper au rebord, puis sautez latéralement vers celui que vous venez de libérer. Longez-le vers la droite puis contournez le coin et récupérez au sol un kit de premiers secours. Revenez vers la gauche, puis montez sur cette même caisse. De celle-ci, vous pouvez sauter sur le rebord d'en face, à condition de ne vous lancer qu'au dernier moment (impossible de prendre de l'élan, mais si le saut est réussi, Lara s'agrippera bien au rebord). Longez ensuite vers la gauche, contournez le coin puis continuez toujours à gauche pour lâcher et vous agripper au bord du dessous. Effectuez ensuite un saut latéral vers la gauche (en vous appuyant sur la caisse, d'où l'intérêt de l'avoir poussée ici) pour atteindre un nouveau rebord. Longez celui-ci pour passer le coin à droite et lâchez-vous pour atterrir et récupérer un nouveau kit de premiers secours. Agrippez-vous ensuite au bord de cet endroit, pour descendre vers un autre rebord et le contourner à droite. Lâchez-vous pour atteindre tout d'abord un endroit plat, puis glissez sur la pente un peu plus à droite et vous vous trouvez enfin devant la porte de Damoclès.

Avancez le long du couloir, puis arrivé devant la grille, faites d'abord tomber le bloc au-dessus en utilisant votre grappin (attention qu'il ne vous tombe pas dessus !). Tirez le levier, puis dépêchez-vous de pousser le bloc sous la grille. Celle-ci sera ainsi bloquée. Montez sur le bloc puis agrippez-vous sur la plaque métallique de la grille, et gagnez enfin le rebord de l'ouverture dans le mur pour passer de l'autre côté. Au bout du couloir, le fait de marcher sur l'interrupteur carré vous ouvre l'accès. Avancez dans cette grande salle après avoir observé le plafond, où vous apercevez çà et là des lames d'épées qui pointent vers le sol. La salle est piégée, et le fait d'aller récupérer la clé de Damoclès dans la salle suivante va transformer le parcours du retour en cauchemar...

Allez donc dans la salle de la clé puis récupérez-la et plongez vite vers l'avant pour ne pas vous faire embrocher ! Vous aurez un kit de premiers secours à récupérer dans le coin droit de la pièce, puis revenez dans le coin gauche pour monter la pente qui longe le mur. Sautez du haut de celle-ci vers le coin droit de la pièce en utilisant votre grappin et en vous balançant pour atteindre la plate-forme plus haut dans le coin. À partir d'ici, sautez en direction de la plate-forme

ressemblant à un U, puis allez sur le petit carré au niveau du côté droit. De celui-ci, sautez vers la grille dans le renfoncement d'en face pour tirer un levier. Allez dans la salle de droite pour manquer de vous faire empaler par une énorme épée, puis allez vers la droite, contournez le coin et vous vous retrouvez bloqué par des épées sortant du sol. Attendez que celles du carré blanc sur votre gauche se rétractent pour monter dessus. Placez-vous sur l'autre carré blanc en haut à gauche lorsque les épées redescendent.
Dès que le carré blanc suivant (en haut à droite maintenant) est libre, placez-vous dessus. Enfin, attendez que les deux carrés sur le côté droit soient hors de danger pour marcher dessus et sortir du damier de ce côté.

Allez maintenant sur la gauche en avançant prudemment, car des épées tombent du plafond lorsque vous passez dessous (déplacez-vous avec le stick en maintenant le bouton R2 enfoncé). Vous pouvez anticiper leur point de chute en observant le plafond. Une fois au coin de la pièce, continuez de longer le mur pour aller jusqu'à l'autre coin et vous placer sur un morceau de pilier, puis attrapez le rebord du mur de droite pour le longer sur la gauche afin de finalement monter encore plus haut. Longez ce rebord entièrement à gauche pour atteindre un second levier et le tirer vers vous.

Rejoignez maintenant la salle de la clé (en longeant le rebord et en sautant directement à gauche) pour revenir une nouvelle fois sur la pente et utiliser votre grappin afin de remonter sur la plate-forme en U. Sautez donc de l'extrémité gauche pour atteindre le renfoncement où se trouve l'**artefact**, maintenant accessible.

Retour dans l'autre pièce, en passant par la droite, puis longez le mur en courant sur le carré blanc dont les épées ont été désactivées, et vous revoici à l'entrée. Soyez prudent quant aux épées qui surgissent violemment du plafond, et contournez entièrement la pièce pour aller vous placer exactement au niveau du deuxième levier. A côté, agrippez-vous sur une première poutre, grimpez tout en haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour atterrir sur le sommet d'un pilier. De celui-ci, sautez sur le second qui vous permettra d'atteindre l'autre poutre. À gauche de celle-ci, vous ramassez une trousse de soins dans le renfoncement. Continuez sur la gauche en vous accrochant au rebord du dessus. À partir de celui-ci, sautez latéralement vers la gauche puis lancez tout de suite votre grappin. Il va vous falloir maintenant vous balancer le long du mur, et effectuer un saut arrière au moment opportun lorsque vous vous trouvez à hauteur du pilier derrière vous. Une fois sur ce dernier, sautez sur un second, puis atterrissez enfin sur celui dont le sommet est rond. Il reste encore à sauter vers le sommet du dernier pilier puis à vous agripper sur le rebord du mur d'en face. Longez-le à droite, puis jetez-vous ensuite vers le rebord un peu plus bas en effectuant un saut latéral. Longez encore à droite jusqu'à devoir effectuer un nouveau saut sur le côté droit, puis après avoir contourné le coin de ce dernier rebord, vous atteignez enfin le renfoncement du mur où vous trouvez une manivelle. Faites tourner celle-ci au maximum pour relever la porte de sortie, puis sautez au sol et dépêchez-vous de la franchir avant qu'elle ne se referme. Revenez vers la salle principale en franchissant la porte du couloir après vous être agrippé à la plaque métallique, puis avoir sauté pour vous accrocher à l'ouverture du dessus lorsque la grille se referme.

Descendez ensuite tout en bas de la salle principale, puis allez au fond pour placer chacune des quatre clés dans la serrure correspondante. Ceci ouvre finalement la porte de l'amphithéâtre.

2ème partie - L'amphithéâtre (1 artefact, 0 relique)

Progressez dans ce couloir pour finalement tourner à droite au bout de celui-ci et vous occuper des rats au sol. Dans cette salle, bondissez sur la plate-forme de gauche pour sauter sur celle qui se situe un peu plus haut, derrière vous. Vous ramassez ainsi un kit de premiers secours. Redescendez sur la première plate-forme pour ensuite sauter sur celle de droite, puis atteignez le rebord plus à droite pour monter sur la corniche. Débarrassez-vous du rat, puis une fois au bout de cette plate-forme, plongez dans le bassin situé plus bas à droite. Nagez au fond, puis empruntez la direction opposée au mur qui vous faisait face avant que vous ne sautiez dans le bassin. Allez ensuite à gauche, puis à droite pour aboutir finalement à la surface d'un nouveau bassin, dans une salle où vous serez assailli par des rats et autres chauves-souris. Faites face au bassin pour aller grimper sur la structure quadrillée à sa droite et ainsi atteindre un premier rebord sur le mur. Sautez vers la gauche puis contournez les deux coins de ce nouveau rebord en vous agrippant au suivant, toujours dans la même direction. A partir de celui-ci, jetez-vous en arrière sur la poutre verticale, grimpez au sommet de celle-ci, puis effectuez un nouveau saut arrière pour atteindre l'autre caisse quadrillée et passer derrière, par-dessus la barrière de bois. Poursuivez le long de ce couloir de gauche, qui monte jusqu'au centre de l'amphithéâtre.

Une cinématique se déclenche et vous serez ensuite attaqué par deux gorilles.

Pas de panique, plusieurs options s'offrent à vous. Si vous choisissez l'affrontement au pistolet, soyez vif et évitez rapidement leurs attaques rapides et puissantes, en leur tirant dessus pendant que vous leur tournez autour, et en attendant la possibilité d'effectuer un tir convergent. Vous pouvez également utiliser votre fusil à pompe : 3 coups et l'affaire est réglée. Ou enfin, vous pouvez tout simplement fuir par exemple dans les gradins et leur tirer dessus à distance. Faites attention aux projectiles qu'ils envoient et effectuez des sauts périlleux vers l'arrière pour éviter leurs coups de pattes.

Les gradins, c'est la seule destination possible. Rejoignez donc le pan de mur brisé et incliné vers le rebord des gradins. Une fois arrivé dans ces derniers, montez la pente la plus proche à droite, pour escalader le pilier le plus à gauche, mais avant cela, occupez-vous des chauves-souris. Accrochez-vous ensuite au rebord du pilier pour le longer par la gauche et atteindre celui du dessus. Longez dans la même direction, puis sautez en arrière sur la plate-forme. Continuez jusqu'à la suivante un peu plus loin, ramassez le kit de premiers secours et glissez le long de la pente. Allez à droite des marches, laissez-vous glisser un court instant et sautez vers la plate-forme d'en face. A droite de celle-ci, jetez-vous vers l'entrée de l'étage supérieur du temple.

Après avoir franchi celle-ci, avancez dans le couloir, puis sortez à gauche pour tirer le levier qui se trouve en face de la grille. Vous ouvrez la porte du bas. Revenez dans le couloir et allez cette fois au bout de celui-ci, pour vous retrouver de l'autre côté des gradins et affronter deux chauves-souris. Descendez maintenant dans l'arène, pour voir surgir de la porte que vous venez d'ouvrir deux nouveaux gorilles accompagnés de deux lionnes. Après le combat, franchissez la porte puis descendez le long du couloir.

Atteignez une pièce en passant par la droite et remarquez à gauche de celle-ci une petite cage cubique posée sur une plus grosse. Attirez-la avec votre grappin pour la faire tomber et la pousser ensuite hors de cette pièce en lui faisant franchir la petite pente. Une fois ceci fait, amenez-la au fond à proximité de la grosse grille afin de sauter sur celle-ci et récupérer la clé du balcon. Regagnez ensuite le Colisée en remontant le long du couloir.

Encore deux lionnes sont à battre. Remontez ensuite dans les gradins en vous aidant du plan incliné comme précédemment, puis réempruntez le pilier en haut à gauche afin de rejoindre l'étage supérieur du temple, au niveau de la grille qui se trouve face au levier. Utilisez la clé sur la serrure à droite pour l'ouvrir, puis montez à l'échelle tout de suite sur votre gauche.

Une fois en haut, tournez complètement à gauche puis allez donc sauter sur la corniche. Arrivé au bout de celle-ci, jetez-vous en avant en lançant le grappin pour atteindre au point culminant du balancement une autre plate-forme Au bout de celle-ci, observez le pilier en bas à gauche puis jetez-vous sur le rebord de celui-ci, pour le longer à gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du coin pour trouver les pistolets de calibre 50.

Agrippez-vous au rebord au sol pour le longer à gauche et revenir sur la plate-forme où vous avez atterri grâce au grappin. Tournez-vous et sautez en direction de la plate-forme d'en face, sur laquelle vous apercevez un kit de premiers secours, mais qui semble bien trop loin pour atterrir directement dessus. Vous atteindrez en fait un rebord plus bas légèrement vers la gauche. Appuyez rapidement sur triangle pour vous stabiliser puis montez sur la plate-forme. Tournez-vous maintenant en direction du temple d'où vous venez et vous apercevez un anneau sous la plate-forme d'en face. Sautez dans sa direction pour lancer le grappin et vous y accrocher. Cessez de vous balancer et retournez-vous vers le point de départ de votre saut pour remarquer un artefact juste en face de vous. Trouvez la longueur de corde adéquate pour l'atteindre et balancez-vous dans sa direction. Quand vous le sentez, sautez dans ce petit renfoncement et récupérez ainsi l'**artefact**.

Attrapez le bord de cette alcôve à vos pieds pour longer entièrement à droite et ainsi sauter au sommet triangulaire du petit pan de mur. Regardez la nouvelle plate-forme face à vous, avec un pilier sur sa droite. C'est là qu'il vous faut sauter, puis grimpez le pilier jusqu'à être agrippé au sommet en utilisant ses rebords. Effectuez ensuite un saut arrière pour gagner la nouvelle plate-forme, puis sautez ensuite sur la suivante, sur laquelle se trouvent deux statues. Allez au bout, puis après la deuxième statue, sautez sur la plate-forme un peu plus bas et tournez-vous.
Observez l'étage inférieur sous celui des statues, avec quatre piliers sur votre gauche, puis jetez-vous à ce niveau pour enfin entrer dans le couloir sur votre droite. Descendez puis tournez à gauche. Au bout des escaliers tournants, vous atteignez enfin le palais de Midas.

3ème partie - Le palais de Midas (1 artefact, 2 reliques)

Vous êtes tout de suite attaqué par trois gorilles. Après vous-en être occupé, placez-vous dos à l'entrée, comme si vous veniez d'arriver dans cette pièce, puis dirigez-vous sur votre droite pour utiliser les éléments du décor dans le coin afin de monter sur la plate-forme supérieure et trouver une trousse de soins dans le coin et un levier à actionner. Cela ouvre la porte de gauche de cette immense pièce. Descendez pour aller la franchir, et vous atteignez au bout du couloir d'escaliers une nouvelle salle. Entrez, puis regardez maintenant en haut à gauche, derrière vous pour apercevoir des blocs de pierre. Utilisez alors votre grappin pour les faire chuter, libérant ainsi l'alcôve dans laquelle se trouve l'artefact que vous allez bientôt récupérer.

Par rapport à l'entrée, avancez tout droit pour rejoindre la porte d'en face et courir à droite des escaliers, jusqu'à la caisse qui bouche un étroit passage, derrière lequel vous devrez actionner un levier. Ceci ouvre la grille qui se trouve au bout des marches d'à côté. Franchissez donc celle-ci. Récupérez à droite un kit de premiers secours, puis poursuivez en montant les marches suivantes. Vous atteignez un levier à tirer, ce qui provoquera la hausse de nombreux éléments du décor, temporairement toutefois, donc il vous faudra agir vite.

Ainsi, sautez rapidement sur le sommet du pilier blanc face à vous, puis rejoignez celui de gauche. Si les lames sont déjà sorties au sommet de celui-ci, contournez ses rebords. Jetez-vous sur la pente d'en face pour que suite à une courte glissade vous vous élanciez en direction d'une plate-forme carrée contre le mur. De celle-ci, sautez vers le rebord du pilier sur votre droite, puis sautez pour vous agripper au rebord du sommet piégé. Contournez un premier coin du pilier vers la droite, puis un second, et atteignez le pilier blanc, puis une pente et enfin une autre plate-forme carrée contre le mur, tout ceci s'effectuant dans la même direction. Sautez ensuite sur le pilier blanc de droite et vous pouvez maintenant atteindre l'alcôve du mur sur votre gauche, dans laquelle se trouve l'**artefact**.

Une fois encore, remontez les marches pour tirer le levier, puis effectuez le même parcours que pour l'artefact, à la différence qu'une fois arrivé sur la deuxième plate-forme carrée contre le mur, vous ne sauterez pas à droite sur le pilier blanc, mais irez à gauche, sur une autre plate-forme carrée. Jetez-vous sur les bords du pilier piégé en face de celle-ci, contournez-le par la gauche pour vous jeter sur les bords du pilier blanc d'à côté et atteindre son sommet. D'ici, jetez-vous dans l'alcôve d'en face pour récupérer un lingot de plomb.

Il reste une relique à aller récupérer. Retournez tirer une dernière fois le levier. Effectuez le même parcours que pour le lingot, mais arrivé sur le pilier qui vous permet d'atteindre l'alcôve du lingot, sautez plutôt sur la pente de gauche, puis laissez-vous glisser pour sauter vers le rebord de l'alcôve d'en face, où vous trouverez la **relique** : Chouette Athénienne.

Sortez de cette pièce pour rejoindre la salle de la statue de Midas. Trois gorilles vous attendent lorsque vous êtes presque arrivé. Après vous en être occupé, dirigez-vous face à la statue, puis grimpez au coin gauche. Contournez à gauche pour atteindre un nouveau rebord et atteignez le dos de Midas, où vous trouvez un levier à actionner. Il ouvre la porte sur votre gauche. Allez donc passer celle-ci.

Au bout du couloir et des séries d'escaliers, vous atteignez une pièce avec une gigantesque colonne au centre. Avancez à gauche de celle-ci pour passer la porte et atteindre au bout de ce couloir descendant une pièce dans laquelle vous devrez affronter un gorille et une lionne. Suite au combat, tirez les trois poutres qui maintiennent la colonne en utilisant votre grappin, puis celle-ci s'écroulera sur sa base, libérant ainsi un lingot de plomb. Emparez-vous de celui-ci et retournez dans le couloir d'où vous venez. Après la première série d'escaliers, poursuivez jusqu'au bout du couloir, puis longez les décombres de cette pièce toujours sur la droite pour atteindre une nouvelle porte et poursuivre dans ce couloir par les escaliers qui montent, tout de suite sur votre gauche.

Au bout du parcours, vous vous trouvez face à la colonne, en hauteur. Attendez que les chauves-souris viennent vers vous pour vous en débarrasser, puis sautez sur les débris de droite pour vous accrocher à un premier rebord du mur. Allez chercher la trousse de soins sur la gauche, avant de revenir à droite et poursuivre dans cette direction, pour contourner le coin de la pièce et vous agripper à un nouveau rebord. Longez-le entièrement à droite, pour finalement vous jeter dans cette direction et accrocher votre grappin au crochet du haut, ce qui vous permet d'atteindre le rebord de l'autre côté. Sautez ensuite latéralement sur le rebord de droite, puis placez-vous dans l'axe de la corde pour effectuer un saut arrière et l'attraper. Une fois accroché à celle-ci, tournez-vous pour faire face au rebord d'où vous venez, puis

regardez le pilier à droite. Balancez-vous dans sa direction pour vous jeter vers un de ses rebords. Soyez agrippé sur le plus haut puis effectuez un saut arrière pour rejoindre la plate-forme.

Tournez-vous ensuite en direction de la colonne blanche au-dessous, et il va vous falloir sauter sur sa partie tranchée pour glisser un peu et vous jeter plus loin pour atteindre une petite surface plate plus bas. De celle-ci, observez la fente dans la colonne pour sauter dans sa direction et vous y agripper. Longez ensuite sur la droite pour effectuer enfin un saut arrière et rejoindre la plate-forme un peu plus bas. Avancez jusqu'au rebord du mur d'en face, puis accrochez-vous au deuxième plus haut. Longez celui-ci sur la droite et effectuez un saut latéral vers le rebord du mur adjacent. Gagnez le bord supérieur, puis jetez-vous le long du mur en accrochant votre grappin puis en vous balançant suffisamment, de manière à pouvoir effectuer un saut arrière en prenant appui sur le mur et atterrir finalement sur une plate-forme rectangulaire.

Au bout de celle-ci, jetez-vous pour atteindre le petit renfoncement où se trouve un kit de premiers secours, puis regagnez cette plate-forme pour maintenant regarder la porte en bas à droite. Sautez dans sa direction, puis poursuivez le long de ce couloir à angles droits. Au bout de celui-ci, deux gorilles vous attendent. Faites attention à ne pas retomber sur le sol de la pièce de la statue avant d'avoir actionné le levier. Aussi, il est donc préférable d'attirer les gorilles dans le couloir d'où vous venez pour les achever. Après avoir tiré le levier, vous pouvez donc rejoindre la porte qui s'ouvre derrière la statue de Midas.

Au bout de ce couloir d'angles, vous atteignez une nouvelle pièce gigantesque. Dirigez-vous sur la gauche, puis descendez les marches pour vous trouver au bord de l'eau. Votre viseur vous indique la présence de quelque chose sous l'eau. Il s'agit d'un crocodile. Plongez pour l'attirer vers vous, puis retournez sur la terre ferme et tirez-lui dessus jusqu'à l'achever. Voilà une bonne chose de faite ! Plongez ensuite pour prendre la direction du gros pilier le plus au fond à droite et actionnez le levier situé derrière lui. Retournez maintenant au bas des marches et replacez-vous à l'entrée de la pièce. Avancez tout droit en direction du pilier au centre, puis vous verrez les pièges de la pièce s'activer.

Sautez maintenant pour vous agripper sur le pilier d'en face. Attendez que la flamme disparaisse pour vous jeter en direction du gros pilier de droite. Levez-vous, puis contournez maintenant la tour que vous avez fait apparaître en actionnant le levier, toujours en faisant attention aux flammes qui émanent du sol. Vous atteindrez bientôt un rebord, puis un second plus en hauteur, vous permettant de grimper le long de cette tour. Longez le deuxième rebord vers la gauche pour en atteindre un plus en hauteur, et vous jeter en arrière en direction du rebord d'une alcôve au bout de laquelle se trouve un nouveau levier à actionner.

Un nouveau pilier s'élève alors hors de l'eau. Rejoignez-le en reprenant le chemin inverse et en descendant la tour, puis vous trouverez ce pilier sur la droite. De celui-ci, jetez-vous vers le pilier plus grand, où vous pouvez apercevoir des têtes de lions cracher du feu. Lancez-vous dans leur direction afin de vous agripper au rebord du dessous. Contournez alors la tour entièrement à gauche pour vous trouver sous une de ces têtes. Attendez le moment opportun pour sauter en hauteur et atteindre un rebord au-dessus. Répétez l'opération pour finalement atteindre le sommet de cette tour.

Regardez sur votre droite, légèrement derrière vous, pour apercevoir une nouvelle alcôve et sauter dans sa direction. Actionnez alors le nouveau levier. Rejoignez une fois encore le sommet de cette tour aux têtes de lions, puis sautez maintenant vers celle de gauche afin de grimper sur les rebords et la contourner par la droite jusqu'au rebord le plus haut, au bout duquel il vous faut effectuer un saut arrière pour atteindre finalement la grande alcôve dans laquelle vous trouverez le lingot de plomb, ainsi qu'une trousse de soins à proximité.
Sautez ensuite dans l'eau, puis refaites le parcours pour vous retrouver au niveau de l'alcôve du premier levier. Placez-vous sur l'extrémité qui dépasse à gauche (une autre dépasse également à droite) pour apercevoir un anneau dans le mur en hauteur, sur votre droite.

Sautez dans sa direction pour accrocher votre grappin, puis courez contre la paroi. Arrivé au point culminant, lâchez tout et vous tomberez plus bas au niveau d'un rebord sur lequel il faudra vous stabiliser avec triangle. Longez ce rebord puis laissez-vous tomber sur la pente. Glissez légèrement, puis sautez pour vous agripper à un petit rebord en face. Effectuez un saut latéral droit pour vous retrouver sur le rebord du mur adjacent, puis sautez sur celui du dessus. À partir de celui-ci, accomplissez un nouveau saut arrière en direction de la deuxième pente, sur laquelle vous ne prendrez pas le temps de glisser, mais sauterez plutôt en direction de la perche d'en face. Jetez-vous sur la suivante, puis placez-vous dans l'axe de la petite colonne pointue qui vous fait face, car il faudra atteindre son sommet. Pivotez

alors sur la droite pour sauter en direction du petit rebord sur le mur, puis longez celui-ci à gauche et sautez latéralement pour atterrir sur une petite pente et vous lancer enfin en avant pour vous retrouver face à un levier.

Actionnez ce dernier pour qu'une tour s'élève et révèle la présence d'une relique. A partir de maintenant, le temps est compté pour atteindre l'objet avant que le pilier ne redescende ! Allez le plus vite possible, quitte à vous brûler, car vous n'aurez vraiment pas beaucoup de temps. Sautez dans l'eau à droite, puis nagez en longeant le mur pour finalement vous retrouver au bas des marches où vous vous étiez occupé du crocodile. Pour aller récupérer la relique, rejoignez le sommet de la première tour aux têtes de lions, celle qui vous avait permis d'atteindre le deuxième levier. Sautez ensuite sur la tour de gauche (celle qui vous avait permis d'atteindre le lingot de plomb) et tournez autour en évitant les flammes, puis vous trouverez dans un renfoncement la **relique** : Protomé à tête de griffon. Ressortez ensuite de la pièce par là où vous étiez entré, puis rejoignez la salle de Midas. Attention aux gorilles !

Placez-vous maintenant face à la statue, et au niveau de la main gauche cassée, appuyez sur triangle pour transformer chacun de vos lingots de plomb en lingots d'or. Il faut maintenant aller positionner ces derniers à trois endroits différents. L'un à côté du pied droit, l'autre, juste en dessous, à côté du M de MIDAS, puis placez le dernier lingot à côté du S, ce qui ouvre une trappe au fond du bassin.

4ème partie - Le tombeau de Tihocan (2 artefacts, 0 relique)

Plongez au fond du bassin pour emprunter le seul tunnel disponible, c'est-à-dire celui qui passe sous la statue. Pour ne pas perdre de temps, voici le chemin à prendre avant d'atteindre la surface : prenez à droite, puis à gauche, à nouveau à gauche, droite, et vous atteindrez la surface au bout. En sortant du bassin, poussez la caisse pour passer de l'autre côté, occupez-vous du rat et amenez cette caisse sous le levier dans le coin droit. Montez sur la caisse pour pouvoir actionner le levier et ainsi ouvrir la trappe au sol. Passez donc par cette trappe pour vous retrouver en dessous, occupez-vous des rats, puis passez sous la petite arche.

Avancez puis dirigez-vous au bout du premier pont sur votre gauche pour aller tourner la manivelle. Ceci a pour effet de faire monter le niveau de l'eau. Sautez dans celle-ci, plongez pour aller attirer vers vous les trois crocodiles qui rôdent, puis regagnez la terre ferme afin de leur tirer dessus depuis votre position. Une fois débarrassé d'eux, regardez le mur opposé à l'alcôve de la manivelle. Vous apercevez une fontaine. Plongez, puis dirigez-vous vers le pilier situé pile dans l'axe de celle-ci. Il s'agit de celui qui se trouve au centre des trois, en avant par rapport aux deux autres (celui de droite est détruit sur le côté). Placez-vous derrière ce pilier pour trouver un levier à actionner. Cela ouvre la grille de l'**artefact** au fond de l'eau. Inspirez profondément, puis plongez au centre du bassin pour aller le récupérer.

Regardez maintenant le mur de la manivelle pour voir sur la droite une seconde alcôve dans laquelle se trouve une caisse. Vous ne pouvez atteindre cette alcôve par le pont car il est brisé, mais ce n'est pas un problème lorsqu'on s'appelle Lara Croft ! Nagez donc à droite de l'alcôve pour utiliser les rebords et atteindre finalement cette caisse en bois. Placez-vous derrière, puis poussez-la pour la faire tomber de l'alcôve. Retournez à la manivelle pour la faire tourner dans l'autre sens en la tirant vers vous, ce qui fait redescendre le niveau d'eau.
Revenez vous placer face à la porte par laquelle vous êtes entré dans cette immense pièce, puis regardez à votre gauche pour apercevoir une perche horizontale contre le mur.

Attrapez-la, puis jetez-vous dans la même direction pour agripper votre grappin au crochet plus haut. Balancez-vous, et au moment opportun, sautez en arrière pour atteindre une plate-forme sur laquelle vous trouverez des munitions pour les mini mitraillettes. Vous aurez plus de facilité à atteindre cette plate-forme en vous balançant doucement. Retournez-vous face au mur pour sauter en direction du rebord à hauteur de vos pieds, un peu plus à gauche. Longez-le entièrement par la gauche en contournant le coin, puis effectuez un saut arrière en direction du rebord suivant. Longez tout à fait à droite pour effectuer un saut latéral et sortir à nouveau votre grappin, de sorte à atteindre la corniche sur le mur adjacent.

Suivez le chemin imposé par la corniche en effectuant des angles droits et en évitant les précipices, car vous devez vous rendre jusqu'au bout de celle-ci, dans le coin de la pièce. Tournez-vous en direction des perches horizontales accrochées au mur qui fait l'angle. Après en avoir passé deux, continuez tout droit jusqu'à la caisse et poussez-la pour la faire tomber. Tournez-vous, puis marchez quelques pas pour aller sur la droite de Lara et vous trouver au bord de cette avancée brisée. En faisant pivoter la caméra, vous remarquez une échelle sur le flanc gauche du pilier au-dessus

duquel vous vous trouvez. Laissez-vous tomber sur le rebord en vous plaçant dans l'axe de l'échelle, puis lâchez-le pour vous agripper finalement à celle-ci.

Arrivé en bas, allez donc récupérer la caisse que vous avez faite tomber pour la tirer et l'amener au bord du bassin. Poussez-la pour qu'elle tombe au fond de l'eau. Allez ensuite à droite dans le coin de la pièce après avoir franchi le muret, pour récupérer un kit de premiers secours, puis retrouver la première caisse que vous aviez poussée du haut de l'alcôve. Faites-la également tomber au fond de l'eau. Courez maintenant à droite pour franchir le muret de gauche et vous retrouver en face d'une manivelle. Tournez-la afin de faire descendre l'eau d'un niveau de plus.

Poursuivez sur la gauche jusqu'au coin de la pièce et trouvez dans les décombres une trousse de soins. Rendez-vous maintenant au fond du bassin en tâchant de ne pas vous blesser, puis allez placer les caisses sur les socles situés de part et d'autre de la grille où vous aviez récupéré l'artefact. Ceci a pour effet d'ouvrir la deuxième grille du sol, ainsi que d'abaisser la grille plus large située plus haut derrière.

Il vous faut rejoindre la dernière manivelle que vous avez tournée. Pour atteindre les hauteurs du bassin, un petit parcours d'acrobaties s'impose. Ainsi, lorsque vous vous trouvez dos à la grande grille qui vient de s'abaisser, rejoignez le coin arrière droit du bassin, pour monter sur deux marches, glisser sur une petite pente et vous jeter en avant en lançant le grappin. Vous atteignez ainsi le sommet d'un morceau du décor, dans le coin avant droit du bassin. Agrippez-vous au rebord juste à côté, contournez le coin par la gauche, atteignez le rebord supérieur, puis jetez-vous en arrière vers une première perche horizontale. Sautez en face et vous atteignez un nouveau rebord qu'il vous faut totalement longer à gauche, afin d'effectuer un nouveau saut arrière et de vous accrocher à une deuxième perche. Gagnez le rebord en avant, contournez le coin à gauche et vous voici au coin avant gauche du bassin. Repérez la plate-forme d'une alcôve dans le mur adjacent, puis sautez vers celle-ci. Il reste à attraper un rebord à gauche de l'entrée de cette alcôve, monter deux marches et sauter pour atteindre le bord du sommet. Vous trouvez la fameuse manivelle sur votre droite. Tournez-la maintenant en sens inverse.

Une fois l'eau remontée d'un niveau, vous apercevez le radeau dans le bassin. Il vous faut en fait déplacer celui-ci sur le côté droit, dans la partie de bassin qui était alors gardée par la grille. Contournez donc la pièce par la droite pour vous placer derrière cet endroit. Vous remarquez que cette partie du bassin est séparée en deux par une petite allée au centre, au bout de laquelle se dresse le pilier sur lequel vous aviez actionné un levier précédemment. Il vous faut amener le radeau à cet endroit du bassin, peu importe de quel côté. Ne pouvant l'atteindre d'ici avec votre grappin, montez par exemple sur le muret de droite, contournez le pilier, puis rejoignez le coin du muret, face à l'eau donc. Accrochez le grappin au radeau et commencez à le tirer vers vous. Contournez le muret à nouveau en sens inverse pour revenir vous placer au bord de la partie droite du bassin et terminer ainsi de tirer le radeau entièrement vers vous.

Une fois ceci accompli, retournez à gauche en direction de la manivelle, passez devant, puis aidez-vous du morceau d'arche au sol pour sauter vers le muret et vous retrouver ainsi de l'autre côté de la pièce. Passé le muret, vous apercevez au sol une pente qui monte vers une série de rebords, sur un pilier. Après avoir contourné le deuxième par la gauche, accrochez-vous à la barre horizontale. Tournez-vous pour rejoindre la plate-forme qui se trouvait derrière vous, puis montez par les rebords encastrés dans le mur. Tenez-vous debout et regardez dans la direction du pilier pour apercevoir un petit coin plat, dans l'angle de celui-ci. Sautez donc pour atterrir dessus, attraper le rebord du haut et contournez ces deux coins vers la gauche. Puis il reste un rebord et vous atteindrez finalement la manivelle du niveau supérieur. Tournez celle-ci et l'eau remontera encore d'un niveau.

Sautez maintenant dans l'eau pour rejoindre l'endroit où doit se trouver le radeau (le carré de béton qui l'entoure possède une ouverture devant). Tirez-le avec le grappin pour le placer de telle manière qu'il vous permette d'atteindre la plate-forme supérieure où se trouve cette fameuse fontaine. Plongez dans le bassin de celle-ci et vous vous ferez entraîner jusqu'à chuter dans un nouveau bassin. Passez sous l'ouverture au fond à droite de celui-ci et vous vous retrouverez dans un immense point d'eau, avec un temple sur votre droite. Au fond de l'eau, tout à gauche du terrain sur lequel se trouve le temple, vous apercevrez l'entrée d'un tunnel au bout duquel se cache le deuxième **artefact**. Allez au plus vite toutefois, car vous devrez faire l'aller-retour sans respirer. Nagez maintenant à nouveau en direction de l'ouverture par laquelle vous êtes arrivé, en ayant donc le temple sur votre gauche, puis arrivé au niveau d'avoir la porte du temple à votre gauche, plongez pour trouver un tunnel sous-marin allant dans cette direction. Au bout de celui-ci, à la surface, vous trouvez un levier à actionner, ce qui déclenche l'ouverture de la porte.

Rendez-vous maintenant en direction du temple pour y pénétrer. Une cinématique se déclenche alors. Restez vigilant car une séquence impliquant une série de deux boutons à entrer va bientôt débuter. Ainsi, vous devrez appuyer sur les touches pendant le petit laps de temps où celles-ci apparaîtront à l'écran. Le temps d'affronter du gros gibier débute alors.

Évitez les attaques de ces deux centaures tout en leur tirant dessus pour augmenter leur barre de férocité. Si vous vous faites toucher par une de leurs attaques de couleur verte, vous serez changé en pierre et devrez alors bouger le stick rapidement pour retrouver votre état normal. Effectuez donc un maximum de roulades sur les côtés pour esquiver. Après avoir réalisé un tir convergent avec succès, ôtez-leur leur bouclier avec votre grappin pendant qu'ils sont étourdis. Continuez à leur tirer dessus, puis lorsqu'ils seront prêts à vous lancer une attaque afin de vous changer en pierre, ramassez le bouclier avec triangle pour leur renvoyer l'attaque. Restez donc à proximité des boucliers et tirez-leur dessus pendant qu'ils sont figés. C'est de cette manière que vous parviendrez à les battre. Suivez la cinématique de fin de niveau.

Egypte

1ère partie - Le temple de Khamoon (3 artefacts, 1 relique)

Avancez jusqu'au temple et laissez-vous tomber au sol. Tirez le bloc dans le coin gauche de la pièce pour trouver un kit de premiers secours et des munitions. Allez tirer en haut à droite de cette pièce une roche avec votre grappin, afin de faire tomber la colonne de droite. Répétez l'opération avec la colonne de gauche, puis grimpez sur celle-ci pour atteindre le renfoncement en hauteur dans le mur. Sautez sur le rebord de gauche, longez-le et contournez le coin sur la gauche pour vous jeter sur le rebord du mur adjacent. Gagnez le rebord plus haut, puis celui situé encore au-dessus. Longez à gauche jusqu'au bout, pour sauter latéralement en direction de la barre horizontale. Jetez-vous ensuite sur la pente d'en face, laissez-vous glisser le long de celle-ci sur une dizaine de mètres, puis atteignez la base où se trouvait le pilier droit que vous avez fait chuter. Atteignez la barre horizontale de gauche en effectuant un saut arrière, sautez vers la deuxième et atteignez enfin la plate-forme sur laquelle se trouvait le pilier gauche.

Atteignez un premier rebord au-dessus de vous, puis un deuxième plus haut, que vous longerez sur la droite jusqu'à atteindre l'alcôve centrale de la pièce, en hauteur. Allez au bout de celle-ci pour monter sur le levier en forme de scarabée et l'utiliser pour atteindre la partie supérieure. Dirigez-vous alors sur la gauche (n'attendez pas que le scarabée soit tout en bas pour espérer atteindre le dessus). Laissez-vous glisser le long de la pente de droite, puis sautez pour vous agripper à la perche. Sautez en avant, puis faites de même que précédemment avec ce nouveau levier portant l'effigie d'un scarabée pour rejoindre le dessus. Suivez le chemin par la droite et au bout du couloir vous serez assailli par une panthère dans cette petite pièce. Sortez ensuite par l'ouverture qui donne sur l'extérieur, puis une cinématique se déclenchera alors (vous trouverez, avant de sortir de cette pièce, un rebord à gauche de l'ouverture qui vous permettra de contourner la pièce par la gauche suite à un petit parcours, et vous fera atteindre une trousse de soins au-dessus de l'entrée).

Vous devez mener un combat contre deux chats momifiés. Battez-les de la même manière que vos autres ennemis, puis dirigez-vous à gauche du sphinx, sur la base d'un pilier, afin de sauter en direction du pilier en quatre morceaux. Grimpez le long de celui-ci pour finalement atteindre le pilier plus à gauche à l'aide d'un saut arrière. Retrouvez-vous au sommet de celui-ci, puis sautez en direction de la première plate-forme contre le mur, sur votre gauche. Repérez un bouton encastré dans le mur sur lequel tirer, puis continuez en direction de la plate-forme suivante en l'atteignant grâce à la perche horizontale qui est apparue. Allez au bout, puis tournez au coin à gauche pour sauter sur la plate-forme ronde. Vous trouvez un peu plus bas dans la même direction, le sommet d'un petit pilier rond. Sautez donc dessus, puis atteignez l'échelle qui se trouve sur le côté droit de la grande statue de pharaon.

Un peu avant le sommet de l'échelle, sautez sur la gauche dans l'alcôve rectangulaire, puis vous repérez un trou dans le coin supérieur droit de celle-ci. Passez donc par celui-ci pour trouver finalement un **artefact**. Revenez dans cette alcôve rectangulaire pour vous trouver sur la tête du pharaon et remarquer un anneau en haut à droite. Sautez dans cette direction, puis lancez le grappin pour atteindre plus loin le sommet rond d'un nouveau pilier. Sautez ensuite sur la plate-forme qui fait l'angle, puis continuez le parcours sur la gauche en utilisant à nouveau le grappin deux fois de suite cette fois, pour vous retrouver sur la plate-forme du coin opposé.

Longez celle-ci puis contournez-la au bout pour sauter en direction d'une pente sur laquelle vous glisserez au sol et trouverez quelques pas plus loin un levier sur la gauche, derrière la tête de la statue de sphinx donc. Notez qu'en vous accroupissant sous la pente dans une petite ouverture, vous récupèrerez une trousse de soins. Le fait d'actionner le levier ouvre une porte au centre du sphinx. Rejoignez le sol pour passer cette porte.

Au bout du long couloir d'angles, vous atteignez enfin une salle et deux panthères vous foncent dessus. Suite au combat, allez au bout de la salle pour tirer le levier à gauche de la porte. Ceci aura pour effet de rapprocher les statues entre elles et ainsi de rendre la salle plus étroite durant un certain temps. Deux panthères arrivent à nouveau pour tenter de vous déchiqueter, mais c'est vous qui avez le dernier mot.
Retournez tirer le levier pour rapprocher à nouveau les statues, puis dépêchez-vous de courir vers la dernière à gauche (en partant du levier) et de sauter sur celle-ci à l'aide du bloc de pierre brisé. Sautez rapidement en direction de la statue qui lui fait face, puis à partir de là, vous n'aurez plus besoin de vous presser, car vous devez rejoindre maintenant la statue la plus au fond (en revenant vers le levier donc).

À partir de celle-ci, vous apercevrez sur le même côté du mur un anneau en hauteur. Sautez donc dans la direction du levier, lancez votre grappin, puis atteignez finalement le petit rebord (ou celui du bas). Laissez-vous tomber sur le rebord du dessous, dans le cas où vous aviez attrapé le petit rebord, puis longez-le sur la droite afin d'effectuer un saut latéral droit en direction du rebord de la grille. Celle-ci va se baisser sous l'effet de votre poids, et vous devez rapidement sauter vers le rebord de pierre juste au-dessus. Longez celui-ci vers la droite, effectuez un saut latéral droit en direction du rebord suivant, puis contournez le coin du mur pour toujours longer à droite.

Vous atteignez alors l'entrée d'un couloir en hauteur. Au fond à gauche de celui-ci, débarrassez-vous de trois rats, récupérez un kit de premiers secours, puis allez tirer le cube qui se trouve à droite de la pente. Poussez-le jusqu'au bout du couloir, là où vous aviez ramassé le kit de soins, puis montez ensuite sur celui-ci pour atteindre le dessus du muret. Suivez l'unique chemin, pour finalement vous retrouver devant une pente et une perche horizontale en hauteur, qui sort et entre du mur à intervalles réguliers. Lorsque celle-ci est à l'extérieur, dépêchez-vous de l'utiliser pour vous retrouver sur la grande perche horizontale qui reste immobile. À partir de celle-ci, sautez en direction du levier en forme de scarabée, et vous savez maintenant par expérience qu'il vous faut sauter directement sur le rebord du dessus, sans attendre de vous trouver trop bas sous l'effet de votre poids.

Vous vous retrouvez au niveau d'une grande ouverture en hauteur qui donne sur une nouvelle salle avec un bassin en son centre. Lorsque vous foulez le sol de cette pièce, vous serez attaqué par deux crocodiles. Faites attention à leur rapidité ! Plongez ensuite au fond du bassin, tirez le levier pour ouvrir la grille au bout du couloir de gauche, puis franchissez le passage avant que celle-ci ne se referme. Retournez à la surface de cette nouvelle salle pour vous placer sur la plate-forme centrale ressemblant à un U. Placez-vous dans l'angle inférieur droit du U, puis sautez pour atteindre le scarabée derrière vous, ainsi que le rebord du dessus. À partir de celui-ci, un saut latéral droit vous permet d'atteindre une plate-forme qui va se rétracter dans le mur après un court instant. Aussi, ne vous dirigez pas vers le scarabée qui se trouve face à vous, mais courez plutôt sur la petite partie étroite sur la droite, pour atteindre rapidement celle d'en face avant que les plates-formes ne soient trop éloignées.

Agrippez-vous alors au rebord du mur qui vous fait face, puis sautez sur celui de gauche. Lorsque la plate-forme aura repris sa position initiale, effectuez un saut arrière à partir du rebord pour courir le long du mur dans la même direction que votre saut, afin d'atteindre le scarabée au bout à droite, avant que le sol ne se rétracte. Ne restez pas agrippé trop longtemps sur celui-ci, mais rejoignez plutôt le rebord supérieur et effectuez enfin un saut latéral droit vers le rebord d'une alcôve. Montez les marches, agrippez-vous à la poutre verticale, tournez-vous et sautez rapidement en direction du scarabée, puis atteignez directement le rebord du dessus et le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre et ainsi sauter en avant, en direction de la plus longue en face. À gauche, se trouve une alcôve avec un levier à tirer.

Ceci a pour effet de faire tomber un bloc dans la pièce à côté. Avant d'y revenir, sautez dans l'alcôve face à vous à l'aide de la poutre, pour récupérer une trousse de soins. De retour dans la pièce, saisissez le cube pour le tirer de l'autre côté, en passant le long de la partie étroite de cette plate-forme. Si vous avez choisi de le tirer, il vous faut le placer sur la partie de plate-forme qui se trouve sur votre gauche, mais si vous avez choisi de pousser, ce même endroit se trouvera évidemment sur votre droite. Le tout étant d'atteindre le rebord du mur que vous ne pouvez attraper qu'en sautant d'abord sur le cube. Une fois agrippé à ce fameux rebord, sautez pour atteindre le petit rebord du dessus, puis

accomplissez un saut arrière pour vous accrocher à un morceau de plate-forme qui va vite se rétracter.
Il faut donc vous dépêcher de sauter à l'autre bout, puis d'atteindre le scarabée et de vous lancer enfin sans attendre un instant de plus au niveau du petit rebord du dessus.

A droite se trouve un nouveau scarabée, ce qui signifie qu'il vous faut encore accomplir un saut rapide en direction du rebord supérieur. Allez ensuite à gauche de celui-ci pour vous agripper au rebord d'à côté, puis à l'aide d'un saut arrière, attrapez la perche horizontale. Celle-ci vous permet d'atteindre une alcôve dont l'autre côté est fermé par une grille, mais regardez plutôt le mur d'en face, où vous pouvez lancer votre grappin tout droit, dans le but de tirer la paroi à la manière d'un pont-levis et de révéler ainsi un passage. Celui-ci va se refermer rapidement, donc n'attendez pas, atteignez-le en sautant en avant, puis en lançant votre grappin qui s'accrochera au plafond. Lâchez le grappin au bout de votre balancement, et vous vous retrouvez ainsi dans ce nouveau passage qui n'est en fait qu'une alcôve.

Tirez alors le levier sur votre droite, puis ceci va ouvrir le plafond. Sautez pour vous agripper à la trappe qui pend sur la droite, rejoignez le rebord du haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour vous retrouver accroché à la perche horizontale. Jetez-vous alors en avant pour rejoindre l'autre bord et passez la porte d'en face, sans oublier de tirer le levier sur la gauche au préalable. Vous avez ainsi ouvert une trappe autour de la statue de la salle du bassin. Ne sautez pas au sol pour l'instant, mais regardez plutôt sur votre gauche pour apercevoir un anneau sur lequel accrocher le grappin. Effectuez donc un saut dans cette direction puis accomplissez le mouvement adéquat, ce qui vous permet d'atteindre un rebord au bout de votre balancement.

À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut arrière et lancer tout de suite votre grappin. Balancez-vous encore pour apercevoir un nouvel anneau au plafond, légèrement sur votre droite. Quand vous le sentez, lancez-vous dans sa direction puis accrochez-y évidemment le grappin, pour remarquer un dernier anneau encore au plafond, un peu plus loin. Après l'avoir atteint, il vous permet d'atterrir sur le toit de l'autel de la statue et de récupérer ainsi le deuxième **artefact**.

À partir de là, vous pouvez sauter au sol pour vous occuper des crocodiles puis passer ensuite dans l'ouverture qui est apparue autour de la statue. Glissez le long de la pente de derrière, puis à gauche, au bout du couloir, vous atteignez une nouvelle salle, dans laquelle vous rencontrerez quatre panthères, une fois arrivé tout en bas. C'est dans ces moments-là que l'on est content d'avoir économisé ses précieuses cartouches de fusil à pompe (ce que vous faites depuis le début j'imagine ;-))... Après vous en être occupé, récupérez la trousse de soins dans un des renfoncements de la salle. Allez ensuite actionner le levier qui se trouve au centre du mur face à vous, et deux nouvelles panthères apparaîtront.

À gauche de la grille d'où elles sont sorties, sautez vers un premier rebord, puis un deuxième plus haut, et sautez latéralement en direction de la grille qui s'abaissera sous l'effet de votre poids, vous obligeant à vous dépêcher de sauter en arrière sur un rebord du pilier central. Atteignez le rebord du dessus, puis effectuez un petit saut latéral pour vous accrocher à la palette en bois qui va se mettre à pivoter sur la droite. Longez-la sur la gauche de manière à être agrippé à l'angle du pilier. Jetez-vous alors à nouveau vers un rebord du mur de gauche, pour atteindre celui légèrement au-dessus et revenir à l'aide d'un saut arrière sur la plate-forme supérieure de ce pilier.

Regardez au bout du mur de gauche (adjacent au mur d'où vous venez) pour viser un bouton sur lequel il vous faut tirer. Cela fait apparaître un anneau au plafond, qui vous permet d'atteindre cet endroit où vous pourrez ramasser une trousse de soins et des munitions.

Retournez sur la plate-forme centrale pour cette fois emprunter le passage dans le mur d'en face. Au bout de ce couloir sombre, une panthère vous attend. Occupez-vous d'elle, puis poursuivez dans la fenêtre qui se trouvait juste en face de vous lorsque vous êtes sorti du couloir. En haut de l'échelle, vous atteignez une pièce avec un scarabée géant contre une porte, et vous êtes attaqué pas une de ces momies. Après vous en être débarrassé, allez sauter sur les deux marches qui se trouvent dans le coin arrière droit de la salle (lorsque vous êtes face au scarabée), puis regardez en haut du mur de droite pour repérer un anneau et ainsi sauter en avant pour lancer votre grappin. Restez accroché à la verticale, remontez légèrement de sorte à sauter en arrière sur le sommet du pilier pointu qui se trouve dans l'axe. Tournez-vous à 90° sur la gauche pour sauter en direction du rebord du grand pilier. Lâchez pour vous retrouver agrippé au rebord du dessous, contournez le premier coin par la droite de sorte à vous retrouver dos au pilier du milieu, coupé en haut. Sautez alors en direction du rebord sur le pilier suivant, gagnez le rebord du dessus, puis longez ses

deux coins par la droite pour sauter à nouveau vers le piler du milieu, mais sur le rebord supérieur. Placez-vous dos au mur pour sauter en arrière vers le rebord de celui-ci, puis sautez vers la droite en utilisant le grappin afin d'atteindre plus loin le troisième **artefact** au-dessus de la porte.

Descendez maintenant pour franchir celle-ci et grimper à l'échelle de gauche. Allez ensuite tirer le levier qui se trouve au bout du couloir, puis ceci aura pour effet de rapprocher une nouvelle fois les statues entre elles. Sautez rapidement sur leurs plates-formes (en changeant de rangée, sinon cela serait trop facile ;-)) pour atteindre la plate-forme tout droit en hauteur et poursuivre dans le couloir de gauche. Tirez le levier au bout pour déverrouiller la porte du scarabée géant et retournez ensuite dans cette salle. Montez sur les deux marches du coin de la salle pour vous jeter en lançant votre grappin et courir ainsi contre la paroi de droite. Prenez appui sur celle-ci une fois arrivé au point culminant, de manière à sauter en arrière sur le rebord du mur adjacent. Longez-le rapidement sur la gauche car il va partir en miettes, puis jetez-vous latéralement vers la petite barre horizontale du scarabée.

Ceci a pour effet d'ouvrir une trappe dans le sol et il vous faut descendre au fond en prenant soin de ne pas vous blesser. Empruntez alors le couloir qui s'offre à vous juste en descendant, sur votre droite.

Vous atteignez une pièce dans laquelle se trouve un scarabée d'or sur la porte d'en face. Tout autour de la pièce, vous pouvez apercevoir différents piliers au bas desquels se trouve à chaque fois un bloc que vous pouvez déplacer. Commencez par tirer le bloc de gauche (nous allons tirer les blocs de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre) pour entrer dans cette alcôve et récupérer des munitions. Déplacez le second bloc plus à droite, puis après vous être occupé de la panthère, regardez le dessin que vous apercevez sur le mur après être entré dans l'alcôve. Entre-temps, l'un des 4 obélisques de la salle s'est élevé, révélant différents dessins à sa base que vous pouvez faire tourner. Trouvez celui que vous venez d'observer sur le mur pour le tourner face au scarabée d'or.

Tirez ensuite le pilier suivant pour ne rien trouver d'autre que des munitions dans cette alcôve. Après avoir déplacé le 4ème bloc, un deuxième obélisque va s'élever. Répétez la même opération en allant observer le dessin dans l'alcôve, et en trouvant le bon sur la base de l'obélisque pour le tourner en direction du scarabée d'or. Faites de même après avoir tiré le 5ème bloc et vous être débarrassé de la panthère : vous aurez un dessin au fond de l'alcôve à repérer sur le 3ème obélisque qui s'est élevé, et il vous faut le tourner dans l'axe du scarabée. Le 6ème bloc ne contiendra rien de bien intéressant derrière lui, donc occupez-vous du 7ème bloc et axez le bon dessin sur le dernier obélisque qui s'est élevé. Le 8ème bloc ne contiendra derrière lui que des munitions pour fusil à pompe.

Ne franchissez pas tout de suite la porte du scarabée qui vient de s'ouvrir, mais utilisez plutôt le 5ème bloc pour sauter en direction du pilier sous lequel il se trouvait. Vous vous y accrochez grâce à un rebord, puis atteignez celui du dessus pour contourner les deux coins du pilier par la droite. Un saut arrière vous fait atteindre un rebord du mur de la pièce, puis un saut latéral droit à l'extrémité de celui-ci vous permet de vous agripper au rebord du 6ème pilier. Contournez alors le coin pour sauter vers le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de l'obélisque le plus proche. Atteignez alors le dernier obélisque en sautant de sommet en sommet, puis sautez en direction du rebord du mur qui vous fait face, à gauche d'une alcôve en hauteur que vous pouvez finalement rejoindre en contournant le rebord sur la droite et en vous laissant tomber un rebord plus bas. Vous trouvez dans l'alcôve la **relique** : Chat momifié ainsi qu'une trousse de soins. Descendez pour passer la porte du scarabée.

2ème partie - L'obélisque de Khamoon (4 artefacts, 0 relique)

Arrivé dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour aller tirer le levier. Courez au bout du pont qui vient de se créer pour aller récupérer l'oeil d'Horus. Plongez dans le bassin pour rejoindre la porte en bas à droite de la pièce. Franchissez le parcours en tâchant d'éviter les pièges, puis vous atteindrez au bout une pièce où vous devrez monter les marches de droite et sauter vers le levier d'en face, ce qui aura pour effet d'abaisser un pilier sur lequel il faut aller vous placer avant qu'il ne remonte.

Sautez sur la perche de gauche, grimpez les trois rebords, pour effectuer un saut arrière vers une plate-forme un peu plus haute qui va se rétracter. Rejoignez la plate-forme au coin du mur pour observer sur votre droite et accomplir un grand saut en direction de la plate-forme à l'autre bout. Sautez encore en direction de la suivante, et vous trouverez un levier à gauche de cette grande alcôve. Après l'avoir tiré, une perche apparaît un peu plus haut. Allez à gauche (si vous avez le levier sur votre droite) pour sauter sur la plate-forme carrée de droite où se trouve un pilier en son centre.

Montez ce pilier, puis atteignez grâce à lui le pilier d'à côté. Attention aux flèches ! Atteignez enfin le troisième pilier, puis une fois au plus haut point, effectuez un saut latéral à droite pour vous agripper au rebord du mur de la pièce. De celui-ci, gagnez la perche qui vous permet de sauter sur une plate-forme étroite. Longez entièrement celle-ci pour atteindre finalement le deuxième rebord sur le mur de gauche, puis sautez en arrière afin d'atterrir sur une petite plate-forme qui va vite se rétracter. Sautez vite sur le bord d'en face, longez-le à droite jusqu'à la partie détruite, puis relevez-vous et changez de côté pour pouvoir continuer à longer dans cette direction, jusqu'à sauter en hauteur vers le rebord du pilier. Atteignez le deuxième rebord plus haut pour contourner le coin vers la gauche et accomplir un saut arrière vers l'autre pilier.

Lâchez le rebord pour être agrippé à celui du bas, puis longez à droite pour finalement poser le pied sur ce bout de plate-forme. Sautez en face pour gagner les rebords du mur de droite, puis après avoir longé le deuxième vers la gauche, sautez en arrière puis lancez votre grappin. Au bout, vous atteignez le rebord du mur d'en face, que vous longez sur la gauche pour en atteindre un deuxième. Celui-ci vous permet de sauter en arrière vers un premier pilier, puis placez-vous ensuite au sommet du pilier suivant afin de finalement sauter vers la plate-forme et vous lancer sur la perche de droite. Grâce à celle-ci, vous atteignez la plate-forme sur laquelle se trouve un **artefact**.

Reprenez ensuite la même perche pour aller tout droit et emprunter la seconde qui vous mènera finalement à la sortie de la pièce. Après la montée, vous voilà assailli par une momie dans cette nouvelle pièce. Débarrassez-vous en, puis empruntez le passage de gauche où se trouvent deux perches à utiliser, pour ensuite atteindre le rebord d'en face rapidement à l'aide du levier, car il s'abaissera sous votre poids. Longez à gauche pour sauter vers les marches et vous diriger à gauche en haut de celles-ci, pour effectuez à nouveau un trajet dans un couloir piégé.

Vous aboutissez dans la pièce principale, en hauteur, au centre de laquelle se dresse le sommet de l'obélisque. Agrippez-vous au mur de droite pour atteindre le rebord en bas à gauche, puis effectuez un saut arrière vers une perche qui vous mène sur une corniche étroite où vous trouvez un levier à actionner, ce qui abaissera un pont au bas de la pièce, comme précédemment. Une grille s'ouvre sur la plate-forme opposée, et il vous faut la rejoindre en empruntant le parcours qui débute sur votre gauche avec une perche horizontale. Faites attention aux rebords fissurés!

Dans ce nouveau couloir, faites une roulade pour esquiver la première série de pièges, puis pour atteindre la barre horizontale sans vous faire toucher, jetez-vous au moment opportun et vous gagnerez enfin l'autre côté. Poursuivez à droite, puis à l'entrée de cette pièce, laissez-vous glisser le long de la pente de gauche, puis sur la suivante, pour finalement atteindre le sol et affronter une momie. Allez au fond de la salle, en face de la deuxième pente, puis ramassez la trousse de soins derrière le gros pilier. Regardez dans les alcôves surélevées du mur adjacent à la pente pour trouver une trousse de soins et un levier à tirer. Celui-ci va légèrement changer l'aspect de la salle et il vous faudra ensuite passer la grille nouvellement ouverte dans le coin gauche de la pièce.

Vous trouvez ainsi un bloc à sortir de cette alcôve. Il ne vous faudra pas le tirer bien loin, mais juste faire en sorte qu'il vous permette d'atteindre les rebords du mur, juste au-dessus de l'alcôve. Longez alors le deuxième vers la gauche pour vous lancer dans cette direction et utilisez le grappin afin d'atteindre à l'autre bout un rebord en forme de scarabée et donc de vite sauter vers le rebord fixe du dessus.
Longez-le à gauche et vous voici à l'étage supérieur de la pièce, où il vous faut poursuivre au fond à droite et trouver des rebords sur le mur. Longez le deuxième à gauche, puis accomplissez un saut arrière de sorte à courir contre la paroi adjacente avec le grappin et atteindre ainsi un nouveau scarabée pour vous agripper ensuite au rebord supérieur. Vous ne pouvez atteindre celui du dessus, malheureusement légèrement trop haut. La manoeuvre à effectuer consiste à sauter sur la gauche et lancer votre grappin de sorte à courir contre la paroi. Lorsque vous revenez vers votre point de saut, ayez assez d'élan pour pouvoir atteindre ce fameux rebord, en ayant pris garde d'éviter les lames tournantes dans le mur.

Une fois accroché au rebord, atteignez celui qui se situe au-dessus, puis sautez en arrière en évitant les lames et en vous servant du grappin pour atteindre le rebord de l'autre côté de la pièce. Montez sur l'avant-dernière marche et regardez à droite pour apercevoir de nouveaux anneaux. Sautez vers le premier en lançant le grappin, puis arrivé à l'angle du mur, sautez vers le second contre la paroi adjacente, à l'aide d'un saut arrière. Ne lâchez pas le grappin, mais stabilisez-vous à la verticale. Vous vous trouvez tout proche d'un artefact. Il se trouve sur le sommet d'une colonne qui est située légèrement au-dessous de vous sur votre droite. Décalez-vous donc doucement dans cette direction, puis lâchez tout. Vous voici donc au sommet de ce pilier, et vous récupérez ainsi un **artefact**.

Descendez de la colonne pour recommencer le trajet afin de vous retrouver à nouveau accroché à ce deuxième anneau, mais cette fois, ajustez la distance de corde et balancez-vous jusqu'à pouvoir atterrir sur la plate-forme carrée qui fait l'angle. Sur la droite au-dessus de vous, deux rebords sont à utiliser pour atteindre la sortie de la pièce à gauche. Traversez ce long couloir d'angles.

Vous revoici dans une alcôve de la pièce principale, en hauteur. Tirez le levier, puis reprenez le couloir en sens inverse. De retour dans la salle précédente, regardez au plafond pour voir un anneau. Hop ! On se balance en avant, et on attrape le rebord du mur d'en face ! Longez à droite, passez le coin pour poser le pied au niveau de la sortie d'un couloir et descendez les marches contre le mur de gauche pour rejoindre le sol, tout en bas. Après la dernière marche, allez à droite pour passer le couloir. Il est piégé, donc progressez prudemment lorsqu'il vous faudra franchir le précipice en sautant sur les pointes des trois colonnes. Au bout du couloir, ramassez la trousse de soins et allez tout droit vers l'obélisque pour vous emparer du sceau d'Anubis.

Contournez l'obélisque de sorte à vous retrouver sur le pont de derrière, en sautant en diagonale à l'aide du pont de gauche. Récupérez l'Ankh d'Isis sur ce côté de l'obélisque. Vous avez deux perches horizontales contre le mur, mais ne les utilisez pas. Passez plutôt dans ce couloir, baissez-vous pour éviter les lames, sautez sur la pointe de la colonne, évitez les parois qui se referment violemment, puis répétez ceci encore une fois. Vous voici donc dans une nouvelle salle, en hauteur. Descendez sur le sol détruit à mi-hauteur en utilisant les rebords sur votre gauche, puis lâchez-vous du rebord qui fait l'angle afin de vous laisser glisser quelque peu sur la petite pente et vous jeter en avant pour lancer le grappin. Courez ainsi contre la paroi pour atteindre la plate-forme dans le coin opposé, à partir de laquelle vous pourrez viser et tirer sur ces vilaines momies en toute sécurité.

Après ce carnage, allez au sol vers les rebords du mur en haut duquel se trouvait le couloir par lequel vous êtes arrivé, puis grimpez jusqu'à l'entrée d'un autre couloir, à mi-hauteur. Traversez ensuite celui-ci en évitant les différents pièges, pour qu'au bout du parcours vous atteigniez une grille et un levier sur la gauche. Celui-ci, une fois actionné, abaissera le 4ème pont de la salle de l'obélisque. Retournez dans la salle précédente en traversant à nouveau le couloir, puis de retour dans la pièce, sautez sur la plate-forme carrée du coin droit. Longez entièrement le mur sur la gauche grâce aux rebords, puis après avoir contourné le coin au bout, sautez latéralement à gauche pour attraper le rebord du mur adjacent, un peu plus en bas, en vous stabilisant avec triangle. Contournez le coin à gauche, et vous atteindrez une alcôve qui contient un autre **artefact**.

Revenez au sol pour recommencer le même parcours, en repartant de la plate-forme carrée du coin, en longeant le mur sur la gauche, mais sans contourner le coin cette fois. Sautez plutôt en hauteur pour atteindre un renfoncement dans ce même mur, puis attrapez le rebord du côté adjacent, plus haut.
Longez sur la gauche, jusqu'au bout. Vous voici au-dessus de l'alcôve de l'artefact. Montez encore plus haut, puis passez le couloir sur la gauche. Montez ensuite à l'aide des deux rebords face à vous pour atteindre une plate-forme en effectuant un saut arrière. Utilisez le grappin pour longer le mur à droite et récupérer au bout une trousse de soins et des munitions. Raccrochez-vous à l'anneau puis arrêtez de vous balancer pour pendre à la verticale. Montez légèrement pour raccourcir la longueur de corde, puis balancez-vous de gauche à droite de sorte à avoir l'élan suffisant pour atteindre la plate-forme qui se trouve en hauteur, dans votre dos à droite, à l'aide d'un saut arrière.

Une fois cette acrobatie réussie, atteignez le rebord, la perche à droite, puis la plate-forme d'en face. Vous trouvez un **artefact** et des munitions. Redescendez ensuite à droite en vous lâchant de la plate-forme. Agrippez-vous au rebord le plus bas, contournez le coin, puis longez à gauche, jusqu'au bout. Sautez latéralement jusqu'au rebord des grandes marches, en stabilisant votre prise, puis passez le couloir dans le mur de droite. Vous avez ainsi effectué le parcours sans avoir activé les pièges de la salle en abaissant la clé d'Ankh que vous avez peut-être aperçue contre le mur !

Traversez donc ce couloir piégé pour vous retrouver dans la salle de l'obélisque, puis allez récupérer le dernier objet, le scarabée d'Osiris, sur le côté gauche. La grille du bassin s'ouvre. Plongez, puis poursuivez le long du tunnel sous-marin pour finalement atteindre une pièce où vous devez activer le levier à gauche de l'échelle, ce qui ouvre une trappe vous ramenant dans la salle des grandes statues assises. Allez sur la droite pour passer le couloir de gauche à l'angle, puis au bout de celui-ci, vous regagnez la sortie du sphinx, où un centaure vous attend. Battez-le de manière habituelle, puis il vous reste enfin à placer sur l'obélisque central les quatre objets récupérés dans le sphinx. Une grande porte s'ouvre et vous passez à la 3ème partie du niveau.

3ème partie - Le sanctuaire du Scion (2 artefacts, 1 relique)

Montez les marches du sanctuaire, puis après vous être occupé des deux momies, vous atteignez une pièce avec quatre piliers rotatifs. Il vous faut faire en sorte de les tourner de façon à ce que deux images identiques se regardent entre elles, comme indiqué sur chaque face du mur. Le problème étant que lorsque vous tournez un cylindre, les cylindres adjacents tournent également. Une manière simple d'obtenir la bonne combinaison est de tourner le premier pilier de gauche à 180°, de sorte que le vase regarde le pilier le plus au fond à gauche, et que l'Ankh soit en face du premier pilier à droite. Le deuxième cylindre de droite n'ayant pas bougé, tournez celui-ci à 180°, de manière à avoir le symbole des tentes qui regarde le premier pilier de droite, puis la statuette qui fait face au deuxième pilier de gauche. De cette manière, un pilier s'élève alors du sol.

Avant de monter au sommet, emparez-vous des différents objets autour des cylindres. Placez-vous au sommet du pilier, puis après être monté jusqu'au cinquième rebord de cette large cheminée, rejoignez l'échelle à l'aide d'un saut arrière, puis poursuivez dans le couloir piégé. Tout de suite après la première série de murs en mouvement, agrippez-vous au rebord de gauche, puis à celui du dessus. De là, sautez à droite sur le scarabée et effectuez tout de suite un saut arrière pour atteindre un autre scarabée, qu'il vous faudra vite lâcher pour atteindre le rebord du dessus. Placez-vous à l'extrémité gauche de celui-ci, puis lorsque les murs s'ouvrent, sautez latéralement dans cette direction vers le grand rebord suivant. Longez-le à gauche, et sautez en arrière pour atteindre la terre ferme. Poursuivez.

Vous atteignez une grande salle en arrivant dans le dos du sphinx, et il vous faut aller à gauche, en passant à droite des escaliers, afin de prendre l'échelle pour descendre tout en bas de cette pièce. Une fois au sol, longez le sphinx sur sa gauche, puis arrivé au bout, une petite séquence présente la porte qui se trouve à la base de cet édifice. Rejoignez donc l'échelle située au centre du mur qui fait face au sphinx, puis sautez vers le rebord de droite et longez-le dans cette direction. Passez les deux perches, montez les quelques marches et empruntez l'échelle sur votre gauche. Ramassez les deux objets sur les deux rochers plats de gauche, puis revenez sur la droite pour contourner le coin et aller tout droit jusqu'à sauter vers les deux rebords du mur de gauche. Placez-vous à l'extrémité droite du plus haut, sautez dans cette direction pour atteindre la plate-forme et regarder le sphinx sur votre droite.

Avancez pour tomber sur la plate-forme légèrement en dessous, à droite de laquelle vous devrez grimper au sommet du pilier. Vous trouvez au plafond un anneau, mais avant de vous lancer dans sa direction, occupez-vous des chauves-souris qui vous lancent des boules de feu. Placez-vous ensuite au bout à droite de la plate-forme, de manière à pouvoir rejoindre le sommet de la tête du sphinx à l'aide du grappin. Vous ramassez les mini-mitraillettes.

Regagnez ensuite la plate-forme d'où vous venez, puis lorsque vous faites face au mur, dirigez-vous à droite pour atteindre la perche et vous lancer sur la plate-forme un peu plus bas, pour rejoindre ensuite le sol et trouver un levier dans le coin de la pièce. Actionnez-le, puis passez ensuite la porte qui se trouve à sa gauche. Poursuivez dans le couloir piégé en trouvant le bon timing pour atteindre la perche qui rentre et sort du mur, sans vous faire aplatir par les parois qui se rétractent. Une fois arrivé au bout, vous vous retrouvez à l'entrée d'une grande salle, en hauteur. Empruntez les deux rebords sur votre droite pour atteindre une première échelle à l'aide d'un saut latéral gauche, puis descendez-la. Sautez à droite vers une seconde échelle, puis descendez également jusqu'au bas de celle-ci, pour vous élancer ensuite sur la droite et atteindre le bord au-dessus de la porte. Longez-le à droite, puis contournez le coin jusqu'au bout de sorte à poser le pied sur la petite partie plate et ainsi récupérer le premier **artefact**.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller vous placer sur la petite plate-forme carrée qui se trouve en face de la grille, et courir vers la gauche pour atteindre les deux rebords du mur, en ayant sauté au préalable sur la pointe d'une petite colonne penchée qui dépasse de l'eau. Sautez latéralement sur la gauche à partir du plus petit rebord du haut, et vous atteindrez le rebord d'un pan de mur qui va s'abaisser sous l'effet de votre poids. Sautez alors sur le rebord plus haut, puis ainsi de suite, jusqu'à atteindre le dernier en hauteur et qu'une grande serrure se verrouille. L'un des quatre obélisques émerge alors de l'eau, et une petite plate-forme surgit hors du mur, au-dessus de la grille. Sautez donc en arrière pour vous trouver sur un rebord de l'obélisque, grimpez sur celui situé le plus en hauteur, pour finalement effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une petite plate-forme, juste au-dessus de la grande serrure que vous venez de verrouiller.

Gagnez ensuite le plus haut des deux rebords qui se trouvent sur le même mur, à votre droite. Un saut arrière vous fait atteindre une perche, ce qui vous permet de poser finalement le pied sur cette plate-forme au-dessus de la grille. À

partir de celle-ci, attrapez la prochaine perche horizontale, puis le rebord du mur adjacent. Sautez latéralement sur la droite pour finalement vous agripper à nouveau à un pan de mur qui va descendre sous l'effet de votre poids. Rejoignez le rebord du haut, comme précédemment, et attendez que la prochaine serrure se verrouille. Ceci a permis à un deuxième obélisque de s'élever, puis vous devez gagner son rebord le plus haut, pour contourner la colonne de l'autre côté et ainsi atteindre la grande plate-forme qui s'est déployée du mur.

Occupons-nous maintenant de faire émerger le troisième obélisque. À partir de la plate-forme, regardez dans la direction de la première serrure que vous avez verrouillée, puis lancez le grappin dans sa direction et tirez la corde vers vous, ce qui permettra de rabaisser le premier obélisque et de sauter sur sa pointe pendant qu'il redescend. Hâtez-vous de rejoindre la petite plate-forme au-dessus de la serrure puis de sauter sur le rebord le plus haut des deux à droite, avant qu'elle ne soit trop basse. À partir de ce rebord, sautez latéralement à gauche pour vous agripper brièvement au pan de mur qui va se mettre à redescendre, mais lâchez vite celui-ci pour atteindre le rebord fixe à gauche. À partir de celui-ci, un saut latéral gauche vous permet d'atteindre le rebord du pan de mur qui dépend du troisième obélisque. Placez-vous sur le rebord le plus haut et attendez que la serrure se verrouille.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller à nouveau verrouiller la première serrure, puis gagnez le premier obélisque en sautant en arrière. Atteignez ensuite la longue plate-forme de derrière, puis allez au bout à gauche de celle-ci pour sauter vers la perche, puis la seconde, et enfin gagner le rebord du mur, afin de sauter ensuite à gauche vers le 4ème pan de mur coulissant. Une fois la serrure verrouillée, la longue plate-forme du centre va s'étendre un peu plus vers la porte. Sautez en arrière vers le 4ème obélisque, grimpez au plus haut rebord, puis sautez à nouveau en arrière vers le rebord de la petite plate-forme au-dessus de la serrure.
Utilisez les rebords de droite pour grimper toujours plus haut, puis sautez finalement en arrière pour atteindre la première échelle. Tout en haut de celle-ci, rejoignez celle de gauche, puis continuez à grimper, de sorte à vous jeter vers un premier rebord à droite, puis un deuxième. À partir de celui-ci, jetez-vous à droite sur la plate-forme, contournez le coin à droite et atteignez finalement le levier à actionner au bout.

Suite à la séquence, la porte s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en descendant par les échelles. Attention à la momie qui vous attend. Celle-ci jette en plus des boules de feu. Une fois débarrassé de votre ennemi, récupérez la clé d'Ankh sur le piédestal au centre. Sautez maintenant dans le bassin pour rejoindre le passage dévoilé après l'ouverture de la grille. Traversez le long couloir d'angles, pour vous retrouver dans la salle du grand sphinx et combattre un centaure. Montez les marches pour rejoindre le centre du sphinx et placer à gauche de la porte la première clé d'Ankh.

Remontez ensuite l'échelle du mur d'en face pour cette fois passer par le rebord de gauche. Jetez-vous à gauche sur les escaliers brisés, puis poursuivez sur les cubes de pierre, dans le coin du mur à droite. Glissez le long de la pente pour atteindre le rebord d'en face, puis courez toujours dans cette direction pour grimper sur le dernier pilier. Après trois rebords, effectuez un saut arrière pour rejoindre l'avant-dernier pilier, contournez-le, puis faites de même pour vous retrouver sur le premier. Grimpez encore d'un rebord, placez-vous dos au mur, puis jetez-vous en arrière dans la direction d'un premier rebord. Rejoignez le deuxième, puis arrivé au quatrième, sautez en arrière pour gagner la plate-forme et combattre une nouvelle fois des chauves-souris cracheuses de feu.

Rejoignez ensuite les barres horizontales contre le mur, puis contournez le pilier entièrement à gauche après avoir atteint son rebord. Sautez sur la plate-forme de derrière un peu plus bas, puis courez pour sauter en direction du rebord du mur adjacent situé encore un peu plus loin, en dessous. Lâchez-vous pour vous retrouver face au levier. Tirez-le, puis tournez-vous dos à celui-ci pour rejoindre le couloir à votre gauche. Il est bien sûr piégé, donc faites attention à ne pas terminer comme une crêpe. Vous atteignez une nouvelle pièce dans laquelle il vous faudra répéter les mêmes actions que dans la première pièce aux 4 obélisques, avec un parcours différent toutefois.

Utilisez les deux rebords sur votre gauche pour atteindre les séries d'échelles et descendre finalement jusqu'à la perche horizontale de gauche, puis poursuivre le long des 3 suivantes, jusqu'au rebord du mur. Sur votre gauche, vous pourrez atteindre finalement le premier pan de mur coulissant et agir comme vous l'aviez fait, afin de verrouiller la serrure. Sautez en arrière sur l'obélisque ainsi émergé, puis montez jusqu'au dernier rebord pour revenir sur la petite plate-forme au-dessus de la serrure, derrière vous. Sautez sur votre gauche pour vous agripper au rebord du mur, puis effectuez le parcours avec les 4 perches, l'échelle, un rebord sur le mur adjacent, et atteignez le pan de mur coulissant. Ne vous occupez pas tout de suite de celui-ci, mais allez plutôt vers celui situé plus à droite pour le verrouiller en premier. Même principe, sautez vers l'obélisque pour qu'une fois arrivé en haut, vous reveniez sur la petite plate-forme au-dessus de la

serrure. Atteignez le rebord de gauche pour vous agripper au pan de mur coulissant.

Il reste un obélisque à émerger. Grâce à celui qui vient de se verrouiller, atteignez la longue plate-forme centrale pour aller à gauche, au bout, et trouver sur la droite un anneau au plafond. Lancez le grappin, agrippez-vous au rebord dans l'angle et sautez latéralement vers ce dernier pan de mur coulissant. Une fois les quatre obélisques émergés, suivez la séquence vous indiquant la position du levier, puis revenez sur la longue plate-forme au centre en passant par le dernier obélisque à avoir émergé. Allez au bout à gauche pour remonter par les échelles que vous atteignez à l'aide des perches, puis une fois à hauteur maximum, rejoignez l'entrée de la pièce grâce aux deux rebords, et descendez les escaliers à l'angle. Le levier est au bout de cette plate-forme. Actionnez-le donc. Il ne vous reste plus qu'à redescendre les échelles, vous jeter sur la gauche vers le coin de la porte, et franchir celle-ci pour trouver la deuxième clé d'Ankh après avoir vaincu la vilaine momie.

Un plongeon dans l'eau vous permettra de rejoindre le couloir dévoilé par l'ouverture de la grille, puis au bout de celui-ci, vous revoici dans la salle du sphinx.
Allez donc face à lui, abattez les deux centaures, puis positionnez la deuxième clé à droite de la porte. Vous pouvez maintenant franchir celle-ci. Face à vous, une boule de pierre. Faites-la descendre jusqu'au bout de ce couloir tournant, en tuant les quelques rats au passage, et en la laissant tomber finalement dans le bassin. Sur votre gauche, vous ramassez un kit de premiers secours et vous pouvez ensuite plonger dans l'eau.

Il vous faut rejoindre le levier qui se situe entre les 2 gigantesques statues, au centre au fond de l'eau. Une fois actionné, la quasi-totalité de l'eau va s'évacuer de la pièce, et vous pouvez maintenant rejoindre le pied droit de la statue gauche, pour commencer à monter sur une grande marche, deux rebords et une perche que vous atteignez à l'aide d'un saut arrière. Celle-ci vous permet d'atteindre un rebord sur la jambe gauche, que vous contournerez totalement à droite pour vous trouver sur le flanc gauche et ainsi continuer à longer en utilisant le grappin, afin d'attraper le rebord du mur adjacent et monter à l'échelle de pierre. Grimpez jusqu'à apercevoir un petit rebord sur le mur de gauche. Rejoignez-le donc, puis attrapez le long rebord du dessus, pour le longer totalement à gauche. Sautez ensuite latéralement dans la même direction pour vous agripper à un nouveau rebord et atteignez celui du dessus. Contournez-le totalement à gauche, puis posez le pied au sol pour aller finalement vous placer devant le mur, entre les deux bras de la statue.

Vous pouvez observer quatre boutons en forme d'insecte à tourner dans le sens indiqué par leur représentation au sol. Vous devez les faire pivoter en leur tirant dessus. Ainsi, faites en sorte que les deux pointes du bouton du haut à gauche soient dirigées vers la gauche, que celles du bouton bas/gauche pointent vers le haut, que celles du bas/droite soient tournées à droite, et enfin que les pointes du bouton situé en haut à droite soient dirigées vers le bas. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grille juste au-dessus, ce qui vous permettra d'aller actionner un levier. L'eau remonte alors d'un niveau, et il vous faut emprunter l'échelle qui se trouve juste à droite des quatre boutons, pour qu'une fois en haut vous sautiez latéralement vers le rebord de droite et que vous le contourniez sur la droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, puis sautez latéralement à droite pour atteindre le suivant, et un dernier que vous devrez longer jusqu'au mur. Sautez ensuite en arrière pour atteindre la perche horizontale, puis gagnez le rebord sur le côté droit de l'autre statue. Un saut latéral droit à partir de celui-ci vous fait atterrir sur un levier qui, sous l'effet de votre poids, abaissera la grille sous l'eau, entre les deux jambes de cette statue.

Lâchez tout pour vous retrouver dans l'eau et ainsi rejoindre cette ouverture à hauteur des tibias. Une fois remonté à la surface, vous trouvez derrière le muret, entre les deux genoux, un bloc de pierre à faire tomber dans l'eau. À votre tour de rejoindre le bassin, dans le but d'aller tirer à nouveau le levier du départ, afin de faire redescendre le niveau d'eau. Rejoignez cette deuxième statue pour aller retrouver le bloc entre les deux pieds. Poussez-le jusqu'au muret au-dessus duquel se trouve la grille. Revenez sur la première statue, puis faites le parcours qui vous permet d'atteindre la perche horizontale en hauteur située entre les deux édifices. Sautez ensuite sur le rebord du flanc droit de la deuxième statue, puis agrippez-vous une fois de plus au levier de droite, ce qui permettra à la grille de s'ouvrir à nouveau. Lâchez tout pour tomber dans l'eau, puis revenez au niveau du bloc de pierre qui vous aidera à rejoindre l'ouverture un peu plus en hauteur. Grimpez alors sur les deux rebords du fond, agrippez-vous au petit rebord un peu plus haut dans le coin droit, longez celui-ci à droite, puis sautez enfin latéralement dans la même direction afin de passer les deux marches et l'autre côté du muret, entre les genoux. Laissez-vous tomber une marche en dessous pour enfin atteindre le rebord de la cheville gauche, à contourner à droite jusqu'à sauter et vous agripper au levier du mur qui s'abaissera également sous l'effet de votre poids.

Une grille s'abaisse alors au-dessus de l'épaule gauche. Rejoignez donc la première statue pour monter comme d'habitude à partir du pied droit, et effectuez le parcours de sorte à aller dans l'alcôve de la première grille, afin de tirer le levier qui remontera le niveau d'eau. Reprenez ensuite le parcours qui vous mènera jusqu'à la perche horizontale, puis au premier rebord du flanc droit de la deuxième statue. Sautez latéralement vers le levier pour abaisser à nouveau la grille et dépêchez-vous de rejoindre l'ouverture sous l'eau pour observer et mémoriser le positionnement de chacun des quatre boutons en forme d'insecte.
Remontez à la surface pour vous retrouver entre les deux bras, puis tournez-vous vers le torse de la statue. Tirez sur les boutons de telle manière que celui du haut/droite ait les pointes vers la gauche, que le bouton bas/droite soit dirigé vers le bas, que le bas/gauche pointe vers la droite, et enfin que le bouton du haut à gauche ait ses pointes orientées en haut.

La grille s'ouvre et vous n'avez plus qu'à rejoindre l'alcôve pour tirer le levier. L'eau augmente encore d'un niveau, et il vous faut maintenant nager jusqu'à l'alcôve du levier située entre les bras de la première statue, afin de repérer une sortie maintenant accessible en hauteur. Dans ces pièces, sautez à droite pour atteindre le scarabée, puis un premier rebord, deux perches derrière vous, ainsi qu'un autre rebord. Longez à gauche, levez-vous, puis agrippez-vous au rebord de droite pour ensuite monter jusqu'au dernier rebord et vous retrouver bientôt au-dessus de la tête de la première statue. Dirigez-vous vers la deuxième, en sautant sur le levier situé entre les deux et qui s'abaissera sous l'effet de votre poids. Le niveau d'eau augmente encore, ce qui vous permet de nager pour enfin traverser le passage dont vous avez ouvert l'accès précédemment, au-dessus de l'épaule gauche de la deuxième statue. Vous trouvez ainsi la **relique** : Idole (Horus).

Ressortez de cette alcôve pour rejoindre une plate-forme maintenant accessible en hauteur, entre les deux statues. Traversez donc ce large couloir pour aboutir dans une nouvelle salle où vous serez attaqué par deux centaures accompagnés de deux momies. Une fois le combat terminé, replacez-vous dos à l'entrée pour entamer un parcours en débutant par le premier pilier rouge de droite. Ses rebords vous permettent d'atteindre le deuxième pilier rouge du même côté, puis à partir de celui-ci, vous pouvez vous jeter directement vers le quatrième pilier rouge de la colonne de gauche, en diagonale donc, en utilisant le grappin sur l'anneau au centre du plafond. Sautez ensuite vers le cinquième pilier rouge, puis arrivé à une certaine hauteur, vous pourrez effectuer un saut arrière vers le pilier gris qui se trouve juste à sa gauche. À partir de ce dernier, vous pouvez rentrer dans l'alcôve qui contient un **artefact**.

Revenez ensuite sur le plus haut rebord de ce cinquième pilier rouge, puis après l'avoir longé à droite, sautez en direction de la plate-forme où vous pourrez encastrer le Scion de Qualopec à son emplacement. Une première partie de la grille s'ouvre alors. Retournez ensuite au niveau du premier pilier rouge de la colonne de droite (lorsque vous êtes dos à l'entrée), puis une fois sur le deuxième, atteignez les rebords du pilier gris d'à côté. Après avoir longé à droite le deuxième rebord, vous pourrez courir contre la paroi en jetant le grappin sur l'anneau que vous apercevez au mur. Balancez-vous suffisamment pour atteindre directement le plus haut rebord du quatrième pilier gris, à l'aide d'un saut arrière. Longez-le à droite et jetez-vous enfin sur le dernier pilier. Grimpez jusqu'en haut de celui-ci, de sorte à vous lancer sur le pilier rouge à côté. Grâce à celui-ci, vous atteindrez la plate-forme sur laquelle vous pourrez poser le Scion de Tihocan. La deuxième partie de la grille se rétracte, et vous n'avez plus qu'à passer la porte. Suivez la séquence, puis soyez vigilant car vous devrez appuyer rapidement sur les touches indiquées à l'écran et ce à trois reprises (normalement, il s'agit des boutons triangle, croix, puis rond). Suivez alors la suite de la cinématique.

L'île perdue

1ère partie - Les mines de Natla (4 artefacts, 1 relique)

Nagez en passant à droite du canot, pour rejoindre le tunnel qui se trouve derrière la cascade de droite. Progressez jusqu'au bout pour atteindre finalement une perche horizontale ainsi que deux rebords en face qui vous permettront d'atteindre deux caisses suspendues sur votre gauche. Lorsque vous vous trouvez sur la deuxième, regardez la corde qui pend sur votre gauche, puis attrapez-la (notez que vous pouvez aussi sauter sur la plus haute caisse de droite pour récupérer une trousse de soins). Balancez-vous pour atteindre le rebord qui se trouve à gauche de la cascade, puis contournez le coin de celui-ci vers la droite pour finalement atteindre la plate-forme opposée à l'aide d'un saut arrière.

Poursuivez dans ce tunnel sinueux pour finalement atteindre une exploitation. Avant toute chose, il vous faut retrouver

trois fusibles. Placez-vous alors devant la fenêtre de la salle de contrôle, puis suivez les rails qui vont vers la droite. Évitez de vous faire toucher par les rats, puisque vous n'avez plus d'armes. Le fusible rouge se trouve sur le wagonnet. Rebroussez alors chemin en suivant les rails, et vous trouverez bientôt à gauche les marches qui vous permettront de rejoindre la salle de contrôle. Placez le fusible rouge dans son emplacement, tout à gauche du panneau de contrôle, puis appuyez sur le bouton vert. Un container va alors se déplacer au-dessus de la cabane.

Allez en direction de cette cabane, que vous pouvez observer par la fenêtre, et vous trouverez à gauche de celle-ci une caisse à tirer légèrement de sorte à ce qu'elle vous permette de monter sur le toit. Placez-vous à droite du container, pour observer deux poteaux métalliques sur lesquels sauter, puis à partir du deuxième, jetez-vous vers le rebord d'en face. Sautez ensuite latéralement sur la gauche pour atteindre un nouveau rebord, puis agrippez-vous à celui du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour vous retrouver sur une barre horizontale, jetez-vous en direction de la pente pour y glisser un court instant, puis atteignez la plate-forme d'en face sur laquelle vous trouverez le premier **artefact**.

Retournez maintenant sur le toit de la cabane, puis contournez le container pour vous retrouver face à un étroit couloir qu'il vous faut emprunter. Évitez le précipice, puis continuez vers l'avant pour qu'au bout de celui-ci vous vous retrouviez sur un tapis roulant inactif, où se trouve une nouvelle caisse à déplacer. Poussez-la droit devant pour qu'elle tombe, sautez en avant vers l'autre bout de ce tapis roulant, puis une fois au bout, sautez par-dessus les rails pour atteindre le rebord de droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, longez à gauche puis sautez latéralement dans la même direction pour vous retrouver sur un petit bout de tapis roulant. À droite, prenez appui sur la pente pour atteindre une nouvelle partie de tapis, puis une fois au bout, sautez à nouveau sur un tapis à droite. Celui-ci vous mène finalement jusqu'au fusible vert qui se trouve sur une plate-forme, quelques mètres en dessous.

Pour retourner à la salle de contrôle, votre seul moyen est de passer par la gauche, en sautant puis en lançant le grappin sur l'anneau qui se trouve en hauteur sur le mur qui vous fait face. Rajoutez de la longueur de corde, puis balancez-vous de telle manière à atteindre le rebord incrusté dans la roche, sur le mur opposé. Sautez ensuite latéralement vers la droite, pour atteindre la plate-forme sur laquelle se trouve une échelle. En haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour atteindre un rebord derrière le grillage. Laissez-vous tomber au sol, et suivez les rails pour bientôt retrouver sur la gauche les escaliers menant à la salle de contrôle. Placez-vous alors au niveau du panneau de contrôle central, et insérez-y le fusible vert. Appuyez alors sur le bouton de droite pour que le container change de position.

Ressortez de la salle de contrôle, puis au bas des escaliers, allez légèrement à droite pour sauter sur une caisse recouverte par une bâche. Rejoignez alors la caisse du dessus, où vous trouverez une trousse de soins. Sautez ensuite sur le container que vous avez déplacé à partir de la salle de contrôle, longez-le à gauche en passant le coin, puis sautez en arrière pour vous retrouver sur une partie de tapis roulant. Au bout de celui-ci, entrez dans le tunnel sur la gauche, puis à la première intersection, tournez à droite. Descendez l'échelle qui se trouve au bout, puis une deuxième, et une fois arrivé à la sortie, lancez-vous en avant pour vous agripper à un rebord du mur d'en face. Lâchez-vous ensuite sur celui du bas, longez-le un peu sur la gauche, puis lâchez-le également afin de tomber sur une petite pente et vous retrouver au sol.
Vous trouverez quelques mètres plus loin le fusible bleu.

Il est temps de rejoindre la salle de contrôle, donc montez sur le gros générateur qui vous fait face, puis regardez à droite une première colonne métallique qui crache de la vapeur. Rejoignez-la pour atteindre la suivante tout en évitant les jets de vapeur. À partir de la deuxième, faites un saut en arrière pour atteindre le dessus de la première colonne. Regardez maintenant sur votre gauche pour remarquer une colonne tournante. Sautez en direction de celle-ci, de sorte à vous accrocher au panneau. Lorsque vous êtes à une distance vous permettant d'atteindre le premier des deux containers, sautez dans sa direction pour vous y agripper. Longez-le rapidement à droite, rejoignez le deuxième, puis une fois à l'extrémité droite de celui-ci, jetez-vous en arrière vers un nouveau rebord. Contournez le coin à droite, puis effectuez un nouveau saut arrière pour rejoindre une nouvelle grande colonne projetant de la vapeur. Grimpez alors jusqu'en haut de celle-ci, pour finalement atteindre le rebord supérieur du gros conduit d'air qui se trouve derrière vous. Longez-le sur la gauche en contournant le coin, puis vous vous trouverez dos à un rebord à rejoindre, ainsi que deux autres plus haut. Tournez-vous et sautez un peu plus bas en avant vers celui qui vous permettra d'atteindre une alcôve.

Rejoignez alors l'échelle qui se trouve juste en face, montez celle-ci puis courez vers la deuxième. Une fois arrivé au sommet, avancez puis tournez à gauche au croisement. En ressortant de ce tunnel, sautez sur la partie de tapis roulant,

puis rejoignez le sol pour bientôt apercevoir les marches menant à la salle de contrôle qui sera sur votre droite. Une fois de retour dans celle-ci, insérez donc le fusible bleu au niveau du premier panneau de contrôle, puis retournez appuyer sur les boutons des fusibles vert et rouge, de sorte que le container se retrouve juste au-dessus du toit de la cabane. Appuyez ensuite sur le bouton à droite du fusible bleu. La grue va alors lâcher le container sur le toit de la cabane, ce qui va provoquer un effondrement de celui-ci. Rejoignez donc le haut de la cabane à l'aide de la caisse métallique, comme précédemment, puis vous pourrez vous laisser descendre à l'intérieur de celle-ci. Vous trouverez alors dans le coin droit vos doubles pistolets. Vous pouvez maintenant sortir de la cabane en tirant sur les vitres, puis rendez-vous dans le couloir situé à gauche lorsque vous sortirez par la fenêtre. Vous vous retrouvez ainsi au niveau de la cascade, et il vous faut tirer sur le point d'attache du bateau en étant monté à bord au préalable. Il va commencer à se déplacer en arrière, et il vous faudra sauter sur le rebord du coin, juste au-dessus du moteur du bateau. Atteignez ensuite le rebord de droite, puis un suivant un peu plus haut, et effectuez un saut arrière en direction du rebord du mur opposé. Longez-le sur la droite, contournez le coin, puis arrivé à l'extrémité droite, atteignez le prochain rebord. Une fois à l'extrémité de celui-ci, lâchez-vous pour trouver dans cette alcôve un **artefact** entre les caisses.

Plongez maintenant dans l'eau pour reprendre le couloir situé derrière la cascade. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de la barre horizontale et des deux caisses suspendues, tirez sur la corde de la caisse la plus à droite afin qu'elle se fracasse sur le sol, libérant ainsi la dernière relique à trouver. Laissez-vous tomber pour aller donc récupérer la **relique** : Calice du tourment. Nagez maintenant vers la cascade, pour vous retrouver derrière et suivre à nouveau le couloir qui vous mènera à la barre horizontale. Utilisez les deux rebords du mur de droite pour finalement attraper les cordes qui vous permettront de rejoindre le rebord en hauteur dans le coin gauche et ainsi rejoindre le dépôt. Retournez alors l'endroit où vous aviez trouvé le fusible vert sur le wagonnet, puis détruisez les vitres de la salle du fond en hauteur, en leur tirant dessus. Montez alors sur la foreuse qui se trouve à côté du wagonnet, puis lancez-vous vers le rebord de cette pièce en hauteur. Allez ensuite actionner le bouton dans le coin gauche du panneau de contrôle, puis la foreuse se déplacera. Redescendez pour la mettre en marche, en actionnant le bouton situé derrière, puis suivez la cinématique.

Une séquence vous indiquant une série de boutons à entrer rapidement va bientôt se déclencher (vous devriez appuyer normalement 3 fois sur R1), puis après avoir réussi, vous récupèrerez le fusible bleu. Vous allez avoir ensuite le fusil à pompe près du cadavre de Larson, puis vous devez retourner dans la salle de contrôle afin de replacer le fusible bleu et d'appuyer sur le bouton de droite.
Ceci a pour effet de déplacer le container. Retournez allumer la foreuse, puis restez dessus le long de son parcours pour la voir détruire la barricade.

Vous pouvez maintenant accéder à la caverne de lave. Redoublez désormais de vigilance lors des différents parcours à accomplir, car le faux pas ne pardonnera pas. Allez donc au bout de la ligne de chemin de fer, pour sauter au sommet d'un pilier rocheux en bas à gauche, puis tournez-vous à 180°, afin d'observer une petite plate-forme qui se trouve quelques mètres en dessous de la ligne de chemin de fer. Vous remarquez plus à droite la pointe d'une poutre qui dépasse de la lave. Sautez dans sa direction, rétablissez-vous rapidement en appuyant sur triangle, puis atteignez enfin cette plate-forme sur laquelle vous pourrez récupérer les pistolets de calibre 50. Revenez maintenant sur la petite poutre, puis sautez en direction d'un rebord du pilier rocheux, pour contourner le coin par la droite, et effectuez un saut en arrière afin de vous agripper à la grande poutre verticale. En face de celle-ci, vous apercevez une pente, mais décalez-vous plutôt sur la droite afin de sauter sur la pointe d'une autre poutre un peu plus basse. Sautez ensuite vers le rebord de la grande colonne qui vous fait face, contournez-la par la gauche, puis rejoignez le rebord du dessus. Sautez maintenant en arrière pour atterrir sur la colonne plus basse derrière vous.

À partir d'ici, repérez l'anneau en hauteur et sautez dans sa direction en lançant le grappin, pour finalement atterrir sur une pente et vous laisser glisser quelque peu, de manière à atteindre une barre horizontale. Celle-ci va alors se décaler sur la gauche à 90°, puis vous devrez vous tourner dans l'autre sens et prendre votre élan pour atteindre la petite plate-forme rocheuse qui émerge de la lave un peu plus loin. Vous pourrez ramasser ainsi un **artefact**.

Poursuivez ensuite sur la première poutre verticale de droite, rejoignez la deuxième, puis à partir de celle-ci, sautez à nouveau sur la pente pour rattraper une nouvelle fois la perche horizontale. Une fois que celle-ci s'est décalée à 90°, sautez sur une seconde pente, puis glissez le long de celle-ci pour atteindre un premier rebord en face, ainsi qu'un deuxième plus haut. Contournez le coin par la droite, puis sautez une fois de plus en hauteur pour atteindre le sommet de cette colonne. Regardez maintenant derrière vous pour apercevoir un objet de l'autre côté de la pièce ainsi qu'un

anneau situé à mi-distance au plafond. Lancez-vous dans cette direction en utilisant le grappin, et vous atteignez finalement cette petite plate-forme. Vous ramassez alors une trousse de soins ainsi que des munitions.

Accrochez-vous à nouveau à l'anneau que vous venez d'utiliser avec votre grappin, pour vous balancer en direction de l'autre côté de la voie de chemin de fer. Jetez-vous alors à cet endroit, puis poursuivez le long du couloir. Prenez appui sur la pierre en pente qui se situe sur votre droite et atteignez ainsi le rebord d'un rocher plus en hauteur. Montez alors sur un second rocher, puis un troisième, et regardez sur votre droite. Il vous faut sauter sur une autre pierre plate et atteindre la seconde au-dessus, pour finalement effectuer un long saut vers la pente droite de ce gros rocher. Prenez-y juste appui, afin d'atteindre finalement le bord d'en face et déclencher une cinématique. Durant cette séquence, différents boutons seront à presser au bon moment (normalement il s'agira de rond, R1, puis croix).

Suite au combat, vous pourrez ramasser les mini mitraillettes près de celui qui vous a sauvé la vie. Partez ensuite pousser la caisse métallique de gauche, légèrement au fond à droite, afin d'atteindre le dessus d'un premier rocher. Atteignez un rebord en face, puis continuez à monter, pour finalement vous retrouver agrippé à un nouveau rebord qu'il vous faut contourner par la droite entièrement. Sautez ensuite sur un rocher, puis un autre rebord un peu plus haut sur votre gauche et atteignez enfin le sommet de ce rocher qui contient une alcôve faisant face à la pyramide, juste au-dessous. Atteignez-la pour récupérer à l'intérieur des munitions ainsi qu'une trousse de soins. Retournez ensuite au-dessus de celle-ci, là où vous vous trouviez. Sautez maintenant en direction d'une première pointe qui dépasse de la pyramide. À partir de là, il vous faudra effectuer un parcours de pointe en pointe pour rejoindre le côté droit de cette grande pente, où vous pourrez apercevoir un artefact en hauteur. Attention toutefois, car certaines pointes vont se rétracter assez rapidement, mais il est nécessaire d'atterrir dessus car elles permettront d'ouvrir la porte au centre (vous reconnaissez ces épines à leur base qui est différente).
À partir de la dernière pointe de droite, sautez en direction du rebord du rocher au sommet duquel se trouve l'artefact, en le contournant totalement par la droite, puis en effectuant un saut latéral droit. Vous pouvez maintenant atteindre le sommet et récupérer l'**artefact**.

Redescendez tout en bas de la pyramide, pour repartir par la gauche, en recommençant le parcours par la caisse que vous aviez déplacée précédemment. À partir du rocher dans lequel se trouve l'alcôve, sautez à nouveau sur la première pointe de la pyramide. Il vous faut maintenant effectuer un parcours de pointe en pointe, en ayant pris soin d'avoir sauté sur les 6 épines rétractables pour finalement atteindre l'alcôve ainsi ouverte, qui se situe plus haut au centre de la pente, entre les coulées de lave. Tirez ensuite le levier pour déclencher l'ouverture de la pyramide.

2ème partie - La grande pyramide (1 artefact, 1 relique)

Passez donc la porte qui vient de s'ouvrir pour progresser le long de ce gigantesque couloir en ramassant munitions et autres objets de soins, puis en allant toujours tout droit jusqu'à déclencher une petite cinématique. Vous serez ensuite attaqué par une de ces chauves-souris cracheuses de feu et deux chats non momifiés. Occupez-vous en, puis regagnez l'entrée de cette pièce au fond, pour trouver une sortie sur la droite en empruntant l'échelle qui s'y trouve. Le fait de monter en haut de celle-ci vous permet d'atteindre les hauteurs de cette immense pièce, où vous serez à nouveau attaqué par d'autres chauves-souris géantes. Rejoignez ensuite le passage tout au fond à droite. Au bout de ce nouveau couloir qui descend, ramassez munitions et objets de soins, pour vous tourner vers la droite et tirer plusieurs fois sur le bouton au centre du mur, afin que tous les symboles autour de celui-ci soient éclairés.

À partir de cet instant, le temps est compté, car le fait d'avoir tiré sur cet interrupteur a permis à un anneau et une plate-forme d'apparaître quelques instants. Vous devrez atteindre cette dernière avant que les symboles ne se soient éteints. Occupez-vous de la chauve-souris géante, puis tirez à nouveau plusieurs fois sur l'interrupteur, pour faire ressortir l'anneau. Sautez ensuite vers le rebord du pilier qui fait l'angle sur la droite, puis servez-vous de cet anneau temporairement apparu, en y lançant votre grappin pour atteindre le rebord du pilier opposé. Attrapez le rebord du dessus, contournez-le à gauche pour effectuer un saut arrière vous permettant d'atteindre la plate-forme, puis tirez sur ce nouvel interrupteur contre le mur adjacent afin d'allumer tous les symboles. Comme précédemment, occupez-vous d'abord de la grosse chauve-souris, rallumez à nouveau tous les symboles de l'interrupteur, puis, le plus rapidement possible, sautez en direction du rebord du pilier du coin droit. Atteignez ensuite le rebord du haut pour le longer complètement sur la gauche et effectuez un saut arrière en lançant votre grappin. Au bout de votre balancement vous pourrez vous agripper au rebord du pilier opposé, puis gagner celui du dessus pour le longer à gauche et atteindre un troisième rebord encore plus haut. Sautez ensuite en arrière sur la plate-forme.

Placez-vous maintenant au bout à gauche de cette plate-forme pour tirer sur l'interrupteur qui se trouve un peu plus au fond à gauche. Occupez-vous tout d'abord des deux chauves-souris après avoir évité leurs boules de feu, puis tirez à nouveau sur l'interrupteur pour être sûr d'avoir un maximum de temps. Sautez maintenant sur la droite en direction de la petite pente, et prenez appui pour atteindre une première perche, puis une deuxième. Tournez-vous et rejoignez le rebord du pilier un peu plus haut, pour ensuite le longer à gauche et sauter en arrière vers une nouvelle perche horizontale. À partir de celle-ci, sautez en direction de l'interrupteur au-dessus duquel est apparu un anneau, en lançant bien sûr votre grappin. Au bout du balancement, vous glisserez sur une pente dans le coin et devrez sauter à nouveau en lançant votre grappin sur un second anneau. Celui-ci vous permet de courir contre la paroi, et d'atteindre à l'autre bout un rebord du pilier du coin. Montez vite sur le rebord supérieur, puis longez-le à gauche entièrement. Sautez en arrière pour atteindre enfin la plate-forme. Ouf !

Continuons... Au bout de la plate-forme, tirez comme d'habitude pour allumer tous les symboles de l'interrupteur. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis réactivez à nouveau tous les symboles. Sautez maintenant en direction de la pente du coin, afin d'atteindre une première perche horizontale, puis une petite plate-forme et une seconde perche.
En vous jetant de celle-ci, vous atterrissez sur un des rebords du pilier du coin, et il vous faut gagner celui du dessus pour le contourner entièrement à gauche. Vous pouvez sauter en arrière pour atteindre la nouvelle plate-forme. Vous voici en face du dernier interrupteur. Tirez donc dessus pour activer tous les symboles, éliminez les deux ennemis, puis tirez à nouveau dans l'interrupteur. Atteignez la petite pente du coin pour vous jeter ensuite vers un premier anneau et ainsi utiliser le grappin. Courez le long de la paroi, puis arrivé au point culminant, sautez à nouveau sur une petite pente pour vous jeter une fois de plus en avant et utiliser le grappin sur un deuxième anneau. Ceci vous permet de courir contre la paroi, et arrivé à l'autre bout, lancez-vous vers le rebord du pilier du coin. Gagnez comme d'habitude le rebord du dessus, puis longez-le à gauche. Vous pouvez enfin atteindre la sortie de cette salle en vous agrippant à cette dernière plate-forme grâce à un saut arrière. Ramassez donc munitions et objets de soins, puis avant de quitter la pièce en franchissant le passage de droite, sautez vers le rebord du pilier droit devant vous, dans le coin de la pièce, pour le longer à gauche et atteindre l'alcôve dans laquelle se trouve un **artefact**. Revenez maintenant sur la plate-forme pour sortir par le passage de gauche, mais faites attention car vous serez attaqué par une chauve-souris géante.

Poursuivez le long de ce couloir piégé, en évitant de vous faire ratatiner par ces parois à piques et ces boules de feu, puis au bout du couloir, allez tout droit et laissez-vous glisser le long de la pente. Vous êtes alors attaqué par trois chats momifiés, lorsque vous en serez venu à bout, vous devrez faire face à votre sosie. Celui-ci, dépourvu de peau, copiera tous vos mouvements, et vous ne pourrez l'atteindre, car la roue au centre de la pièce vous en empêche. Ne l'attaquez pas, et celui-ci ne se montrera pas dangereux, mais vous devez vous en débarrasser. Dans l'immédiat, approchez-vous de la roue et tournez-la. Ceci a pour effet de faire apparaître deux petites plates-formes sous les échelles, de chaque côté de la pièce. Rejoignez une des deux échelles à l'aide de la plate-forme, puis en haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite. Jetez-vous ensuite en arrière pour atteindre la trappe circulaire. Courez maintenant le long de cette plate-forme étroite, jusqu'à la grande porte, et vous devrez combattre à nouveau une de ces chauves-souris. Tirez ensuite le levier qui doit se trouver à gauche de la porte (si ce n'est pas le cas et qu'il se trouve face à vous, cela signifie que vous vous êtes trompé de côté, et qu'il faut donc redescendre au centre pour tourner la roue et prendre l'autre échelle) et ceci va ouvrir la trappe circulaire qui renfermait de la lave. Cette trappe ne va rester ouverte que quelques secondes, donc redescendez rapidement au sol, tournez la roue au centre, puis gagnez cette fois l'autre échelle. En haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite, puis lâchez-le rapidement avant de vous faire toucher par les flammes, à l'aide d'un saut arrière qui vous fera atterrir sur la trappe circulaire fermée. Si vous avez été assez rapide, vous enverrez rôtir votre sosie dans la lave.

Allez ramasser munitions et objets de soins sur cette plate-forme, puis occupez-vous de la chauve-souris. Tirez ensuite le levier qui vous fait face, afin d'ouvrir la porte qui se trouve au bout de l'autre plate-forme étroite. Descendez donc au sol pour tourner la roue au centre, puis empruntez l'échelle qui vous permettra de passer cette porte, au bout de la plate-forme. Traversez ce couloir sinueux, pour finalement atteindre une salle qu'il vous faudra contourner par la gauche en évitant les pièges, ceci dans le but de tirer le levier qui actionnera l'avancée d'une plate-forme. Occupez-vous ensuite de la chauve-souris, puis rejoignez le côté droit de la pièce, pour rapidement sauter sur les cylindres pendant le court instant où ces derniers sont sortis, afin d'atteindre la petite alcôve d'en face (vous pouvez sauter vers celle-ci en vous élançant dès le deuxième cylindre). Actionnez alors le levier, ce qui déclenchera l'ouverture de la grande porte. Débarrassez-vous de la chauve-souris, puis rejoignez la passerelle au centre et avancez enfin vers la porte. Tirez dans le rocher du plafond qui se trouve juste derrière la porte, ceci dans le but de créer une ouverture dans le sol.

Laissez-vous alors glisser le long de la pente, pour ensuite sauter et utiliser le grappin. Balancez-vous de telle manière à atteindre le trou qui vous fait face. Courez à travers le tunnel et montez à l'échelle au bout de celui-ci, pour récupérer la **relique** : Torque de l'amertume.
Passez ensuite par la fenêtre du mur de gauche pour finalement revenir au bout de la passerelle, et traversez la porte en sautant par-dessus le trou que vous aviez créé en tirant dans le plafond.

3ème partie - Le combat final (4 artefacts, 0 relique)

Suite à la séquence, il vous faudra affronter un monstre gigantesque dépourvu de jambes. Évitez ses attaques en esquivant un maximum, et tâchez de rester sur la plate-forme. La première chose à faire ici est de lui tirer dessus, avec une arme puissante et en visant la tête si possible, jusqu'à faire augmenter au maximum sa barre de férocité. Effectuez ensuite un tir convergent, puis lorsqu'il sera à la limite de tomber dans la lave, tirez autant que vous le pouvez sur sa main qui lui permet de rester agrippé à la plate-forme. Lorsqu'il remontera sur celle-ci, essayez de détruire sa main gauche, afin qu'il ait plus de mal pour remonter la prochaine fois qu'il se retrouvera agrippé à la plate-forme. Tirez-lui dans la tête pour à nouveau augmenter sa barre de férocité, jusqu'à pouvoir effectuer un nouveau tir convergent et l'obliger à s'agripper une fois de plus à la plate-forme. Répétez l'opération jusqu'à faire définitivement tomber ce monstre au fond de la lave.

Avant de franchir la porte qui vient de s'ouvrir devant vous, allez ramasser les différents objets sur les côtés de l'arène. Passez ensuite cette porte pour sauter sur une première plate-forme, puis une deuxième, et sautez droit devant sur le sommet pointu d'une première colonne. Atteignez la deuxième, puis rejoignez la plate-forme d'en face avant de vous occuper d'une chauve-souris géante. Actionnez ensuite le levier de droite, ce qui va permettre à la prochaine plate-forme de s'avancer vers vous. Progressez ensuite dans le tunnel de droite pour apercevoir à la sortie de celui-ci une alcôve en hauteur dans laquelle se trouve un artefact que vous ne pouvez atteindre pour le moment, puis combattez finalement un centaure. Une fois l'affrontement terminé, allez ramasser les objets sur la gauche, puis actionnez le levier qui se trouve au fond de la pièce à droite.

Débarrassez vous de la chauve-souris, puis passez par la porte qui s'est ouverte. Exterminez vos deux ennemis, puis plongez dans le bassin pour repérer contre le mur un levier à actionner. Ceci va permettre à une petite plate-forme de sortir du mur, à droite de l'entrée. Montez donc sur celle-ci, occupez-vous du monstre, puis sautez en direction de l'alcôve dans laquelle vous récupérerez une trousse de soins. Grimpez ensuite au niveau de la cage qui vous fait face, poussez celle-ci droit devant vous pour la faire chuter, regardez maintenant derrière vous et vous trouverez l'**artefact**.

Revenez ensuite dans la salle précédente, puis allez placer la cage au bas du pilier rocheux qui se trouve à gauche de la porte fermée. Montez donc au sommet de ce pilier, puis après vous être débarrassé de votre ennemi, tirez le levier qui se trouve au-dessus de la porte afin d'ouvrir celle-ci. Amenez ensuite la cage avec vous au bas de l'alcôve trop haute que vous aviez aperçue tout à l'heure, et qui contenait un artefact. En montant sur la cage, vous pouvez finalement atteindre l'alcôve et donc récupérer un **artefact**.

Ramenez ensuite la cage avec vous pour sauter à nouveau au sommet de ce pilier rocheux, et empruntez les rebords qui se trouvent sur le mur de droite de la pièce. Sautez latéralement vers la gauche jusqu'à atteindre le troisième rebord, puis à partir de celui-ci, sautez en direction d'un petit rebord arrondi qui fait l'angle de la pièce. Longez-le complètement à gauche, puis sautez en arrière en lançant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre un rebord sur le mur opposé, que vous longerez à gauche afin de pouvoir atteindre l'alcôve située au-dessus. Vous ramassez des munitions, puis devez poursuivre dans le couloir de derrière. Laissez-vous finalement tomber dans ce coin de la pièce du bassin, inaccessible autrement, et au niveau duquel vous trouverez un énorme levier sur lequel vous agripper. Celui-ci s'abaissera sous l'effet de votre poids, dévoilant ainsi un bouton sur lequel tirer. Ceci ouvre alors une trappe dans l'eau. Passez maintenant derrière les rochers de ce coin, pour fouler le sol de la pièce et courir vers le prochain levier qui se trouve sur le mur opposé, en passant à droite du bassin. Sautez en avant pour vous agripper dessus et répétez la même opération, en revenant vite au sol à l'aide d'un saut arrière et en tirant sur le bouton dévoilé. Ceci a pour effet d'ouvrir une seconde trappe dans l'eau. Une chauve-souris sera à éliminer lorsque vous vous dirigerez vers le troisième levier qui se trouve, lui, à gauche de la porte d'entrée.
Une fois le levier abaissé, tirez vite sur le bouton, et la dernière trappe s'ouvrira au fond de l'eau.

Plongez maintenant dans le bassin, traversez le tunnel sous-marin que vous venez d'ouvrir, puis une fois arrivé à la

surface, continuez tout droit dans ce couloir pour atteindre une salle submergée par la lave. Passez donc par les deux plates-formes de droite, sautez sur celle de gauche à l'angle, puis arrivé au bout de cette plate-forme, sautez en direction de l'échelle, un peu plus loin sur le mur de droite. En haut de celle-ci, sautez à gauche sur un premier rebord. Évitez les flammes et gagnez un deuxième rebord en hauteur, puis un troisième, pour finalement effectuer un saut latéral gauche vers un rebord contre le pilier droit de l'arche. Sautez ensuite sur le rebord du pilier gauche, puis laissez-vous descendre sur une petite partie plate un peu plus bas pour récupérer un kit de premiers secours. Laissez-vous enfin tomber vers un rebord un peu plus bas. À partir de celui-ci, sautez en arrière pour atteindre un rebord plus bas sur le mur opposé, puis lâchez tout, afin de vous agripper à un dernier rebord, dont vous contournerez le coin par la gauche, et que vous lâcherez finalement pour atteindre une petite plate-forme sur la lave. Sautez donc sur la deuxième, puis la troisième un peu plus à droite, et observez la petite quatrième située encore plus à droite, derrière une coulée de lave. Vous entrez ainsi dans une étroite alcôve dans laquelle vous trouverez un nouvel **artefact**.

Revenez maintenant au niveau de l'avant-dernière de ces 4 plates-formes que vous venez de traverser, pour sauter tout droit en direction d'un rebord du pilier droit de l'arche. Un deuxième, plus haut, sera à contourner entièrement par la gauche, ce qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une première colonne pointue, puis une deuxième, en évitant toutefois de vous faire rôtir. Sautez donc rapidement vers la barre horizontale qui suit, et jetez-vous sur la plate-forme ronde un peu plus loin à la surface de la lave. Continuez de progresser, pour tourner à gauche et atteindre au bout une échelle. En haut de celle-ci, faites un demi-tour sur place pour vous lancer en avant, dans la direction de l'anneau au plafond. Lancez donc votre grappin, puis au bout du balancement, atterrissez sur la plate-forme en hauteur. Poursuivez en longeant le mur gauche, pour sauter sur une autre plate-forme plate et arrondie qui dépasse du mur. Regardez maintenant en bas à droite l'alcôve qui contient l'artefact. Sautez donc dans sa direction, et vous ramasserez le dernier **artefact**. Revenez enfin sur la plate-forme d'où vous avez sauté, réutilisez le grappin pour vous retrouver en haut de l'échelle, puis empruntez le passage de droite.

Après la petite séquence, le combat final contre Natla va débuter. Celle-ci vous attaque en plongeant au sol et en lançant des boules de feu dévastatrices. N'arrêtez pas de bouger, baissez-vous pour esquiver ses plongeons, puis sautez de côté pour éviter les explosions des boules de feu. Vous trouverez des munitions au niveau du pilier gauche de la salle. Il faut dans un premier temps concentrer vos attaques sur les ailes de Natla, jusqu'à abaisser sa barre de vie suffisamment pour qu'elle chute et ainsi pouvoir passer à la deuxième partie du combat. Elle va se relever et vous saisir par le cou pour ensuite vous rejeter au sol. À partir de maintenant, les boules de feu se font plus fréquentes, et il vous faut tirer un maximum sur Natla pour augmenter sa barre de férocité. Lorsqu'elle chargera vers vous, vous devrez réussir un tir convergent en effectuant une pirouette vers l'avant pour viser le dos, et ce plusieurs fois de suite. Lorsqu'elle sera étourdie, tirez un maximum dans son dos. Lorsque vous aurez fait descendre sa barre d'énergie à zéro, vous devrez effectuer une série de boutons qui apparaîtront brièvement à l'écran. Ainsi, vous devriez appuyer sur croix, rond, rond, R1, puis carré. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence finale.

GALERIE

Vous débloquerez de nouveaux artworks lorsque vous atteindrez le score de 25%, 33%, 67% ou 100% de reliques et d'artefacts collectés dans la plupart des niveaux. Les derniers s'obtiennent en terminant le jeu.

STYLE UNITS

Ce niveau bonus se débloquera lorsque vous aurez trouvé la totalité des reliques du jeu.

FICHES DES PERSONNAGES

Lara Croft	Trouver 05 artefacts
Larson	Trouver 09 artefacts
Kid	Trouver 14 artefacts
Kold	Trouver 18 artefacts
Pierre	Trouver 23 artefacts
Winston	Trouver 27 artefacts
Richard Croft	Trouver 32 artefacts
Doppelganger	Trouver 36 artefacts
Natla	Trouver 41 artefacts

TOUTES LES MUSIQUES

Voici comment obtenir toutes les pistes audio des niveaux suivants.

Egypte

Terminer le Temple de Khamoon, l'Obélisque de Khamoon et le Sanctuaire de Scion.

Grèce

Terminer le niveau St.Francis Folly, le Coliseum, le Palais de Midas et la Tombe de Tihocan.

Ile perdue

Terminer les Mines de Natla, la Grande Pyramide et la bataille finale.

Pérou

Terminer Mountain Caves, Vilcabamba, la Vallée Perdue et la Tombe de Qualopec.

Manoir Croft

Terminer le niveau du manoir Croft.

TIME TRIAL

Choisissez la difficulté Time Trial avant de commencer les niveaux.

Golden Shotgun + Silver Mini SMG

Réussir les 3 Time Trial de l'île perdue.

Munitions infinies pour le pistolet + voir la santé des ennemis

Réussir les 4 Time Trial du Pérou.

Munitions infinies pour le Mini SMG + santé infinie

Réussir les 3 Time Trial de l'Egypte.

Munitions infinies pour le fusil à pompe + toutes les armes

Réussir les 4 Time Trial de la Grèce.

Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres

© Eidos Interactive / Core Design 2003

PLONGER

Maintenez L1 + Stick Gauche vers le haut et appuyez sur ○

PASSER LES NIVEAUX

Mettez le jeu en pause, maintenez L1 + R2 + bas + △ , relâchez puis faites rapidemment ○ , haut, □ , △ , droite, bas. Une option de choix du niveau devrait s'ajouter à l'écran.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Si vous avez quelques difficultés à mener la Miss Croft au bout de sa mission, il vous suffira de jeter un oeil à cette solution qui devrait vous éviter de vous perdre dans les méandres tortueuses du jeu. Sans plus attendre, chaussez vos rangers et suivez le guide mesdames et messieurs.

Je signale que le titre propose, à certains moments, divers embranchements pour arriver à la fin d'un niveau. Nous vous donnerons pour notre part le chemin le plus rapide mais rien ne vous empêche bien sûr d'explorer les lieux pour y trouver quelques items supplémentaires.

Bas-Fonds Parisiens

La cinématique passée, familiarisez-vous un peu avec les mouvements de Lara. Ramassez la **barre chocolatée**. Ne vous approchez pas trop du chien qui est attaché et montez plutôt sur la benne à gauche puis sur la plate-forme. Sautez sur la plate-forme en face. En courant et en effectuant un grand saut, vous pourrez passer derrière la grille fermée qui est un peu plus bas et ainsi récupérer une **grande trousse de soins**. Montez à l'échelle. Passez par la fenêtre. Dans cette pièce (que nous nommerons pièce A) vous allez entreprendre vos premières fouilles ! Vous pourrez dénicher une **liasse de billets**, une **barre chocolatée** et des **vieux doublons**. Sortez de la pièce et montez à l'échelle à droite de Lara. Ramassez les **doublons**. Sautez sur le auvent un peu en contrebas de l'autre côté de la rue. A gauche, se trouve une **barre chocolatée**. A droite, sautez sur le petit rebord et escaladez la gouttière. Agrippez-vous à la rambarde et direction la droite. Agrippez-vous une nouvelle fois à la rambarde et montez sur le toit. Ramassez les **pansements**. Poussez le bidon qui est dans le coin, descendez sur la petite plate-forme et ramassez le pied de biche. Vous pouvez revenir à la pièce A pour forcer l'armoire et trouver un **bijou** qui pourra être vendu plus tard. Remontez, utilisez le pied de biche sur la porte cadenassée. Ouvrez l'armoire pour trouver le **M-V9**. Redescendez sur la plate-forme où vous avez trouvé le pied de biche, agrippez la rambarde et allez vers la gauche. Ramassez la **clé du portique**. Débarrassez-vous du garde si vous le désirez et allez ouvrir la grille verrouillée.

Immeuble abandonné

Poussez l'armoire contre la porte. Montez l'escalier, sautez au-dessus du trou. A gauche se trouve une porte fermée. Ramassez les **pilules de soins**. Sautez, en courant, au-dessus du second trou. Poussez l'armoire qui obstrue le passage. Montez et ramassez la **petite trousse de soins**. Défoncez la porte. Ramassez les **munitions pour V-Packer** et la batterie **K2 Impactor** qui se trouvent dans les deux armoires. Sortez de la pièce et ramassez les **pansements**. Montez l'escalier, poussez la caisse vers les escaliers, montez dessus et sautez pour atteindre la balustrade. Ouvrez la porte de droite. Ramassez la **clé de l'ascenseur** et la **clé de l'appartement 21**. Actionnez le mécanisme qui mettra en marche l'ascenseur. Prenez ce dernier et descendez au deuxième étage pour ouvrir la porte fermée avec la clé de l'appartement 21. Ramassez la **barre chocolatée** et les **munitions V-Packer** dans les tiroirs ainsi que le **Vector-R35** dans l'armoire. Prenez l'ascenseur, allez au 4ème étage et ouvrez la porte qui vous mènera aux toits.

Entrepôts et cheminées

Montez sur la plaque de tôle puis sur l'échelle. Accrochez-vous au câble et passez sur le toit en face. Ramassez les **pansements**, laissez-vous glisser sur le toit puis sautez avant le bord pour atteindre le toit en face. Ramassez les **pansements**. Descendez sur la plate-forme en contrebas, poussez la porte et ramassez les **doublons**. Ouvrez l'autre porte, ramassez la **barre chocolatée** et la **batterie K2 Impactor**. Défoncez la porte. Descendez à l'échelle et ramassez la **batterie K2 Impactor**. Poussez la caisse pour que Lara ait plus de force dans les jambes. Passez sous le volet roulant un peu plus loin. Ramassez la **trousse de soins**, montez sur la caisse au milieu de la pièce puis sautez sur la plate-forme à gauche et enfin contre le mur en face. Accrochez-vous au rebord puis allez sur la plate-forme à gauche. Montez l'échelle, ramassez les **munitions V-Packer**. Passez deux portes puis sautez sur la plate-forme en face. Descendez l'escalier pour ramasser les **doublons**. Remontez, passez la porte et montez à l'échelle. Ouvrez la porte. Ramassez les **doublons** et avancez jusqu'au rebord du toit dans le coin gauche.

Appartement de Margot Carvier

Passé la cinématique, vous allez devoir entamer une conversation avec Carvier. Si vous choisissez d'être désagréable et sarcastique, Carvier ne vous remettra pas le journal de Werner que vous pourrez récupérer un peu plus tard dans la cuisine, ceci dit. Jetez un oeil au journal de Werner pour en savoir un peu plus sur toute cette affaire. En passant près de la fenêtre, vous voyez des policiers qui arrivent. Ce n'est pas le moment de traîner. Ramassez en vitesse le **vieux cognac** dans la cuisine, les **pilules de soins** qui sont dans le tiroir de la commode du salon et la **bague de diamant** sur la table, près de la lampe.

Ghetto parisien

Concernant cette partie, si vous êtes perdu, consultez les plans de Paris pour savoir où vous vous trouvez.

En sortant du wagon abandonné, allez à gauche pour parler aux SDFs. Ramassez la **grande trousse de soins** sur le toit du wagon. A l'aide du grillage, montez sur la grille en hauteur. Sautez en courant sur l'autre grille en face de vous. Sautez sur le petit rebord et avancez jusqu'à l'endroit où vous trouverez une **liasse de billets** et une **barre chocolatée**. Rebroussez chemin et sautez par l'ouverture un peu plus loin au niveau du grillage. Parlez au « guide touristique » puis allez au bout de l'allée pour ramasser une **liasse de billets**. Revenez sur vos pas, passez la porte. Discutez avec la prostituée. Concernant cette conversation, voici ce qu'il faut dire : « Il y a longtemps que vous faites le trottoir ? », « Et personne ne sait où il est ? », puis « Pourquoi dites-vous qu'il manque de chance ? » Ramassez la liasse de billets à droite. Montez l'escalier en face de Janice. Prenez à droite puis à gauche et encore à droite. Avancez au bout de la rue jusqu'à trouver une grille sur votre droite. Rentrez dans le parc et discutez avec l'homme qui s'y trouve. Pour la conversation, c'est par ici que ça se passe : « Vous vous appelez Bernard ! C'est Janice qui m'a dit où vous trouver », « Je suis à la recherche d'un homme ». Donnez lui 160 euros et vous obtiendrez la **clé de l'ancien homme-à-tout-faire** qui permet de rentrer au Serpent Rouge. Sortez du parc. Vous pouvez aller à gauche tout au bout de la rue pour arriver au café Metro pour discuter avec Pierre mais ceci ne vous apportera pas grand chose si vous avez discuté auparavant avec Bernard. Si vous y allez tout de même, vous trouverez juste avant la Place d'Arcade une **liasse de billets** dans le

coin à droite. Allez donc à droite en sortant du parc, continuez tout droit et rentrez au Serpent Rouge en passant par le Garage.

Le Serpent Rouge

Scénario de Pierre : Si vous allez voir en premier lieu Pierre au Café Metro au lieu de Bernard, il vous donnera la **clé du barman** qui vous permettra de rentrer également au Serpent Rouge mais par la rue de Clef, celle-là même d'où sort Kurtis en moto. Ensuite, actionnez l'interrupteur qui est dans le couloir central. Cela aura pour effet d'éteindre la lumière dans la pièce attenante à celle où se trouve le garde. Tuez ce dernier en essayant de le surprendre (une fois encore pour le fun) et ramassez les **munitions pour MV-9**. Vous trouverez également un **chargeur pour Desert Ranger** entre deux caisses juste avant la pièce où vous avez éteint la lumière. Ramassez le **Desert Ranger**, la **clé de la porte de la scène**, la **barre chocolatée** et le **chargeur MV-9**. Courez à l'autre bout du couloir, montez les escaliers et ouvrez la porte. Pour la suite, reportez-vous à la partie **(A)**) de du scénario de Bernard.

Ramassez la **clé à molette sur l'établi**, la **batterie Impactor K2** et les **pansements** dans les armoires. Actionnez l'interrupteur qui se trouve près de la voiture. Ceci aura pour effet de faire monter cette dernière. Actionnez ensuite le levier qui se trouve près de l'établi. Montez l'escalier, défoncez la porte et ramassez le **Desert Ranger** et les **munitions pour Desert Ranger**. Descendez par l'ouverture sous la voiture, ramassez la **barre chocolatée** et les **munitions pour Vector-R35**. Montez à l'échelle. Ramassez le **vieux cognac** par terre. Utilisez la clé à molette sur l'interrupteur puis actionnez-le. Ceci fera monter un monte-plats et accessoirement venir un garde. Tuez-le et ramassez les **munitions pour MV-9**. Montez, ouvrez la porte.

(A) Tuez le garde et ramassez les **munitions pour MV-9**. Ramassez les **pilules** derrière la scène, **deux barres chocolatées** et le **vieux cognac** sur le comptoir. Actionnez le bouton pressoir pour faire monter le monte-plats et ramassez les **boîtes de cartouches pour V-Packer**. Ramassez le **vieux disque** près de la platine sur l'estrade et actionnez l'interrupteur. Tuez les deux gardes qui arrivent, ramassez les **munitions pour MV-9**. Allez dans la pièce du fond d'où sont arrivés les gardes pour ramasser une **liasse de billets** et la **clé de la billetterie** (qui ouvre la pièce... Où vous êtes, c'est d'une logique !!). Montez à l'étage, tuez le garde, ramassez les **munitions MV-9**, poussez la caisse noire, montez dessus puis montez sur l'échafaudage. Une fois que les poutrelles seront tombées, courez et sautez de l'autre côté. Ramassez la **grande trousse de soins**, tuez les gardes, ramassez les **munitions pour M-V9** ainsi que les **pansements** juste à côté. Sautez sur la nacelle qui monte et qui descend. A la force de vos bras, contournez la nacelle de l'intérieur et montez à la poutrelle qui se trouve dans le coin gauche au fond. Montez au niveau supérieur. De là où vous êtes, sautez dans le coin opposé. Sautez pour atteindre la plate-forme qui est contre le mur. Montez à l'échelle. Glissez le long de la pente en face de vous et sautez pour atteindre la tôle de l'autre côté. Sautez à nouveau pour atteindre l'autre plate-forme à gauche. Sautez et agrippez-vous à l'échafaudage qui se trouve en face. Longez-le et dès que vous avez la possibilité de vous hisser, ne vous faites pas prier. Sautez pour atteindre la petite guérite en face de Lara. Poussez la partie inclinée de la passerelle puis défoncez la porte de la salle de contrôle... Vous savez la petite guérite ?! Ramassez la **clé de la billetterie** (décidément !!). Placez-vous devant le panneau de contrôle et actionnez les leviers dans cet ordre : levier de gauche deux fois et une fois celui de droite. Sortez, grimpez à nouveau à l'échelle au bout de la passerelle puis ouvrez le compartiment au sein même de la poutrelle à gauche. Ramassez le **coffret à bijoux**. Retournez à la salle de contrôle, tuez le garde et ramassez les **munitions pour MV-9**. Descendez l'échelle, ramassez la **barre chocolatée**. Si vous n'avez pas pu rentrer dans la billetterie au tout début du niveau (après avoir actionné les spots), c'est maintenant ou jamais surtout que vous y trouverez une **liasse de billets**. Descendez au rez-de-chaussée en tuant au passage le garde qui se trouve sur votre chemin. N'oubliez pas de prendre les **munitions pour MV-9** qu'il vous laissera.

Ghetto Parisien

Descendez l'échelle et laissez vous tomber par les deux ouvertures. Allez à gauche, passez devant Janice et continuez tout droit. Vous arriverez au mont-de-piété de monsieur Rennes, à droite au bout de la rue, chez qui vous pourrez vendre les objets que vous avez amassé depuis le début de votre aventure. En sortant du mont-de-piété, prenez l'escalier à gauche et ramassez la **liasse de billets** qui se trouve dans le petit parc à droite. Retournez voir Bernard (ou Pierre selon le scénario) pour obtenir un mot de passe. Sortez du parc et allez parler au videur à gauche.

Le cimetière de Saint-Aicard

Scénario de Pierre : Si vous avez parlé à Pierre, vous obtiendrez un code. Sortez du café Métro, arrêtez-vous devant le digicode qui se trouve un peu plus loin à gauche et tapez 15328. Passez la porte et montez l'escalier. Ouvrez la porte et parlez avec Francine. Ramassez des pilules dans le tiroir de la commode. Passez par la porte, sur votre droite. Sautez sur la terrasse à votre droite. Enjambez la barrière et grimpez à la gouttière. Montez sur la plate-forme en haut du toit puis courez sans vous arrêter car le sol va s'effondrer (so Tomb raider !). Tout au bout, agrippez-vous et allez vers la droite. Une fois sur le petit balcon, agrippez-vous au fil rouge et rendez-vous sur la plate-forme en face. Descendez dans le cimetière en atterrissant sur le mausolée. La suite est la même que celle du scénario de Bernard.

Une fois dans le cimetière, avancez jusqu'à vous retrouver nez à nez avec deux chiens. Tuez-les. Un peu plus loin récupérez les **pansements**. Montez sur la tombe qui se trouve à côté d'une autre tombe entre deux mausolées près du mur blanc puis de là montez sur un mausolée à gauche (le mausolée sur lequel a atterri Lara dans le scénario de Pierre). Sautez sur l'autre mausolée à votre gauche. Sautez de mausolée en mausolée jusqu'à atteindre une zone clôturée dans laquelle il va falloir descendre. Défoncez la porte du mausolée et ramassez le **chargeur pour Vector-R35** . Poussez la statue d'ange pour découvrir une entrée secrète.

Planque de Bouchard

Courez car le sol va se dérober sous vos pieds. Agrippez le tuyau à votre droite et traversez le précipice. Le sol va à nouveau s'effondrer. Pour continuer, soit vous passez en vous agrippant au câble et en effectuant rapidement des sauts de plates-formes en plates-formes une fois arrivé au bout dudit câble, soit vous plongez et vous montez au mur au bout du couloir. Tirez la pierre pour qu'un tas de décombres tombe. Défoncez à coups de pieds la grille à votre droite. Ramassez le **chargeur pour Vector-R35**. Ouvrez les deux portes. Allez à gauche, traversez l'étendue d'eau. Un peu plus loin, ramassez la **grande trousse de soins** près du cobaye allongé. Sortez de la cellule. Dans la cellule d'en face, vous trouverez des **munitions pour MV-9**. Allez à gauche pour parler à Bouchard. Voici ce qu'il faut lui dire : « Pas de ça Bouchard. Mon ami est mort hier. Et on me recherche pour son meurtre. », « Qu'est-ce que vous suggérez ? » et enfin « Passeports ? ». Actionnez le levier qui est dans le coin gauche de la pièce. Rebroussez chemin et passez par la porte que vous venez d'ouvrir. Ramassez les **munitions pour MV-9**. Poussez la caisse contre la porte et montez dessus pour pouvoir atteindre une petite plate-forme en hauteur. Actionnez le levier pour ouvrir une porte. Revenez dans la pièce où se trouve Bouchard et passez la porte.

Eglise de St-Aicard

Vous voici dans une église reconvertie en salle de boxe. Vous pouvez parier sur un combat en allant voir l'homme près du ring. Si vous gagnez, vous obtiendrez la **montre en or** de l'homme. Sauvegardez tout de même avant de parier. Un peu plus loin, montez le petit escalier en bois, poussez le socle en pierre. Montez sur le bloc que vous venez de pousser et hissez-vous sur le petite plate-forme. Agrippez-vous à la rambarde et allez vers la gauche jusqu'à ce que vous puissiez atteindre la **petite trousse de soins**. Faites une pause au premier pylône pour que votre jauge de grippe remonte. Continuez vers la gauche pour atteindre une petite corniche. Vous pourrez atteindre l'orgue en faisant un saut de côté. Ramassez la **bague de diamant**. Revenez à l'endroit où se trouve le bloc de pierre. Poussez le à droite et procédez comme précédemment pour obtenir un **chargeur pour Vector-R35**. Sortez de l'église.

Ghetto Parisien

Allez voir monsieur Rennes au mont-de-piété. En passant par la gauche en sortant de l'église, vous aurez l'occasion de rendre une petite visite à l'herboriste qui se trouve en haut du premier escalier que vous trouverez sur votre route. Vous découvrez monsieur Rennes raide mort. Ramassez son **portefeuille** et regardez le d'un peu plus près pour obtenir un bout de papier avec le code 14529 qui vous servira à ouvrir la porte bleue. Ramassez les **fléchettes soporifiques**, le **pistolet à fléchettes**, les **explosifs**, la **carte des égouts du Louvre**, la **carte des fouilles archéologiques**, la **batterie pour K2 Impactor** et enfin le **K2 Impactor**. Une fois que vous aurez pris le dernier objet, un système de sécurité va s'enclencher et la bombe posée dans la pièce à côté va s'amorcer. Appuyez sur le bouton jaune, sortez et passez par la

trappe dans la pièce où se trouve la bombe. Courez, tombez dans le trou et courez à nouveau pour éviter les flammes. Une cinématique s'enclenchera vous en révélant un peu plus sur toute cette histoire.

Fosse de drainage du Louvre

Ramassez une **barre chocolatée** un peu plus loin. Tuez les rats et montez les escaliers. Ramassez une **grande trousse de soins**. Rebroussez chemin et empruntez le passage à gauche. Près pour une petite baignade ? Avancez jusqu'à l'échelle au centre de la pièce. Montez et tuez le rat. Ramassez les **munitions pour MV-9** dans le couloir qu'il vous faudra suivre pour arriver devant une chute d'eau. Montez à la gouttière à gauche. Longez la plate-forme et actionnez l'interrupteur au bout qui arrêtera un ventilateur. Passez le petit pont, ramassez les **munitions pour MV-9** et actionnez la vanne. Juste au dessus du chargeur que vous venez de ramasser se trouve une échelle. Grimpez-y pour aller sur la plate-forme qui est un peu plus haut. Montez à nouveau à l'échelle un peu plus loin. Agrippez-vous au tuyau pour aller de l'autre côté de la pièce et ainsi ouvrir une autre vanne. Agrippez à nouveau le tuyau et laissez-vous tomber sur la poutre qui est sur votre chemin. Vous pourrez ramasser un peu plus loin dans le couloir des **munitions pour MV-9**. Redescendez cette fois tout en bas de la pièce. Prenez le tunnel qui se trouve en face de Lara. Montez à l'échelle un peu plus loin, tournez le ventilateur, accroupissez-vous, passez sous les pâles et ramassez les munitions. Courez au bout du couloir, tournez la vanne. Revenez sur vos pas dans la salle de la chute d'eau. Prenez le couloir qui est à droite du panneau de contrôle. Vous allez revenir au début du niveau. Tournez la vanne et revenez dans la salle de la chute d'eau. Plongez dans le trou rempli d'eau. Nagez jusqu'à arriver dans une nouvelle pièce. Montez sur la passerelle cassée pour atteindre une plate-forme. Sautez sur la poutre et allez actionnez la vanne. Retournez au centre de la poutre, agrippez le tuyau au dessus de vous et avancez du côté gauche pour atteindre une grille. Montez au grillage (très forte question varappe la Lara !) pour atteindre une plate-forme. Avancez et sautez sur une autre plate-forme pour atteindre la dernière vanne. Vous devez maintenant revenir dans la salle de la chute d'eau.

Pour cela deux solutions. Soit vous revenez un peu en arrière, vous passez sous la grille et prenez le tunnel de gauche pour revenir dans la salle et vous remontez, soit (la solution la plus rapide) vous revenez un peu en arrière, vous faites un saut pour atteindre une petite plate-forme, vous ouvrez la porte et vous vous retrouverez un peu plus loin en haut de la salle de la cascade.

Allez dans tous les cas dans le tunnel maintenant accessible en passant par la poutre qui traverse la salle. Ouvrez la porte. Agrippez-vous au rebord et laissez-vous tomber. Allez à gauche. A un moment, Lara vous dira « Ce doit être ici ». Posez les explosifs et faites rapidement un saut arrière dans le bassin. Ne remontez pas à la surface sous peine d'être grillée vive et nagez rapidement pour prendre le tunnel de gauche. Prenez une fois encore à gauche et nagez au bout du tunnel pour vous retrouver à l'air libre. Suivez l'unique chemin proposé et au bout du tunnel descendez sur la plate-forme en contrebas. Montez l'échelle à votre gauche et revenez à l'endroit que vous venez de faire exploser en faisant attention aux flammes. Allez vers la gauche pour atteindre les galeries du Louvre.

Les galeries du Louvre

Montez l'escalier et tuez le garde. Continuez à monter car Lara ne pourra pas défoncer la porte qui est sur votre chemin. Tuez l'autre garde qui arrive vers vous. Continuez d'avancer et passez la porte un peu plus loin. Montez sur la vitrine et sautez sur l'oeuvre d'art à gauche. Ramassez la **grande trousse de soins**. Tournez à droite, courez et sautez sur la vitrine en face. Sautez sur la vitrine du milieu. Attendez que les faisceaux lasers soient au plus bas pour sauter sur la vitrine qui se trouve au milieu de la pièce devant vous. Agrippez-vous au côté droit de la vitrine pour éviter les lasers suivants. Faites un saut sur la vitrine de droite et enfin sautez pour éviter les derniers lasers.

Note : Si vous touchez un laser, un garde arrivera. Dans ce cas, tuez-le, actionnez l'interrupteur et recommencez.

Dans la pièce suivante, passez sous les lasers croisés en vous accroupissant. Passez en mode furtif et longez le mur de droite. Tuez le garde. Ramassez le **pass de faible sécurité**. Notez la caméra de sécurité un peu plus loin. Évitez le faisceau et aller ramasser la **grande trousse de soins**. Revenez dans la pièce précédente et passez la porte gardée par l'agent de sécurité. Évitez la caméra de surveillance et assommez le garde dans l'autre salle. Poussez la vitrine vide dans le coin gauche de la salle au fond. Poussez maintenant la grande vitrine contre les trois sièges qui se trouvent

devant le tableau de La Joconde. Utilisez le passe du garde dans la fente murale qui est juste à côté de la première vitrine que vous avez déplacé. Montez rapidement sur la deuxième vitrine que vous avez déplacé. Courez et sautez sur le petit rebord au dessus du tableau de Mona Lisa. Ensuite, empruntez le conduit d'aération. Tournez à droite puis rendez-vous au bout du conduit. Montez à l'échelle, défoncez la grille et tuez le garde. Montez sur le gros tuyau à droite et agrippez-vous à la corniche. Longez-la jusqu'à vous retrouver en dessous d'un câble. Agrippez-le pour aller jusqu'à l'autre bâtiment. Courez le long du mur et descendez à la gouttière au milieu du chemin. Passez par la fenêtre ouverte, tuez le garde et ramassez la **clé du garde du Louvre**. Ressortez par la fenêtre, laissez-vous tomber et allez ouvrir la porte fermée qui est au-dessus de la verrière. Allez défoncer la porte de droite pour récupérer des **pansements**. Vous pouvez également défoncer la porte de gauche mais vous ne trouverez rien dans la pièce. Remontez tout en haut du bâtiment grâce à la gouttière. Sautez par dessus la barrière à droite. Courez à nouveau le long du mur. Utilisez le pied de biche sur la grille fermée à clef. Passez dans le conduit d'aération et descendez l'échelle. Suivez le conduit et descendez par l'ouverture. Ouvrez la porte et tuez le garde. Tournez à gauche et allez ouvrir la deuxième porte à droite. Tuez le garde et ramassez les **munitions pour MV-9**. Utilisez l'ordinateur qui est au fond de la pièce à gauche. Vous passerez en vue subjective et pourrez voir ce qui se passe dans le bureau de la miss Carvier. Zoomez (stick analogique droit vers l'avant) pour apercevoir un papier (dans le coin droit de l'écran d'ordinateur) avec le code 14639 inscrit dessus. Sortez de la pièce et allez utiliser le code sur la porte de droite. Fouillez le tiroir du bureau pour trouver le **pass de sécurité de Carvier**. En regardant la peinture au dessus de la cheminée, ainsi que l'ordinateur de Carvier et le document sur la planche à dessins, vous en apprendrez une peu plus sur les fameuses peintures d'Obscura. Sortez de la pièce et allez passer le badge de Carvier dans le lecteur près de la porte à l'autre bout du couloir. Ouvrez la porte de droite, tuez le garde et passez la porte au fond de la salle. Revenez au début du niveau en passant par la gauche et en évitant les lasers. Descendez les escaliers et allez défoncer une porte qui était inaccessible à Lara au tout début. Ramassez les **pansements** et la **petite trousse de soins**. Revenez dans la pièce où les lasers se croisent et allez ouvrir la porte au fond à gauche grâce au pass de Carvier. Descendez les escaliers, tuez le garde dans la pièce de droite et ouvrez la porte au bas des escaliers. Allez à gauche et descendez les escaliers un peu plus loin. Utilisez le pass de Carvier pour ouvrir la double porte bleue.

Site archéologique

Avancez au fond de la salle. Tuez le garde qui arrive et ramassez les **munitions pour le K2 Impactor**. Rentrez dans la pièce d'où est sorti le garde et actionnez le levier. Sortez, courez à droite et tuez le garde. Enfin, ramassez les **munitions pour Vector R-35**. Rentrez dans la roulotte un peu plus loin. En examinant les ordinateurs en face de Lara, vous obtiendrez des informations sur les Nephilim. Ramassez la deuxième reproduction d'un ancien symbole dans le bac de la photocopieuse. Sortez, tuez le garde qui arrive vers vous. Revenez sur vos pas et passez par la lourde porte à gauche, après la tente abritant les ordinateurs. Actionnez le levier près de l'ordinateur sur la table. Grâce à l'appareil que vous contrôlez, vous allez pouvoir voir ce qui est enfoui dans le sol. En examinant la parcelle de terrain, vous verrez à un moment un symbole en haut à gauche. Rappelez-vous en. Sortez de la pièce. Vous pourrez descendre par une échelle un peu plus loin. Une fois sur l'échafaudage, descendez en prenant la seconde échelle à gauche. Sautez sur l'échafaudage de l'autre côté de la pièce après avoir passé devant une troisième échelle. Descendez par l'échelle un peu plus loin et dépêchez-vous de tuer le garde en contrebas qui ne se gênera pas pour vous tirer dessus. Sautez par dessus la barrière à droite et Lara pourra escalader un mur pour aller en haut de la pièce. En allant un peu à gauche, Lara va pouvoir s'accrocher à la voûte du plafond.

Note : Recentrez la caméra derrière Lara pour avancer plus facilement.

Dirigez-vous alors sur la corniche qui se trouve de l'autre côté de la pièce. Montez sur la planche en bois puis sur le pont. Actionnez le levier qui va faire descendre le monte-charge. Redescendez, sautez sur le monte-charges. Allez à droite et actionnez les trois premiers leviers de droite. Revenez en arrière pour actionner la roue. Il faut maintenant que le symbole du croissant soit positionné tout à gauche de la roue. Revenez aux leviers à droite et actionnez les deux premiers leviers de gauche. Revenez à la roue et positionnez en deuxième position le symbole Alpha inversé. Une fois encore, montez les escaliers à droite et actionnez les deuxième et troisième leviers. Revenez à la roue et placez en troisième position le symbole du cercle avec un point en son centre. Revenez aux leviers et actionnez les troisième et quatrième leviers. Direction la roue pour placer en quatrième position le symbole qui ressemble à une espèce de scorpion privé de sa queue. Remontez sur la corniche à gauche puis sur le pont une fois encore. Sautez dans le trou béant à gauche, un peu plus loin.

Le tombeau des anciens

Avancez et descendez en vous aidant de la poutre qui traverse la pièce puis suivez le tunnel. Agrippez-vous le long de la falaise et descendez sur la plate-forme métallique en bas. Débarrassez-vous des chauves-souris. Sautez sur la poutre à droite. Sautez par l'ouverture dans le mur. Descendez en vous aidant des anfractuosités de la roche. Vous voilà sur un pont cassé. Descendez par la gauche pour atterrir sur une petite pente qui longe le mur. Ensuite à votre droite, se trouve un mur que Lara pourra escalader pour descendre encore un peu plus. A votre droite, se trouve une corniche dans l'ombre. Sautez dessus puis sautez sur la poutre qui est en face de vous. Actionnez le levier qui est sur le mur. En vous aidant des plates-formes apparues, descendez en bas de la salle. Vous ne pouvez pas tuer le squelette, seulement le neutraliser pour un certain temps après l'avoir rossé. Passez par l'ouverture dans le mur et allez actionner le levier qui fera apparaître une nouvelle série de plates-formes dans la salle principale. Revenez donc dans cette salle et allez en haut de la pièce grâce aux plates-formes. Actionnez le levier. Redescendez et passez par la grille maintenant ouverte. Défoncez la porte de droite. Ramassez le **V-Packer** et les **munitions pour V-Packer**. Sortez et continuez à droite. Défoncez la porte qui se dressera sur votre chemin ! Avancez, actionnez le levier sur votre droite et courez rapidement au fond de la salle en évitant les flèches empoisonnées et en sautant au dessus des pics. Ouvrez la porte à gauche au fond du couloir.

Galerie des saisons

Vous remarquerez au centre de la pièce quatre symboles gravés dans la pierre représentant les quatre éléments que sont l'eau, la terre, l'air et le feu. Pour commencer, marchez sur le socle où est gravé le symbole de l'eau en faisant attention au squelette qui rode. Trois portes s'ouvrent derrière vous. Prenez celle de gauche. Actionnez le levier qui ouvre la grille de droite. Empruntez le chemin et passez par la première ouverture à gauche.

Hall de Neptune
Faites attention aux boules de feu du squelette. Ramassez les **cartouches pour V-Packer** qui sont dans deux coins de la pièce. Plongez dans le trou de la pièce suivante. Vous trouverez plus loin un levier qu'il faudra actionner (il se trouve dans une pièce dont l'entrée est protégée par un mécanisme). Remontez et revenez dans la pièce où se trouve le squelette de feu. Sautez dans le trou. Une fois dans l'eau, plongez et passez par une petite ouverture pour actionner un levier. Revenez dans la salle principale. Face à la tête de Neptune, tournez à gauche et nagez jusqu'à la porte. Vous trouverez une **grande trousse de soins** en prenant l'ouverture qui est au dessus de la tête du roi des mers. Une fois dans le tunnel, prenez à gauche et plongez dans le trou rempli d'eau. Suivez le tunnel immergé, ramassez la **grande trousse de soins** et continuez. Ramassez une autre **grande trousse de soins** et passez à travers la grille derrière vous pour aller reprendre de l'air. Ceci fait, continuez votre chemin en évitant les pics. Ramassez au passage le **chargeur pour Desert Ranger**. A la bifurcation, vous pouvez reprendre de l'air en allant à droite. Passez par la gauche et récupérez le **cristal d'eau** sur la colonne. Descendez encore et actionnez le levier. Remontez vite fait à la surface pour reprendre de l'air. Prenez le passage qui s'est ouvert sous la tête de Neptune et revenez à la galerie des saisons en passant par où vous êtes arrivé au début du niveau. Revenez au centre de la galerie des saisons et pressez la dalle avec le symbole de la Terre. Parmi les trois portes ouvertes, prenez celle du milieu. Actionnez le levier.

Furie de la bête
Tout s'écroule sous vos yeux ébahis. Prenez à gauche et sautez sur la corniche. Continuez votre chemin et sautez sur le pilier au centre de la pièce puis sautez rapidement à gauche. Une fois encore, faites très rapidement deux sauts pour vous retrouver contre le mur du fond. Ensuite, courez à gauche et faites encore quelques sauts pour atteindre une corniche stable. Allez hop, encore un saut pour atteindre une autre corniche et un dernier petit saut pour atteindre un pont qui semble bien fragile. Courez et sautez au dernier moment pour vous retrouver devant la porte. Ramassez les **deux boîtes de cartouches pour V-Packer** et le **cristal de la terre** qui se trouve sur la porte. Le sol réapparaît aussitôt et avec lui trois chevaliers enflammés. Si vous êtes touchés par les squelettes, allez vite sous les cascades d'eau qui sont aux deux extrémités de la pièce. Actionnez les deux leviers (à droite et à gauche de la pièce) et passez la porte du fond pour revenir à la galerie des saisons. Revenez au centre de la salle et marchez sur la dalle du feu. Trois portes s'ouvrent une nouvelle fois. Passez par la porte de droite. Actionnez le levier puis rentrez dans le sanctuaire du feu en passant par la gauche.

Sanctuaire de feu

Ici rien de plus simple, enfin si je puis dire. Il va falloir aller au bout de la pièce sans tomber dans la lave. Sautez de plate-forme en plate-forme pour arriver au fond de la salle. Ramassez le **cristal de feu**. Revenez en arrière en vous aidant des plates-formes qui sont apparues. En allant à gauche, vous trouverez dans un renfoncement des pansements et des **munitions pour V-Packer**. Sortez du sanctuaire du feu et revenez au centre de galerie des saisons pour appuyer sur le socle du vent. Une fois de plus, prenez la porte de droite parmi les trois ouvertes. Actionnez le levier, allez à gauche et passez la porte au bout du couloir de droite.

Le souffle d'Hadès
Une fois rentré dans la grande salle, allez à droite et poussez le mur pour découvrir une pièce secrète. Ramassez les **chargeurs pour Vector-R35** et actionnez le levier. Revenez dans la grande salle et sautez de pilier en pilier pour arriver jusqu'à l'autre bout. Sauvegardez à chaque saut, c'est plus prudent. Ramassez le **cristal du vent**. Sortez pour revenir dans la galerie des saisons.

Galerie des saisons

En sortant du Souffle d'Hadès, tournez tout de suite à gauche pour arriver dans un couloir où vous allez pouvoir insérer les quatre cristaux élémentaires sous des tableaux. Sortez du couloir et allez marcher par exemple sur le socle avec le symbole de l'eau. Cette fois, prenez la porte de droite parmi les trois ouvertes. Actionnez le levier pour tomber dans une trappe. Glissez le long de la pente. Allez vers la gauche à l'intersection. Passez le premier couloir à gauche. Actionnez le mécanisme pour pouvoir ramasser en haut des **pansements** et des **cartouches V-Packer**. En actionnant une nouvelle fois le mécanisme, vous vous retrouverez dans la grande salle des saisons. Redescendez par la trappe par laquelle vous étiez tombés tout à l'heure. Revenez à l'intersection et poursuivez à gauche en évitant des pièges directement issus d'Indiana Jones et la Dernière Croisade. Ramassez dans le deuxième couloir de gauche des **munitions pour V-Packer**. Poursuivez votre route toujours vers la gauche. Avant de passer la porte à votre droite, dirigez-vous vers le couloir au fond à gauche après le précipice pour trouver une **grande trousse de soins**. Vous pouvez maintenant passer la porte de droite dont je parlais juste au dessus. Descendez l'escalier. Actionnez le levier de droite. Descendez l'escalier. Actionnez la vanne qui se trouve à gauche. Descendez les deux échelles pour arriver en bas de la salle. Une fois ceci fait, montez à une nouvelle échelle après avoir contourné la machine. Allez à gauche et agrippez-vous au câble pour aller de l'autre côté. Montez à l'échelle et faites un saut arrière pour atteindre une plate-forme. Montez à l'échelle et actionnez la deuxième valve. Descendez. Faites un grand saut pour atteindre la plate-forme métallique au centre de la pièce. Attrapez un autre câble et allez jusqu'à la plate-forme de l'autre côté. Montez l'échelle et actionnez la troisième vanne. Redescendez tout en bas de la salle puis montez à nouveau à l'échelle pour aller actionner la quatrième vanne qui est sur le flanc de la machinerie. La machine est enfin en route et avec elle tout un lot de lames tranchantes. Descendez par l'échelle. Ramassez le **chargeur pour Vector-R35** qui se trouve à gauche de la roue derrière l'échelle. Allez vers la droite en rampant, pour passer sous les lames, sautez au dessus de celles qui sont près du sol et montez aux deux échelles que vous trouverez sur votre route. Montez l'escalier, actionnez le levier, montez à nouveau pour sortir de la salle. Prenez à gauche et en évitant les pièges revenez à l'endroit où se trouve le mécanisme qui vous permettra de remonter dans la galerie des saisons. Une fois revenu dans la galerie, vous remarquerez que quatre piliers ont fait leur apparition. Grimpez dessus et sautez de pilier en pilier jusqu'à atteindre une plate-forme. Marchez sur la partie plate et enjambez la barrière. Montez à l'escalier et faites le tour complet de la salle. Grimpez au mur et allez actionner le levier qui est plus haut. Revenez au niveau des escaliers, toujours en évitant les squelettes, et passez par la porte ouverte. Ramassez les **munitions pour V-Packer**. Poussez le mur de droite. Ramassez la **grande trousse de soins**. Revenez au mur où vous avez effectué tout à l'heure une petite séance de varappe. Grimpez à nouveau puis suspendez-vous au plafond. Rendez-vous, sans tarder, sur la plate-forme de gauche, en haut, pour reprendre des forces. Agrippez-vous à nouveau au plafond et longez le bord gauche. A un moment, Lara va à nouveau se retourner et grimper encore plus haut. Arrivé au bout du mur, allez vite à gauche pour atterrir sur une plate-forme. Passez la lourde porte en fer. Montez les escaliers à gauche pour vous retrouver devant le premier boss du jeu.

- Boss :
Ne pouvant le tuer, attendez qu'il soit près de vous pour lui tirer dessus (avec votre V-Packer par exemple) et ainsi l'immobiliser. Quand ce sera fait, allez près de la statuette qui porte une orbe bleue. Rangez votre arme et pressez la touche Action pour prendre la première peinture d'Obscura.

Descendez l'escalier pour arriver dans un couloir inondé. Continuez tout droit.

Le tombeau des Anciens / Suite

Le couloir va être très rapidement inondé. Nagez et passez par le trou au plafond jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans une grande salle, celle avec le pont cassé. Nagez tout en haut de la salle pour reprendre de l'air et récupérez des **pansements**. Plongez à nouveau et dirigez-vous vers la sortie qui se trouve en haut de la salle. Pour se faire, allez un tout petit peu plus bas que l'endroit où vous vous trouvez.

Site archéologique / Suite

Allez à droite, montez sur la caisse et grimpez par dessus le grillage. Sortez par la droite.

Galeries assiégées

Montez les escaliers et tournez à gauche. Montez à nouveau les escaliers, tuez le garde et ramassez les **munitions pour MV-9**. Continuez de monter. Une cinématique va s'enclencher. Les galeries étant remplies de gaz, il ne va pas falloir traîner. Tuez le garde et ramassez les **munitions pour MV-9**. Ouvrez la porte qui est plus loin sur la droite. Approchez-vous discrètement du garde puis assommez-le. Ramassez le **Mag Vega**. Passez la porte que le soldat gardait. Courez, tuez le garde (à l'aide du K2 Impactor pour plus de facilité), ramassez les **munitions pour Mag Vega** et continuez. Prenez à gauche puis montez les escaliers. Ouvrez la porte, tuez le garde au fond du couloir et passez par la première porte à droite. Allez prendre le **masque à gaz** qui se trouve dans une armoire qui elle-même se trouve dans la pièce de droite. Une fois que vous avez le masque, allez dans votre inventaire puis utilisez le masque pour que Lara le porte. Sortez et descendez les escaliers par lesquels vous êtes venus. Continuez votre progression et une fois dans le petit hall, ouvrez la porte de gauche. Tuez le garde qui descend. Tuez les deux autres gardes qui se trouvent dans la pièce suivante. Descendez les escaliers et passez la porte de droite. Une autre cinématique (très intense) s'enclenche.

Appartement de Von Croy

Vous voilà sans aucune arme ! La vie est dure. Ramassez la canne à tête de chacal, les **neuf chargeurs pour Rigg 09** ainsi que le **Rigg 09**. Equipez-vous en et tirez sur le Nettoyeur (merci Leon). N'hésitez pas à utiliser vos pansements durant cet affrontement. Au bout d'un moment, il va s'en aller. Ramassez enfin les **pansements** qui traînent Des informations sur le Sanglyphe sont disponibles sur le bureau de droite. Consultez également l'ordinateur de Von Croy pour trouver des informations. Défoncez la porte près des escaliers. Ramassez les **trois chargeurs pour Rigg 09**. Montez les escaliers pour vous retrouver dans la salle de bains. Ramassez la **petite trousse de soins** et le **chargeur pour Rigg 09**. Défoncez la porte et ramassez dans la chambre **trois chargeurs pour Rigg 09**, **deux chargeurs pour Viper SMG** et une **grande trousse de soins**. Consultez les documents sur le bureau de Verner pour obtenir des renseignements. Descendez l'escalier en spirale. Sortez de l'appartement. Allez à droite, défoncez la porte rouge et prenez la **petite trousse de soins** et le **chargeur pour Rigg 09**. Revenez dans le couloir précédent. Allez dans la pièce de droite. Ramassez le **chargeur pour Rigg 09** et le **chargeur pour Vector-R35**. Le Nettoyeur va resurgir d'une façon très Nemesisesque !! Allez derrière le mur de l'entrée pour vous protéger des tirs. Tirez sur le tueur pour qu'il s'en aille une fois encore. Passez par l'ouverture dans le mur. Ramassez la **barre chocolatée**, le **Viper SMG** et les **deux chargeurs pour Viper SMG**. Sortez de l'appartement par la porte en faisant attention aux lasers. Faites un saut latéral pour franchir les faisceaux de droite et un petit saut pour passer par dessus le troisième laser. Deux charges explosive vont sauter. Sautez sur la partie de l'escalier en bas à droite. Faites un autre saut pour vous retrouver de l'autre côté. Laissez-vous tomber sur l'escalier en contrebas. Ramassez la **grande trousse de soins** sur la table et les **deux chargeurs pour Rigg 09** en dessous de l'escalier. Remontez les escaliers. Avancez dans le couloir et des faisceaux lasers vont s'activer. Ramassez un **chargeur pour Rigg 09** à gauche et **un autre pour Viper SMG** un peu plus loin. Faites attention à ne pas rebrousser chemin car de nouveaux faisceaux entreraient en action. Ramassez à droite le **chargeur pour Viper SMG** puis occupez-vous une bonne fois pour toutes du Nettoyeur. Vous pouvez vous rapprocher de lui en analysant la séquence des lasers et en sautant au bon moment pour vous cacher dans le coin gauche ou

encore un peu plus à droite toujours en évitant au bon moment les lasers. Une fois que vous l'aurez abattu, une cinématique va s'enclencher.

Lieu du crime du Monstrum

Baladez-vous un peu sur la place pour faire venir le premier garde. Tuez-le. Allez parler à l'homme près de la voiture rouge. Voici ce qu'il convient de lui dire : “Celui-là ! Le gros truc couvert de neige !”, “Qu'est-ce que vous savez sur le marchand d'art ?”, “Il avait trouvé quelque chose ? Sauriez-vous aussi quoi ? Une peinture peut-être ?”, “Il me reste encore un peu de crédit, non ?” puis “Tous ceux-là ?”. Une fois que vous avez fini de parler avec le journaliste, allez dans l'impasse à gauche. Tuez le garde et ramassez le **marteau** qui est dans le coin à droite. Revenez sur la place centrale et courez de l'autre côté de la fontaine. Tuez le garde et le chien qui rodent. Utilisez le marteau pour ouvrir la grille d'où sort de la vapeur. Passez par la grille, courez le long du couloir. Au bout, tournez à droite, passez par l'ouverture dans le mur, montez les escaliers et montez en d'autres après être passé par l'ouverture à gauche. Continuez dans le couloir jusqu'à rencontrer Bouchard. Pour la conversation, c'est par ici que ça se passe : “Un sacré furieux hein !”, “La Coterie, pas la Mafia ?”, “Alors ils travaillaient ensemble ?”, “Assassiné comme Vasiley ! Pourquoi Eckhardt fait-il ça avec les corps ? Et que compte-il faire des Peintures ?” et enfin “Une galerie du Lux Veritatis ?”. Ouvrez la porte qui se trouve à gauche et montez l'escalier en colimaçon. Poussez la commode puis montez dessus pour atteindre l'échafaudage. Sautez sur l'échafaudage qui est de l'autre côté de la pièce. Sautez une nouvelle fois pour atteindre un autre échafaudage. Tirez sur la chaîne deux fois. Descendez de l'échafaudage et allez près de l'horloge au rez-de-chaussée. Réglez-la sur 3h00. Un escalier apparaît. Prenez-le. Ramassez le **fax** devant le bureau. Examinez-le puis notez le code : 31597. Utilisez ce code sur le digicode près du tableau. Récupérez la dernière gravure d'Obscura. Revenez dans la pièce où vous avez laissé Bouchard. Sortez et redescendez par les escaliers à gauche. Avant cela, passez à côté de la porte blanche et pensez à récupérer **la clé de la cave** sur le corps de Bouchard. Ouvrez la porte rouge en face de vous. Montez les escaliers et allez parler au journaliste qui se trouve dans la rue.

Forteresse du Strahov

Sauvegardez. Ramassez la **grande trousse de soins** dans la remorque en face de vous. Sortez, montez rapidement sur la remorque près de la grande porte avec une tête de lion rouge, sautez sur la remorque de gauche et enfin sautez à nouveau sur la remorque qui est en train d'être soulevée par la grue. Si vous n'avez pas le temps d'atteindre la remorque, reprenez votre ancienne sauvegarde. Une autre solution consiste à sauter sur le grillage de l'appareil de ventilation accroché au mur. Montez, tournez-vous à droite et sautez sur la petite partie de mur accessible à gauche. Sautez sur la passerelle en contrebas et traversez-la discrètement. Montez l'échelle. De là, tuez les trois gardes en bas. Descendez en vous servant de l'échelle cassée à gauche et récupérez les **deux chargeurs pour Mag Vega** et le **pass du Strahov de faible sécurité**. Remontez par l'échelle cassée. Ouvrez une des deux portes et utilisez le pass dans le lecteur. Passez la porte, tuez le garde qui est en haut de l'échelle. Ramassez le **Mag Vega**. Ensuite, actionnez le levier du panneau de contrôle. Redescendez. Courez de l'autre côté de la salle, tuez les deux gardes, ramassez les **deux chargeurs pour Mag Vega** et grimpez à la très grande échelle. Rendez-vous dans la petite guérite où vous allez automatiquement contrôler l'énorme aimant. Redescendez au niveau où vous avez descendu les deux gardes. Sautez sur le toit d'un camion pour ne pas vous faire trop de bobo et descendez du camion. Allez ensuite ouvrir la porte verte. Prenez à droite. Vous arrivez devant un tas de caisses. Poussez la caisse de droite contre le grillage puis contre les caisses empilées à gauche. Poussez la caisse de gauche contre le tas de caisses. Montez sur le tas de caisse. Faites en sorte de mettre la caisse la plus haute contre le grillage à droite. Pour cela, tirez-la, faites le tour, poussez-la et ainsi de suite. Descendez et montez sur la caisse de gauche que vous avez poussé contre le tas de caisses. Poussez la caisse dans le coin gauche contre le grillage. Montez maintenant sur la caisse de droite que vous avez amené contre le tas de caisses. Montez sur le tas de caisses et poussez la caisse la plus haute. Lara va alors gagner en force. Descendez du tas de caisses et repartez de l'autre côté de la salle. En passant par la gauche. Poussez les deux caisses empilées sous le système d'air. Montez sur les caisses et sur l'appareil régulant la vapeur. Tournez la vanne. Retournez sur le tas de caisses de tout à l'heure, accrochez-vous au tuyau, pliez vos jambes et passez par dessus le grillage. Laissez-vous tomber. Tuez les deux chiens. Montez à l'échelle. Actionnez le levier. Agrippez la poutre qui est à votre gauche. Montez dessus puis courez pour atteindre la première poutre en bois. Montez dessus puis montez sur le conduit qui a été sectionné. Allez au bout du conduit à droite et suspendez-vous. Laissez-vous tomber et agrippez le rebord inférieur du conduit. Hissez-vous et continuez à quatre pattes dans le conduit. Une cinématique va s'enclencher

à un moment. Continuez tout droit pour arriver dans une autre salle. Tuez le garde. Ramassez le **passe du Strahov de haute sécurité** et les **munitions pour le Mag Vega** qui sont sur l'étagère en faisant attention à la mine bondissante. Allez dans la pièce qui se trouve à l'opposé des lasers. Montez les escaliers et utilisez le pass dans le lecteur près de la porte. Tuez le garde, ramassez le **chargeur pour Mag Vega**. Tuez les deux gardes qui arrivent et ramassez les **deux chargeurs pour Mag Vega**. Allez prendre la **barre chocolatée** et le **chargeur pour Mag Vega** dans la deuxième partie de la pièce. Dans les armoires, vous trouverez **deux chargeurs pour Scorpion X Clip**. Consultez l'ordinateur qui se trouve dans la première partie de la pièce. Retournez dans la salle où se trouvent les lasers. Rampez sous les faisceaux (bouton Triangle + L2) en faisant toujours attention aux mines. Vous pouvez également sauter au dessus des premiers faisceaux. Au bout de la salle, allez à gauche et ouvrez la porte qui se trouve à droite à l'aide de votre badge.

Centre de recherche biologique

Descendez dans le superbe jardin et parlez à l'homme qui est au centre. Actionnez le levier de la fontaine et revenez à l'entrée du jardin. Tournez à droite devant les escaliers et prenez le passage dans le mur. Montez à l'échelle, ramassez les **deux chargeurs pour Vector-R35** et actionnez l'interrupteur. Revenez dans le jardin. Courez tout droit et ramassez le **chargeur pour Rigg 09**. Faites attention aux plantes carnivores et aux spores empoisonnés que vous lancent une autre plante. Tournez à droite, montez l'escalier, passez la porte que vous venez d'ouvrir et utilisez le bouton pressoir pour ouvrir la porte à votre gauche. Evitez les monstres qui sont dans la salle et montez les escaliers au fond à droite. Courez à l'autre bout de la pièce pour trouver un **chargeur pour Mag Vega**. Faites de même en prenant les escaliers de gauche pour trouver un **chargeur pour Mag Vega** sous une plante. D'ailleurs, se trouve au dessus de ladite plante un tuyau sur lequel il va falloir s'agripper pour atteindre une plate-forme en hauteur. Tournez les deux vannes. Redescendez tout en bas en prenant l'échelle de gauche et passez par la trappe que vous venez d'ouvrir. Sortez de l'eau, passez par la seule ouverture. Glissez le long de la pente et attrapez l'échelle en face. Montez, ramassez la petite trousse de soins et ouvrez la porte en face de vous. Suivez le couloir, montez les escaliers et ouvrez la porte. Tuez le garde. Descendez les escaliers et montez sur le gros tuyau mauve. Ramassez le **chargeur pour Mag Vega** et allez actionner la vanne. Revenez sur vos pas, montez les escaliers et descendez ceux de gauche. Montez au lierre et allez à droite pour atteindre une plate-forme en hauteur. Montez à l'échelle, actionnez l'interrupteur. Redescendez. Remontez à l'étage et allez du côté où le pont est cassé. Sautez de l'autre côté. Montez l'échelle de gauche. Ramassez les **pilules**, un **chargeur pour Mag Vega** et **un autre pour Vector-R35**. Descendez l'échelle, les escaliers et plaquez-vous contre le mur en face. Allez vers la gauche, agrippez le tuyau, montez, allez vers la gauche et hissez-vous dès que possible. Grâce au lierre, montez et atteignez la nacelle que vous avez activé tout à l'heure. Descendez par les deux échelles et allez actionner un bouton poussoir. Prenez le passage de gauche et actionnez un autre bouton poussoir. Descendez par l'échelle. Allez ramasser **un chargeur pour Mag Vega** qui se trouve dans un zone d'ombre à droite. Montez les escaliers de droite. Poussez la table qui se trouve devant une série de schémas. Regardez ces derniers qui vous expliqueront dans quel ordre actionner les vannes de droite. Seul le schéma marqué d'une croix est le bon. Tournez donc la première vanne à gauche puis la deuxième et la quatrième. Actionnez le levier. Passez la double porte maintenant ouverte. Poussez la seconde double porte. Prenez le passage de droite, tuez le garde et récupérez le **pass du jardin botanique de faible sécurité**. Allez maintenant vers la gauche et montez à l'échelle qui se trouve au centre de la pièce. Prenez à gauche, montez les escaliers. Laissez-vous glisser sur la verrière, accrochez-vous au bord avant de tomber et allez vers la gauche. Attrapez la gouttière, descendez sur le petit rebord en bas et allez chercher les **pansements**. Laissez-vous tomber dans l'eau et remontez au niveau de la verrière. Sautez sur la première plate-forme. Sautez ensuite sur la plate-forme en contrebas, tuez le garde puis sautez sur la plate-forme d'en face. Arrivé sur cette dernière, faites un grand saut pour agripper le rebord du pont d'en face où il manque un morceau de rambarde. Prenez à gauche et encore à gauche pour arriver devant un arbre. Prenez à droite, continuez pour arriver à un endroit cassé du pont. Sautez de l'autre côté, ramassez la **grande trousse de soins**. Rebroussez chemin pour arriver à l'endroit que Lara ne pouvait pas franchir. Faites un grand saut pour passer de l'autre côté. Montez les escaliers et agrippez le lierre qui se trouve tout au bout de la passerelle et qui va vous permettre d'atteindre celle au dessus de vous. Avancez et une cinématique va s'enclencher. Un peu plus loin, récupérez le **pass du jardin botanique de haute sécurité**. Redescendez au niveau de la première échelle que vous avez prise (c'est très rapide en tombant de passerelle en passerelle), allez à droite de l'échelle et faites un grand saut pour passer de l'autre côté du pont cassé. Ramassez le **chargeur pour Mag Vega** qui se trouve un peu plus loin à droite. Descendez l'échelle et allez récupérer le **pass du jardin botanique de moyenne sécurité** qui se trouve parmi les plantes non loin de là.
Ensuite, passez par l'ouverture qui n'est pas très loin de la première échelle que vous avez pris en arrivant dans cette salle. Utilisez les trois pass de sécurité pour ouvrir la porte. Descendez les escaliers et continuez votre chemin.

Descendez les escaliers à gauche et laissez-vous tomber dans le trou rempli d'eau. Nagez et remontez à la surface. Poussez le bloc, montez dessus et atteignez la plate-forme supérieure. Vous trouverez des **pansements** dans l'armoire de gauche et des **pilules** dans celle de droite. Revenez dans la pièce où vous avez descendu les escaliers. Continuez votre chemin et poussez le bouton jaune dans la pièce du fond. Passez dans la pièce de gauche puis encore dans celle de gauche.

Le Sanatorium

Vous dirigez maintenant Kurtis Trent. Ramassez le **chargeur pour Boran X**. Allez au centre de la pièce, accrochez-vous au rebord, laissez-vous tomber et agrippez le rebord de la plate-forme inférieure en maintenant la touche Action. Hissez-vous et allez ramasser le **chargeur pour Boran X**. Recommencez la manoeuvre en agrippant le bord du tube tout en vous laissant tomber à l'étage inférieur. Faites-le trois fois encore, hissez-vous sur la plate-forme marron et allez ramasser les **pilules**. En adoptant la même technique que précédemment, laissez-vous tomber jusqu'en bas. Ouvrez la trappe et tombez dans le trou. Descendez les deux échelles. Sautez et agrippez la plate-forme qui se trouve devant vous. Une fois en haut, passez la porte de gauche. Tuez le monstre qui se trouve dans la pièce. Avancez et ramassez le **chargeur pour Boran X** devant le cadavre du garde. Avancez et tuez le monstre qui est dans le couloir un peu plus loin. Prenez à droite et allez parler au prisonnier dans la cellule de droite. Sortez. Grâce à ses facultés sensorielles, Kurtis va pouvoir découvrir le code qui permettra d'ouvrir la porte à droite. Tapez donc 06289 sur le digicode. Avant d'ouvrir la grille qui se trouve dans le couloir, tuez d'abord le monstre. Ouvrez l'autre grille au bout du couloir et tuez le monstre. Ouvrez la porte au fond. Tuez le monstre qui est dans le couloir. Rentrez dans la première cellule de droite, tuez le monstre et ramassez la barre chocolatée. Sortez, continuez à droite, tuez le monstre. Avancez. Inutile de tuer le fou avec la camisole rouge. Dans la cafétéria, ramassez le **chargeur pour Boran X** et la **barre chocolatée**. Poursuivez votre route. Tuez le monstre dans le couloir. Ouvrez la porte du fond. Ramassez le **chargeur pour Boran X** et le **pass de l'assistant du Strahov**. Revenez dans la cafétéria. Notez au passage le code de la porte qui est éclairée à savoir : 38471. Tuez le monstre qui est de l'autre côté du comptoir. Utilisez le pass de l'assistant du Strahov sur le lecteur près de la porte au fond à droite de la cafétéria. Montez les escaliers. En haut, prenez à droite et ramassez la **grande trousse de soins**. Allez maintenant à gauche, sautez sur la passerelle en face et allez examiner la console à gauche. Rentrez le code de la porte éclairée : 38471. Revenez à la cafétéria, passez la porte ouverte, montez les marches et ouvrez la porte au bout. Allez à droite pour déclencher une cinématique. Tuez le monstre qui arrive. Poursuivez à droite. Continuez jusqu'à une grille qu'il va falloir tirer. Rentrez dans le conduit d'aération. Au bout, sautez pour atteindre le conduit supérieur. Avancez, laissez-vous tomber dans la pièce et tirez une fois encore sur une grille à droite. Rentrez dans le conduit. Montez une nouvelle fois dans le conduit supérieur. Au bout, laissez-vous tomber dans une nouvelle pièce. Ramassez le **chargeur pour Boran X**. Tirez dans les bouteilles de gaz qui sont à droite du ventilateur. Montez sur la plate-forme de droite, actionnez l'interrupteur et passez sous les pales du ventilateur. Prenez le conduit à gauche. Une fois sorti, prenez à droite et descendez les escaliers.

Zone blanche

Avancez et allez ouvrir la porte au fond. Allez à droite, sautez au dessus de l'eau et ramassez le **chargeur pour Boran X**. Après avoir contourné l'accueil, allez ouvrir une autre porte métallique. Ouvrez également la porte en face de vous. Tuez les deux monstres qui arrivent. Tournez à droite. Kurtis va utiliser un peu plus loin son pouvoir extra-sensoriel. Notez le chiffre sur la camisole du monstre : 17068. Revenez sur vos pas et allez à l'accueil derrière le comptoir en passant par la porte de droite. Examinez l'ordinateur et rentrez le code : 17068. Revenez à l'endroit où Kurtis a utilisé son pouvoir. Ouvrez la deuxième porte de gauche. Ramassez le **chargeur pour Boran X**, le **pass du jardin botanique de faible sécurité** et la **barre chocolatée**. Tuez le monstre qui arrive. Sortez, allez à gauche et utilisez le pass du jardin botanique de faible sécurité sur le lecteur près du volet métallique. Ce dernier s'ouvre. Continuez et allez ramasser le **chargeur pour Boran X** qui se trouve dans la cellule à droite près de la porte éclairée. Sortez, continuez à gauche puis encore à gauche pour descendre la pente. Ouvrez la porte au bout au couloir. Tuez les deux monstres qui arrivent, prenez à droite, ouvrez la porte de la morgue. Tuez le monstre qui va arriver. Sortez, allez à droite, encore à droite, tout droit, puis passez sous le rideau métallique. Continuez dans le couloir, descendez les escaliers et ouvrez la porte au bout du couloir. Vous voici dans une immense pièce d'où la créature hybride s'est échappée. Montez à l'échelle, allez à gauche et traversez la passerelle pour vous retrouver devant le caisson où était la créature. Montez dessus. Sautez pour atteindre la passerelle cassée. Montez dessus, plus loin faites un grand saut pour atteindre l'autre côté de la

passerelle et passez dans le conduit de ventilation. Longez le conduit. Vous ne pouvez pas vous perdre, il n'y a qu'un chemin possible. Une fois arrivé au bout, montez à l'échelle. Ramassez le **pass du Sanatorium de sécurité moyenne** et la **barre chocolatée**. Appuyez sur le digicode à droite pour ouvrir la porte au bout du couloir. Sortez, prenez à gauche et encore à gauche. Utilisez le pass du Sanatorium de sécurité moyenne pour ouvrir le rideau métallique. Avancez.

- Boss :
Vous allez devoir combattre la créature hybride. Bougez sans cesse en lui tirant dessus. Quand le monstre ira se réfugier dans les conduits profitez-en pour ramasser le **chargeur pour Boran X** et la **grande trousse de soins**. Au bout de plusieurs “KO”, Kurtis finira automatiquement le travail avec son poignard.

Actionnez ensuite la manette près du jet de vapeur.

Centre de recherche aquatique

Appuyez sur le bouton jaune et passez la porte. Agrippez-vous à gauche et descendez à l'étage inférieur. Rampez jusqu'à la petite ouverture à votre gauche. Actionnez la vanne. Vous pouvez maintenant marcher librement grâce au gaz qui neutralise les capteurs de mouvements des mitrailleuses. Grimpez le long du tuyau qui se trouve derrière une mitrailleuse. Allez à droite pour agripper un autre tuyau et enfin agrippez le rebord du mur à droite et descendez sur la plate-forme en contrebas. Avancez dans le couloir, descendez les escaliers et actionnez le bouton pressoir, ceci vous permettant de prendre le contrôle d'une caméra de sécurité. Notez la nouvelle mitrailleuse en bas. Avancez et tirez sur les produits chimiques à droite. Une explosion va s'en suivre. Appuyez sur le bouton poussoir au fond pour ouvrir la porte. Passez cette dernière et montez à l'échelle. Suivez le couloir et passez la porte au bout. Vous voici dans une grande pièce avec deux écrans. Descendez les escaliers de droite et allez tout au fond de la salle. Plongez dans le bassin, passez par la vitre cassée et allez actionner le levier qui se trouve à gauche. Allez dans la pièce qui est dans votre dos et montez pour refaire surface. Sortez de l'eau, ramassez la **petite trousse de soins** et actionnez le bouton jaune pour ouvrir la porte. Sortez pour revenir dans la grande salle de départ. Traversez toute la salle pour passer la porte en face de vous. Poussez le bouton jaune pour ouvrir la porte à votre gauche. Dans la pièce suivante, actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Descendez les escaliers et allez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton qui se trouve à droite. Descendez les escaliers et passez la porte qui s'ouvre. Actionnez le levier au bout du couloir. Reprenez l'ascenseur pour remonter dans la grande salle de départ. Montez les trois escaliers à droite puis tout en haut prenez à droite. Tirez vers vous le récipient en fer pour le mettre sur le petit promontoire juste derrière vous. Appuyez sur le bouton jaune à proximité. Rejoignez le récipient et poussez-le sous le distributeur de poissons. Actionnez le levier à gauche pour remplir le récipient. Tirez le récipient pour le remettre sur le promontoire. Appuyez sur le bouton jaune à droite. Poussez le récipient sur le monte-charges. Redescendez pour vous retrouver devant le premier bassin dans lequel vous aviez fait trempette. Montez les escaliers puis l'échelle. Les deux boutons à droite vous permettront de prendre le contrôle de caméras sous-marines pour visualiser des leviers. Sortez de la pièce, descendez deux escaliers puis montez à deux gouttières successives. Agrippez le rebord et allez à gauche pour arriver sur une plate-forme. Appuyez sur le bouton jaune pour faire venir le monte-charges. Montez dessus et vous irez automatiquement de l'autre côté. Passez la porte, appuyez sur l'interrupteur et passez la porte à votre droite. Appuyez une fois de plus sur l'interrupteur jaune pour ouvrir la seconde porte. Tuez le garde. Ramassez dans les armoires de part et d'autre de la porte un **chargeur pour Mag Vega** et un **chargeur pour pour Viper SMG**. Sortez et revenez dans le couloir principal. Allez à droite et tirez le levier dans la pièce au fond. Cela va faire tomber le récipient rempli de nourriture dans le basin principal. Redescendez et plongez dans ledit bassin. Allez actionner le levier n°1. Passez par l'ouverture n°2 de l'autre côté. Poursuivez votre chemin jusqu'à ce qu'une cinématique se déclenche. Actionnez le levier n°2 puis revenez dans le bassin central pour plonger dans l'ouverture au centre.

Galerie des trophées

Avancez dans le tunnel en faisant attention aux pics. Au premier embranchement, vous pourrez refaire surface pour reprendre de l'air. Continuez puis au second embranchement, allez à gauche. Prenez le passage à gauche dans le mur, suivez le tunnel rocheux puis au premier embranchement allez à droite, nagez jusqu'au bout puis allez à gauche et enfin à droite pour pouvoir refaire surface. Montez et ramassez les **pansements** et le **respirateur**. Plongez à nouveau, allez

tout droit, défoncez le mur de briques et vous arriverez dans une pièce avec huit statues. Maintenant, il va falloir que vous trouviez les statues portant le nom de Vasiley et Limoux (le nom est inscrit à l'arrière du socle). Une fois ceci fait, tirez les chaînes qui sont derrière chacune des statues. Comme vous manquerez sûrement d'air pendant cette manoeuvre, pour palier à ce problème utilisez le respirateur. Ensuite, nagez en haut de la pièce pour pouvoir passer par le trou au plafond. Hors de l'eau, continuez votre chemin et vous serez arrêté par un gros rocher. Attendez qu'il remonte et faites un saut en avant pour éviter de vous faire écraser. Continuez et actionnez le levier au bout du tunnel à droite. Ceci va faire apparaître des plates-formes. Sautez (en maintenant le bouton L1) sur la deuxième en partant de la gauche. Sautez ensuite sur celle de droite. Attendez que d'autres plates-formes apparaissent. Sautez sur celle en face puis sur le promontoire rocheux. De nouvelles plates-formes vont encore apparaître. Sautez sur celle du milieu puis sur la suivante et enfin de l'autre côté, sur la falaise rocheuse. Continuez pour arriver dans une nouvelle salle. Actionnez le levier de droite pour faire bouger une bibliothèque. Allez ramasser les **pansements**. Courez de l'autre côté de la salle en évitant les squelettes et actionnez la chaîne qui fera monter la tapisserie. Grimpez au mur à droite et dirigez-vous vers la droite pour atteindre une plate-forme. Sautez pour agripper un grillage au plafond et rendez-vous sur la plate-forme derrière Lara. Reprenez des forces et agrippez une nouvelle fois le grillage au plafond pour vous rendre au dessus du lustre au centre de la pièce. Celui-ci va s'affaisser et une autre bibliothèque va bouger. Descendez et allez ramasser la dernière peinture d'Obscura. Passez par le trou dans la cheminée. Ouvrez la porte au bout et plongez dans le trou rempli d'eau. Nagez jusqu'au bout du tunnel, tournez à droite. A l'embranchement, prenez à droite et allez jusqu'au bout pour refaire surface.

Le retour de Boaz

Un combat plus simple qu'il n'y paraît. Tirez tout d'abord en face du Boaz en faisant attention à ne pas être trop près de lui. A ce moment le monstre va tirer des jets d'acide qui sortiront de ses flancs. Evitez les jets en faisant des sauts latéraux et allez tirer sur les orifices verts. Réitérez la manoeuvre quatre fois. Le Boaz va alors s'effondrer et “muter”. En ce qui concerne cette dernière transformation, il vous suffira de tirer sans relâche sur le monstre pour en venir à bout.

Note 1 : Il se peut que vous ayez des problèmes pour viser les deux derniers orifices verts, Kurtis ne voulant pas les toucher. Pour que notre ami les vise, approchez-vous des orifices et appuyez sur la touche roulade (le carré) et tirez.

Note 2 : Si vous veniez à manquer de munitions, des chargeurs apparaîtront automatiquement dans la pièce. D'ailleurs un **chargeur pour Boran X** est disponible dès le début de l'affrontement.

Le domaine perdu

Après la petite glissade, prenez à droite. Continuez, glisser le long de la pente et sautez sur le rocher devant vous. Faites un petit saut pour atteindre l'autre rocher puis un grand saut pour arriver de l'autre côté. Actionnez le levier. Montez sur la palissade en bois, courez et ramassez la **grande trousse de soins**. Continuez et prenez à droite au bout du tunnel. Actionnez le levier à gauche et allez rapidement de l'autre côté de la pièce car la grille ne restera pas éternellement ouverte. Pour ce faire, faites un grand saut pour atteindre le premier bloc rocheux puis deux sauts en sprintant pour atteindre le second bloc et l'autre côté de la pièce. Vous voici dans une nouvelle salle. Faites un saut à gauche pour atteindre la falaise en contrebas. Montez aux deux échelles. Courez et sautez de l'autre côté du pont de bois. Glissez le long de la pente et sautez sur la plate-forme supérieure. Hissez-vous et actionnez le levier. Descendez sur la plate-forme en contrebas puis faites un grand saut pour atteindre les escaliers de pierre. Montez les marches et passez la porte.

Labo d'Eckhardt

Avancez. Laissez-vous glisser et sautez sur la plate-forme de gauche. Effectuez alors un grand saut pour vous retrouver de l'autre côté en contrebas. Avancez pour arriver dans le laboratoire. Montez les petits escaliers, faites le tour de la machine et ramassez une **petite trousse de soins**. Continuez et dans le coin. Sur la table, vous trouverez la **fiole d'alchimie n°1**. Redescendez et actionnez le levier qui va entre autres ouvrir une grille et libérer deux squelettes. Montez à l'échelle de droite puis en haut allez à droite. Placez la fiole d'alchimie n°1 sur le réceptacle de pierre. Derrière

ce réceptacle, vous pourrez sauter pour vous agripper à un rebord de bois et ainsi atteindre une **grande trousse de soins**. Revenez au niveau de l'échelle et sautez sur la cage suspendue. Rentrez dedans par la trappe et ramassez la **fiole d'alchimie n°2**. Remontez rapidement sur le toit de la cage en grimpant aux barreaux avant que celle-ci ne soit entièrement dans l'acide. Passez dans le conduit pour aller récupérer la **fiole d'alchimie n°3**. Descendez du conduit. Montez au mur puis faites un saut arrière pour vous retrouver sur la terre ferme. Montez le petit escalier et allez placer la fiole d'alchimie n°2 dans le réceptacle de pierre à droite. Allez placer la fiole d'alchimie n°3 dans le réceptacle de pierre derrière un bassin rempli d'acide dans une petite pièce attenante à la pièce principale. Plongez dans le bassin derrière vous qui est maintenant rempli d'eau. Nagez au fond pour aller récupérer un éclat de cristal. Sortez du bassin et passez par la grille qui s'est ouverte. Glissez tout en bas et passez la porte. Vous allez vous retrouver face à Eckhardt.

- Boss :
Evitez tout d'abord les attaques d'Echardt en vous accroupissant ou en rampant. Quand Echardt coure, ne lui tirez pas dessus car il est invulnérable à ce moment-là. Attendez qu'il concentre son énergie pour créer trois clones. Quand ces derniers se regroupent au centre de la pièce, commencez un combat à mains nues et Lara plantera dans le corps d'Eckhardt un éclat. Evitez ensuite les attaques du boss. A nouveau, Eckhardt va créer trois clones. Attendez une fois encore qu'ils viennent au centre de la pièce pour lui planter le second éclat. Ensuite, et bien rebelote, on évite les attaques et on attend les clones au centre de la pièce.

Une cinématique, riche en révélations, va alors arriver. Ramassez le gantelet d'Eckhardt. Appuyez sur le bouton du pilier qui est à gauche de celui où Eckhardt est adossé. En évitant les attaques de Karel qui tourne autour de vous, montez à l'échelle. Montez à la seconde échelle un peu plus loin. Il vous reste à prendre la troisième échelle qui vous permettra de monter à l'étage supérieur. Allez vers la gauche et en vous aidant de la petite passerelle, sautez pour atteindre le corps du Cubiculum Nephili.

Félicitations, vous avez enfin terminé Tomb Raider : L'ange Des Ténèbres. Il ne reste plus maintenant qu'à attendre le prochain volet en provenance directe de chez Crystal Dynamics.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Dans l'appartement de Von Croy, ne ramassez rien et dirigez-vous vers le pillier à droite. Ramassez d'abord les munitions. Vous pouvez désormais en ramasser autant que vous le voulez du moment que vous ne prenez rien d'autre. Vous pourrez obtenir jusqu'à 300 chargeurs.

Tomb Raider Legend

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants pendant la partie. Attention car pour qu'ils fonctionnent, il faut avoir terminé le jeu une fois (ce qui débloquera le menu des extras) et réussir le contre-la-montre correspondant au code.

Mode sans textures (refaire le code pour les remettre)
Maintenir L1 et faites □ , ○ , ✕ , L2, R1, △ .

Réduire la santé des ennemis (BOLIVIE)
Maintenir L1 et faites □ , ○ , ✕ , L2, R1, △ .

Munitions de mitraillettes infinies (PEROU)
Maintenir L2 et faites ○ , △ , L1, R1, ✕ , ○ .

Munitions de fusil d´assaut infinies (TOKYO)
Maintenir L2 et faites ✕ , ○ , ✕ , L1, □ , △ .

Munitions de fusil à pompe infinies (GHANA)
Maintenir L2 et faites R1, ○ , □ , L1, □ , ✕ .

Munitions de lance-grenade infinies (KAZAKHSTAN)
Maintenir L2 et faites L1, △ , R1, ○ , L1, □ .

Invincibilité (ANGLETERRE)
Maintenir L1 et faites Coix, R1, △ , R1, □ , L2.

Excalibur (NEPAL)
Maintenir L2 et faites △ , ✕ , ○ , R1, △ , L1.

Coup mortel (RETOUR EN BOLIVIE)
Maintenir L1 et faites △ , ✕ , △ , □ , L2, ○ .

Soul Reaver (il faut trouver tous les trésors en or)
Maintenir L2 et faites ✕ , R1, ○ , R1, L1, □ .

AMÉLIORATION DES PISTOLETS

Dommages supplémentaires	Obtenir + de 75% (bronze et argent)
Efficacité améliorée	Obtenir + de 50% (bronze et argent)
Chargeur étendu (40 balles)	Obtenir + de 25% (bronze et argent)

DÉBLOQUER LES CHEATS

Soul Reaver

Terminez le jeu et tous les défis chrono.

Mode sans textures

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

Voir la vie des ennemis

Terminez la Bolivie en moins de 12'30.

Munitions infinies pour le fusil d'assaut

Terminez le Japon en moins de 12'15.

Munitions infinies pour les grenades

Terminez le Kazakhstan en moins de 27'10.

Munitions infinies pour le fusil à pompe

Terminez le Ghana en moins de 20mn.

Munitions infinies pour le SMG

Terminez le Pérou en moins de 21'30.

Lara "pare-balles"

Terminez l'Angleterre en moins de 27mn.

Tuer en un coup

Terminez la Bolivie (niveau 8) en moins de 4'15.

Excalibur

Terminez le Népal en moins de 13'40.

TENUES DE LARA

Pour obtenir toutes les tenues de Lara, vous devez obtenir le pourcentage maximum sur tous les niveaux ainsi que les médailles d'or.

FICHES DES PERSONNAGES

Obtenez toutes les médailles de bronze avec le pourcentage indiqué pour débloquer les profils des personnages.

Lara Croft	Obtenir + de 10% (bronze)
Zip	Obtenir + de 20% (bronze)
Anaya Imanu	Obtenir + de 30% (bronze)
Shogo Takamoto	Obtenir + de 40% (bronze)
Toru Nishiruma	Obtenir + de 40% (bronze)
James W. Rutland	Obtenir + de 50% (bronze)
Amanda Evert	Obtenir + de 70% (bronze)
Winston Smith	Obtenir + de 80% (bronze)
Alister Fletcher	Obtenir + de 90% (bronze)
Entité inconnue	Obtenir + de 100% (bronze)

SOLUTION COMPLÈTE

CONSEILS

LA CHASSE AUX TRESORS

Elle sait se servir de gros calibres et enchaîne sans sourciller n'importe quel mouvement gymnastique. Elle possède une détente de feu et des connaissances historiques remarquables. Mais surtout, elle ne porte le short comme personne ! Malgré ces qualités indéniables, un guide détaillant l'emplacement des 88 trésors nous a tout de même semblé utile. Ainsi, vous trouverez à l'intérieur de cette solution les différentes explications propres à vous amener à l'obtention des reliques et par conséquent des bonus.

TENUE DE SOIREE EXIGEE

Pas moins de 31 tenues sont à débloquer au cours de l'aventure. Pour avoir la chance d'observer la belle Lara dans toute sa splendeur, vous devrez remplir certaines conditions comme finir certains niveaux en récupérant tous les trésors s'y trouvant ou bien encore réaliser les meilleurs temps dans les contre-la-montre. Pour motiver tous ceux qui seraient restés perplexes face à cette véritable quête annexe, sachez que la dernière des tenues n'est autre qu'un magnifique maillot de bain deux-pièces... A vos pads messieurs !

DEBLOQUER LES CODES

Pour débloquer les codes sans passer par la traditionnelle commande de " cheat ", finissez les différents contre-la-montre proposés lors des niveaux de jeu.

CHEMINEMENT

1) BOLIVIE - TIWANAKU

Progressez en direction du gros rocher et sautez par-dessus la courte rivière. Pivotez alors vers l'arrière et traversez le cours d'eau en longeant la falaise pour mettre la main sur le **trésor n°**1. Revenez sur la terre ferme, et avancez vers l'angle dans les rocher. Dissimulé dans une courte faille, le **trésor n°**2 n'attend plus que vous le cueilliez. Traversez la seconde partie du bassin et hissez-vous sur la plate-forme plus en hauteur. Marchez jusqu'au gros rocher et faites-le

chuter en contrebas en le poussant. Continuez d'un saut puis utilisez la branche d'arbre pour gagner la seconde branche puis passez sur la prochaine plate-forme. Un point de passage plus tard bondissez en direction de la corde pour vous y agripper puis faites pivoter Lara sur la gauche. Vous remarquerez qu'une sorte de petite grotte peut être atteinte. Balancez-vous jusqu'à pouvoir atteindre l'endroit en question puis lâchez tout. Pénétrez alors dans la faille en vous éclairant grâce à la torche et récupérez le **trésor n°**3 dissimulé légèrement plus loin. Il ne vous reste plus qu'à rattraper la corde pour poursuivre vers l'avant par rapport à votre position initiale. Traversez le second tunnel rocheux puis gagnez la plate-forme suivante d'un saut bien calculé. Depuis celle-ci, approchez-vous alors de la paroi rocheuse pour vous suspendre grâce aux encoches. Suspendu au-dessus du vide, progressez alors vers la gauche jusqu'à ne plus pouvoir continuer.

Inclinez le joystick directionnel vers l'arrière et effectuez un saut. Hissez-vous jusqu'au sommet de la cascade et marchez jusqu'au prochain point de passage. Vous devez à présent remonter la cascade. Evitez de traîner dans l'eau et utilisez plutôt les prises rocheuses sur les côtés pour progresser facilement. Lorsque le rocher de forme ronde se mettra à débouler la pente, collez-vous sur le côté droit de la paroi pour ne pas finir écrasé sous le poids de l'énorme pierre. Approchez ensuite des grosses branches mises en travers de la route et avancez jusqu'à son extrémité pour pouvoir d'un saut accrocher une branche en hauteur. La puissance de Lara fait que vous pouvez à l'aide de balancements, vous déplacer de branche en branche. Progressez au-dessus de l'eau jusqu'à la terre ferme. Montez sur la plate-forme suivante et observez la séquence narrative. Celle-ci passée, hissez-vous et faites parler vos armes en tirant sur l'homme encore inattentif. N'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**4 près des deux petites cascades puis poursuivez. Agrippez-vous aux montants de la falaise et longez la paroi en direction de la droite. Gagnez la plate-forme au gros rocher et détrônez cet occupant en le poussant vers le bas. En chutant contre un tronc d'arbre, celui-ci vous offre une véritable passerelle montante de fortune. Sautez sur celui-ci pour atteindre la branche en hauteur et vous balancer jusqu'aux rochers, plus loin. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le gros objet étincelant.

Vous savez alors qu'il vous est possible d'utiliser votre grappin pour entrer en interaction avec ce type d'élément. En balançant une telle arme sur celui-ci, il se brise vous libérant ainsi le passage. Poursuivez jusqu'aux deux soldats et ouvrez le feu à nouveau. Grimpez ensuite sur le rocher offrant une hauteur acceptable et sautez vers la plate-forme dissimulée derrière les chutes d'eau. Poursuivez vers la gauche sans perdre de temps (les dalles s'affaissent en effet sous votre poids, vous obligeant à agir vite) et sautez au-dessus du vide pour atteindre la barre horizontale par rapport au mur et vous balancer ainsi jusqu'au rebord du prochain pilier. Continuez jusqu'au point de passage suivant puis utilisez la liane pour vous balancer derrière les chutes d'eau. Marchez alors vers la gauche et hissez-vous dans l'alcôve située à même la roche. Faites main basse sur le **trésor n°**5 puis revenez vers la droite afin de reprendre le véritable chemin de l'aventure. Avancez vers les barres horizontales et progressez jusqu'à la terre ferme en vous balançant sur celles-ci. L'ennemi passe alors à l'attaque. Réglez son compte à l'homme venu vous ralentir puis avancez jusqu'aux abords du vide. Prenez alors un peu d'élan et lancez-vous dans le vide en réalisant un saut combiné avec l'utilisation du grappin. Balancez-vous alors suffisamment pour atteindre l'abord des marches. Observez les hauteurs de gauche grâce aux commandes de vue. Hissez-vous alors jusqu'au **trésor n°**6 pour vous en saisir grâce au grappin. Poursuivez, une nouvelle séquence narrative s'enclenche. Apprêtez-vous alors à livrer bataille à toute une tripotée d'ennemis. Heureusement pour vous, ceux-ci ne feront preuve que d'une faible efficacité.
..

Commencez par faire chuter les rochers en tirant sur les divers branchages puis finissez vos opposants à l'arme à feu. Pensez à ramasser tout objet utile sur les cadavres de vos adversaires avant de reprendre la route vers les deux autres pilleurs postés non loin. Ces deux gêneurs éliminés, dévalez la pente et pénétrez à l'intérieur de la petite cavité située sur la gauche pour trouver le **trésor n°**7. Trois nouveaux ennemis sont à mettre en pièce. Récupérez la mitraillette que vous laisse le dernier puis montez sur la plate-forme des deux précédents ennemis pour en plus de récupérer d'éventuelles trousses de soin, vous saisir du **trésor n°**8 au bout d'un étroit passage sur la gauche. Approchez-vous ensuite de la corde de manière à vous y suspendre. Balancez-vous jusqu'à la plate forme puis grimpez plus haut pour dégommer quelques-uns de vos futurs adversaires en contrebas. Laissez-vous glisser sur la pente et finissez vos adversaires au corps-à-corps. En tirant sur le pilier situé sur la gauche, vous vous facilitez la tâche. Tuez l'homme près du véhicule, puis avant de prendre le chemin des escaliers du temple, allez récupérer le **trésor n°**9 en grimpant sur les rochers situés à gauche et en brisant les pierres dissimulant cette neuvième récompense. Aux portes du temple, une nouvelle cinématique entre en scène. Après celle-ci, avancez dans les couloirs du temple puis bondissez pour user de votre grappin sur l'objet scintillant dès que celui-ci entrera dans votre champ de vision. De cette manière, vous éviterez une mort certaine en esquivant les pièges à terre. Montez les marches qui suivent en longeant le mur de gauche pour

apercevoir un léger couloir. Pénétrez à l'intérieur de celui-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**10. Dans la pièce aux chaînes, sautez sur la plus accessible puis escaladez ces consoeurs à proximité pour progresser jusqu'au passage supérieur. Le nouveau point de passage passé, vous arrivez aux abords d'un bassin. Plongez dans l'eau et nagez directement sur votre droite. En progressant près de la surface, hissez-vous jusqu'aux plates-formes de droite et récupérez le **trésor n°**11. Replongez à nouveau, puis suivez le cheminement de droite sous l'eau pour ressurgir à la surface un peu plus loin.

En progressant sur la terre ferme, vous faites alors votre première rencontre avec un jaguar. Réglez-lui son compte (pardon B.B.) puis avancez jusqu'aux parois mouvantes. Callez-vous juste à l'entrée puis filez dès l'ouverture des dangereuses parois. En poursuivant vers l'inexploré, vous tombez rapidement à nouveau sur le même type de piège. Cette fois-ci, une simple course ne peut suffire à vous tirer d'affaire. Allez donc vous saisir de la caisse laissée à l'abandon non loin derrière vous et avancez en direction du piège. De cette façon, il vous est possible de franchir l'obstacle sans finir en bouillie pour mamies... Faites attention à bien négocier le passage entre le premier et le second mur aplatissant et tout devrait bien se passer. En continuant encore plus loin, vous accédez à une cour laissant présager une énigme. Il vous suffit d'amener 3 caisses sur 3 différentes enclaves pour ouvrir un passage. Dans un premier temps, délaissez cet objectif principal pour prendre le temps de partir en chasse du **trésor n°**12. Dirigez-vous pour cela dans le coin droit (à partir de l'entrée de la cour) et fouillez le recoin près de la chaîne pour le dénicher sans peine. Poussez ensuite la première des caisses sur n'importe laquelle des plaques mécaniques sur le sol puis plongez dans la partie basse de la cour. Un second jaguar tente de mordre dans vos petites fesses. Hors de question d'abîmer une plastique si parfaite ! Tuez-le donc avant même que l'animal puisse planter ses crocs dans la chair de la pauvre Lara... Observez ensuite cette seconde partie de la zone et plus particulièrement la longue dalle reposant sur l'une des deux caisses du bas. Déplacez celle-ci et la dalle s'affaissera d'elle-même. Agrippez alors cette même caisse de manière à la déplacer sur l'extrémité de la dalle puis remontez sur l'avancée centrale. De ce point, réalisez un saut sur l'autre extrémité de la dalle pour envoyer valser la caisse vers la partie haute de la cour. Faites de même avec la seconde caisse (et oui c'est du boulot) puis placez ces deux éléments sur les enclaves restante.

La sortie à présent ouverte il vous reste tout de même la lourde tâche de trouver le chemin vous permettant d'y accéder. Fort heureusement pour vous, tonton Lolo veille sur ses agneaux et vous donne la solution toute faite. Revenez aux abords de la zone et dirigez-vous vers la chaîne de gauche. Vous remarquez alors que vous pouvez à présent grimper sur celle-ci.
Ne vous gênez pas et sautez sur celle-ci pour pouvoir continuer. A notez que si vous désirez vous emparer du **trésor n°** 13, vous devez jouer une nouvelle fois avec les différents mécanismes avant de partir. Pour cela, partez décaler la caisse positionnée sur la dalle centrale puis enlevez celle de gauche de son encoche. Ceci étant, replacez la caisse sur la dalle située au centre. Faites ensuite en sorte d'avoir dans votre champ de vision la porte du fond puis marchez sur la dalle libre. Enlevez-vous lorsque la porte se sera placée à mi-chemin entre ouverture et fermeture. Remontez alors à la chaîne indiquée précédemment puis sautez sur les rebords du mur pour vous hisser vers la droite puis grimpez vers le haut pour atteindre le sommet de la plate-forme suivante. Suspendez-vous alors à la nouvelle chaîne pour poursuivre par l'autre rebord et continuer sur la droite. Une barre horizontale et quelques acrobaties plus tard et vous arriverez devant la sortie. Hissez-vous alors jusqu'aux rebords supérieurs de la porte et escaladez pour atteindre l'alcôve abritant le mérité 13ème trésor. Redescendez ensuite en prenant garde à la position de la porte et au lieu de continuer vers l'inexploré, dirigez-vous vers la droite et sautez en direction du rebord. Longez alors la falaise et hissez-vous dès que possible sur la plate-forme montante. Enfin, sautez sur la chaîne de manière à atteindre le **trésor n°**14 puis reprenez le chemin de la sortie. En poursuivant légèrement plus loin, vous êtes rapidement confronté à votre première séquence d'action. Appuyez le plus rapidement sur les touches apparaissant à l'écran et laissez Lara faire le reste. Un point de passage plus tard, avancez jusqu'aux abords du précipice.

Celui est plutôt de faible profondeur. Laissez-vous tombez et réglez son compte au troisième matou tapis dans l'ombre. Faites le tour de la zone pour repérer un pan de mur de couleur différente. Il s'agit en fait d'une partie déplaçable. Poussez-la vers l'arrière puis suivez le cheminement sur la droite pour dénicher le **trésor n°**15. Intéressez-vous à présent aux piliers de torture et montez sur le petit monticule de gravats pour vous suspendre à l'une des barres du premier pilier. Celui-ci se met alors à pivoter sous votre poids. Sautez sur le second pilier pour atteindre une nouvelle prise, puis sur le troisième. Accrochez-vous ensuite aux montants des parois et glissez vers la droite. Lorsque l'accroche ne sera plus possible, bondissez en maintenant le joystick orienté vers la droite et poursuivez toujours dans la même direction. Avancez jusqu'à la fin de la corniche et stoppez-vous. A partir de cet endroit il vous est possible de poursuivre par le haut. Mais nous allons tout d'abord nous emparer du **trésor n°**16, le dernier de ce niveau. A partir du

même point donc, effectuez un saut vers l'arrière en vous positionnant bien en face de la barre horizontale. Le pilier pivote alors pour vous présenter une petite grotte où le trésor vous attend. Sautez dans cette cavité, ramassez-le, puis revenez aux accroches de la paroi pour poursuivre vers le haut. Décalez-vous ensuite légèrement sur la droite, jusqu'à toucher l'angle du mur puis sautez à nouveau vers le haut pour vous suspendre aux accroches juste au-dessus. Hissez-vous sur la gauche puis effectuez un saut pour vous suspendre un peu plus loin. Continuez de glisser sur la gauche et faites en sorte de vous retrouver au-dessus du chemin dallé avant de vous laisser tomber sur le sol. Continuez d'avancer jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. A l'issue de celle-ci, les choses sérieuses commencent. Courez droit devant pour traverser le pont et effectuez des sauts aux moments adéquats. Une fois la plate-forme centrale atteinte, il vous faudra venir à bout de tous vos adversaires pour terminer ce premier niveau. Ceux-là sont particulièrement nombreux. Usez sans compter de la visée automatique et veillez à rester constamment en mouvement. Enfin, pensez à récupérer les armes et trousses que laisseront derrière eux vos ennemis lorsque vous les abattrez froidement.

2) PEROU - RETOUR A PARAISO

A l'entrée du village, avancez jusqu'au mannequin pour vous exercer aux différentes techniques de combat que maîtrise Lara. Dirigez-vous ensuite en direction de la seconde maison sur votre droite puis montez sur le toit de celle-ci. D'ici, utilisez votre grappin pour atteindre l'autre côté de la rue et laissez-vous tomber à l'arrière des maisons pour trouver le **trésor n°**17. Ceci étant jouez au football si le coeur vous en dit puis traversez l'avenue principale jusqu'à ce qu'une nouvelle cinématique s'enclenche. Après celle-ci, d'autres soldats reviennent vous embêter.
N'hésitez pas à arroser copieusement le réservoir du camion durant la rixe. D'autres barils peuvent jouer en votre faveur durant l'affrontement. Enfin, gardez à l'esprit qu'une cible mouvante est une cible difficile à atteindre. Tous vos ennemis éliminés, pensez à récupérer quelques munitions avant de grimper le long du mât au drapeau puis de vous hisser jusqu'au balcon à proximité. Ouvrez la porte d'un bon coup de pied et récupérez le **trésor n°**18 dans le bâtiment. Avancez ensuite vers l'église et gagnez la terrasse à proximité grâce aux deux barres horizontales. Ramassez alors le **trésor n°**19. Enfin, revenez sur le sol et explorez l'allée à sa droite pour obtenir le **trésor n°**20 derrière la clôture. Revenez à présent sur la premier balcon après le mât puis sautez vers la gauche pour pouvoir utiliser votre grappin et atteindre ainsi le balcon d'à coté. En pénétrant chez le voisin, un homme tente de vous plomber la cervelle à grands coups de fusil à pompe. Réglez-lui son compte rapidement puis avancez dans la pièce aux nombreuses grenades. Un point de passage s'enclenche alors.

Récupérez un max d'explosifs puis sortez en frappant par la porte à demi-ouverte. Dès que vous mettez le bout du nez dehors, les balles se mettent à siffler dans votre direction. Le comité d'accueil est nombreux mais peu organisé... Sachez faire jouer en votre faveur les divers éléments du décor susceptibles de vous aider puis progressez à travers la cité en n'épargnant personne (n'oubliez pas que vous possédez des grenades à présent). Descendez à même le sol pour pouvoir poursuivre et nettoyez la zone au plus vite si vous ne voulez pas finir en tant que passoire chez Ikea. Le calme revenu, n'hésitez pas à explorer les lieux pour ramasser armes, munitions et santé, mais surtout le **trésor n°**21 dans une des petites cours après les maisons du virage. Avec l'arrivée de la camionnette, une seconde vague d'ennemis charge à nouveau. Ne laissez personne en vie puis avancez en direction de la moto. En selle Mlle Croft ! Durant quelques minutes, vous allez pouvoir juger des talents de pilote de la miss en arpentant un parcours prédéfini. La manipulation du véhicule y est assez simple, l'ordre des commandes également. Prenez garde à éviter tout obstacle et foncez plein gaz la plupart du temps. Durant l'excursion, nombreux seront les mercenaires qui viendront s'en prendre à vous. Tirez-leur alors dessus sans ménagement pour les faire se planter. Enfin, utilisez les divers tremplins et les éléments qui pourront jouer en votre faveur. Arrivé au niveau du ponton, évitez les flammes et les lattes rongées par le feu histoire de vivre un peu plus longtemps. Le second point de passage atteint, vous atteignez 3 camionnettes. Tirez sur les occupants des deux premières puis montez sur la rampe à l'arrière du dernier camion pour finir la poursuite. Après la cinématique, effectuez une roulade pour vous glisser dans la grotte puis lancez une torche de manière à y voir plus clair. Arrivé à proximité du gouffre, accrochez-vous à la barre au-dessus de votre tête pour pouvoir continuer. Après l'éboulement, faites demi-tour et poursuivez sur votre gauche.

Effectuez à nouveau une roulade pour passer sous les barrières puis approchez jusqu'au prochain piège. Callez la grosse caisse sur les dalles de manière à bloquer les lances. Grimpez ensuite dessus pour vous saisir de la seule lance encore intacte et balancez-vous jusqu'au rebord avancé juste en face. Récupérez le **trésor n°**22 dans un des recoins puis poursuivez par la gauche jusqu'au prochain point de passage. Vous débouchez rapidement dans une pièce où de nouvelles dalles piégées demeurent. Utilisez la boule pour progresser jusqu'à l'homme derrière la grille, sans vous faire

transpercer. Laissez la boule sur la dalle et gagnez le fond de la salle pour grimper sur la seule plate-forme accessible. Utilisez alors la corde et les piques pour vous hisser jusqu'aux bords suivants. Lorsque vous rejoignez votre collègue, une phase d'action s'enclenche. Dès que le petit symbole en forme de Lara apparaît à l'écran, foncez vers l'ouest et sautez par-dessus le petit obstacle. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous tombiez dans un trou pour échapper à cette étrange créature. Pour sortir de la zone, faites chuter la boule présente sur la plate-forme légèrement en hauteur puis faites-la rouler jusque sur la dalle déclenchant l'activation du piège à pic. Retournez ensuite sur la plate-forme et gagnez l'autre côté de la pièce en vous servant de la seule pique en état et de la corde. Ce nouveau point de passage atteint, n'oubliez pas de prendre le temps de ramasser le **trésor n°**23 dans l'angle.

Ceci étant, gagnez le couloir sombre et prenez votre élan pour sauter par-dessus le piège rempli de piques. Avancez droit devant pour enclencher la cinématique. Arrivé sur le site, faites demi-tour et jetez un coup d'oeil derrière les caisses au départ de votre position pour mettre la main sur le **trésor n°**24. Repérez ensuite le cabanon défoncé (à ciel ouvert) pour hériter du **trésor n°**25. Pour poursuivre, plongez dans l'eau et nagez jusqu'à ce que le fond marin éclairé, vous incite à allez reprendre une bouffée d'oxygène avant de continuer plus loin. Replongez et progressez jusqu'à la salle principale juste après l'arche. Reprenez un peu d'air à la surface puis tirez dans votre direction les quatre points de lumières bleues pour vider l'endroit de l'H2O inutile... Profitez-en pour vous dirigez dans le coin droit de la zone et récupérer le **trésor n°**26 dans une petite grotte bien visible. Poursuivez vers la lumière puis accrochez-vous aux rebords de la paroi de gauche pour grimper dès que vous vous retrouverez bloqué. Glissez ensuite vers la gauche puis sautez vers l'arrière pour atteindre la plate-forme suivante. Continuez à progresser grâce aux accroches et au grappin (on vous indique directement en cours de jeu lorsque cela est nécessaire). Lorsque vous parviendrez jusqu'au chemin aux dalles manquantes, une courte cinématique suivie d'une séquence d'action débutera alors. Appuyez sur les bonnes touches aux bons moment pour sortir Lara de ce mauvais pas.

Une nouvelle énigme à résoudre vous empêche d'aller plus loin que la zone qui suit. Commencez par faire rouler la boule sur la première enclave (celle du milieu). Retournez ensuite sur vos pas et faites regarder Lara en direction du point bleu (légèrement en hauteur). Lancez alors votre grappin puis tirez en votre direction pour faire chuter l'édifice et récupérer ainsi la seconde boule. Tirez celle-ci vers la cavité de droite. La statue de droite s'ouvre alors laissant apparaître deux structures en forme d'échelle. Montez sur celle de droite puis sautez vers le centre de la statue. De cet endroit, sautez une fois de plus pour atteindre le rebord juste au-dessus puis une fois de plus pour vous positionner au niveau du crâne de la divinité représentée par la statue. Bondissez ensuite sur la droite pour atteindre le sommet de la structure. Là-haut, poussez la statue vers le sol, puis gagnez à votre tour la terre ferme en sautant sur la plate-forme plus à gauche et en redescendant par la statue qui se présentait face à vous à votre arrivée. Il ne vous reste plus qu'à déplacer cette troisième boule jusque dans la cavité restée libre. Une échelle sur la statue au centre est alors accessible. Prenez-la et poursuivez d'un saut sur l'échelle de l'édifice sur la droite. Continuez en vous hissant au sommet du monticule de pierres puis avancez grâce aux rebords du mur de droite. Utilisez la corde pour gagner l'une des plates-formes en face et, si vous désirez mettre la main sur le **trésor n°**27, utilisez cette même corde pour atteindre un rebord difficilement visible dans l'autre direction. Glissez alors vers la gauche et sautez vers l'ouverture en contrebas. Enfin, faites en sorte de pousser la boule et retournez dans la salle de la précédente énigme pour la placer dans l'enclave au centre. Le piédestal vous délivre alors le trésor d'or de ce niveau... Quoi qu'il en soit, en poursuivant vers les deux hommes en contrebas, après la corde, laissez-vous glisser sur la terre ferme dès que possible de manière à pouvoir les affronter. Les deux compères éliminés, poursuivez vers l'inconnu tout en vous préparant à faire parler les canons de vos deux fidèles pistolets. La suite n'est qu'une tuerie sans nom. Progressez en prenant soin de ne laisser aucun survivant sur votre passage. Enfin, après l'avant-dernière cinématique, levez les yeux vers le haut de la falaise et visez l'homme tirant en direction de la jeep.

3) TOKYO - RENDEZ-VOUS AVEC TAKAMOTO

Commencez par descendre les escaliers, puis faites la tournée des bars pour rencontrer le barman qui vous renseignera sur la situation en cours. Parlez avec lui puis engouffrez-vous dans l'un des couloirs pour vous entretenir avec votre vieil ami. Reprenez ensuite le chemin de la piste de danse. L'environnement a bien changé depuis tout à l'heure... Tuez tous les nouveaux arrivants puis continuez par l'ascenseur au bout du second couloir après avoir reçu le passe. Plus haut, passez la porte vitrée puis repérez le petit baril derrière une grille. Reculez-vous alors légèrement et faites exploser l'édifice. Vous pouvez ainsi grimper à la barre juste derrière. En haut, sautez sur la droite puis hissez-vous sur le toit. Passez alors à l'arrière du toit en poursuivant par la droite et détruisez (pour détruire une caisse enclenchez la visée manuelle et tirez) la caisse pour trouver le **trésor n°**28 dissimulé à l'intérieur.

Revenez ensuite sur vos pas et à l'aide du grappin, tirez sur le couvercle de la baie vitrée pour pouvoir accéder à l'intérieur du bâtiment. Cassez alors toutes les caisses pour trouver les trésors n°29 et 30 (l'une d'elles se cache sous l'escalier, l'autre au milieu de divers cartons). Enfin mettez-vous au guidon de la moto et sortez pour vous retrouver à l'extérieur. Placez-vous face au pont et foncez plein gaz vers le tremplin pour gagner le bâtiment d'en face. Une séquence d'action s'engage alors. Comme d'habitude les touches ne changent pas d'une tentative à l'autre. Retenez donc l'enchaînement si vous veniez à vous louper lors de la manipulation. L'autre " rive " atteinte, tournez votre attention sur la gauche et ne vous balancez pas immédiatement à la barre que vous apercevez. Au lieu de ça, descendez le long des caissons pour parcourir l'échafaudage. Au bout se trouve une caisse qu'il vous faudra briser pour trouver le **trésor n°**31.

Revenez ensuite sur vos pas et empruntez cette fois-ci la barre horizontale pour vous balancer sur l'échafaud supérieur. Restez au centre des planches pour ne pas faire contrepoids sur l'une des extrémités puis poursuivez jusqu'à la corde au harnais. Passez alors en mode visée manuelle et dégommez le harnais. Vous pouvez à présent vous suspendre à la corde et atteindre la plate-forme suivante. La suite du parcours n'est qu'une question de balancier. En effet, pensez à observer constamment les éléments brillants indiquant une interaction possible avec le grappin puis suspendez-vous pour pouvoir poursuivre. Enfin, notez qu'il vous faudra alterner entre balancements et simples pivotements pour contourner les angles des structures que vous escaladez. Arrivé vers la rambarde éclatée, lâchez-vous sur la plate-forme accueillant un espace vert et sortez immédiatement vos flingues. Plusieurs hommes escortés par deux chiens de garde s'en prennent à Lara. Eliminez nos amis les bêtes dans un premier temps puis concentrez vos tirs sur les hommes. Quelques lanternes sont à exploser si vous désirez faire de plus amples dégâts dans les rangs ennemis. La baston terminée, pénétrez à l'intérieur du bâtiment en ouvrant les portes de droite. Brisez la caisse au pied des escaliers pour dénicher le **trésor n°**32 puis montez sur les tuyaux au niveau du toit pour vous frayer un chemin jusqu'à la caisse suspendue plus haut. Explosez alors celle-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**33. Ouvrez les portes suivantes pour vous retrouver à l'intérieur d'un complexe informatique grouillant de Yakuzas. Flinguez-les un par un en prenant garde d'être constamment en mouvement afin de ne pas devenir une cible facile pour vos ennemis. La zone dûment nettoyée, trouvez la caisse dans un des angles de la salle et brisez-la pour récupérer le **trésor n°**34. Placez-vous ensuite face au grand écran et enclenchez le grappin de manière à tirer la structure vers vous. Mais la manipulation prend fin lorsque l'écran se bloque quelques centimètres plus bas.

Passez donc en visée manuelle et tirez sur chacun des crochets retenant l'écran sur chaque extrémité de la structure. Lancez à nouveau votre grappin pour faire chuter l'écran. Deux hommes, apparemment surpris de tant d'audace, viennent vous défier. Tuez-les sans perdre de temps puis montez sur la plate-forme. Trouvez les placards et ouvrez-les à coups de pied afin de libérer le **trésor n°**35. Enfin ressortez du bâtiment. Approchez des murs et grimpez le long de l'immeuble à proximité grâce au tuyau blanc. Sautez vers le rebord de droite pour poursuivre puis glissez toujours dans la même direction jusqu'à pouvoir vous hisser sur la plate-forme supérieure. Vous vous retrouvez bientôt face à un grand panneau. Enclenchez votre grappin et tirez vers vous. Le panneau pivote alors vous permettant de sauter dessus. De celui-ci, poursuivez jusqu'à la plate-forme suivante. Arrivé au tuyau, escaladez-le jusqu'à ce que ce ne soit plus possible puis sautez dos à la plate-forme qui suit pour vous accrocher à la barre horizontale. Cela étant, le panneau se stabilisera de lui-même. Retournez-vous alors pour sauter à nouveau sur le tuyau qui vous avez permis de monter. Remontez légèrement plus haut pour atteindre la dalle supérieure du panneau puis poursuivez jusqu'au prochain tuyau. Arrivé au sommet de celui-ci, votre indic vous signale que vous ne devez pas traîner : la structure sur laquelle se tient Lara est sur le point de céder !

Orientez-vous rapidement sur la gauche et bondissez vers la première barre. Sautez ensuite de barre en barre au plus vite (ces barres plient également sous votre poids). Rentrez dans le bâtiment suivant pour vous frotter à nouveau à vos ennemis. Lancez une grenade aux deux gardes postés près du hall d'entrée puis prenez à droite à l'intersection pour débusquer deux ennemis supplémentaires.
Finissez le travail avec les nouveaux arrivants et pensez à récupérer les trésors n°36 et 37 dans la seconde armoire de la petite pièce près des marches et dans la caisse en bois près du tableau. Le point de passage passé, activez l'interrupteur sur le mur pour faire apparaître le faisceau laser dans le couloir suivant. Utilisez la boule sur la statue de gauche pour traverser les lieux sans courir le moindre risque (placez-vous derrière la boule en progressant). Dans la pièce suivante, d'autres ennemis armés jusqu'aux dents vous prenne pour cible. Restez à couvert et balancez plusieurs grenades dans leur direction pour éviter toute confrontation directe avec leur fusil à pompe. Grimpez ensuite sur la table et utilisez votre grappin pour balancer la statue en forme de dragon (fixée au plafond) contre la baie vitrée à l'étage. Tuez les deux ennemis qui viennent à vous puis montez d'un étage en vous servant de l'armoire pour prendre appui.

Dirigez-vous vers l'annexe et vous ne pourrez manquer la délicieuse petite armoire de style chinois.

Poussez celle-ci dans le vide (à l'endroit où vous aviez fait péter la vitre) pour mettre la main sur le **trésor n°**38. Récupérez les armes lourdes disposées sur la table (vous devez opter pour une arme en particulier) puis prenez l'ascenseur pour l'affrontement final contre Takamoto. Une bonne et une mauvaise nouvelle vous attendent lorsque vous retrouvez le chef du gang. La bonne c'est qu'il détient bel et bien la relique qui vous intéresse tant. La mauvaise c'est que celle-ci possède d'incroyables pouvoirs destructeurs et qu'il n'hésitera pas à l'utiliser contre vous. Vous démarrez le combat au rez-de-chaussée alors que votre ennemi se tient à l'étage du dessus. Commencez par le rejoindre en grimpant à l'un des poteaux derrière les grosses statues. A son niveau, restez à couvert derrière le haut des statues et esquivez à l'aide de vos acrobaties habituelles les attaques rayons de Takamoto. Sélectionnez alors votre arme la plus destructrice (que vous aurez pris soin de récupérer dans la salle précédente) et visez l'homme sans vous détourner de ses attaques meurtrières. Avoir recours à vos trousses de pharmacie ne serra sûrement pas du luxe lors de cette bataille. Pensez à bien esquiver et à prendre votre temps même si la barre de vie de l'ennemi semble descendre de manière incroyablement lente. Le chef du gang finira alors inéluctablement par s'écrouler.

4) GHANA - A LA POURSUITE DE RUTLAND

Traversez le sentier jusqu'à ce que s'enclenche la cinématique. Approchez-vous alors du bord de la falaise pour réaliser un saut de l'ange comme indiqué au cours du jeu. Une fois dans l'eau, nagez jusqu'à l'île du milieu pour enclencher un point de passage. A moins que vous ne désiriez plonger dans les profondeurs pour aller dénicher dans un premier temps le **trésor n°**39, aisément repérable. Dans ce cas-là regagnez ensuite l'île centrale pour grimper sur la plate-forme près de la structure en fontaine et sautez pour vous suspendre sur la corde. Lâchez ensuite celle-ci et reculez pour vous saisir du point d'ancrage grâce à votre grappin. Sésame ouvre-toi...

Il ne vous reste plus qu'à tirer vers vous pour que le chemin s'ouvre devant vous. Avant de prendre le chemin du temple, retournez patauger dans les eaux du fleuve. Le courant ralenti par l'abaissement du pont, vous pouvez alors aisément vous saisir du **trésor n°**40 aux abords de l'île. Mais également du **trésor n°**41 en passant dans la grotte sous l'îlot. Dans l'allée du temple, tuez le premier homme rencontré en gardant vos distances puis avancez entres les pièges sans craindre une soudaine vivacité de leur part. Arrivé près de la dalle, marchez dessus pour observer le mécanisme que votre poids déclanche. En fait, cela a pour effet de faire lever une grille plus loin. Restez donc sur cette dalle jusqu'à ce que la grille atteigne le plafond de la grotte puis foncez pour passer celle-ci en effectuant plusieurs roulades après le premier obstacle sauté. Dans la salle qui suit, de nombreux ennemis n'ont pas le temps de vous voir arriver. Profitez de l'effet de surprise pour lancer dans un premier temps quelques grenades puis lutez contre tout le beau monde en vous aidant si besoin des barils ou autres éléments à faire sauter. Prenez garde aux ennemis postés sur la plate-forme et ne traînez pas avant d'aller les rejoindre grâce au coin gauche, car ceux-ci disposent de mitrailleuses.

La haute plate-forme gagnée, éliminez vos derniers opposants pour qu'une ribambelle d'autres déboule par l'entrée de la zone. Cette fois-ci pas de problèmes particuliers, postez-vous derrière la mitrailleuse et laissez parler vos talents meurtriers.
Tous vos ennemis morts, glissez dans votre poche le **trésor n°**42 dans l'angle sur la plate-forme puis sautez sur la corde depuis votre position (depuis la plate-forme esquintée plus précisément) pour vous balancer en direction du pilier près de la roue afin de pouvoir le renverser. Cela aura pour action d'enclencher à nouveau le moulin à eau et du même coup certains pièges... Sautez sur l'une des lances du moulin et patientez jusqu'à ce que le mouvement circulaire vous amène vers les hauteurs. D'une position plus élevée, il vous est en effet possible d'agripper la seconde corde en bondissant avec adresse. Balancez-vous ensuite pour atteindre la petite plate-forme faisant l'angle, puis attirez vers vous la plate-forme métallique coulissant d'un bon coup de grappin. Postez-vous alors sur la grille et visez le pilier scintillant au loin, toujours avec votre grappin. Hissez ferme pour vous rapprocher de l'angle gauche de la salle, puis sautez sur la plate-forme. Observez ensuite le pan de mur de ce nouveau côté de la zone et partez vous suspendre à la corde. Depuis celle-ci, balancez-vous jusqu'aux piques de la roue annexe à celle de droite. Puis gagnez l'escalier de pierre. Enfin montez encore plus haut jusqu'à l'activation du point de passage. Avancez vers la nouvelle pièce qui vous fait face et descendez du rebord pour éliminer le jaguar qui attend sous vos pieds. Cette nouvelle preuve d'amour envers les animaux réalisée, marchez en direction du chemin en pente, à droite en prenant pour repère votre lieu d'arrivée, et hissez-vous sur le montant (n'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**43 dans l'angle dès que vous en aurez le temps). Traversez la pièce jusqu'au prochain angle. Observez les grosses dalles suspendues au-dessus du sol. Vous allez devoir vous servir de ces deux-là pour atteindre les hauteurs de la pièce. Montez alors sur le monticule dans

l'angle et prenez votre élan pour pouvoir grimper sur le premier des deux blocs. Vous remarquez alors que celui-ci tend à s'affaisser sous votre poids.

Patientez jusqu'à ce que le deuxième dépasse le premier d'une certaine mesure puis sautez rapidement sur le suivant pour pouvoir vous propulser sur l'échelle juste derrière, à présent à votre hauteur. Faites quelques pas pour enclencher une cinématique durant laquelle on vous montre l'ensemble d'un mécanisme. Observez attentivement la scène puis plongez dans les eaux. Rendez-vous jusque dans la deuxième partie du bassin (partie arrière) et hissez-vous sur la terre ferme dans le coin haut gauche (en prenant pour point de repère votre position au départ de la zone). Marchez alors sur la droite pour mettre la main sur le **trésor n°**44. Nagez ensuite jusqu'au radeau flottant nonchalamment sur les eaux et grimpez sur celui-ci. A l'aide du grappin, visez le premier poteau scintillant pour vous hisser jusqu'à lui. Avec le courant, votre radeau ne devrait pas tarder à basculer lentement vers l'embouchure donnant sur la seconde partie du bassin. Un nouveau pilier vous permet alors de vous diriger vers la berge de droite. Lorsque vous serez suffisamment à hauteur sautez sur celle-ci. Contournez alors le gros bloc de pierre et commencez à monter le long de l'échelle taillée dans la roche. Grimpez jusqu'à dépasser le premier bloc, et sautez sur celui-ci (enclenchez seulement la touche de saut, sans même toucher au joystick directionnel). Ce système de pierres sur poulie est similaire au premier rencontré juste avant la cinématique. Servez-vous donc du poids de Lara pour faire monter le deuxième bloc, puis sautez sur ce dernier en pleine ascension pour pouvoir atteindre la plate-forme surélevée suivante. Ramassez le **trésor n°**45 grossièrement dissimulé dans l'angle du pilier, puis sautez vers la gauche pour pouvoir enclencher votre grappin et vous suspendre ainsi au-dessus du vide. Balancez-vous jusqu'aux parois abîmées et glissez vers la droite une fois le rebord accroché. Lorsque vous y serez, laissez-vous tomber pour vous rattraper à l'encoche en dessous. Positionnez-vous ensuite entre les deux piliers et bondissez vers l'arrière pour vous agripper directement à la falaise, grâce à sa faille. Laissez-vous à nouveau tomber pour que Lara vienne s'accrocher à l'encoche en dessous d'elle, puis bondissez sur la droite.

Avancez alors légèrement et répétez le mouvement précédent pour atteindre la plate-forme. Engouffrez-vous dans le coin gauche et marchez sur le gros interrupteur au sol. Un énorme bloc tombe alors d'une plate-forme. Sautez sur celle-ci (lorsqu'elle se sera parfaitement immobilisée) et gagnez ainsi la plate-forme centrale. Vous remarquez alors qu'un point scintillant sur la statue peut être agrippé à l'aide de votre grappin.
Cela ne sert à rien pour le moment. Poursuivez plutôt sur la droite pour atteindre à présent l'autre coin. Là-bas, déplacez le bloc sur l'interrupteur au sol puis retournez dans l'angle opposé. Placez-vous sur l'autre interrupteur et patientez jusqu'à ce que la première plate-forme cesse complètement de pivoter sur elle-même (elle réalise deux tours complets). Il vous faut alors faire preuve de rapidité et parvenir sur la plate-forme centrale le plus rapidement possible pour agripper la pierre scintillante et la tirer vers vous avant que le mécanisme enclenché par la rotation de la plate-forme de gauche ne s'arrête complètement. Cette contrainte vous oblige à sauter pendant que la plate-forme pivote. Anticipez alors le mouvement de rotation en sautant avec un peu d'avance pour atteindre sans le moindre bobo votre point de chute. Une fois sur la plate-forme centrale, enclenchez votre grappin et tirez rapidement sur la pierre. Vous avez enfin réussi à noyer la zone. Plongez dans l'eau juste en dessous et revenez en arrière jusqu'à la salle aux deux roues. Prenez le chemin piégé à présent en parfait fonctionnement et allez vous frotter aux trois séries successives. Le premier piège s'évite aisément à l'aide de roulades. Arrivé au second, poussez le bloc devant vous jusqu'à ce que les premières lames reviennent à l'arrière. A ce moment-là, grimpez sur la pierre et sautez par-dessus la seconde série à l'arrière. La troisième épreuve s'entreprend en roulant dans un premier temps sous les premières lames et en alternant ensuite avec de simples sauts pour franchir les suivantes. En poursuivant après le prochain point de passage, une énorme pierre déboule menaçant de transformer Lara en tapis de sol. Prenez vos jambes à votre cou sans trop tarder, et sautez par-dessus les piques de droite avant d'effectuer une roulade sous celles de gauche et enfin sautez par-dessus le gouffre. Le nouveau point de passage activé, explorez le côté gauche de la zone et descendez le long de l'échelle pour trouver le **trésor n°**46.

Arrivé en dehors du temple, sautez sur la barre horizontale de gauche pour vous balancer vers le pilier suivant. Glissez vers la gauche puis sautez vers le haut pour vous suspendre à l'accroche supérieure. Décalez-vous ensuite vers le second pilier de manière à pouvoir sauter sur lui. Les passes suivantes sont à exécuter rapidement compte tenu du fait qu'un rocher menace de vous tomber sur le haut du front. Sautez pour accrocher le rebord supérieur puis bondissez immédiatement vers la droite en direction de la barre horizontale. Balancez-vous alors jusqu'au prochain point de passage après la plate-forme. Poursuivez par les plates-formes métalliques et les barres horizontales. Prenez garde aux éboulements et continuez jusqu'à l'embouchure du tunnel. Allumez votre lampe pour pallier à l'obscurité et sautez par-dessus les deux gouffres remplis de piques en utilisant votre grappin pour vous suspendre aux parois du plafond.

Peu de temps après, vous pénétrez dans une zone où fourmillent plusieurs hommes de main de votre ennemi. Eliminez-les puis traversez par le pont pour vous diriger vers une nouvelle séance d'escalade. Après les deux barres horizontales, suspendez-vous au pilier puis sautez derrière la cascade pour accrocher un autre pilier. Laissez-vous ensuite tomber sur la plate-forme juste en dessous. Observez alors le pan de mur et placez une grenade à l'endroit paraissant abriter une cavité. Pénétrez ensuite à l'intérieur pour récupérer le **trésor n°**47.

Revenez au premier pilier et poursuivez par le haut. Continuez par la droite pour atteindre la plate-forme. La zone qui suit grouille à nouveau d'ennemis. Traversez rapidement le pont avant que vos opposants ne le fassent sauter et prenez garde à l'homme en blanc armé d'un fusil à pompe. Ramassez ensuite toutes munitions nécessaires avant de poursuivre par la porte suivante. Tuez le jaguar et montez sur les escaliers de gauche. Une énorme pierre déboule alors pour vous réduire en bouillie. Sautez sur la corde et balancez-vous jusqu'aux escaliers de droite pour éviter celle-ci. Malheureusement, la même chose vous arrive de ce côté-ci. Protégez-vous alors dans la petite cavité creusée dans le mur pour esquiver le projectile puis montez. Tenez-vous ensuite sur l'interrupteur qui ouvrira alors la porte devant vous. Au lieu de vous précipiter par cette issue, faites donc demi-tour et dévalez à toute vitesse les escaliers. Une autre porte s'est ouverte avec derrière elle le **trésor n°**48. Cette dernière récompense en poche, revenez sur la dalle, puis effectuez plusieurs roulades pour vous glisser sous la trappe avant que celle-ci ne se referme. Vous voilà face au Boss de fin de niveau, Rutland en personne.
.. Le combat se déroule en deux phases. Lors de la première, l'ennemi vous attaque à l'aide de grenades ou en vous défiant directement au corps-à-corps. Si les grenades s'esquivent facilement, les attaques de front posent déjà plus de difficultés. Restez alors en perpétuel mouvement et réalisez des esquives à grands renforts de roulades et de sauts latéraux. Lorsque Rutland grimpe sur l'une des plates-formes, appuyez sur la touche d'action apparaissant à l'écran pour endommager la partie inférieure. Sortez alors votre grappin et tirez vers vous pour faire en sorte que la plate-forme s'écroule. Continuez ainsi jusqu'à ce que plus aucune structure ne soit susceptible d'aider votre ennemi à recouvrir de l'énergie. La phase d'affrontement finale débute alors et les dégâts que vous infligez à Rutland resteront irréversibles. Pour encore plus d'efficacité, pensez à utiliser votre arme secondaire.

5) KAZAKHSTAN - PROJET CARBONEK

Au commencement, plongez la tête la première du haut de la falaise. Dès que la touche d'action apparaît à l'écran, appuyez immédiatement sur le bouton qui lui est associé de manière à ouvrir votre parachute. Si tout se passe bien, vous atterrissez normalement sur le toit d'un entrepôt. Marchez vers la mitrailleuse et postez-vous aux commandes pour faire carton plein dans les rangs ennemis. Déplacez-vous ensuite jusqu'à la partie supérieure du toit et sautez sur la barre horizontale fixée sur le pylône pour atterrir sur les caisses juste en face. Enfin, hissez-vous sur le toit du nouveau bâtiment et récupérez le **trésor n°**49 planqué sous la caisse. Descendez ensuite sur la terre ferme et tuez les derniers ennemis présents sur les lieux. Prenez alors le chemin du bâtiment où nombre de vos ennemis ont dû périr. Avancez vers l'arrière-salle et fouillez l'étagère adossée sur le mur du fond pour y trouver le **trésor n°**50. Revenez ensuite dans la salle principale et grimpez le long de l'échelle au centre. Sur le toit, éliminez l'homme sur la tourelle à proximité puis sautez sur le poste de surveillance. Descendez prudemment sur le sol et zigouillez vos nouveaux opposants. Marchez ensuite vers la gauche et observez la caisse suspecte derrière les grilles.

Faites sauter le baril à proximité puis occupez-vous de la caisse pour faire main basse sur le **trésor n°**51. Pénétrez ensuite à l'intérieur du bâtiment à l'enseigne lumineuse. Après avoir discuté avec les deux prisonniers, ressortez et avancez vers les ennemis apparaissant au loin. Tuez-les tous puis pianotez sur le clavier numérique près du portail pour pouvoir poursuivre. Placez-vous alors immédiatement sur le côté gauche afin d'éviter les barils que vous lanceront vos opposants du haut de la pente. Pénétrez ensuite dans le bâtiment informatique et admirez la cinématique qui s'en suit. Poursuivez par l'échelle et bondissez sur le pilier téléphérique. A partir de ce point, sautez sur la corde et laissez-vous glisser jusqu'à la prochaine plate-forme. Sautez alors vers la terre ferme pour affronter de nouveaux ennemis puis filez jusqu'au tunnel où une bécane vous attend. Lancé à pleine vitesse, vous allez alors devoir tenter de rattraper le train tout en vous occupant des hommes venus pour vous arrêter. Suivez le véhicule en prenant garde aux arbres et autres rochers et canardez tout ce qui vous approche de près ou de loin. Arrivé au tunnel, continuez par le chemin de droite et empruntez les tremplins pour ne pas finir dans les gouffres menaçants. Lorsque vous retrouverez le cheminement du train, des camions ennemis rentreront dans la partie...

Restez concentré et ne perdez pas de temps pour ne pas prendre du retard sur le convoi. Un contournement plus tard, vous enchaînez diverses cascades au-dessus de wagons et finissez par vous retrouver sur le train lui-même. Une

séquence d'action s'en suit alors. Pianotez de vos petits doigts pour rentrer la combinaison adéquate. Dans l'entrepôt, passez en visée manuelle et attirez vers vous la poutre métallique scintillante. Jetez-vous ensuite dans le vide pour atteindre la corde et vous hisser jusqu'à la plate-forme juste en face. De celle-ci, montez le long de la petite échelle puis sautez sur votre droite arrivé en haut, de manière à vous accrocher au panneau. Bondissez ensuite en direction des barres horizontales qui vous permettront de passer par-delà le train en flammes. De l'autre côté de la salle, brisez la caisse plus à gauche pour trouver le **trésor n°**52, puis effectuez la même manoeuvre avec la poutre pour passer le dernier rideau de flammes. Sans descendre de votre perchoir, tirez sur l'hélice du conduit visible à hauteur puis pénétrez à l'intérieur pour enclencher un point de passage. Le couloir qui suit comporte plusieurs câbles électriques qu'il vous faudra éviter en effectuant sauts et roulades.
Près de la grille, approchez du cadavre pour ramasser la note blanche, puis bifurquez à gauche. Sautez sur la barre puis balancez-vous jusqu'à la corde pour vous propulser sur le prochain rebord (ouf !). Arrivé dans le couloir où il vous faut vous balancer quasiment au niveau du sol pour atteindre le rebord opposé, laissez-vous tomber pour récupérer le **trésor n°**53, dissimulé dans la caisse à l'arrière. Poursuivez jusqu'au prochain point de passage activé lors de votre arrivée dans un nouvel entrepôt. Faites le tour de la zone et repérez l'emplacement du générateur. Sautez ensuite sur le plus haut bloc puis en direction du panneau pour accrocher une des premières passerelles sur la droite. Prenez alors votre élan pour sauter vers la suivante puis avancez vers la lumière rouge. Enfin, sautez sur la corde pour rabaisser la rampe et envoyer ainsi de l'énergie. Placez-vous face à la machine et lancez votre grappin sur l'accroche scintillante pour la tirer dans votre direction. Un plan du labo s'allume et la porte de sortie située dans l'avant salle est déverrouillée. Avant de repartir vers de nouvelles aventures, grimpez sur les espèces de grilles situées vers la droite du plan puis hissez-vous sur la passerelle de gauche.

D'un coup de grappin, ouvrez la porte de la plate-forme qui vous fait face puis sautez sur celle-ci pour aller ramasser le **trésor n°**54, planqué sous la caisse. Poursuivez ensuite par la porte. Dans le nouveau couloir, avancez jusqu'aux fumées vertes puis pivotez pour vous hisser sur la passerelle. D'ici, sautez sur la barre horizontale puis sur la seconde passerelle. Poursuivez jusqu'à la prochaine porte. Vous rencontrez alors Amanda. Après la cinématique, au lieu de vous positionner directement derrière le canon, laissez-vous glisser par la passerelle et abattez les trois ennemis en contrebas. Ramassez le **trésor n°**55, négligemment laissé à l'abandon dans un des coins de la zone. Grimpez ensuite au poteau électrique tout en prenant garde de ne pas entrer en contact avec l'électricité puis utilisez les deux barres horizontales pour atteindre la corde. De celle-ci, bondissez jusqu'au poteau, puis gagnez la plate-forme grâce aux deux suivants tout en restant attentif au débit d'électricité. Envoyez une grenade sur le baril derrière la grille puis allez récupérer le **trésor n°**56 sous la caisse. Poursuivez par la seule issue et traversez le couloir pour trouver le prochain entrepôt. Sur place, commencez par éliminer vos ennemis, montez ensuite sur le générateur (faites-le rouler jusqu'au maximum au préalable) et sautez sur l'échelle adossée au mur. Montez ensuite sur la plate-forme, gagnez la passerelle suivante à l'aide de la barre horizontale reliant les deux.

Depuis la corde, hissez-vous légèrement plus haut et balancez-vous de manière à pouvoir vous suspendre sur le bloc au-dessus de l'orbe bleu. Faites le tour de la structure et effectuez un saut vers l'arrière pour atteindre la barre horizontale suivante. Sautez ensuite sur la première passerelle puis sur l'autre en passant par l'échelle. Approchez-vous de la corde et tirez sur les barils au loin. Balancez-vous ensuite jusqu'à la plate-forme dégagée et ramassez la paperasse à proximité du cadavre. Approchez-vous du panneau de commandes et abaissez le levier. Redescendez ensuite pour, à l'aide du grappin, déplacer le chariot jusqu'à la porte. Là-bas, hissez-vous sur la passerelle pour éviter les gaz toxiques. Lorsque vous serez bloqué par les câbles à présent électrifiés, utilisez votre grappin pour faire balancer ces derniers. De cette manière, la conduction électrique n'opérera qu'en discontinu. Profitez-en alors pour passer au moment opportun (n'hésitez pas à combiner vos actions avec quelques roulades afin de prendre un minimum de risques). De retour vers la centrale, ouvrez le compartiment d'accès à l'aide d'un bon coup de grappin et laissez le générateur s'infiltrer de lui-même vers le noyau. Vous remarquerez alors que les portes sur votre droite se mettent à délirer. Glissez-vous à l'intérieur de la nouvelle salle en effectuant une roulade lors de leur ouverture. Après la cinématique, récupérez la note sur le quatrième cadavre de scientifique puis sortez par la seconde issue. Placez-vous aux commandes du canon Tesla et faites en sorte d'amener la passerelle située sur votre gauche, plus vers la droite afin de vous constituer un moyen de franchir le gouffre.

Si vous désirez récupérer le trésor d'or de ce niveau, il vous faudra toutefois réaliser quelques manoeuvres de surplus. Après avoir déplacé la petite passerelle sur la droite, allez faire chuter la caisse qui repose dessus. De cette manière vous pouvez à présent pousser la passerelle jusque dans ses derniers retranchements.
En grimpant alors sur celle-ci (grâce au bloc notamment) vous pouvez emprunter un cheminement vous menant

jusqu'au **trésor n°**57. Sur l'autre rive, délaissez vos ennemis pour vous engouffrer directement dans le couloir suivant. Pour vous déplacer, utilisez les points d'accroches combinés avec le grappin. Dans la salle qui suit, vous retrouvez Amanda pour entamer le dernier acte de ce chapitre. Votre vieille amie a bien changé et ses ambitions également. Dès le retour de l'entité, foncez jusqu'au centre de la pièce pour vous poster derrière le canon à particules. A l'aide des commandes de la machine, vous devez alors attirer l'entité vers vous puis l'expulser vers une zone d'énergie tesla. La bête disparaît temporairement. Délaissez la machine et allez abaisser un ou deux leviers sur les 4 qui ponctuent les contours de la pièce. Continuez à agir de la sorte jusqu'à ce que les 4 leviers aient été abaissés. Revenez alors à la machine et éjectez les 4 gros orbes apparus dans les rayons d'énergie tesla le plus rapidement possible (les orbes finissent par retrouver leur point d'origine si vous n'agissez pas assez rapidement). Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à vous servir de votre grappin pour accrocher le fragment d'épée au-dessus de votre tête.

6) ANGLETERRE - LA TOMBE D'ARTHUR ?

Vous débutez dans une sombre ruelle. Regardez en l'air et vous apercevrez alors une grille d'aération scintillante. Utilisez votre grappin pour la faire tomber vers vous. Déplacez ensuite la lourde caisse juste en dessous, puis hissez-vous dans l'ouverture. Dans la pièce où vous débouchez, brisez la caisse pour trouver le **trésor n°**58. Poursuivez par l'ouverture suivante. De retour à l'extérieur, approchez-vous de la grande grille et sautez sur le rebord du mur, légèrement plus à droite. Sautez ensuite au-dessus puis hissez-vous vers la gauche pour vous laisser tomber de l'autre côté de la grille. Mettez en marche le disjoncteur puis aidez-vous à nouveau des nombreuses accroches qu'offre la paroi murale pour passer outre le sol électrifié. Allez ouvrir la porte. Vous débouchez sur un vieux musée en piteux état. Approchez-vous de l'épée dans le socle et actionnez celle-ci pour vous ouvrir une nouvelle issue. Poursuivez vers les planches placées en travers du vide et repérez l'ouverture dans le mur de droite. Rampez alors jusqu'à la caisse renfermant le **trésor n°**59 pour vous en emparer. Marchez ensuite sur les planches et sautez sur les barres horizontales pour accrocher la plate-forme suivante. De celle-ci sautez sur le pont relevé pour que votre poids puisse l'entraîner vers le bas. N'attendez pas que la manoeuvre se fasse et sautez alors vers l'arrière d'un bond. Enfin, sautez sur le pont pour pouvoir continuer. Arrivé devant le gouffre suivant, tirez sur l'arçon du cercueil puis sautez sur celui-ci. Sur l'autre rive, dirigez-vous vers le stand théâtral et passez par l'étroit passage pour trouver le **trésor n°**60 dissimulé dans une caisse.

Revenez sur vos pas et poursuivez grâce au grappin qui vous tiendra la porte suivante suffisamment longtemps relevée pour que vous puissiez vous glisser sous l'ouverture. Vous ne tardez pas à découvrir un transporteur de palettes. Placez-vous aux commandes de celui-ci et déplacez plusieurs caisses dans l'angle où l'on peut voir une grille d'aération en levant la tête. Vous devez alors parvenir à placer au moins deux caisses l'une sur l'autre et une troisième à proximité de manière à vous constituer un escalier de fortune. Glissez-vous alors par l'ouverture après avoir arraché la grille d'un coup de grappin et brisez la caisse à l'intérieur de la salle pour empocher le **trésor n°**61. Remontez ensuite sur le transporteur et forcez le passage pour poursuivre en contrebas. Rentrez de plein fouet dans le sarcophage afin de mettre la main sur le **trésor n°**62 puis écartez les caisses pour perforer le muret sur votre machine. Ne quittez pas votre monture et traversez les couloirs piégés en sécurité grâce à celle-ci. Après la séquence d'action, approchez-vous de l'escalier en ruine sur la vue plongeante et lancez votre grappin vers le **trésor n°**63, dans l'angle, pour vous en saisir. Toujours au même endroit, repérez le **trésor n°**64 et attirez-le vers vous par le même procédé. Descendez ensuite à l'aide de sauts et autres acrobaties rocambolesques. N'oubliez pas en cours de route de saisir le rebord du couloir de droite après le second effondrement pour mettre la main sur le **trésor n°**65. Arrivé sur le plancher des vaches, guidez Lara jusqu'au gouffre de flammes et sautez par-dessus pour arriver dans un couloir aux grilles brûlantes.

Pas la peine de vous servir de la caisse gentiment mise à disposition et franchissez plutôt cet obstacle de deux bonds successifs.
Tirez ensuite la caisse vers vous grâce au grappin et placez-la sur la seconde série de flammes derrière le couloir. Hissez-vous ensuite sur ce bloc et sautez par-dessus les dalles chaudes. Enfin, faites venir le bloc jusqu'à vous et positionnez-le sous la porte pour pouvoir passer par-dessus. Dans le couloir suivant, abaissez le levier et déplacez la caisse sous les lances rotatives de droite pour aller récupérer le **trésor n°**66. Passez ensuite par le chemin du milieu et traînez une des caisses jusqu'aux abords du prochain couloir enflammé. Actionnez le levier et poursuivez par la porte s'ouvrant alors. Marchez sur la dalle au sol puis plongez dans les eaux situées sur votre gauche. Montez sur la terre ferme en nageant vers la droite et observez le mur face à vous. Vous apercevez alors le **trésor n°**67 dans une alcôve protégée par des grilles. Saisissez le lustre grâce au grappin et balancez-le sur celles-ci de manière à ce qu'elles se brisent. Il ne vous restera plus qu'à vous saisir du trésor toujours grâce à l'aide de votre fidèle grappin. Effectuez ensuite la même manipulation sur l'alcôve au cercueil. Puis faites en sortes de le hisser jusque sur la dalle. La porte au fond du

couloir restera relevée et il vous sera possible de poursuivre vers l'inconnu. Sautez dans l'eau et saisissez-vous du **trésor n°**68, dès le départ du conduit.

Nagez fermement pour remonter le courant jusqu'au levier que vous abaisserez. Dès que vous apercevrez le cercueil, montez à bord et bondissez sur le rebord latéral depuis celui-ci (si vous n'êtes pas assez près de ce rebord, accrochez une lanterne avec le grappin). Plongez dans la seconde partie de cette zone aquatique. Nagez jusqu'à la première intersection et prenez à gauche. Faites de même arrivé à la prochaine puis tirez le second levier pour bénéficier d'un nouveau radeau morbide (comprenez : cercueil). Utilisez les lampes pour remonter le couloir de droite et parvenir ainsi devant le rebord abritant le **trésor n°**69. Laissez-vous ensuite porter par les flots et sautez dans l'embouchure de gauche (par rapport au couloir d'origine). Nagez jusqu'à la terre ferme et servez-vous de votre grappin pour faire pivoter les deux barres encadrant l'entrée du grand bâtiment. Dirigez-vous ensuite sur la gauche et hissez-vous sur la plate-forme pour sauter vers le chemin en pente. Durant la glissade, sautez pour vous agripper à la barre horizontale que vous aviez placée précédemment, puis projetez-vous dans les airs pour vous agriper à la lanterne avec le grappin et gagnez ainsi la seconde barre horizontale. Poursuivez jusqu'à la chaîne pour vous hisser jusque sur le toit de la structure. Partez vers la roche et ramassez le **trésor n°**70, dissimulé entre les stalagmites. Sautez ensuite dans le puits et descendez en rappel grâce à la corde de la cloche. Dans l'édifice, allez faire un tour vers les tombes et déplacez celle étant brisée en deux morceaux jusqu'au pied du pilier à moitié détruit, au centre de la pièce. Placez-vous alors près du socle retenant prisonnière l'épée du roi Arthur et accrochez le lustre avec votre grappin pour le balancer fortement en direction de la cloche (insistez en reprenant à deux reprises le lustre pour l'élancer encore plus).

La suite des opérations doit se dérouler rapidement. Sautez sur le morceau de tombe que vous venez de déplacer, puis sur le restant de pilier. De cette position, bondissez alors sur la corde à proximité. La cloche gagnera en hauteur et le lustre devrait venir le percuter. Si ce n'est pas le cas, redescendez et essayez de faire en sorte de balancer le lustre avec encore plus de précision. Si c'est le cas une cinématique débute. Sortez du bâtiment pour qu'une espèce de dragon des eaux apparaisse devant vous. La technique pour le vaincre demeure relativement simple. Vous devez tirer sur les 4 piliers près des mécanismes et lui faire tomber les cages à proximité sur le haut de son crâne. En tirant sur les piliers, attendez que l'animal s'immobilise pour utiliser votre grappin dans la même direction. Tirez alors vers vous pour faire chuter la cage. Remplissez cette condition en chacun des points pour vaincre la bête. Sautez ensuite sur sa dépouille pour atteindre la sortie. Après la nouvelle séquence d'actions qui vous attend, tirez sur l'enclave retenant la grille puis escaladez cette dernière pour vous saisir de la corde libre à présent. Pivotez depuis celle-ci pour vous lâcher de l'autre côté. Récupérez le **trésor n°**71 puis remontez sur la corde. Balancez-vous jusqu'à la plate-forme suivante et prenez le chemin du retour. De nombreux ennemis tentent de vous arrêter, soyez sans pitié. Arrivé près du levier, n'y touchez pas et poursuivez. Arrivé dans la zone au hélices, utilisez les caisses pour vous hisser sur les plates-formes latérales de droite et de gauche.
Poussez alors dans un premier temps le mur où figure le chiffre I, puis faites la même chose avec le mur où est inscrit le chiffre II. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la salle de l'ascenseur et poussez le mur marqué du chiffre III. Prenez alors le passage s'ouvrant sur votre droite pour obtenir le **trésor n°**72. Reprenez ensuite le chemin du retour dont vous connaissez à présent la route...

7) NEPAL - LA CLE GHALALI

Dès le départ, sautez sur le rebord et commencez à glisser vers la gauche. Activez le rythme en vous balançant de manière rapide (actionnez le bouton de prise en rythme) pour ne pas finir au fond du ravin lorsque la corniche viendra à céder. La première plate-forme atteinte, glissez sur le chemin en pente puis bondissez vers le pilier suivant. Poursuivez jusqu'aux barres horizontales et hissez-vous jusqu'au sommet du dernier pilier avant l'activation du point de passage. Avancez alors et laissez-vous tomber avec précaution dans la cavité située à l'arrière. Vous pouvez alors récupérer le **trésor n°**73. Remontez et faites face au chemin précédemment emprunté. Sautez alors dans le vide et aidez-vous du grappin pour vous balancer sur la première des 3 piques verglacées. Sautez de manière rapide sur les deux autres puis sur le rebord de la falaise à l'arrière pour vous mettre en sécurité. Glissez à présent vers la droite et allez récupérer le **trésor n°**74 sur la petite plate-forme légèrement plus loin. Revenez sur vos pas et sautez sur l'accroche au-dessus de votre tête pour pouvoir poursuivre. Hissez-vous sur la plate-forme et tirez sur la plaque de verglas (en passant par la visée manuelle) pour emprunter le tunnel. Enchaînez les descentes et bondissez par-dessus les gouffres jusqu'au nouveau tunnel. Le **trésor n°**75 vous y attend. Vous le trouverez dans la cache de glace (la glace apparaît alors légèrement différente et il vous suffit de tirer dessus pour la briser).

Effectuez un saut bien calculé pour l'atteindre. Les premiers décombres d'avion passés, faites le tour des épaves pour trouver le **trésor n°**76. Descendez ensuite d'un niveau puis sautez vers la plus grosse partie de la carcasse de l'appareil. Abattez la panthère blanche qui vous attaquera et dirigez-vous à droite pour faire chuter les débris dans l'encornure de la plate-forme à l'aide de votre grappin. Grimpez et récupérez le **trésor n°**77. Reprenez ensuite le chemin de l'appareil et placez-vous au tout début sans trop avancer vers le cockpit ; retournez-vous et saisissez le réacteur à l'aide de votre grappin. Tirez-le alors vers vous de manière à ce qu'il fasse contrepoids à l'arrière et vous permette d'aller farfouiller à l'avant. Votre curiosité vous apporte des ennuis. Enchaînez la suite de touches apparaissant à l'écran pour ressortir de cette situation gênante sans le moindre bobo. De retour sur le plancher des vaches, placez-vous à l'endroit où se tenait l'épave et bondissez vers le chemin en pente. Toute une succession de péripéties s'enchaîne alors. Trois descentes et quelques sauts plus loin, avancez dans le tunnel et repérez le **trésor n°**78 sur l'autre rive. Utilisez le grappin pour le récupérer. Poursuivez jusqu'aux prochaines piques et n'ayez pas peur de sauter sur la plate-forme empilée sur un tas de roches. Ne traînez pas et sautez rapidement sur la suite du parcours. Vous pouvez également bondir sur le rebord latéral et glisser vers la droite pour récupérer le **trésor n°**79. La plate-forme suivante gagnée, laissez-vous tomber d'un niveau et longez la corniche vers la gauche jusqu'à atteindre le rebord inférieur.

Repartez vers la gauche puis lâchez-vous à deux reprises vers le bas. Enfin, glissez-vous dans la petite niche encore plus à gauche pour trouver le **trésor n°**80. Revenez sur vos pas, et agrippez-vous à présent sur le rebord situé sur votre gauche lors de votre arrivée. Glissez alors jusqu'à ne plus pouvoir poursuivre et bondissez au-dessus du gouffre. Gagnez la barre verticale en vous laissant tout d'abord tomber d'un niveau puis grimpez jusqu'en haut pour pouvoir vous saisir du prochain rebord. Traversez-le avant qu'il ne s'effondre puis hissez-vous sur la plate-forme du dessus pour activer un point de passage. Vous retrouvez alors quelques ennemis. Tirez sur les bidons pour en faire sauter un maximum puis finissez le travail au cas par cas. Revenez ensuite au départ de la zone de combat et longez la falaise sur la droite pour dénicher le **trésor n°**81. Hissez-vous ensuite sur la petite plate-forme toujours près de l'entrée et brisez le mur de glace pour sauter dans la grotte et récolter ainsi le **trésor n°**82. Utilisez les blocs de glace pour poursuivre de quelques sauts. Juste avant d'utiliser le grappin, ramassez le **trésor n°**83, puis continuez jusqu'à la plate-forme suivante pour utiliser la corde et atteindre le prochain tunnel.
Arrivé au point de passage, observez le pan de mur à gauche de la caverne pour vous saisir du **trésor n°**84. Avancez ensuite jusqu'au devant de l'eau. Tirez sur le bloc de glace au plafond et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre la seconde partie de la caverne. La partie suivante vous encourage à faire la même chose en vous aidant cette fois-ci de morceaux de glace en mouvement.

Si jamais vous veniez à tomber dans l'eau glacée, remontez vite sur l'une des plates-formes. Le **trésor n°**85 vous attend sur l'une des berges. Partez ensuite pour l'ouverture sur la droite et montez les escaliers se dressant devant vous. Tuez la première panthère et descendez le long des escaliers de droite jusqu'au panneau fissuré. Détruisez-le en passant par la visée manuelle puis ramassez le **trésor n°**86 dissimulé derrière. Sautez ensuite en direction du vide (inutile de vous rappeler de remonter jusqu'à la plate-forme la plus haute) et utilisez votre grappin pour traverser intégralement le gouffre. Arrivé de l'autre côté de la salle, tuez l'animal puis empruntez l'escalier de gauche. Suivez alors le cheminement de la route qui s'ouvre devant vous pour trouver et ramasser le **trésor n°**87. Revenez vers l'énorme statue et empruntez cette fois-ci le sentier de droite pour mettre la main sur le dernier des trésors, le **trésor n°**88. A nouveau, faites en sorte de vous retrouver devant la statue de Bouddha. Vous remarquerez alors deux balances positionnées sur la statue. Dans celle de droite (face à la statue), commencez par placer la grosse caisse. Grimpez ensuite sur la structure et sautez sur le second ascenseur (celui de gauche donc). La passerelle s'abaissera normalement jusqu'au niveau du sol mais pas pour longtemps. Profitez de ce bref délai pour accrocher le bloc doré avec votre grappin et le hisser sur l'ascenseur. Repassez ensuite sur l'autre élévateur et profitez du poids de Lara pour stabiliser l'ascenseur le plus bas possible et tirez la petite caisse vers vous. Il ne vous reste plus qu'à déplacer le bloc doré dans l'enclave à son effigie. Les portes juste au-dessous s'ouvrent alors. Passez celles-ci et descendez dans la salle basse pour enclencher une cinématique. Après celle-ci, gagnez l'arrière-salle et utilisez Excalibur pour fracturer la double porte (il faut alors vous acharner quelque peu). Votre échappée fracassante réalisée, vous disposez d'un très court laps de temps pour réagir et vous enfuir par le chemin de gauche. Dès le contrôle de Lara repris, sautez sur la plate-forme de gauche puis bondissez jusqu'au dernier pilier. Celui-ci s'affaissera en direction de l'autre rive. Ne loupez pas le coche et sautez sur la rive au bon moment.

8) BOLIVIE - LE MIROIR

Cette dernière mission, qui n'en est pas vraiment une est plutôt facile à terminer. Sa courte durée y est pour quelque chose... Après la cinématique, Lara fait son entrée armée de la terrible épée Excalibur. Dans un premier temps, il vous faut faire le ménage et terrasser tous les ennemis venus vous accueillir en grand nombre. Autant vous dire dès le départ : vous n'avez aucun souci à vous faire face à de simples mortels tant la puissance de votre arme est destructrice. Faites le tour de la zone et éliminez les ennemis postés derrière les mitrailleuses en priorité. Lorsque vous aurez dépossédé la zone de toute présence ennemie, Amanda fera son apparition et vous enverra l'entité aux trousses. Cette fois-ci, vous êtes en mesure de lutter à armes égales. Restez dans le centre de la zone et envoyez des ondes en continu vers votre opposant. Esquivez ses attaques grâce à quelques pirouettes bien dosées et vous ne devriez pas subir trop de dégâts durant cette confrontation. Au pire, pensez que plusieurs trousses de soin peuvent être récupérées dans l'arène de combat. Après un certain nombre de coups porteurs, l'entité s'effondrera et restera alors un court moment vulnérable, sans bouger sur le sol. Approchez alors et appuyez sur la touche apparaissant à l'écran pour enfoncer la lame d'Excalibur dans la créature. Réitérez l'opération jusqu'à ce que votre coup soit fatal. Venir à bout de ce colosse se révèle en définitive bien plus facile qu'il n'en avait l'air. Il ne vous reste plus qu'à admirer la dernière séquence de fin et à vous frotter aux bonus du jeu si vous ne vous sentez pas encore repu !

ARTWORKS DES ENVIRONNEMENTS

Bolivie	Obtenir 100% (Bronze) en Bolivie
Angleterre	Obtenir 100% (Bronze) en Angleterre
Ghana	Obtenir 100% (Bronze) au Ghana
Japon	Obtenir 100% (Bronze) au Japon
Kazakhstan	Obtenir 100% (Bronze) au Kazakhstan
Népal	Obtenir 100% (Bronze) au Népal
Pérou	Obtenir 100% (Bronze) au Pérou
Spécial	Obtenir 100% (Bronze) au Manoir Croft

Tomb Raider Underworld

© Eidos Interactive / Buzz Monkey Software 2009

EXTRAS

Artworks de la mer Arctique et croquis d'Amelia

Terminer l'expédition arctique.

Artworks de la Thaïlande et croquis d'Alister

Terminer l'expédition en Thaïlande.

Artworks du manoir Croft et croquis du Doppelganger

Terminer l'expédition au manoir Croft.

Artworks de la Méditerranée et croquis d'Amanda

Terminer l'expédition en mer Méditerranée.

Artworks du Mexique et croquis masculins

Terminer l'expédition au sud du Mexique.

Artworks du bateau et croquis de Natla

Terminer l'expédition en mer Andaman.

Artworks de l'île Ja Mayen et croquis des artefacts

Terminer l'expédition sur l'île Ja Mayen.

Croquis des créatures

Collecter la totalité des trésors uniques.

Croquis de Lara

Collecter les 6 reliques.

Croquis de Zip et Winston

Terminer le prologue.

Storyboards

Terminer le jeu en difficulté Master Survivalist.

Tony Hawk's American Wasteland

© Activision / Neversoft 2005

CHEAT CODES

2them00n	Gravité lunaire
2wheels!	Manual parfait
grindXpert	Equilibre parfait
h!tchar!de	Skitch parfait
help1nghand	Mindy
sirius-DJ	Jason Ellis
the_condor	Mat Hofman
uronfire	Special permanent

Tony Hawk's Pro Skater 3

© Activision / Neversoft 2001

TOUS LES CHEATS

Dans le menu des options, entrez le code **BACKDOOR** dans la section des cheats. Vous entendrez un son qui indiquera que le code fonctionne correctement. Pendant le jeu en mode carrière, vous pouvez maintenant mettre la pause et activer les cheats dans le menu approprié.

CHEAT CODES

Dans le menu des options, entrez l'un des codes suivants. Vous entendrez un son qui indiquera que le code fonctionne correctement :

`givemesomewood`	Toutes les planches
`MAGICMISSILE`	Tous les niveaux et persos en free skate
`MARKEDCARDS`	Tous les codes pendant le jeu (menu cheat de la pause)
`Peepshow`	Toutes les séquences vidéo
`pumpmeup`	Statistiques au max
`roadtrip`	Choix du niveau
`YOHOMIES`	Tous les personnages

CHEAT MODE

Séquence vidéo des amis de Neversoft

Complétez tous les objectifs et obtenez 3 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec cinq skaters bonus ou de votre création.

Mode snowboard

Complétez tous les objectifs et obtenez 11 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Spéciaux illimités

Complétez tous les objectifs et obtenez 12 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Equilibre parfait pour les rampes

Complétez tous les objectifs et obtenez 13 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à

chaque fois.

Statistiques au maximum

Complétez tous les objectifs et obtenez 14 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Ralenti

Complétez tous les objectifs et obtenez 16 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Equilibre parfait pour les manuals

Complétez tous les objectifs et obtenez 17 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Gravité lunaire

Complétez tous les objectifs et obtenez 19 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Mode expert

Complétez tous les objectifs et obtenez 20 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Mode à la première personne

Complétez tous les objectifs et obtenez 22 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

CASSETTE PRO BAILS

Obtenez toutes les médailles dans les trois compétitions du mode carrière.

CASSETTE PRO BAILS 2

Obtenez les médailles d'or dans les trois compétitions du mode carrière avec un skater que vous aurez créé.

CASSETTE SECRÈTE

Obtenez les médailles d'or dans les trois compétitions du mode carrière avec un skater bonus.

PERSONNAGES SECRETS

Darth Maul

Complétez tous les objectifs et obtenez les médailles d'or dans les trois compétitions.

Wolverine

Complétez tous les objectifs et obtenez 2 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Officier Dick

Complétez tous les objectifs et obtenez 3 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Private Carrera

Complétez tous les objectifs et obtenez 5 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Ollie

Complétez tous les objectifs et obtenez 7 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Kelly Slater

Complétez tous les objectifs et obtenez 8 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Demoness

Complétez tous les objectifs et obtenez 10 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Skater géant

Complétez tous les objectifs et obtenez 15 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Petit skater

Complétez tous les objectifs et obtenez 18 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Mascotte Neversoft

Complétez tous les objectifs et obtenez 21 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

NIVEAUX SECRETS

Entrepôt de Tony Hawk's Pro Skater

Complétez tous les objectifs et obtenez 3 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater que vous aurez créé.

Niveau Burnside de Tony Hawk's Pro Skater

Complétez tous les objectifs et obtenez 6 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Niveau Roswell de Tony Hawk's Pro Skater

Complétez tous les objectifs et obtenez 9 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Paquebot

Obtenez n'importe quelles médailles dans les trois niveaux de compétitions.

JOUER AVEC LES ENFANTS DE TONY HAWK

Créez des skaters et nommez-les Riley Hawk ou Spencer Hawk.

JOUER AVEC LES DÉVELOPPEURS

Entrez les noms des développeurs pour jouer avec eux. Il y a aussi les noms de leurs enfants.

Aaron Skillman (ou Aaron ou Skillman ou ARS)
Alan Flores
Andrew Rausch (ou Jujy)
Andy Nelson
Brian Jennings (ou BDJ ou Brian)
Captain Jennings (ou Cap'n Jennings ou Capn Jennings)
Chad Findley (ou Stallion ou Doofus)
Chris Glenn
Chris Rausch (ou Team Chicken ou CJR, Rausch)
Chris Ward

Connor Jewett
Darren Thorne (ou Darren ou Thorne)
Dave Cowling
Dave Stohl
Edwin Fong (ou Maya's Daddy)
Gary Jesdanun (ou Garvin ou Garvin Jesdanun)
Henry Ji
James Rausch (ou My Jamie)
Jason Uyeda
Jeremy Anderson
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita (ou Kage)
Kevin Mulhall (ou Guilt Ladle)
Lisa Davies
Mark Scott (ou Hi Ben)
Matthew Day
Mick West
Mike Ward
Nicole Willick
Noel Hines (ou Noel ou Hines)
Nolan Nelson
Paul Robinson
Pete Day
Rachael Day
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Sandy Jewett
Scott Pease (ou Scott Pease ou Spease ou Cheesy Peasey)
Steve Ganem
Steven Rausch (ou Wevenowski)
Trey Smith
William Pease (ou Wild Bill)

SKATERS BONUS

Entrez ces noms de skaters lorsque vous créez votre personnage.

062287
80's Mark
Braineaters
Crashcart
DDT
Eastside
Frogham
GMIAB
Gorilla
Grass Patch
Mini Joel
Pimpin Frank
Rastapopolous
Skillzilla (ou Gi Skillz)

Stacey D

FIGURES CACHÉS

En plein saut, appuyez rapidement sur Gauche, , Droite, pour faire un Kickflip Indy. Vous pouvez aussi excécuter la combinaison Gauche, , Haut, pour un Kickflip Crail.

EQUILIBRE PARFAIT

Mettez le jeu en pause et entrez le code suivant en maintenant la touche L1 enfoncée : Haut, Bas, Haut, Haut, , , , .

Tony Hawk's Pro Skater 4

© Activision / Neversoft 2002

CHEAT CODES

`doasuper`	Spécial infini
`homielist`	Skateurs cachés (Jango Fett, Eddie et Mike Vallely)
`mullenpower`	Manual parfait
`nospoon`	Mode matrix
`ssbsts`	Equilibre parfait
`superfly`	Gravité lunaire
`watch_me_xplode`	Tous débloquer
`(o)(o)`	Jouer avec Daisy

SKATTEURS CUSTOMISÉS SECRETS

Si vous modifiez ces skaters, ne sauvergardez pas ou vous perdrez votre sauvegarde. Entrez l'un de ces noms dans le menu Create a Skater

#$%@!
Aaron Skillman
Adam Lippman
Andrew Skates
Andy Marchal
Angus
Atiba Jefferson
Ben Scott Pye
Big Tex
Brian Jennings
Captain Liberty
Chauwa Steel
Chris Peacock
ConMan
Danaconda
Dave Stohl
DDT
DeadEndRoad
Fakes The Clown
Fritz
Gary Jesdanun
grjost
Henry Ji
Jason Uyeda
Jim Jagger
Joe Favazza
John Rosser

Jow
Kenzo
Kevin Mulhall
Kraken
Lindsey Hayes
Lisa G Davies
Little Man
Marilena Rixfor
Mat Hoffman
Matt Mcpherson
Maya's Daddy
Meek West
Mike Day
Mike Lashever
Mike Ward
Mr. Brad
Nolan Nelson
Parking Guy
Peasus
Pete Day
Pooper
Rick Thorne
Sik
Stacey D
Stacey Ytuarte
Stealing Is Bad
Team Chicken
Ted Barber
Todd Wahoske
Top Bloke
Wardcore
Zac ZiG Drake

NADIR HAMMICHE : L'HOMME DE NEIGE

Rendez-vous au garage 1102 rue champlain Qc, CAN, et parlez au petit Nadir. Accrochez-vous à son Bazzo comme il vous le demande mais n'allez pas jusqu'au centre-ville. Arrêtez-vous au poste de police et attendez-le. Il vendra aors signaler la disparition d'un skater (vous). Faites un par dessus pour qu'il vous reconnaisse et acceptez ce qu'il vous dira. laissez-le aller au poste et accrochez-vous derrière sa voiture sans vous faire voir. Vous pourrez ainsi le suivre jusqu'à chez lui. Entrez dans sa maison et prenez la statue au salon. Appuyez sur L1 , L2, R1, R2, Start. Arrêtez la partie et sauvegardez la carrière. Vous pourrez alors choisir de jouer avec Nadir Hammiche, autrement dit l'homme de neige

TRICKS SPÉCIAUX

Tony Hawk

360 varial Mc Twist : Droite, Gauche, ○
Indy : Bas, Droite
Rowley : Haut, Droite, △
Semi Flip : Gauche, Droite, ○
McTwist : Gauche, Bas, ○

BEAUCOUP DE POINTS

Faites une figure dans un half pipe et avant de retomber au sol, faites un revert et enchainez sur un Manual ou un nose.

RÉUSSIR L'OBJECTIF EN COURS

Appuyez sur Start, puis maintenez L1 et faites : △ , droite, haut, X, droite, ○ , haut, △ , □ , gauche, haut, X.

Tony Hawk's Project 8

© Activision / Neversoft 2006

CHEAT CODES

Tous ces codes sont à entrer dans le menu de triche, via les options.

Personnages

enterandwin	Grim Reaper
hohohosoi	Christian Hosoi
manineedadate	La mascotte de Beaver
militarymen	Le vigile et le colonel
mixitup	Kevin Staab
newshound	Le présentateur
notmono	Jason Lee
plus44	Travis Barker
sellsellsell	L'agent immobilier
shescaresme	Pat
strangefellows	Le père et un ado
suckstobedead	Le zombie
themedia	La photographe et le caméraman
wearelosers	Le clochard

Autres (ne fonctionnent pas sur toutes les versions)

allthebest	Perfect manual
balancegalore	Focus illimité
birdhouse	Inkblot deck
drinkup	Full air stats
frontandback	Perfect rail
hatedandproud	Chaussures Vans No Skool
jammypack	Stats au maximum
needaride	Tous les decks
yougotitall	Tous les specials dispo en magasin

Tony Hawk's Proving Ground

© Activision / Neversoft 2007

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

AINTFALLIN	Pas de limites
AINTFALLIN	Perfect Rail
BOOYAH	Super Check
FOREVERNAILED	Terminé à 100%
MAGICMAN	Pas de boards
MYOPIC	Focus illimité
STILLAINTFALLIN	Perfect Manual
SUPERSLASHIN	Slash Grind illimité
THEMISSING	Homme invisible
TINYTATER	Mini skater

NIVEAUX SECRETS

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

THEINDOORPARK	Air & Space Museum
THEPREZPARK	FDR
THELOCALPARK	Lansdowne

TOUS LES PERSONNAGES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

CRAZYBONEMAN	Boneman
DAPPER	Spence
FLYAWAY	Eric
INTERGALACTIC	MCA
LOOKSSMELLY	Rube
MOREMILK	Bosco
MOVERS	Shayne
NOTACAMERA	Cam
NOTADUDE	Mel
PILEDRIVER	El Patinador
RABBIES	Mad Dog
SHAKER	Producteur TV
SKETCHY	Eddie X

THECOOP	Cooper

PERSONNAGES SECRETS

El Patinador	AM sur tous les challenges Rigger
Judy Nails	AM sur tous les challenges Career
MCA	AM sur tous les challenges Hardcore

Tony Hawk's Underground

© Activision / Neversoft 2003

GRIND PARFAIT

Lorsque l'on vous demande d'effectuer un grind durant quelques secondes, le meilleur moyen pour y arriver est de grinder sur un support circulaire. Attention, vous n'avez pas le droit de sauter, sinon le challenge est annulé.

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans la section appropriée.

DIGIVID	Toutes les vidéos
GETITUP	Gravité lunaire
GETMEALL	Tous les skaters
KEEPITSTEADY	Manuals parfaits
LETITSLIDE	Equilibre parfait
MOVEINFAST	Aller plus vite

BIG TEX

Lorsque vous créez un joueur, nommez-le Big Tex pour avoir un cowboy vert.

BONUS DE FIN DE JEU

Lorsque vous aurez terminé les 129 objectifs du jeu, vous aurez accès à plusieurs bonus comme l'équilibre parfait, les manuals parfaits, la gravité lunaire, toutes les vidéos, des specials bien plus funs, le mode Kids, le mode roller, le mode flamme, la jauge de special toujours remplie, skitch parfait.

NIVEAU "HOTTER THAN HELL"

Terminez le dernier objectif du jeu pour débloquer le niveau "Hotter then Hell" où vous verrez le groupe Kiss.

NOUVEAUX SKATERS

Iron Man

Terminez le mode histoire en mode débutant.

Gene Simmons

Terminez le mode histoire en mode normal.

T.H.U.D.

Terminez le mode histoire en mode malade.

Piéton

Trouvez tous les gaps.

EDITER SA PLANCHE

Passez tous les gaps du jeu pour pouvoir accéder à l'éditeur de planche.

CONCERT DE KISS

Dans le niveau Hotter Than Hell, ramassez toutes les lettres du mot KISS pour débloquer une vidéo de concert de Kiss. Trouvez une nouvelle fois ces lettres et le concert commencera.

VIDÉOS

Vidéo Bails 1

Trouvez trois K7 cachées.

Vidéo Bails 2

Trouvez Six K7 cachées.

Vidéo Always Hard

Trouvez neuf K7.

Vidéo perdue

Terminez le jeu en mode très facile et débutant pour obtenir la vidéo perdue.

FIN DIFFÉRENTE

Terminez le jeu au moins deux fois (ou terminez le en mode malade) pour voir une fin différente.

LA MÉCHANTE STATUE BONUS

Dans le monde "Haiwaï", à côté du skate parc, vous verrez une statue haïtienne. Prenez de l'élan et faites un ollie sur la statue. A l'intérieur, il faudra prendre un bonus avant de plonger en enfer !

Tony Hawk's Underground 2

© Activision / Neversoft 2004

CHEAT MODE

Débloquez tous les niveaux du mode classique puis découvrez tous les gaps des 15 niveaux. Toutes les options de triche vont apparaître dans le menu des cheats et peuvent être activées ou désactivées.

LES DIFFÉRENTS BONUS À DÉBLOQUER

Graffiti Tagger
Complétez le niveau de Berlin dans le mode histoire.

Soldat de Call Of Duty
Complétez le mode histoire en difficile.

Ben Franklin
Complétez le niveau de Boston dans le mode histoire.

Jesse Jones
Complétez le mode classique en difficile.

Jester
Complétez le niveau de la Nouvelle Orléans dans le mode histoire.

Matador
Complétez le niveau de Barcelona dans le mode histoire.

Natas Kaupas
Complétez le mode classique en difficile.

Nigel
Complétez le mode histoire en difficile.

Paulie
Entrez 4wheeler en guise de code ou complétez le mode histoire en normal.

Piétons groupe A
Complétez le mode histoire en facile.

Piétons groupe B
Complétez le mode histoire en normal.

Piétons groupe C
Complétez le mode histoire en difficile.

Piétons groupe D
Complétez le mode classique en normal.

Piétons groupe E
Complétez le mode classique en difficile.

Piétons groupe F
Complétez le mode histoire à 100%.

Piétons groupe G
Complétez le mode classique à 100%.

Piétons groupe H
Ayez tous les gaps dans les 15 niveaux.

Phil Margera
Complétez le mode histoire en difficile.

Ryan Sheckler
Complétez le niveau Skatopia en mode histoire.

Shrek
Complétez le mode histoire en difficile.

Shrimp Vendor
Complétez le niveau Australia en mode histoire.

Steve-O
Complétez le mode classique en normal.

The Hand
Complétez le mode histoire en normal.

Tony Hawk's Pro Skater 1 Tony Hawk
Complétez le mode classique en normal.

Niveau Pro Skater Level
Complétez le mode histoire.

Niveau Triangle
Complétez le mode classique.

Neversoft Skates Movie
Complétez à 100% le mode classique.

Pro Bails 1 Movie
Complétez le mode classique.

Pro Bails 2 Movie
Complétez à 100% le mode histoire.

World Destruction Tour Movie
Complétez le mode histoire.

CHEAT CODES

`4-wheeler`	Paulie
`d3struct`	Débloquer les villes en mode classique
`likepaulie`	Toujours spécial
`oldskool`	Natas Kaupas
`sellout`	Nigel Beaverhousen
`straightedge`	Rail parfait
`watch_me_xplode`	Tout débloquer

DESTRUCTION DES NIVEAUX

Dans chaque niveau du mode carrière de THUG 2, il existe un moyen caché de détruire une partie du décor du niveau. Voici les manipulations à faire (en mode Free Skate uniquement)

Boston : Commencez par enflammer votre à l'aide de la poubelle en feu près du parc, ensuite en un seul combo, grindez les deux canons avec votre planche en feu pour allumer les mèches. Cela fera tirer les canons qui détruiront le chantier d'en face ce qui aura pour effet de rajouter quelques rampes.

Barcelone : Lancez une tomate dans la cage du taureau à côté de l'hopital, ça le libera et il détruira deux des énormes cheminées industrielles en briques.

Berlin : Près du Pub avec les ivrognes buvant de la bière, grimpez à l'échelle sur le grand bâtiment (à l'endroit où se trouve le perso caché "Graffiti Tagger"), puis grindez en direction de la voie ferrée, Vous ferez tomber le panneau avec les deux grand yeux ce qui fera derailler un train et détruira le pub et une partie de la gallerie d'art.

Sydney : Effectuez un Natas Spin sur la bouche d'incendie pendant 5 secondes près de la fontaine et de l'engin de chantier (grue). Cela aura pour effet de débloquer une mini zone secrète ainsi que le perso caché "Arborigène".

Nouvelle Orléans : Dans le cimetière, sur chaque Crypte (grandes tombes) se trouvent des rangées de crânes, renversez-les en grindant avant le temps imparti (le compteur débute après le 1er crâne tombé et s'arrête lorsque la crypte et entièrement dépourvue de crânes). Une fois toutes les Cryptes "nettoyées", un tremblement de terre se produira et des zombies apparaîtront.

PERSOS PERSONALISÉS

Dans le menu d'éditeur de skater, pour débloquer des skaters préconstruits, entrez ces codes à la place du nom du skater dans la rubrique infos du skater : (Respecter les minuscules et les majuscules)

Sorry! (ZiG)
munky
Sheckla (Ryan Sheckler)
JIMBO
Boon (Boond)
O.D (l'officier Dick)
dude TRevor
derfunkel (Danny way)

Top Gear Dare Devil

© Kemco

CHEAT CODES

Toutes les villes

△ , L1, △ , L1, △ , R1.

Toutes les voitures

△ , L2, △ , R2, △ , L2, △ , R2.

Tous les niveaux bonus

△ , L1, △ , R1, △ , L2, △ , R2.

Passage au niveau supérieur

Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite.

Victoire en mode 1 joueur

△ , L2, △ , R2, △ , L1, △ , R1.

Temps et continues illimités

Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite.

Mode motion blur

Haut, Gauche, ○ , Bas, Droite, □ , Haut, Bas, Gauche, Droite, ○ , □ .

Toutes les paint job

Bas, □ , Bas, R1, Droite, Droite, Haut, Gauche, ○ , ○ , ○ , L2.

DÉBLOQUER TOUTES LES VOITURES

P-nut car

Trouvez toutes les pièces dans Rome level 2

Froggy car

Trouvez toutes les pièces dans Rome level 3

Super Genius car

Trouvez toutes les pièces dans London level 1

Turtle car

Trouvez toutes les pièces dans London level 2

Ricochet car

Trouver toutes les pièces dans London level 3

Fang car

Trouvez toutes les pièces dans London level 4

Road Shark car

Trouvez toutes les pièces dans London level 5

The Geeze car

Trouvez toutes les pièces dans Rome level 1

Portabello car

Trouvez toutes les pièces dans Tokyo level 1

Street Eagle car

Trouvez toutes les pièces dans Tokyo level 2

Black Window car

Trouvez toutes les pièces dans Tokyo level 3

Top Gun : Combat Zones

© Titus / Digital Integration 2001

DÉFENSE ANTI-AÉRIENNE

Voler près du sol est risqué, à cause des unités d'artillerie anti-aériennes qui peuvent vous toucher facilement. En revanche, si vous volez très près du sol, elles ne vous atteindront pas, de peur de toucher aussi leurs propres unités.

TOUS LES AVIONS

Entrez **SHPONGLE** en guise de nom.
Le code ne sera plus valable si vous sauvegardez.

Top Spin

© 2K Sports / PAM Development 2005

ENTRAINEMENT FACILE

Pour vous faciliter l'entraînement aux revers numéro 4 et 5, placez-vous à peu près au milieu de votre rectangle de jeu, et renvoyez la balle droit devant vous, en éxécutant les effets demandés. Vous obtiendrez alors vos étoiles sans problème. Cela fonctionne également pour le coup droit.

RECEPTIONNER LES SERVICES PUISSANTS

Pour réceptionner les services puissants et troubler votre adversaire, tentez de faire un coup slicé.

Torino 2006

© Take 2 Interactive / 49 Games 2006

DIFFICULTÉ EXTRÊME

Ayez le record des 15 épreuves.

Total Immersion Racing

© SG Diffusion 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en mode Carrière :

Downforce	Kart
Feather	Gravité faible
Loaded	Toutes les voitures
No Dogs	Désactive HUD
Poke	Mode ralenti
Road Trip	Grande difficulté
Road Sweeps	Tous les circuits
Walk It	Les voitures de la console vont lentement

Total Overdose

© Eidos Interactive / Deadline Games 2005

CHEAT CODES

Pendant le jeu, maintenez L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3 pendant plus de 3 secondes. Ensuite, vous pourrez entrez l'un des codes suivants :

Toutes les armes
△ , L1, R2, □

Toutes les manoeuvres loco
○ , ○ , L2, R2

Santé au max
✕ , □ , ○ , △

Rembobinages au max (touche bas pour activer)
R1, R2, L2, ✕

Tour de France

© Konami 2002

NOUVEAUX PARCOURS

Gagnez des courses en mode arcade et un niveau de difficulté maximum pour débloquer de nouveaux parcours. Ces parcours seront inspirés par les courses que vous venz de faire. Par exemple, si vous gangez une course en haute montagne, le bonus associé sera un parcours en montagne.

Tourist Trophy

© Sony / Polyphony Digital 2006

MODIFIER LA TAILLE DU PILOTE

Pour éviter de recréer un pilote si vous voulez simplement changer sa taille, appuyez sur Start dans l'écran principal du garage, et vous aurez la possibilité de faire des modifications.

LES COURSES "SPECIAL MACHINE"

Terminez premier en TT World Series.

Transformers

© Atari / Melbourne House 2004

NIVEAUX COMPLÉTÉS

Niveau Deep Amazon Terminé
Faites Gauche, Droite, Gauche, Gauche Droite, R1, R2, ◎ à l'écran de choix de la difficulté

Niveau Mid Atlantic Terminé
Faites ◎ , ▣ , ◎ , ▣ , Droite, Gauche, Gauche, Droite à l'écran de choix de la difficulté

Niveau Alaska Terminé
Faites R1, ◎ , R1, ▣ , Gauche, Gauche, Droite, Gauche à l'écran de choix de la difficulté

Niveau Starship Terminé
Faites Gauche, Gauche, Droite, ◎ , ◎ , Droite, Droite, Gauche à l'écran de choix de la difficulté

Niveau Earth Terminé
Faites R2, R1, L1, L2, ▣ , ◎ , ▣ , ◎ à l'écran de choix de la difficulté

CHEAT MODE

Invincibilité

Mettez la pause puis faites : R1, ◎ , ◎ , R1, R2, L1, L1, L2.

Mort en un coup

Mettez la pause puis faites : ▣ , ◎ , ▣ , ◎ , L1, L1, L2, L1 ou R2, R1, gauche, droite, gauche, droite, ◎ , ▣

Tous les mini-cons

Mettez la pause puis faites : R2, R1, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ◎ , ▣ .

Tous les extras

Dans le menu des extras faites : ▣ , ▣ , ◎ , ▣ , ▣ , ◎ , L1, L2.

Transformers : La Revanche

© Activision / Krome Studios 2009

ROBOTS "GOLD" (POUR LE MULTIJOUEUR)

Ces codes sont à saisir à l'écran Cheat Codes du menu principal. Les personnages débloqués seront jouables uniquement en multijoueur.

Megatron

Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Haut.

Optimus Prime

Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Bas.

Transformers : Le Jeu

© Activision / Traveller's Tales 2007

CHEAT CODES

Allez sur l'écran où sont listés les campagnes et les bonus, puis entrez l'un des codes suivants.

G1 Megatron

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

G1 Optimus Prime

Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite

Munitions infinies

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

Pas de véhicules

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Robovision Optimus Prime

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Toutes les missions

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

Missions bonus débloquées

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

SKINS RÉTRO

Ces manips sont à faire en cours de mission pour chacun de ces personnages.

Jazz

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

Optimus Prime

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Starscream

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

CHEAT CODES

Ces codes doivent être saisis sur l'écran des Options du menu Campagne/Bonus. Pour les 5 derniers, vous devrez activer les skins des personnages version Generation 1 en allant dans l'option Robo-vision du menu Bonus/Generation 1. Un indicateur apparaîtra à l'écran pour confirmer la validité des codes.

Débloquer toutes les missions

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

Débloquer les 2 missions sur Cybertron

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

Pas de police ni de tanks

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Invincibilité

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

Munitions illimitées

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

Débloquer G1 Optimus

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Optimus (Robovision)

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Megatron

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

Débloquer G1 Jazz nGen

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

Débloquer G1 Starscream

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

Transworld Surf

© Atari / Angel Studios 2002

CHEAT MODE

Master code

Faites Select, haut, haut, bas, bas, gauche, gauche, droite, droite, haut, gauche, bas, droite, haut, haut, L1 en cours de jeu.

Jauge de Trick au max

Faites Select, haut, bas, L2, gauche, droite, L2 en cours de jeu. Faites ensuite Select, haut, bas, gauche, droite, bas, haut.

Balance parfaite.

Faites, Select, haut, bas, L2, gauche, droite, L2 en cours de jeu. Faites ensuite Select, haut, bas, gauche, droite, droite, gauche.

Level select

Jouez en mode pro et faites Select, haut, gauche, L1, haut, gauche, L1 en cours de jeu.

Surfer invisible

Faites Select, haut, bas, L2, gauche, droite, L2 en cours de jeu. Ensuite faites Select, haut, bas, gauche, droite, gauche, haut.

Planche invisible

Faites Select, haut, bas, L2, gauche, droite, L2 en cours de jeu. Ensuite faites Select, haut, bas, gauche, droite, droite, bas.

Surfer sur un requin

Faites Select, haut, bas, L2, gauche, droite, L2 en cours de jeu. ensuite faites Select, haut, bas, gauche, droite, droite, bas.

Ramer plus vite.

Faites Select, haut, bas, L2, gauche, droite, L2 en cours de jeu. Ensuite faites Select, haut, bas, gauche, droite, bas, bas.

Changer la vue

Em mode Free, faites select, droite, gauche, bas, haut, L1. Contrôlez la caméra avec le stick analogique.

Nouvelles couleurs

Faites Select, haut, bas, gauche, droite, gauche en cours de jeu.

Lumières disco

Faites select, haut, bas, gauche, droite, bas droite.

Trapt

© Take 2 Interactive / Tecmo 2006

LES FINS

Fin A

Après avoir éliminé les premiers adversaires de la mission 14, acceptez de combattre Rachel et battez-la.

Fin B

Après avoir éliminé les premiers adversaires de la mission 14, refusez de combattre Rachel. Vous accèderez alors à la mission 15 où vous devrez affronter Malphas, le vrai boss de fin. Perdez le combat pour avoir cette fin.

Fin C

Après avoir éliminé les premiers adversaires de la mission 14, refusez de combattre Rachel. Vous accèderez alors à la mission 15 où vous devrez affronter Malphas, le vrai boss de fin. Remportez le combat pour avoir cette fin.

Mauvaise Fin

Au début de la mission 10, choisissez simplement de fuir le royaume. Vous devrez affronter Jais.

PERSONNAGES JOUABLES

Reina

Accumulez 100 000 Ark pour pouvoir débloquer la tenue de Reina dans le menu "Make Trap". Elle coûte 100 000 Warl et vous permet de jouer avec Reina, l'héroïne du jeu Deception III. Choisissez la tenue dans les options.

Millenia

Accumulez 300 000 Ark pour pouvoir débloquer la tenue de Millenia dans le menu "Make Trap". Elle coûte 200 000 Warl et vous permet de jouer avec Millenia, l'héroïne du premier Kagero. Choisissez la tenue dans les options.

BONUS

Galerie

La galerie devient accessible dans le Museum lorsque vous possédez tous les pièges du jeu (100%). Pour obtenir ce pourcentage maximum, vous devez acheter tous les pièges disponibles (93%) et obtenir les fins A, B et C qui donnent accès aux tout derniers pièges (7%) (Death Hammer, Death Iron, et Death Pillar).

Sound Test

Le Sound Test devient accessible dans le Museum lorsque vous complétez entièrement l'encyclopédie des personnages. Pour cela, vous devez éliminer les 100 ennemis du Story Mode (fins A, C et mauvaise fin).

LES "DARK ILLUSIONS"

Les "dark illusions" sont des pièges spéciaux que vous pouvez activer dans certains environnements. En voici la liste complète :

1. The Man-eating Music Box (Mansion/hall)

Placez un piège (Arrow Slit par exemple) à proximité de la bougie éteinte pour l'allumer. Ensuite, attirez l'ennemi dans le rectangle entre les deux bougies pour qu'il active le mécanisme.

2. Heaven's Judgement (Mansion/Belfry)

Vous devez d'abord acheter la clé de cette pièce pour y accéder. Utilisez un piège tel que le Guilty Lance pour repousser la boule d'acier suspendue par une chaîne en direction de la grande cloche fixée au plafond afin de la détruire. Activez ensuite le mécanisme en attirant l'ennemi sur la marque circulaire au sol.

3. Cry of the Fallen One (Mansion/basement stairs)

La tâche consiste ici à réunir le corps du démon et la tête du démon. Pour faire tomber la tête qui surplombe l'escalier, utilisez un piège au sol tel le Hellfire ou le Earthquake Bomb. Ensuite, repoussez la tête en direction du corps du démon en plaçant un Push Wall entre les deux escaliers. Prenez la peine de placer vos deux pièges avant de déclencher le premier, car il faut ensuite avoir un bon timing pour activer le Push Wall au moment précis où la tête du démon passe devant. Si vous réussissez, vous devrez ensuite activer le mécanisme en attirant au moment l'ennemi près du corps du démon, ce qui n'est pas aisé.

4. The Fated Shredding (Palace/Clock Hall)

Commencez par faire bouger la pendule située derrière l'horloge à l'aide d'un piège ou en projetant un ennemi dessus. Ensuite, localisez la case marquée d'un carré orangé sur le pont, et placez-y un piège d'immobilisation, comme le Spark Rod, par exemple, afin qu'un ennemi soit pris dessus. Vous avez alors un court instant pour activer le prisme jaune qui vient d'apparaître derrière le pont. Le plus simple est de placer un piège à côté pour le déclencher au bon moment. Le mécanisme mortel est alors en place.

5. The Human Cannonball (Old Castle/War Room)

Repérez l'emplacement du canon et placez un piège d'immobilisation sur la case adjacente dans l'escalier. Ensuite, placez un Push Wall contre le mur à côté du piège d'immobilisation. Le cristal qui active le canon se trouve juste

au-dessus. Attendez qu'un ennemi se prenne dans le piège bleu, et activez le canon avec de pousser l'ennemi dedans grâce au mur.

6. Feast for the Beast (Old Castle/Guardroom)

Le mécanisme est lié à la roue à eau qui commence à tourner lorsque l'eau est électrifiée. Placez donc un piège du style Spark Rod près de la roue pour électrifier l'eau, puis débrouillez-vous pour pousser un ennemi dessus à ce moment-là. Ca n'est pas facile sachant que vous ne pouvez pas mettre les pieds dans l'eau et que les pièges sont difficiles à poser à cet endroit. Privilégiez plutôt les pièges à balancier.

7. The Devil's Trapeze (Old Castle/Entry Hall)

Repérez les quatre Flame Spouts au centre de la pièce, et allumez-les avec un Flare Rock ou un Fireball Trap. Ceci fait, placez un piège d'immobilisation entre les deux piliers électriques afin de coincer un ennemi à cet endroit. Placez enfin un dernier piège près du cristal de manière à pouvoir l'activer à distance, ce qui déclenchera l'électrocution. Cependant, l'illusion ne se met en place que si vous atteignez la flamme noire en haut de la salle alors que l'ennemi est encore pris dans le rayon. Vous serez donc obligé d'atendre d'être arrivé à peu près à la moitié des escaliers avant de déclencher le cristal si vous voulez avoir le temps d'arriver en haut.

8. The Seal of Eternity (Sealed Room)

Vous n'avez accès à cette salle que dans la mission 15, ce qui implique que vous avez refusé d'affronter Rachel. Pour déclencher l'illusion, vous devez faire tomber les quatre piliers qui sont dans cette pièce. Une Rolling Bomb fera parfaitement l'affaire pour ceux qui se trouvent à distance. Vous verrez alors un pentacle violet apparaître au milieu de la pièce. Le plus difficile est encore d'attirer le boss sur ce pentacle pour qu'il déclenche le piège. Pour cela, vous pouvez essayer de le retenir avec un Vacuum Floor. L'illusion se déclenche alors, et le boss devient enfin vulnérable à vos pièges.

Triple Play Baseball

© Electronic Arts / Treyarch

PLUS D'AMBIANCE LORS D'UN HOMERUN.

Pendant un homerun, appuyez sur ou pour entendre les klaxons et sur pour entendre les sifflets.

LISTE DE POINTS

Le jeu vous attribue des points pendants les saisons pour vous récompenser de certains coups. Vous pouvez dépensez ces points pour acheter de nouveaux joueurs ou de nouveaux stades. Voici combien de points vous gagnerez pour les actions suivantes :

Actions	Points
Grand Chelem	400
Homerun	300
Triple jeu	500
Double jeu	300
Base volée	200
Triples	300
Doubles	200
Sortir l'adversaire	200
RBIs	100
Gagner un matche	100

Note: Quatre homeruns ou plus vous rapportent 1000 points.

CHEAT MODE

Gros Gant

Attrapez une balle avant qu'elle ne sorte du terrain.

Gant géant

Attrapez deux balles en plongeant dans le même match.

Gant vibrant

Attrapez trois balles en plongeant dans le même match.

Grande batte

Frappez deux homeruns pendant un tour.

Grande balle

Faites six stikeouts dans un tour.

Balle géante

Faites neuf strikeouts dans un tour.

Balle en feu

Faites douze strikeouts dans un tour.

Petits joueurs

Frappez plus de onze balles dans un jeu.

Joueurs rapides

Volez trois bases avec le même joueur dans un match.

Augmenter la défense

Faites trois double-jeux dans un match.

True Crime : New York City

© Activision / Luxoflux 2005

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, affichez la carte, maintenez L1 et R1 et faites :

Dommages doublés
✕ , ✕ , ▢ , ✕ , ✕ , ✕

Un million de dollars
▢ , ▢ , △ , ▢ , △ , ▢

Mode super flic
△ , ✕ , △ , ✕ , △ , △

Mode ultra-facile
○ , ▢ , ✕ , ✕ , △ , ○

Munitions illimitées
○ , ▢ , ✕ , ▢ , ▢ , △

Endurance illimitée
○ , ▢ , ✕ , ▢ , ✕ , ○

Mini-jeu de Redman (allez à l'endroit indiqué par Redman lorsqu'il vous appelle)
△ , ✕ , ✕ , ▢ , ✕ , ▢ (ou bien finir le jeu à 100%)

Ville ghetto (tous les quartiers sont rouges)
✕ , ▢ , ✕ , △ , △ , △

Débloquer tous les combats de rue
▢ , ▢ , ○ , ○ , ▢

Débloquer toutes les courses de rue
△ , △ , ✕ , ✕ , △

Débloquer toutes les musiques
○ , ▢ , ○ , ▢

Débloquer le matos Puma dans le magasin Puma
△ , ✕ , ○ , ▢

Tête de zombie
○ , △ , ▢ , ✕ , ▢ , ✕

INTRODUCTION

- Vengeance :
Pour commencer, prenez le couloir à gauche. Arrivé au bout de ce dernier, nettoyez la pièce de gauche et montez l'escalier. Passez la double porte et tuez le mec dans la pièce, passez ensuite par la fenêtre. Descendez l'échelle et accroupissez-vous pour passer le grillage. Continuez à avancer en tuant tout le monde. Trois ennemis vous attendent derrière une voiture. Descendez l'escalier et continuez le long du couloir. Arrivé là, tuez tout le monde.

- Au poste de police :
Ici, on va vous apprendre à jouer, donc faites tout ce qu'on vous dit puis vous devrez également vous changer et prendre votre voiture au garage.

- Dans la rue :
Arrivé au point de rendez-vous, descendez de la voiture et fouillez un des 3 gars pour trouver de la drogue. Arrêtez-le et fouillez le coffre de sa voiture qui est plus loin, suivez les instructions et sortez votre insigne, faites un tir de sommation, arrêtez les suspects avant qu'ils ne s'enfuient. Il y en a un qui va partir alors prenez une voiture civile et arrêtez la caisse du fuyard. Montez ensuite dans la voiture qui est devant vous et allez au rendez-vous de Terry.

LE CARTEL MAGDALENA

- Le défi de Teresa :
Tuez le dealer qui est au coin de la rue et rentrez dans la ruelle. Une fois dans cette dernière, faites un massacre, continuez à avancer jusqu'à une échelle et un balcon. Dans la pièce suivante, tuez les 3 tireurs et trouvez des preuves dans une pièce au fond à gauche de l'entrée. Sortez ensuite par la droite.

- Le Message :
Dirigez-vous vers East village. Une fois arrivé, prenez la moto et coursez le messager (le dealer). Faites-le descendre de sa moto en le percutant et poursuivez-le à pied. Interrogez-le ensuite.

- La planque :
Votre objectif à présent est de trouver la planque. Prenez une caisse et rendez-vous à West village. Garez-vous et entrez dans l'immeuble. Tuez tout le monde et cherchez des preuves. Passez ensuite à l'étage suivant, dans une des pièces il y aura un otage. Montez encore d'un étage après avoir tué tout le monde. Tuez le mec planqué derrière la table et prenez le lance-grenades pour casser la porte blindée. Tirez sur les barils explosifs avant de poursuivre si vous tenez à la vie. Montez à l'échelle.
Pour pouvoir interroger Rey il faut vider vos chargeurs sur les panneaux derrière lesquels il se cache. Une fois tous les panneaux détruits interrogez-le et prenez la porte.

- Le musée de Zuma :
Une fois la porte franchie, vous devez vous infiltrer le plus discrètement possible. Sautez ou accroupissez-vous pour franchir les lasers et approchez les gardes accroupi pour pouvoir les surprendre et les tuer en silence. Vous pouvez empaler les gardes sur l'autel. Si vous êtes repéré, ce n'est pas grave, foncez tête baissée et tuez tout le monde. Avancez et montez le grand escalier, prenez l'ascenseur pour vous rendre au stockage. En bas, vous serez vite repéré. Tuez tout le monde et poursuivez le directeur du musée. Interrogez-le et sortez du musée. Après la cinématique vous aurez un nouvel indic Freddie.

- Echappée folle :
Allez à Greenwitch village. Entrez dans le bâtiment. Après la cinématique, libérez-vous de votre camisole et occupez-vous des fous. Montez par la fenêtre et sortez de la pièce, prenez à gauche, si vous voulez aller plus vite, n'ouvrez pas les cellules. Entrez dans la pièce au bout à droite et tapez le code de Zeke. Passez la porte qui s'est ouverte et trouvez une arme et une trousse de soins dans la pièce suivante. Revenez sur vos pas pour monter à l'étage en passant par l'autre partie du couloir. Entrez dans une "salle de contrôle", saisissez le code et tuez les gardes à coups

de barre de fer. Prenez le couloir à droite et la porte battante pour la suite de la mission, ou, si vous avez besoin de vie, continuez tout droit. Dans la salle des douches, prenez une barre tombée par terre pour tuer les ennemis. Sortez ensuite par l'autre porte battante et prenez à droite. Descendez l'escalier et dirigez-vous vers le premier couloir à gauche. Tapez le code dans la pièce de droite. Dans la pièce suivante, un mec armé d'un fusil vous attend, approchez-vous le plus vite possible et attaquez-le avec des attaques rapides. Trouvez ensuite la sortie.

- L'opéra et Teresa :
Montez dans une caisse mais ne prenez pas les transports publics car ils sont trop lents et rendez-vous à l'opéra. Ne déviez pas de votre trajectoire et allez droit vers l'opéra. Une fois sur place, entrez. Après la cinématique, appuyez-vous sur le mur pour canarder vos ennemis à couvert. Poursuivez Teresa, elle vous envoie encore des gars, tuez-les et descendez l'escalier. Liquidez le petit comité et ramassez leurs armes. Poursuivez dans la partie inférieure de l'opéra. Enjambez le rebord au milieu de la pièce et descendez les tireurs sur scène à l'aide du mini gun. Attention à la chute d'objets.
Teresa monte ensuite dans un bateau qui crache des boules de feu. Tirez sur le bateau pour le détruire, vous pouvez aussi vous aider des barils. Interrogez ensuite Teresa.

PRESIDENT'S CLUB

- Entrepôt de drogue :
Avant de commencer, il faut acheter le fusil tranquillisant au commissariat. Rendez-vous à l'entrepôt, avancez dans le squat en éliminant tout individu menaçant. Dirigez-vous vers le fond et passez à travers le grillage en vous accroupissant. Récupérez les preuves au passage. Un peu plus loin, détruisez l'un des murs de verre pour traverser et montez à l'échelle qui se trouve à gauche. Traversez la passerelle, prenez appui sur le mur et flinguez tous ceux qui se trouvent dans la pièce suivante.
Planquez-vous derrière les poteaux pour vous rapprocher le plus possible. Equipez-vous du fusil et tirez une balle dans la tête, es bras ou les jambes. Interrogez-le et sortez.

- Le club Tadow :
Pour commencer, armez-vous et tuez les 3 ennemis de la première salle. Approchez-vous du bar et repérez la position des lasers. Vous devez :
- Soit passer accroupi.
- Soit sauter par-dessus.
Quand vous serez arrivé au bout de la pièce, tirez sur les fenêtres pour passer par-dessus et entrez dans le bureau. Approchez-vous du suspect et interrogez-le. Arrêtez-le et sortez.

- Rencontre avec Kobi :
Allez au rendez-vous. Après avoir rencontré Kobi, vous montez dans la limousine et vous la défendez des assauts des limousines ennemies. Tirez tant qu'elles sont en vue, avec l'aide à la visée. Ensuite il y aura des motos, essayez de tuer les pilotes. Puis il y aura des camions, d'autres motos et encore des camions. Une autre limousine va arriver au niveau de central park, abîmez-la au maximum car elle va vous lancer des cocktails molotov. Faites exploser cette limousine et la mission est finie.

- Coup de collier à l'usine :
Allez à l'usine SANS prendre les transports publics. Descendez tous les hommes du président sur place et progressez vers le fond de l'usine. Montez à l'échelle après avoir ramassé les preuves. Même chose pour la section suivante. Avancez et tuez, puis montez à l'échelle. Passez la double porte au fond du couloir pour aller à l'extérieur. Après la cinématique, shootez le camion et visez les barils à côté. Continuez à pied pour attraper Grant, interrogez-le et sortez.

- Studios de Benjamin :
Vous êtes désarmé donc attention quand vous vous approchez de vos ennemis. Sortez sur le balcon et montez sur la corniche. Pour aller jusqu'au balcon suivant, progressez sans vous faire voir. Attention, ne renversez pas les sauts et avancez quand le personnage à la fenêtre ne regarde par dans votre direction ! Entrez ensuite dans la pièce et avancez discrètement sur l'un des ennemis pour lui prendre son arme. Sortez dans le couloir et tuez les ennemis qui vous y attendent. Prenez le couloir vers la droite pour arriver à un ascenseur. Descendez et avancez dans le studio jusqu'à arriver au local du gardien. Débloquez la porte de sécurité à l'aide du panneau de commandes. Rebroussez chemin

jusqu'à la porte de sécurité. Tuez tout le monde et dirigez-vous vers la porte verte. Pour les tuer, sautez avec la visée ralentie jusqu'au bureau devant vous pour vous y cacher. Ceci vous permet de ne pas vous faire toucher et de blesser quelques ennemis.

- Jardins zen :
Benjamin va vous défier au sabre. Battez-vous mais très rapidement, votre sabre va se briser. Allez ramasser un bout de bambou pour continuer le combat. Benjamin va alors prendre la fuite. Rejoignez-le et mettez-le à terre avec un combo. Il va alors essayer de s'enfuir à nouveau, faites un autre combo pour le mettre à terre un fois encore. Frappez-le à terre. Une fois achevé, le President's club est terminé. (Voir astuce "comment tuer Benjamin ?").

MAFIA DE PALERMO

- Ristorante :
Arrivé au restaurant, vous rencontrez M. DeLuca qui vous dit de vous en aller mais ses gorilles découvrent que vous êtes flic et décident de vous donner une petite leçon. Ca sera plutôt à vous de leur donner une leçon, ils ne sont pas durs à battre, ils ont juste de la force. A un moment, l'un d'eux va s'enfuir dans les cuisines et l'autre le suivra. Poursuivez-les et vous aurez dès à présent 2 cuistots en plus à buter. L'avantage de cette mission et que vous pouvez utiliser le four à pizzas, la cuisinière et le congélateur pour tuer vos ennemis. Une fois les 4 ennemis vaincus, vous devrez affronter M. DeLuca. Une fois battu, interrogez-le (NB : vous pouvez le cogner contre la casserole avec le bouton "frapper", ce qui fait monter un peu plus la barre qu'en appuyant seulement sur "frapper", dans le vide).

- Antiquités morbides :
Si vous voulez faire le bon flic, visez les jambes et arrêtez les suspects, mais je pense qu'après le 2ème ennemi, vous n'aurez plus le temps de viser et vous vous contenterez de l'aide à la visée. Au début, vous aurez directement un ennemi à tuer, puis un autre arrivera juste devant la porte vers laquelle vous devez vous diriger. N'oubliez pas de ramasser les armes des ennemis pour pouvoir économiser vos munitions personnelles. Ensuite, 2 hommes descendront des escaliers ; tuez-les avant qu'ils ne vous tirent dessus. Ensuite vous arriverez dans une salle étrange avec un autel dans le fond. Il y a 5 hommes : 2 à droite, 2 à gauche et 1 derrière l'autel. Ne visez pas tout de suite le gars derrière l'autel, visez plutôt le premier homme à droite. Attention, celui derrière l'autel se cache bien, si vous voulez éviter de vous prendre une balle, utilisez le plongeon ralenti pour vous approcher un maximum de lui. Avant de descendre par les escaliers sur la gauche, prenez le kit de secours à côté de la porte. Vous arriverez dans une pièce remplie d'étagères. Gardez tout le temps l'aide à la visée maintenue car les étagères vous cachent la visibilité. Il y a 5 ennemis, puis arrivé au bout, 2 autres suivront. Avant de continuer, grimpez sur la première et la dernière étagère, pour pouvoir trouver une preuve (il y a une échelle). Les autres preuves, essayez de les trouver autre part dans les autres pièces, je ne les ai pas dénichées. Prenez ensuite le kit de secours et avancez prudemment car un ennemi est caché derrière un incinérateur. Prenez ensuite la porte à gauche et vous verrez Alfie qui s'en va devant vous. Vous aurez alors 5 ennemis à tuer puis 2 autres arriveront par la suite. Je vous conseille en entrant de plonger au ralenti, en tirant, puis de vous cacher derrière le bureau devant vous. Tirez pendant que les ennemis rechargent, ça vous permettra d'économiser de la vie. Avancez vers l'étagère, c'est un passage secret, puis suivez Alfie.

- Croque-mort en vadrouille :
Vous verrez que Alfie s'enfuira en camion. Prenez la vieille voiture sur votre gauche puis poursuivez-le. La technique est assez simple, mais ce n'est pas à celle-ci que vous penserez en premier. Car vous pourriez très bien tirer dans le réservoir mais vous n'aurez qu'une chance sur deux pour qu'Alfie reste en vie. Il vaut mieux faire une TAQ, car votre voiture va nettement plus vite que son camion alors elle sera simple à réaliser. Je rappelle que la TAQ consiste à foncer dans la roue arrière d'un véhicule pour le faire tourner sur lui-même. Une fois ceci fait, sortez de votre voiture, attendez, Alfie sortira de son camion (au pire crevez-lui les pneus) il va s'enfuir, tirez-lui dans la jambe et interrogez-le.

- Candy à croquer :
Vous assisterez à une séance d'entraînement de Alfie, par sa coach. Ce lâche s'enfuit et vous devrez donc battre sa coach. Après l'avoir vaincue, vous devrez combattre 2 gorilles à Alfie, qui ne sont vraiment pas forts. Puis Candy s'enfuit ; suivez-la, escaladez le mur et poursuivez-la. Attention, ceci est une mission de "saut de haies". C'est très sérieux, il faut la suivre et faire de son mieux pour ne pas perdre de temps. Elle est assez rapide donc faites bien attention et un conseil : restez sur la file du milieu. Au bout de deux tours, et si vous l'avez suivie correctement, elle va se rendre. Il ne vous reste plus qu'à l'interroger !

- Mauvaise comptabilité :
Soyez discret jusqu'à avoir passé le 3ème employé ; ensuite, foncez dans le tas. Dans la bibliothèque, il y a 3 ennemis : un dans le fond, un à gauche et un à droite. Tuez-les tous les 3 puis continuez et tuez les 4 autres ennemis à la sortie. Il y en a ensuite 2 autres dans la pièce suivante mais ils ne dégainent pas leurs armes tout de suite, donc pas de souci, vous ne devriez pas vous prendre de balles de leur part.
Avant de filer dans l'ascenseur sur votre droite, prenez le fusil à pompe auto derrière le bureau dans la même pièce. Puis saisissez-vous du kit de secours près de l'ascenseur. Une fois descendu, vous arriverez dans une pièce avec des étagères. Tuez les 2 ennemis dans les 2 pièces, puis, dans la 2ème pièce, déplacez la 2ème étagère en partant de la droite, vous aurez une sortie. Continuez à tuer les ennemis et déplacez cette fois-ci la 3ème étagère en partant de la gauche puis enfin la 1ère étagère en partant de la droite. Prenez la sortie et tuez l'ennemi devant la porte. Utilisez le scanner et là vous aurez encore 4 ennemis. Ici, je vous conseille comme pour la morgue d'aller derrière le bureau avec le plongeon au ralenti pour tuer des ennemis mais aussi pour éviter de se faire toucher. Tuez-les tous et interrogez Tony.

- Sueurs froides :
A peine arrivé, vous aurez 3 ennemis à abattre. La combinaison que je vous conseille est le double calibre 50, combinaison destructrice et l'économie des balles est aussi présente ! Ensuite, montez les escaliers, butez l'ennemi et continuez dehors. Votre ascension sera constamment la même chose pour ainsi dire : vous verrez Alfie de temps en temps qui laissera des hommes pour vous tuer puis vous en aurez vous aussi des dizaines et des dizaines à abattre. N'oubliez pas de ramasser les armes des ennemis, car il vous faudra économiser des munitions mais aussi de la vie (prévoyez de garder au moins la moitié de votre vie pour la fin). Il y a 4 kits de secours ; 2 présents après avoir tué les ennemis que Alfie vous envoie et 2 une fois arrivé à l'ascenseur. L'ascenseur est peut-être la partie la moins drôle de cette mission. Vous devrez, en montant avec l'ascenseur, tuer les ennemis que vous verrez à chaque étage, qui sont de plus en plus nombreux. Pour finir, vous devrez battre Alfie qui se réfugie dans une grue. Il vous lancera une poutre qu'il balance grâce à sa grue. Quand la poutre est haute, baissez-vous et quand elle est basse, sautez. Pour l'arrêter, maintenez l'aide à la visée et tirez sur lui. Au bout d'un moment la grue explosera et vous aurez fini une affaire de plus !

TONG

- Foule hostile :
Vous arrivez donc dans un club gothique. La fille que vous cherchez, la soeur de Leeland est dans le cercueil au centre. Vous devrez battre 6 gothiques, puis 3, puis le chef des gothiques. Le chef n'est pas dur, mais attention car il crache du feu ! La meilleure technique pour ne pas perdre de vie est de lui lancer des objets qui sont très nombreux par terre (visez puis tirez pour lancer un objet) et dès qu'il est assommé, le marteler de coups.

- Sur le chemin du retour :
Vous vous enfuyez avec la soeur de Leeland dans une limousine. Vous êtes poursuivi par plein de voitures et de motos que vous devrez, pour cette deuxième phase de shoot en limousine, éliminer. Tirez donc en visant, ceci étant plus pratique et plus rapide. Si vous restez bien sur vos gardes, la mission ne devrait pas trop vous poser de problèmes.

- Vente discount :
Vous allez donc rencontrer Lin, un charmant personnage. Pour le satisfaire, vous devrez livrer et extorquer 3 commerçants dans la ville. Vous aurez un temps limité mais largement suffisant, donc prenez votre temps dans le trafic. Ceci fait, retournez voir Lin pour terminer la mission.

- Atelier castagne :
Lin a fini par découvrir que vous êtes flic. Il vous prend donc toutes vos armes et vous devrez vous débrouiller avec vos poings. Commencez par avancer et battre les 6 ennemis en descendant vers la salle en bas. Vous pourrez remarquer qu'ici, vous aurez la possibilité de lancer vos ennemis dans la grande bouilloire ; pour ce faire il vous faut les attraper et appuyer sur une touche. Descendez ensuite l'échelle, là vous aurez 3 ennemis à battre. Dans cette salle, vous pouvez utiliser la table électrique non loin de l'échelle et la presse qui est à l'autre bout de la pièce. Vous pourrez aussi, si vous n'avez plus beaucoup de vie, en récupérer grâce au kit de secours qui se trouve à droite de l'échelle, lorsque vous êtes en face de celle-ci ; dans le petit coin délabré. Après avoir vaincu les 3 combattants, 2 autres arriveront. Une fois ceux-ci vaincus, passez par la porte de garage qu'ils ont ouverte. Là vous verrez Lin qui s'enfuit et tout le monde vous tirera dessus. Réfugiez-vous dans la petite pièce, restez accroupi et prenez une arme au choix, puis le kit de secours. Si vous

voulez vite tuer tout le monde, faites d'abord exploser la grosse pile de tonneaux jaunes, pour faire tomber les étagères sur les ennemis puis tirez dans le réservoir du camion qui, je le rappelle est sur le côté. Ceci aura pour effet de faire légèrement avancer l'ennemi, de façon à lui tirer dans la jambe ou bien à l'assommer quelques instants. Pour finir, sortez de la petite pièce, avancez vers les ennemis, tirez droit devant vous dans le tonneau jaune pour faire sauter les 2 ennemis devant et tirez sur votre droite, puisque tous les autres sont morts écrasés. Derrière le dernier camion, il y a Lin et un ennemi. Plongez au ralenti pour le tuer sans vous faire mal et interrogez Lin pour conclure cette mission.

- Cargo :
Vous aurez affaire à Jing, qui ne se montrera, comme d'habitude, pas très coopératif. Vous devrez donc, avant de pouvoir l'interroger, vaincre 3 chinois à mains nues. Ceci étant fait, allez voir dans les containers ouverts ; vous trouverez des preuves. Avancez ensuite et grimpez sur les containers dès que ce sera possible. Continuez à grimper puis ouvrez la porte sur votre droite (attention, la porte s'ouvre après avoir tourné 3 fois !) et continuez d'avancer. Cette mission est relativement longue et répétitive. Vous devrez donc toujours battre les ennemis devant vous, avancer, passer les portes et une fois que vous ne pourrez plus avancer ni monter, cherchez une commande de grue et vous pourrez alors faire approcher un container vers vous pour continuer. Arrivé presque en haut, vous devrez sur un container pousser un ennemi, en vous aidant des touches indiquées et en appuyant à plusieurs reprises dessus, puis le faire tomber. Ceci fait vous pourrez interroger Jing et votre mission sera terminée.

- Course effrénée :
Armez-vous solidement pour cette mission, car vous pouvez perdre très facilement de la vie. Il vous faudra donc suivre Leeland et tuer les ennemis sur le passage. Le premier ennemi a un fusil à pompe, ce qui fait de gros dégâts donc tuez-le vite et continuez votre chemin. Dans cette mission, il faut être très très prudent. Pensez toujours qu'il y a un ennemi derrière le mur vers lequel vous vous dirigez et tuez-le, avant qu'il n'ait le temps de le faire. La visée de précision, en étant au ralenti vous aidera bien.
Je rappelle qu'ici et dans beaucoup de missions, la combinaison de deux calibres 50 est parfaite. Donc tirez sans attendre sur vos ennemis et regardez toujours avant d'avancer s'il n'y a pas d'ennemi où vous voulez vous rendre. Continuez d'avancer en étant prudent et une fois le premier câble traversé, vous aurez affaire à 3 ennemis : un sur la droite et 2 sur la plate-forme sur laquelle vous devez vous rendre. Le seul kit de secours du niveau approche. Il est à côté de deux ennemis, proches de 3 ventilateurs. Ici pour vous en débarrasser rapidement, restez près des ventilateurs et faites un plongeon ralenti pour leur tirer dedans sans qu'ils aient le temps de se retourner. Continuez d'avancer en étant toujours aussi prudent, passez les câbles, tuez les ennemis en vous aidant des tonneaux jaunes et avancez dans la grotte, pour y affronter Leeland.

- Sésame :
Ce boss est sûrement le plus long et le plus agaçant du jeu. Surtout si vous perdez, vous devrez tout refaire. Commencez par attaquer Leeland. Là, allez-y à fond ce n'est pas grave. Une fois le tiers de sa vie entamé, Leeland s'enfuit. Prenez le kit de secours derrière le mort sur la tablette et escaladez le mur. Leeland vous lancera des caisses que vous devrez éviter, puis vous devrez passer sur un tuyau où du gaz sort. Attendez que le gaz s'arrête de sortir puis refaites ceci encore 2 fois, avec un parcours de plus en plus long. L'idéal est d'avoir esquivé toutes les caisses et ne pas avoir perdu de vie, car Leeland est relativement sauvage et agile. Vous devrez le battre donc dans une station de métro. Dites-vous bien qu'il esquive parfaitement les métros qui passent, contrairement à vous, c'est pourquoi évitez de rester trop longtemps à terre. Pour le battre, vous devrez déchaîner tout votre art (je vous conseille le Karaté) sur Leeland et éviter ses coups car il a des couteaux. En clair, inutile de vous mettre en garde, il faudra le tuer de vos propres mains. Une fois Leeland battu, vous aurez enfin fini les 4 affaires du jeu, reste la conclusion. (A moins que vous n'ayez pas fait l'histoire dans cet ordre).

CONCLUSION

La conclusion révélant la fin, je ne citerai aucun nom ou autre, je donnerai juste les astuces.

- Bonne fin (Bon flic) :
Vous aurez à battre quelqu'un dans un métro. Un conseil, ne vous occupez pas des otages que la personne prend, tirez dans le tas si vous tenez à la vie ! Il y a un kit de secours toutes les 2 portes.
Une fois arrivé au bout, le train va s'écraser. Vous devrez donc courir pour éviter de mourir, ce qui n'a rien de difficile étant donné que vous avez simplement à appuyer sur bas pour reculer. Une fois cette mission terminée, vous aurez le

droit à une explication et une belle parole du père de Marcus.

- Mauvaise fin (Mauvais flic) :
Vous devrez dans cette mission pousser votre ennemi jusqu'à la porte du métro en le frappant puis une fois ceci fait, l'assommer avec trois coups faibles et avoir la barre de grâce pour ensuite le virer du métro et le tuer.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

[Les Dojos] (Ouverts le jour seulement et aléatoirement si le taux de criminalité est trop élevé)

[Dojo proche Washington-Heights]
-Styles : Technique à l'épée
: Epée en bois
: Katana

[Dojo proche Harlem]
-Styles : Technique de bâton
: Kwan-dao
: Bâton de bo

[Dojo proche Upper East Side]
-Styles : Deux armes
: Saï
: Kama

[Dojo proche Midtown]
-Styles : Wu Shu
: Attaque tournoyante

[Dojo proche Gramercy]
-Styles : Boxe thaï
: Contre attaque

[Dojo proche West Village]
-Styles : Tae Kwon Do
: Rétablissement

[Dojo proche Chinatown]
-Styles : Karaté
: Attraper l'arme

[Les voitures] (Ouverts toute la journée, aléatoirement si le taux de criminalité est trop élevé)

[concessionnaire proche Inwood]
Styles : Vieilles voitures
: Coupé (6,3L V8) : 34 000$
: 4x4 (4L V6) : 21 000$
: Berline (5,8L V8) : 7 700$
: Beater (5,2 V8) : 5 100$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 2 500$
: Beater (5L V8) : 2 200$

: Beater (2,3L 4 Cyl.) : 600$

[concessionnaire proche Harlem]
Styles : Normales et vieilles caisses
: Pick-up (4,7L V8) : 28 000$
: Coupé (7,2L V8) : 18 000$
: Beater (4,7L V8) : 6 600$
: Beater (6,3L V8) : 6 500$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: 4x4 (5,8L V8) : 2 900$
: Beater (2,3L 4 Cyl.) : 600$

[concessionnaire sur le poste de police a coté
du Dojo proche Harlem]
Styles : Jolies voitures, mais chères
: Coupé (4,6L V8) : 76 000$
: Limousine (4,6L V8) : 55 000$
: 4x4 (4,8L V8) : 41 000$
: 4x4 (3,7L V6) : 27 000$
: Mini Van (3,8L V6) : 19 000$

[concessionnaire proche East Harlem]
Styles : Vieilles voitures
: 4x4 (4,8L V8) : 41 000$
: Berline (5,8L V8) : 7 700$
: Beater (5,2 V8) : 5 100$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: 4x4 (5,8L V8) : 2 900$
: Beater (5L V8) : 2 200$
: Beater (2,3L 4 Cyl.) : 600$

[concessionnaire proche Upper West Side]
Styles : Normales et vieilles caisses
: 4x4 (4L V6) : 21 000$
: Coupé (4,7L V8) : 15 200$
: Beater (6,3L V8) : 6 500$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: Beater (5,8L V8) : 3 100$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 2 500$
: Beater (5L V8) : 2 200$

[concessionnaire proche Upper East Side]
Styles : Bonnes caisses mais chères
: Coupé (6L V12) : 160 000$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 52 000$
: Berline (3,2L V6) : 51 000$
: 4x4 (4,4L V8) : 37 000$
: Berline (2,5L 5 Cyl.) : 37 000$
: Break (2,3L 5 Cyl.) : 28 000$

[concessionnaire proche Midtown]
Styles : Bonnes caisses mais chères
: Coupé (3,2L V6) : 89 000$
: Coupé (2,6L 6 Cyl.) : 45 000$
: Coupé (3L 6 Cyl.) : 38 000$

: Van (3,3L V6) : 25 000$
: Berline (2,4L 4 Cyl.) : 21 000$
: Coupé (1,7L 4 Cyl.) : 16 000$

[concessionnaire proche Gramercy]
Styles : Bonnes caisses mais chères
: Coupé (2,6L 6 Cyl.) : 45 000$
: Coupé (3L 6 Cyl.) : 38 000$
: Coupé (3,5L V6) : 34 000$
: Van (3,3L V6) : 25 000$
: Berline (2,4L 4 Cyl.) : 21 000$
: Coupé (1,7L 4 Cyl.) : 16 000$

[concessionnaire proche Chelsea]
Styles : Normales et vieilles caisses
: Camionnette(4,3L V6) : 27 000$
: Coupé (7,2L V8) : 18 000$
: Beater (6,3L V8) : 6 500$
: Beater (5,8L V8) : 3 300$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: 4x4 (5,8L V8) : 2 900$
: Beater (5L V8) : 2 200$

[concessionnaire proche SoHo]
Styles : Pas terrible, en plus c'est cher
: Limousine (4,6L V8) : 55 000$
: 4x4 (4,8L V8) : 41 000$
: 4x4 (3,7L V6) : 27 000$
: Mini Van (3,8L V6) : 19 000$
: Break (1,5L 4 Cyl.) : 15 000$

[concessionnaire proche Lower East Side]
Styles : Normales et vieilles caisses
: Coupé (7,2L V8) : 18 000$
: Coupé (5L V8) : 9 200$
: Berline (5,8L V8) : 7 700$
: Beater (4,7L V8) : 6 600$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 2 500$
: Beater (5,4L V8) : 1 300$
: Beater (V8 4 Cyl.) : 1 100$

[concessionnaire proche Wall Street]
Styles : Le comble du luxe
: Coupé (5L V10) : 135 000$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 52 000$
: Berline (3,2L V6) : 51 000$
: Berline (2,5L 5 Cyl.) : 37 000$
: 4x4 (4,4L V8) : 37 000$
: Break (2,3L 5 Cyl.) : 28 000$

[Les voitures de la police]

[Niveau 5]
Berline (3,5L V6) : 10 000$
Techniques de conduite : Virage rapide : 1 000$

[Niveau 4]
Coupé (6L V8) : 15 000$
Techniques de conduite : Demi-tour rapide : 2 000$

[Niveau 3]
Berline (2,4L 4 Cyl.) : 20 000$
Techniques de conduite : Burn-Out : 3 000$

[Niveau 2]
Coupé (5,4L SC V8) : 25 000$
Techniques de conduite : Deux Roues : 4 000$

[Niveau 1]
4x4 (6,5L V8) : 30 000$
Techniques de conduite : Turbo : 5 000$

[Les armes du commissariat]

[Niveau 5]

pistolet cal .45 / 300$
dégâts => élevés
précision => bonne

fusil balles caoutchouc / 400$
dégâts => spéciaux
précision => bonne

clous de poursuite / 200$
dégâts => spéciaux

lampe torche / 100$
dégâts => légers

[Niveau 4]

tazer / 500$
dégâts => spéciaux
précision => bonne

pm 9mm / 1000$
dégâts => légers
précision => bonne

fusil à pompe standard / 1500$
dégâts => extrêmes
précision => bonne

[Niveau 3]

pm 4,6mm (silencieux) / 1000$
dégâts => légers
précision => bonne

fusil d'assaut 5,56mm / 1500$

dégâts => standards
précision => bonne

fusil tranquillisant / 2000$
dégâts => spéciaux
précision => bonne

matraque / 200$
dégâts => légers

[Niveau 2]

spécial cal.45 / 600$
dégâts => élevés
précision => bonne

fusil à pompe tactique / 2000$
dégâts => extrêmes
précision => bonne

fusil d'assaut 5,56mm / 2500$
dégâts => standards
précision => bonne

masse / 350$
dégâts => extrêmes

[Niveau 1]

fusil 5,56mm / 3000$
dégâts => standards
précision => bonne

fusil de précision 7,62 auto / 4000$
dégâts => élevés
précision => bonne

grenade flash / 1000$
dégâts => spéciaux

[Les Armureries]

[Armurerie proche Harlem]
Mon avis : Le top du top mais bon ça coûte très cher
: Canon Rotatif / 50000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Rapide
: Lance-flammes / 40000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Rapide
: Lance-grenade / 20000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Mine antipersonnel / 4600 $
Dégâts => Extrêmes

: Grenadeà fragmentation / 1400 $
Dégâts => Elevés
: Pistolet cal. 50 / 1000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard

[Armurerie proche Upper West Side]
Mon avis : Un bon rapport qualité prix, pour ceux qu'ont pas trop d'argent
: Fusil Précision cal. 50 / 12000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Basse
: Pistolet mitrailleur .45 / 5000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Auto
: Mine antipersonnel / 4600 $
Dégâts => Extrêmes
: Cocktail Molotov / 700 $
Dégâts => Elevés
: Pistolet cal. 40 / 500 $
Dégâts => Standard
Vit. Tir => Standard
: Machette / 350 $
Dégâts => Extrêmes

[Armurerie proche Midtown]
Mon avis : Là vous avez tout pour vous faire une bonne petite artillerie diversifiée
: Fusil précision semi-auto / 10000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Fusil d'assaut 7.62 mm / 9000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Pistolet mitrailleur .45 / 5000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Auto
: Grenade à fragmentation / 1400 $
Dégâts => Elevés
: Batte de Baseball / 250 $
Dégâts => Légers
: Automatique cal. 38
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide

[Armurerie proche Chelsea]
Mon avis : Des bonnes armes à des prix abordables
: Fusil Précision cal. 50 / 12000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Basse
: Fusil d'assaut à lunette / 8000 $
Dégâts => Standard
Vit. Tir => Auto
: Fusil à pompe semi-auto / 4000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Basse
: PM 9 mm silencieux / 4000 $

Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Pistolet cal. 50 / 1000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard
: Barre à mine / 200 $
Dégâts : Légers

[Armurerie proche Lower East Side]
Mon avis : Certaines armes sont super et très peu chères ici
: Fusil assaut 7.62 mm / 9000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Fusil à pompe auto / 3000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard
: PM cal.45 / 3000 $
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Pistolet cal. 40 / 500 $
Dégâts => Standard
Vit. Tir => Standard
: Cran d'arrêt / 150 $
Dégâts => Légers
: Automatique cal. 38
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide

[Armurerie proche Wall Street]
Mon avis : Bof, rien d'exceptionnel à part peut-être les bonnes armes de poing...
: Fusil à pompe auto / 3000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard
: PM cal.32 / 2000 $
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Fusil à canon scié
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir : Basse
: Cocktail Molotov / 700 $
Dégâts => Elevés
: Automatique cal. 38
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Matraque / 100 $
Dégâts => Légers

[Autres armes]

Il existe encore quelques autres armes mais qui ne sont vendues que dans certains magasins comme des gift shop etc. Ces arme sont par exemple, un peper spray, à savoir une bombonne lacrymogène et bien d'autre encore mais celles-ci ne sont que dans un seul magasin et sont donc dures à trouver. Chercher bien vous les trouverez peut-être !

[Les Vêtements]

- Peep Palace : W 49th St
Styles : Costumes Fantaisie
Cow-boy : 650$
Mac : 600$

- NYC Outfitters : W 49th St
Styles : Sapes de jeunes
Gigolo : 500$
Urbain : 400$
Baggy : 300$
Décontracté : 200$
Jeans : 100$

- Clothing : W 47th St
Styles : Bof!!!
Mac : 600$
Baggy : 300$
Décontracté : 200$
Jeans : 100$
Coupe-vent : 100$

- Gift Shop : W 48th St
Styles : C'est des sales Sapes
Maquereau : 600$
Moine : 450$
Touriste : 150$

- New York. Gift Shop (Pancarte Bleu) : W 48th St
Styles : ça passe !
Moine : 450$
Hip Hop : 350$
Animé : 250$

- MAS : W 48th St
Styles : De bons costumes mais chers
Costume Rayé (Gris) : 1 000$
Costume (Marron) : 900$
Costume Blanc : 800$
Chic : 700$

- Longez la rue W 48th St et sur la E 48th y a un magasin de vêtements Gracie's Fine Clothing (Pancarte Noir)
-Styles : Bonnes sapes mais chères
Cuir Noir : 1 300$
Imper : 1 200$
Costume Zazou : 1 100$
Chic : 700$

- Bonus
Le Magasin Puma se trouve sur le (i) de Little (Little Italy) exactement où la ligne bleu de la carte dit Broadway Longer. Ici vous trouverez le magasin Puma, il vous sera facile de le voir car a l'entrée du magasin il y a une grande pancarte rouge. La nuit cette dernière s'allume et elle est 2 fois plus visible.

[Les 10 chaussures PUMA]

- 1ère paire
(Point de départ : Face au sud sur Broadway à l'entrée du garage du Commissariat)
A. Aller sud/sud-est sur Broadway.
B. S'arrêter avant la W. 43rd Ave.
C. Baskets à droite près d'un vendeur de hot-dog.

- 2ème paire
Note : Utiliser un camion pour grimper sur le toit.
(Point de départ : Face au sud/sud-est sur Broadway avant la W. 43rd Ave.)
A. Continuer sud/sud-est sur Broadway.
B. Tourner à gauche (est) sur la W. 33rd St.
C. A mi-chemin en descendant cette rue à gauche : en face des auvents de buildings.

- 3ème paire
Note : Ambulance + une voiture.
(Point de départ : Face à l'est sur la W. 33rd St. entre Broadway et la 5th Ave.)
A. Continuer tout droit (est) sur la W. 33rd St.
B. Tourner à droite sur la 5th Ave.
C. Sur la fenêtre ou le rebord à l'intersection près de la E. 23rd St.

- 4ème paire
(Point de départ : Face à l'ouest sur la E. 23rd St.)
A. Aller à l'ouest de la E. 23rd St. et tourner dans la W. 23rd St.
B. Continuer à l'ouest de la W. 23rd St. et tourner à droite (nord) dans la 8th Ave.
C. Aller jusqu'à la fin de cette rue : en face de la statue.

- 5ème paire
(Point de départ : Face au sud sur la 8th Ave.)
A. Aller au sud de la 8th Ave.
B. Tourner à gauche (est) dans la 57th St.
C. Tourner à droite (sud) sur Park Ave.
D. Avant d'arriver dans la E. 46th St. vous devriez apercevoir un porche en haut.
E. Passer sous le porche à droite puis suivre celui qui tourne autour.
F. De l'autre côté de la grille à droite (une fois obtenues revenez à la E. 46th St. et Park Ave. Pour le prochain point de départ, l'intersection juste avant le porche).

- 6ème paire
(Point de départ : Face à l'ouest sur la E. 46th St.)
A. Aller à l'ouest sur la E. 46th St.
B. Tourner à droite (nord) sur Madison Ave
C. Sortir de la voiture après avoir passé la E. 122nd St.
D. Regarder à gauche (ouest), il y a un "néon" rouge près du haut de la "colline" (facile à voir la nuit).
E. Aller en haut de l'aire où se situe le néon.

- 7ème paire
(Point de départ : Face à l'est sur la E. 122nd)
A. Aller à l'est sur la E. 122nd St.
B. Tourner à droite (sud) sur la 2nd Ave.
C. Tourner à droite (ouest) sur la E. 9th St.
D. Tourner à gauche (sud) sur Broadway.
E. Tourner à droite (ouest) sur Waverly Pl.
F. Tourner à droite (nord) sur Greene St.
G. Sur le trottoir de droite du côté de l'Antique Gallery.

- 8ème paire

(Point de départ : Face au nord sur Greene St.)
A. Aller au nord sur Greene St.
B. Tourner à droite (est) sur E. 8th St.
C. Tourner à droite (sud) sur Mercer St.
D. Tourner à gauche (est) sur W. Houston St.
E. Tourner à droite (nord) sur Elizabeth St.
F. Sur la droite près de la sortie incendie d'un building.

- 9ème paire
(Point de départ : Face au nord sur Elizabeth St.)
A. Aller au nord sur Elizabeth St.
B. Tourner à droite (est) sur Bleecker St.
C. Tourner à droite (Su/sud-est) sur Bowery St.
D. Tourner à droite (ouest) sur Prince St.
E. Arrêtez la voiture avant d'arriver sur Lafayette St. et regarder à gauche : de l'autre côté sur une barrière.

- 10ème Paire
(Note : La paire n'est près d'aucune intersection, donc difficile de donner une direction. Si vous voulez la trouver par vous-même vous pouvez la trouver sur le dock où on peut apercevoir la Statue De La Liberté (juste au sud la cabine de police la plus au sud de la carte.)
(Point de départ : Face à l'ouest sur Prince St.)
A. Aller à l'ouest sur Prince St.
B. Tourner à gauche (sud) sur Broadway.
(Note : Regarder à droite quand vous passez Spring St. et vous devriez voir le Magasin Puma).
C. Tourner à droite (ouest) sur Battery Pl.
D. Tourner à gauche (sud) sur State Hwy 9a S St.
E. Tourner à droite (ouest) sur Battery Pl.
F. Aller à la première ouverture sur votre gauche et entrer dans le parc.
G. Continuer sur le chemin jusqu'à atteindre le Water's edge (pont) : sur les docks à gauche.

[Les Coiffeurs]

- Barber : W 49th St
Styles : Coupes fantaisie
Pompadour : 100$
Petites Dreads : 100$
Zoulou : 100$
Coupe Mullet : 100$
Rockabilly : 100$
Hip Hop : 100$
Animé : 100$

- Salon : W 48th St
Styles : Bonnes coupes
Tresses Plates : 40$
Truc à la Barakouda : 40$
Courts : 40$
Bandana : 40$
Crane Rasé : 40$
Afro : 40$

[Refaire les missions]

Pour refaire les missions, allez dans le menu puis faites état jsuqu'à arriver à la fenêtre du mode hsitoire. Choisissez le dossier voulu puis l'affaire voulu (une fois sur le dossier faites =>) et vous pourrez donc refaire vos missions préférées !

[La Barre de Grâce]

Pour ceux qui ne savent pas, la barre de grâce est la petite barre jaune qui se situe quelques fois en bas de l'écran pendant un combat. Donc pour la faire apparaître, il faut que vous tapiez et atteigniez l'adversaire de 3 coups faibles alors qu'il n'a presque plus de vie. En temps normal, c'est-à-dire avec beaucoup de vie, 3 coups faibles l'assomme mais ici, la barre de grâce apparaît. Il faut appuyer très vitesur les boutons de coups forts et de coups faibles pour réussir à remplir la barre. En fait, après ça Marcus donnera un super coup de la mort au ralenti, ça ne sert à rien puisque le gars est bientôt mort mais ça fait style ! Le coup de Marcus change selon : la technique de combat, le dernier bouton sur lequel vous avez appuyé, si vous êtes dans le rouge ou dans le jaune. Et la puissance varie selon l'endroit où vous êtes arrivé dans la barre !

[Les Marqueurs]

Je ne sais pas si vous le savez, mais vous pouvez mettre un marqueur sur la carte (un seul, dommage). Ca sert beaucoup si vous voulez vous rendre à un endroit précis en voiture, comme des magasins qui ne sont pas notés sur la carte ou d'autres trucs comme ça (par exemple un pawn-shop)
Le marqueur est blanc sur la carte, donc vous pouvez aussi le suivre sur la mini-carte ! Pour en marquer un, regardez en dessous de la carte, il y a l'option : enlever un marqueur et placer un marqueur ! Voilà c'est toujours utile !

[Mettre une amende]

Montrez votre insigne à un véhicule pour que le conducteur en sorte puis approchez-vous de lui et faites comme si vous vouliez lui remontrer votre insigne, Marcus notera quelque chose sur un papier et le donnera au conducteur, vous encaisserez 10$ (au minimum parfois plus) et 1 point de ripou. Note : si le conducteur est sorti de son véhicule depuis trop longtemps ça ne marchera pas.

[Tuer un adversaire au sol]

Lorsque que vous plaquez un ennemi à terre appuyez sur feu et Marcus lui tirera une balle à bout portant dans la tête. Note : il faut que le suspect ait une barre de vie et pas de triangle au-dessus de sa tête, attention ça ne marche pas avec les civils ! De même, vous pouvez aussi mettre un ennemi au sol en le frappant puis appuyez sur aide à la visée puis tir et Marcus, selon la vie du suspect et sa position ,lui tirera quelque part pour le tuer !

[Jeter des armes de mêlée]

Bon ça c'est connu mais c'est pratique à certains moments. Bien sûr ne lancez pas trop les armes lourdes, ça ne fait pas tant de dégâts que ça... Lancez plutôt le cran d'arrêt par exemple, pour égorger quelqu'un !

[Les armes dans les dojos]

Quand vous allez dans les dojos, tirez sur les murs, vous aurez alors des armes blanches qui tomberont mais celles-ci ne sont pas à vendre, le problème c'est que toutes les armes non achetées ne peuvent être gardées donc en fait ça sert juste pour le fun !

[Empêcher les gens de sortir d'un bâtiment]

Lancez des clous de poursuite devant la porte et les gens qui voudront sortir ne sortiront pas car ils se piqueront les pieds !

[Points de bon flic faciles]

Fouillez toutes les personnes dans les concessionnaires, les épiceries car ils ont presque tous des objets illégaux !

[Les dégâts spéciaux]

Je tiens à préciser que toutes ces armes se trouvent à l'armurerie de la police !

Fusil à balles en caoutchouc
Ce fusil sert surtout pour les débutants qui ne savent pas très bien viser... En effet, cette arme tue les civils moins vite que les armes ordinaires, ce qui permet de ne pas gagner de point de mauvais flic trop vite, à cause d'une balle perdue...

Fusil tranquillisant
Ce fusil est vraiment le plus pratique : visez un civils et ça le tuera (bon il la faut quand même éviter). Mais si vous visez un suspect, ça va le "tranquilliser" et donc une seule balle et hop : 3 points de bon flic, c'est comme si vous aviez tiré dans la jambe ou le bras ! De plus ce fusil à une lunette pour viser de loin.

Taser
Le taser est pratique pour les poursuites, car il suffit de viser et de tirer pour stopper le suspect quelques instants... C'est aussi pratique lorsqu'il y a trop d'ennemis, vous en visez plusieurs avec le taser et vous pouvez vous occuper de moins de suspects à la fois ! Le taser tue les civils en 4 décharges !

Clous de poursuite
Les clous de poursuite servent à empêcher les gens de sortir d'un bâtiment mais aussi à crever les pneus d'une voiture qui passe près de vous. C'est très pratique quand vous avez "taxi détourné" et que vous n'avez pas de voiture et que le taxi vient vers vous !

[Les Motos]

Vous trouverez beaucoup de motos dans le coin de Chelsea, Soho, il y a essentiellement des "Harley", mais il y a aussi des motos "normales" !

[Les questions les plus courantes]

- "Je ne trouve pas les monts-de-piétés, où sont-ils ?" => Les monts-de-piétés sont à peu près partout dans les rues de New York. Il suffit de regarder les enseignes, ils sont appelés pawn-shop mais attention, ne vendez pas trop de marchandises en même temps sinon en sortant vous aurez les flics aux fesses ! Pour info, il y a un pawn-shop dans la rue à droite du concessionnaire, à côté du poste de police.

- "Je ne trouve pas les magasins de fringues" => Même réponse qu'avec les monts-de-piétés, regardez les enseignes : il y a de tout dans les rues de New York pour citer quelques exemples :
.Restaurants : Mick's, Dad's, etc...
.Magasins de fringues : Clothing, NYC, complétez si vous savez.
.Coiffeur : Barber.
.Hôtel : Motel, complétez si vous savez...

- "Comment battre Benjamin ?" => Il est vrai qu'il faut comprendre la technique. Ne tapez pas Benjamin dès le début, coupez du bambou avec votre sabre. Ceci vous permettra d'avoir une autre arme une fois que votre sabre va casser. Pour info, il a y 2 kits de secours aux extrémités du jardin : suivez le cours d'eau et vous en verrez un de chaque côté !

- "Comment battre Lincoln ?" => Dans cette mission, il faut appréhender ce type, seulement il vous tire dessus avec la sulfateuse, autant dire que vous ne pourrez pas l'approcher comme ça... Pour le battre, attendez qu'il recharge et courez vers un pilier pour vous y cacher. Faites ceci plusieurs fois jusqu'à être près de lui. Ensuite, sortez une bonne grosse arme (fusil à pompe, calibre 50), puis visez lui le bras (réticule bleu). Si vous ratez recommencez, mais là vous devez être bien près de lui.

- "Je n'ai pas les armes que j'ai achetées !" => Bon il faudrait être moins rapide quand vous achetez une arme, car soit vous l'avez acheté puis annulé, soit l'arme est dans votre coffre ! Il faut savoir qu'on ne peut porter que 6 armes à feu (1

grosse en arme en vaut 2) et 4 armes blanches sachant que dans tout ça, vous ne pouvez pas vous séparer de votre calibre 38 et de votre matraque...
Allez donc au garage de la police et prenez une voiture puis ouvrez le coffre. Là vous aurez toutes vos armes !

- "Exploser le drakkar à l'opéra" => Pour exploser le drakkar à l'opéra, déjà évitez les boules de feu ça sera déjà pas mal, puis tirez dans la coque du bateau avec la touche visée automatique. Au bout d'un certain temps (il faut attendre un peu ne soyez pas impatient !) la coque va céder et vous pourrez tirer quelques balles dans le réservoir pour ensuite gagner cette mission !

EQUIPER PLUS D'ARMES

La technique indiquée ici va vous permettre d'équiper davantage d'armes de poing sur votre personnage. Commencez par jeter votre matraque, puis approchez-vous d'un coffre et équipez une nouvelle arme de mêlée. Sauvegardez votre partie, puis chargez-la pour vous apercevoir que vous possédez à nouveau la matraque, en plus de l'arme que vous avez prise dans le coffre. Vous disposez à présent de cinq emplacements pour vos armes de mêlée au lieu de quatre.

True Crime : Streets of LA

© Activision / Luxoflux 2003

CHEAT CODES

Effectuez toutes ces manipulations sur l'écran de la carte.

Afficher les coordonnées de Nick

⊗ , ⊙ , ▣ , △

Toutes les améliorations au corps à corps

Haut, Bas, Haut, Bas, ⊗

Toutes les améliorations de conduite

Gauche, Droite, Gauche, Droite, ⊗

Toutes les améliorations de tir

Droite, Gauche, Droite, Gauche, ⊗

Voiture plus lourde

Bas, Bas, Bas, ⊗ (code à activer en voiture)

Effet inconnu

Droite, Bas, Gauche, Haut, ⊗

Effet inconnu

Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, ⊗

Effet inconnu

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, ⊗

Effet inconnu

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ⊗

Effet inconnu

Haut, Haut, Haut, ⊗

Effet inconnu

Bas, Bas, Bas, ⊗

Effet inconnu

Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, ⊗

Effet inconnu

Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, ⊗

Spinners

L1, L1, R2, R2, L2, X, ○ , △ , □

JOUER AVEC UN NOUVEAU PERSONNAGE

Modifiez les plaques d'immatriculation comme indiqué puis maintenez L1 + R1 à la confirmation pour changer de personnage.

5WAT	SWAT
B00B	Punkette
B00Z	Clochard
B1G1	Wanda Parks
BRUZ	Champion de boxe
FATT	Officier de police
FUZZ	Officier Johnson
HARA	Travailleur asiatique
HAWG	Gros motard
HURT_M3	Rosie en petite tenue
J1MM	Corps
JASS	Ane qui fume
M1K3	Commando
MNKY	Punk
MRFU	Asiatique
P1MP	Mac
PHAM	Boucher Asiatique
RECKON	Cowboy
ROSA	Rosie
TATS	Femme tatouée
TFAN	Gangster
VAKLAM	Femme zombie

JOUER AVEC SNOOP DOGG

Ramassez 30 os pour débloquer Snoop Dogg.

SÉQUENCE VIDÉO BONUS

Terminez le jeu avec les trois fins pour débloquer une séquence vidéo bonus.

JOUER AVEC SNOOP DOGG

Pour jouer avec Snoop Dogg entrez ce code à l'ecran de la carte L1, R1, Haut, Droite, Gauche, Bas, L3, R3, , , , . Puis, sauvegardez la partie et quittez pour aller dans le menu principal. Chargez votre partie et dans la liste des missions il y aura une tête de Snoop Dogg. Sélectionnez-la.

EXPLOSER LES VOITURES

Lorsque vous aurez toutes les améliorations de tirs, visez juste sous la plaque d'immatriculation pour détruire une voiture.

CHANGER LA COULEUR DE LA VOITURE

Pour changer la couleur de la voiture faites une nouvelle partie. Quand vous devez écrire le nom, maintenez L1+R1, et appuyez sur haut ou bas avec le stick gauche et vous verrez la barre changer de couleur, choisissez et validez.

ARRETER RAPIDEMENT UN SUSPECT

Tirez en l'air pour stopper un suspect à pied, cela le fera s'arrêter la plupart du temps

PROVOQUER UNE BAGARRE

Lorsque vous devez arrêter une baggare de rue, allez montrer votre insigne aux hommes en train de se battre, ils se mettront à vous frapper.

GAGNER DES POINTS DE PAIX

Appuyez sur R2 + ○ près d'un suspect KO pour lui passer les menottes et gagner un point de paix.

LES LIEUX D'AMÉLIORATION 24H/24

Allez dans le quartier de chinatown pour y trouver une importante concentration de lieux d'amélioration 24h/24.

FINIR RAPIDEMENT LA MISSION 'DONJON ET MOUTONS'

Visez l'oeil des démons de feu pour les abattre du premier coup.Vous finirez ainsi très rapidement cette mission. Lorsque le boss aparaitra, crevez lui ses trois yeux pour l'abattre rapidement.

FINIR RAPIDEMENT LA MISSION 'FIN : CAUCHEMAR'

Visez la tête du dragon pour terminer rapidement la mission, mais pensez a vous décaler un peu avant qu'il ne crache du feu

MONTREZ LES OS DE CHIEN

Pour voir les os cachés sur la carte entrez **WHUPASS** sur votre plaque d'immatriculation au début du jeu.

BON FLIC FACILE

Si vous voulez gagner des points de bon flic aisément, rendez-vous dans le quartier de Venice, à l'emplacement où est situé le E de Venice sur la carte. Une fois dans la rue Ozone Ave, vous constaterez que presque tous les passants que vous fouillerez possèdent de la drogue ou des armes.

COORDONNÉES DES OS

01. Près de l´aéroport, dans un parking : -1872, -554
02. Près de l´autoroute, dans un parking : -1375, -202
03. Dans un parking : -2238, -1231
04. Près de la mer, dans un petit parking : -2275, -1818
05. Dans un parking : -2825, -810

06. Dans un parking : -3308, -351
07. Entre 2 routes sur un trotoir avec de l´herbe : -3449, 413
08. Dans un parking : -2687, -176
09. Dans un parking : -2450, 287
10. Dans un jardin entre une rue et une autre qui forme un triangle : -1273, 770
11. Dans le coin de la rue : -266, 774
12. Vous devez pêter un grillage et vous aurez un genre de parking sans les lignes jaunes : 1223, 2276
13. Dans un parking qui fais coin de rue : 672, 1766
14. Dans un parking : 136, 1410
15. Dans un parking : -193, 1206
16. Dans de l´herbe qui fais coin de rue : -590, 95
17. Dans un parking : -218, -186
18. Dans un parking : 2419, 1879
19. Sur le parking d´une station service : 3526, 2454
20. Coin de rue : 3230, 1224
21. Sur une place : 3887, 734
22. Au milieu d´un parking : 3780, -235
23. Au bord de la route : 2399, 213
24. Dans une station : 2762, 829
25. Dans un parking : 1620, 1386
26. Dans un parking : 1338, 797
27. Dans un parking : 919, 260
28. Dans un parking : 323, 111
29. Dans un parking : 602, -267
30. Dans un parking : 1694, -276

TT Superbikes : Real Road Racing

© Jester Interactive 2005

CHEAT MODE

Sur le menu principal, faites R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1 et L2 pour afficher l'option Cheat Code. Entrez ensuite l'un des codes suivants :

AUTO PILOT	Active l'auto pilote
BONE DOME	Débloque tous les casques
BOOST	Active le boost pour tous les défis
ENERGY	Active le méga-boost pour tous les défis
FUNKY MOPEDS	Débloque tous les engins
GOODIES	Débloque tous les goodies
GRAVEL RASH	Débloque toutes les roues
SPEEDFREAKS	Tous les défis
WINGS	Débloque le défi Mad Sunday
world champ	Débloque tout

CHEAT CODES

Sur le menu principal, faites R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1 et L2 pour afficher l'option Cheat Code. Entrez ensuite l'un des codes suivants :

COWHIDE	Tous les blousons
FREEPASS	Tous les événements
FULLFACTORY	Toutes les motos
LOOKNOHANDS	Auto-pilote
OPENGATEZ	Toutes les courses
POLICE	Moto de police
SCRAPBOOK	Toutes les vidéos
SKIDLIDZ	Tous les casques
WHITEKNUCKLE	Boost immédiat
WISEOLDOWL	Tout le contenu débloqué
ZOOMZOOM	Boost progressif

TT Superbikes Legends

© Jester Interactive

+ D'INFOS FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Au menu principal, faites : R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2 pour accéder au menu de triche. Saisissez ensuite le code JACKPOT pour débloquer tout le contenu du jeu (engins, équipement, circuits...).

Turok Evolution

© Acclaim 2002

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants pour activer le cheat mode correspondant.

EMERPUS	Invincibilité
FMNFB	Super cheat
HEID	Grosses têtes
HUNTER	Gallerie
MADMAN	Munitions illimitées
SELLOUT	Level Select (chargez une partie pour accéder à tous les niveaux)
SLLEWGH	Etre invisible
TEXAS	Toutes les armes (pour le niveau en cours)
ZOO	zoo

Twin Caliber

© Rage Software 2002

MODE GORE

Pour débloquer le mode gore, entrez le code Gibmore.

CHEAT CODES

Vider l'écran

Haut,bas, gauche, droite, haut, bas, droite, gauche.

Etre invincible

Haut, droite, bas, gauche, haut, bas, droite, haut, gauche, bas.

Niveau suivant

Bas, haut, haut, bas, gauche, haut, droite, bas, gauche, gauche.

Passer 3 niveau

Bas, haut, haut, bas, gauche, haut, droite, bas, droite, droite.

Mode debug

Droite, haut, droite, bas, droite, gauche, droite, haut, droite, bas.

Munitions au max et Continues

Gauche, droite, haut, droite, bas, bas, droite, haut, gauche, bas.

Twisted Metal : Black

© Sony / Incog Inc. Entertainment 2001

INVINCIBILITÉ

Réglez le jeu sur Classic. Pendant le jeu, maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et appuyez rapidement sur Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut. Le message "Invincibility On" apparaitra alors pour confirner la manipulation. répétez ce code pour désactiver l'invulnérabilité.

ATTAQUE SPÉCIALES

Placez vous dans le mode classique. Pendant le jeu, maintenez L1 + R1 + L2 + R2 et appuyez rapidement sur les touches suivantes.

Armes infinies

Haut, ⊗ , Gauche, ◎ . Répétez la manipulation pour annuler le code.

Turbo infini et énergie infinie

Right, Gauche, Down, Haut. Répétez la même manipulation pour annuler ce code.

Mega canons

⊗ , ⊗ , △ . Répétez la manipulation pour annuler le code.

Tuer les ennemis en un coup

⊗ , ⊗ , Haut. Répétez la manipulation pour annuler le code.

Attaque gelée améliorée

Right, Gauche, Haut.

Armes pour la santé

Triangle, ⊗ , ▢ , ◎ .

Attaque gelée

Haut, Bas, Haut

Sauter

L1 + R1

Poser une mine

Droite, Gauche, Droite

VÉHICULES CACHÉS

Pour Taxi Yellowjacket

Dans le premier niveau, descendez vers les décombres et passez sous le tunnel jusqu'au rond point. Appuyez sur l'interrupteur pour gagner le taxi yellowjacket.

Pour Warthog

Allez au parc d'attraction de Suburbs. Sur la gauche, vous pourrez voir une citerne d'essence. Prenez de l'élan et sautez (sans turbo) sur le toit de la première usine. Cassez l'obstacle et appuyez sur l'interrupteur pour obtenir le nouveau véhicule.

Pour Axel

Rendez-vous au niveau Freeway et prenez une réserve d'essence. PLacez-vous sur une pente et visez la grue immobile pour faire apparaitre une caisse. détruisez-la et vous gagnerez la voiture supplémentaire.

Manjaughter

Dans le niveu de la prison, descendez au sous-sol. Tirez sur la caisse de gauche pour qu'elle forme une passerelle. Montez et tirez sur la coque du bateau pour ouvrir un passage où vous gagnerez le nouveau véhicule.

Pour Minion

Terminez le jeu avec tous les véhicules (y compris les véhicules bonus).

Twisted Metal : Black Online

© Sony / Incog Inc. Entertainment 2003

CHAT

Faites L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1,L2, R2, L1, R1 dans une salle d'attente. Un son confirmera le code. Vous pouvez maintenant accèder au chat dans les salles d'attentes en appuyant sur □ . Pour quitter faites △

Twisted Metal : Head-On : Extra Twisted Edition

© Sony / Eat Sleep Play

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

En cours de jeu, maintenez les touches L1, R1, L2 et R2 puis entrez les codes suivants :

Munitions Infinies	△, △, Bas, Bas
Invulnérabilité	Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut
Dommages augmentés	✕, ✕, Haut, Haut
Mega Guns	✕, △, ✕, △
Mega Blast	Gauche, Gauche, Haut, Bas, Gauche, Droite
Echanger des armes contre de la vie	△, ✕, □, ○

PERSONNAGES CACHÉS

Pour débloquer les personnages suivants, terminez les mini-jeux bonus du niveau correspondant

ATV	Battez Eddy dans le mode Histoire.
Axel	Terminez le mini-jeu Russie.
Eddy	Battez Eddy dans le mode Histoire.
Crimson Fury	Terminez le mini-jeu Monaco.
Dark Tooth	Terminez le mode histoire avec n'importe quel personnage.
Hammerhead	Terminez le mini-jeu Tokyo.
Mr. Slam	Terminez le mini-jeu Los Angeles.

Ty : Le Tigre de Tasmanie

© Electronic Arts / Krome Studios 2002

+ D'INFOS FORUM

SÉQUENCE DE FIN

Si vous récoltez absolument tous les objets du jeu, vous aurez droit à une séquence de fin différente. L'option des films sera aussi disponible dans le menu des options.

CHEAT CODES

Energie infinie

A l'écran "Press Start", appuyez rapidement sur L1, R1, L1, R1, △ , △ , △ , △ , ○ , ○

Gallerie d'images et film

A l'écran "Press Start", appuyez rapidement sur L1, R1, L1, R1, △ , △ , ✕ , ✕ , R2, □ , R2, □

Montrer les objets

Pendant le jeu, appuyez sur L1, R1, L1, R1, △ , △ , ○ , □ , □ , ○ , R2, R2. De petits arc-en-ciel indiqueront alors l'emplacement des objets.

Aquarang, Boomerang des éléments, plonger et nager

Pendant le jeu, appuyez sur L1, R1, L1, R1, △ , △ , □ , □ , △ , □

Technorangs

Pendant le jeu, appuyez sur L1, R1, L1, R1, △ , △ , △ , □ , △ , □

Ty : Le Tigre de Tasmanie 2 : Opération Sauvetage

© Electronic Arts / Krome Studios 2004

REGAGNER DE LA VIE

Vous pouvez regagner facilement de la vie dans les niveaux qui comportent de l'eau. En effet, il vous suffit de plonger et remonter à la surface pour que votre santé remonte automatiquement.

UEFA Challenge

© Infogrames 2001

EQUIPES ÉLIMINÉES

Remportez les scénarios de la Champion's League pour débloquer les équipes éliminées en mode exhibition.

Ultimate Sky Surfer

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES MOUVEMENTS

Avalanche : △ , ○ , ○ , □
Bending Reed : △ , □ , ✕ , ○
Burner Speed : ○ , ○ , ○ , □
Free Fall : △ , ✕ , ✕ , △
Menhouse Surprise : □ , △ , ✕
Opening Touring CA : □ , □ , □ , ○
Propeller : □ , △ , ✕ , ○
Rolling Barrel Left : ✕ , ○ , ○ , ✕
Rolling Barrel Right : ✕ , □ , □ , ✕
Scorpion : ○ , △ , ✕
Snow Ball : △ , □ , □ , ○
The Plate : △ , ✕ , △ , ✕
Tidy Bowel In The Hole : □ , ✕ , ○ , ✕

Ultimate Spider-Man

© Activision / Treyarch 2005

CHEAT CODES

Faites les manipulations suivantes dans le menu "Configuration Manette" des options.

Tous les concept arts
Bas, Bas, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Gauche.

Toutes les couvertures des comics
Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Gauche, Gauche, Bas.

Tous les personnages dans la gallerie
Droite, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite.

Tous les repères
Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche.

LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Débloquer les niveaux de difficulté en mode City Events

Mode Medium
Terminez 10 Challenges City Events et terminez le Chapitre 6 "Imprenable".

Mode Hard
Terminez 20 Challenges City Events et terminez le Chapitre 8 "Voyage d'Affaire"

Débloquer les niveaux de difficulté en mode Combat Tour

Mode Medium & Bonus de Vie
Terminez 8 Challenges Combat Tour en Mode Easy après le Chapitre 4 "L'Enfer du Désordre".

Mode Hard & Bonus de Vie
Terminez 12 Challenges Combat Tour en Mode Medium.

Mode Folie
Terminez tous les Challenges Combat Tour en Mode Hard.

A DÉBLOQUER

Débloquer les courses de Venom
Terminez toutes les missions du mode Histoire.

Débloquer la sélection du personnage dans le menu Options
Terminez toutes les missions du mode Histoire.

Arachoman
Terminez 90 Challenges City Events, 48 Challenges Combat Tour et ramassez 90 Pièces.

Parker Hoodie
Terminez 75 Challenges City Events, 32 Challenges Combat Tour et ramassez 75 Pièces.

Peter Parker
Terminez 50 Challenges City Events, remportez la 4ème Course contre Johnny Storm et ramassez 50 Pièces.

Spider-Man en tenue noire
Terminez 100 Challenges City Events, tous les Challenges Combat Tour et ramassez toutes les Pièces.

Spider-Man catcheur
Terminez 30 Challenges City Events et ramassez 30 Pièces.

Under the Skin

© Capcom 2004

BONUS À DÉBLOQUER

Options de musique
Terminez le jeu.

Jouez Chowlow en mode versus
Terminez le niveau Spaceland.

Jouez Banzai en mode versus
Terminez le niveau Tombland.

Jouez Daio en mode versus
Terminez le niveau Bioland.

Jouez Dangun en mode versus
Terminez le niveau Westernland.

Jouez Kurione en mode versus
Terminez le niveau Pirateland.

Jouez Majinai en mode versus
Terminez le niveau Horrorland.

Jouez Manitron en mode versus
Terminez le niveau Casinoland.

Des niveaux supplémentaires en versus
Terminez le niveau correspondant pour le débloquer en mode versus.

Unison

+ D'INFOS FORUM

MUSIQUE BONUS

Terminez différents niveaux en mode Story afin d'accéder à une musique supplémentaire dans Club Afro.

Unreal Tournament

© Infogrames / Epic Games 2001

CHOIX DU NIVEAU

Sauvez une partie, allez au menu principal, choisissez "Resume Game", mettez la première sauvegarde en surbrillance et faites : Haut, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas.

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, faites Start pour mettre le jeu en pause, puis effectuez l'une des manipulations suivantes :

Passage au niveau suivant

Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, ◎

Invincibilité

▣ , ◎ , Gauche, Droite, ◎ , ▣ . Ou bien : ▣ , ▣ , ◎ , ◎ , Gauche, Droite, ◎ , ◎ , ▣ , ▣

Le plein de munitions

Gauche, Droite, ◎ , ◎ , ◎ , Droite, Gauche

Tous les personnages

Gauche, Gauche, ◎ , ◎ , Droite, Gauche, ⊗

Toutes les armes

Gauche, ◎ , Droite, ▣ , Droite, Gauche

Grosses têtes

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ◎ , ◎ , ◎ .

FATBOY MUTATOR

Sur le menu principal, appuyez sur ◎ , ◎ , ◎ , Haut, BAs, Bas, HAut, ◎ , ◎ , ◎ . Choisissez le mode multi-joureurs et sélectionnez Fatboy Mutator. Faites-vous tuer pour avoir un nouveau Fatboy un peu plus maigre. Faites-vous tuer encore une fois pour le faire grossir un peu.

MUTATOR CACHÉ

Sur le menu principal, appuyez sur , , , , , , , . Choisissez le mode multi-joureurs et sélectionnez le Mutator caché.

Urban Chaos : Violence Urbaine

© Eidos Interactive / Rocksteady 2006

CHEAT CODES

Sur le menu principal, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, , Bas, Haut, pour débloquer le menu des cheats. Sélectionnez ensuite l'option permettant d'ajouter un cheat et tapez l'un des codes suivants (en majuscule) selon l'effet désiré :

BURNERSREVENGE	Difficulté terreur
BURNINGBULLET	Ennemis en feu
DANCINGFEET	Mode Disco
FRYINGTIME	Stun Gun amélioré
ISEEYOU	Mk2 thermique
KEEPYOURHEAD	Ennemis sans têtes
KEYTOTHECITY	Tous les niveaux
MINIFUN	Mini-Gun
ULTIMATEPOWER	Assault Rifle Mk3
WHATWASTHAT	Voix à l'hélium
ZEROTOLERANCE	Pistolet Mk4

Urban Freestyle Soccer

© Acclaim 2003

CHEAT MODE

Allez dans l'écran "Secrets" du menu "Extras" et entrez l'un des codes suivants :

5Y104D9A	Equipe des Streetballers
A11T3AM5	Toutes les équipes
E06J3CT5	Ajouter un nouvel item à l'environnement
GM2OPEN8	Débloquer tous les modes de jeu
MAXSKILL	Aptitudes au maximum
SPEEDY01	Turbo illimité
WIMP A.I	Adversaires faibles
Z26BEXW8	Mode micro

Urban Reign

© Sony / Namco 2006

BONUS À DÉBLOQUER

Marshall Law
Gagnez un stage du mode libre.

Paul Phoenix
Gagnez le mode challenge.

Challenge Mode
Terminez le jeu.

Free Mode
Terminez le jeu.

Alex
Terminez la mission 67 du mode histoire.

Chris
Terminez la mission 46 du mode histoire.

Mushin-Kai & Tin Jiao
Terminez la mission 99 du mode histoire.

Outlaws, Shadow Platoon, Bain & Cooper
Terminez la mission 70 du mode histoire.

Park
Terminez la mission 60 du mode histoire.

Westside Gym, Zaps & KG
Terminez la mission 30 du mode histoire.

CHEAT CODES (VERSION US ET JAP)

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

2 joueurs pour le mode histoire et le mode libre
L1, R2, ○ , ○ , △ , L2, R1, ○ , △ , ○

Tous les personnages
R1, R2, ✕ , Gauche, Droite, □ , □ , □ , □ , L1, □ , △ , ○

Toutes les armes

L1, R1, ⊗ , ⊗ , △ , R1, R1, △ , ▢ , ⊗ , R1

Arme bonus dans le mode multi
L2, L2, ⊗ , ⊗ , △ , R1, R1, ▢ , R1

Mode challenge
L2, R2, △ , Droite, Gauche, Haut, Haut, Gauche, R2, R2 ,R2, ○

Mode libre
L1, R1, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, L2, Haut, △ , △ , Droite

USA Racing

© Davilex

GUIDE DE JEU

1– Chicago

Avancez. Après un premier virage vous pouvez choisir entre un grand bonus nitro et un grand bonus de réparations. Un peu plus loin, vous pouvez récupérer une grande série de bonus de 500$ juste avant le virage. Tout de suite après l'avoir passé, roulez sur le trottoir de droite pour des réparations. Attrapez les bonus dans les prochains virages, puis avant le virage dans lequel vous trouverez des bonus de 200$, roulez sur la place de droite pour obtenir 1000$. Encore un dernier virage puis vous arrivez sur une grande route. Roulez dans le chantier de gauche pour obtenir un grand bonus de réparation, puis sur le trottoir de droite pour un bonus d'invincibilité. Continuez, l'autoroute se sépare en deux sous un tunnel, prenez à gauche pour le bonus d'invincibilité et des $.

2– Yosemite

Dès le début de la course, prenez à droite pour obtenir un gros bonus de réparations. Traversez la forêt, puis roulez à gauche pour des réparations ou à droite pour deux bonus de 500$. Ensuite, suivez les bonus nitro pour gagner du temps et 1000$, ou continuez sur la route pour des réparations. Récupérez les bonus en argent et la grande nitro puis traversez le pont. Longez la montagne puis récupérez à gauche le grand bonus nitro, puis restez dans l'herbe pour obtenir 1000$. Avancez tout en récupérant les divers bonus, traversez la forêt puis vous verrez des bonus nitro sur votre gauche. Prenez-les mais si vous roulez à droite vous obtiendrez un bonus de 1000$ et deux bonus de 500$. Continuez. Juste avant le tunnel, prenez les deux bonus de 500$ sur votre gauche ou le grand bonus nitro sur votre droite.

3– Los Angeles

Avancez, récupérez les bonus nitro, puis vous verrez un peu plus loin sur le bas coté gauche un grand bonus de réparation. Tout de suite après la porte d'entrée des studios d'Hollywood, attrapez le bonus de 1000$ dans l'herbe à droite. Récupérez les différents bonus dans les virages suivants (pensez à bien regarder sur les trottoirs) avant d'arriver sur une grande route. Roulez à gauche pour des réparations et de la nitro. Récupérez à nouveau les différents bonus dans les virages, puis vous arrivez à une route formant un large virage sur la gauche et bordée de palmiers. Regardez à droite pour 1000$, récupérez la série de bonus de 200$ puis roulez sur le trottoir de gauche pour obtenir un grand bonus de réparations. Nouvelle ligne droite. Défoncez les obstacles de gauche pour 1000$ Après deux nouveaux virages vous arrivez sur une route qui descend. Roulez à gauche pour 500$, puis à droite pour des réparations. Après le saut, vous atterrissez dans des canaux. Sous le pont, roulez à gauche pour des réparations ou à droite pour de la nitro. Au deuxième pont, roulez à gauche pour des réparations et à droite pour deux bonus de 500$. Enfin, sous le troisième pont, roulez à gauche pour des réparations. Récupérez les $ sous le tunnel, puis passez le dernier virage pour finir la course.

4– Grand Canyon

Premier virage, roulez à droite pour des réparations ou à gauche pour de la nitro. Descendez le canyon en récupérant les divers bonus. Récupérez ensuite les 1000$, les réparations et la nitro sur la grande route, puis roulez sur la gauche pour obtenir des réparations. Passez le pont, puis longez la falaise de gauche pour 1000$. Vous pouvez ensuite entrer dans la mine à droite pur obtenir plusieurs bonus intéressants. A la sortie de la mine, récupérez les bonus nitro, puis les $ à gauche ou la grande réparation à droite. Vous voilà maintenant devant un grand virage. Coupez-le pour 500$ ou roulez sur la route pour la nitro.

5– Miami

Dès le départ, roulez dans l'herbe de gauche pour obtenir de nombreux bonus. Reprenez la route, elle se sépare en deux. Prenez à gauche pour des $ ou à droite pour un grand bonus nitro. Traversez la zone industrielle, en récupérant au passage les bonus présents sur les trottoirs, puis vous arrivez sur une grande route. Roulez sur le trottoir de gauche pour des $. La route est ensuite bordée d'arbres, roulez à droite ou à gauche pour des $. Récupérez la nitro, sautez le tremplin puis récupérez les différents bonus de réparations. Vous arrivez sur une nouvelle grande route, puis dans un virage. Roulez de l'autre coté des barrières (sur l'autre voie de la route) ou restez sur votre voie pour obtenir des réparations. Nouveau virage vers la gauche, puis roulez dans l'herbe de droite pour des réparations, ou à gauche pour des $. Montez sur l'autoroute en récupérant les bonus nitro au passage. Roulez encore un peu et c'est fini.

6– Las Vegas

Avancez. Restez bien sur votre file jusqu'à ce que la route s'élargisse, pour que vous puissiez passer de l'autre côté et doubler ainsi les autres concurrents. Récupérez les deux bonus nitro, puis les $ de votre gauche. Roulez sur la droite pour ne pas rater la bretelle d'accès que vous devez emprunter, mais si vous vous débrouillez bien et que vous avez une bonne voiture vous pouvez tenter de récupérer le grand bonus en réparations de votre gauche, juste avant la bretelle. Passez la bretelle, vous arrivez en ville. Roulez sur la voie de gauche pour de la nitro, ou sur celle de droite pour des $. Après le virage, roulez sur la voie de gauche pour des bonus très intéressants ou roulez sur celle de droite pour des $. Nouveau virage, que vous preniez à droite ou à gauche, les bonus sont à peu prés les mêmes. Vous arrivez en dessous du hall des casinos. Roulez à droite pour des $, puis à gauche pour des bonus nitro. Traversez le terrain de golf, vous arrivez ensuite sur une route qui traverse le désert. Vous pouvez rouler dans les graviers pour éviter de percuter les véhicules qui empruntent cette route, mais cela vous fait perdre un peu de vitesse.

7– New York

Avancez. Récupérez les bonus sur votre route ($ puis réparations), passez deux virages et vous arrivez à nouveau sur une grande route. Roulez à gauche pour de la nitro. Nouveaux virages, récupérez les bonus sur les trottoirs (notamment entre les pots contenant les arbres). Récupérez la nitro et vous retombez sur un boulevard. Prenez le tremplin pour 1000$ et atterrissez sur un grand bonus de réparation. Avancez, vous trouverez un grand bonus nitro puis un nouveau tremplin, suivis de petits bonus de réparations. Récupérez ensuite les bonus nitro que vous trouverez sur votre route, et coupez le virage après la route en chantier pour obtenir un bonus de 1000$. Vous arrivez sur la ligne de départ. Montez sur l'autoroute au début de votre deuxième tour pour obtenir des bonus intéressants (notamment 500$ à la fin de l'autoroute) .

8– Washington

Avancez, prenez le tremplin pour une grande nitro et des réparations. Récupérez les divers bonus que vous trouverez sur votre route avant d'arriver devant un nouveau tremplin, derrière lequel il y a plein de bonnes choses :) Passez la Maison Blanche, puis roulez sur la droite du boulevard, défoncez le chantier pour obtenir des bonus volants (1000$ et grande nitro). Passez plusieurs virages (ramassez au passages les bonus) puis vous verrez un tremplin sur votre droite. Empruntez-le pour des $ et un grand bonus de réparation. Avancez. Roulez sur le trottoir de gauche avant la ligne d'arrivée pour obtenir 1000$, une grande nitro et un grand bonus de réparation.

V-Rally 3

© Infogrames / Eden Games 2002

ENTENDRE LE CO-PILOTE SE PLAINDRE

Roulez comme un fou et et provoquez un maximum d'accidents. Vous pourrez alors entendre votre co-pilote mannifester son mécontentement. Certaines paroles seront même censurées.

DÉBLOQUER DE NOUVELLES VOITURES

Mitsubishi Lancer Evolution VI

En mode carrière, remportez le championnat 1.6L

SEAT Cordoba Repsol

Finissez le jeu en mode challenge

Subaru Impreza 2000

En mode carrière, remportez le championnat 2.0L

Toyota Corolla V-Rally

Etablissez un temps record sur chaque circuits.

PISTES INVERSÉES

Débloquez les 4 pistes d'un pays afin de pouvoir les emprunter en mode Miroir.

TOUT DÉBLOQUER

Sur le menu principal, placez-vous sur Option et appuyez sur L1, R1, L2, R2, Select, Select, . Vous verrez alors un nouveau menu apparaître.

NOM DE PILOTE

Petites voitures

Entrez `01041977` comme prénom et `BIGJIM` comme nom.

Petites voitures et commentaire aigu

N'entrez aucun prénom et `PALACH` comme nom.

Physique réaliste

Entrez `WHEEL` comme prénom et `REAL` comme nom.

Voitures cassées

Entrez `25121975` comme prénom et `PILOU` comme nom.

Voitures étirées

Entrez `Gonzales` comme prénom et `SPEEDY` comme nom.

Voitures flottantes

Entrez `210741974` comme prénom et `MARTY` comme nom.

Voitures gelées

Entrez `07121974` comme prénom et `FERGUS` comme nom.

Voitures plates

Entrez `21051975` comme prénom et `PTITDAV` comme nom.

Valkyrie Profile Silmeria

© Square Enix / Tri-Ace 2007

MODIFIER LES MUSIQUES DE COMBAT

Changer de musique pendant les combats

Après avoir terminé le jeu au moins une fois (donc, en mode New game +), il vous suffira de maintenir la touche L2 lorsque vous entrerez dans une bataille pour changer de bande-son.

Musique de combat de Valkyrie Profile 1

Si vous souhaitez entendre la musique des combats de Valkyrie Profile 1 (sorti sur PSOne), il vous faudra d'abord terminer Silmeria au moins une fois. Ensuite, en mode New Game +, il vous suffira de maintenir la touche L1 lorsque vous entrerez dans une bataille.

DONJON SECRET

Enregistrez votre partie au dernier point de sauvegarde pour avoir accès au donjon Seraphic Gate depuis le menu principal. A chaque fois que vous terminerez ce donjon, les ennemis seront plus forts.

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

La difficulté du jeu augmente à chaque fois que vous terminez l'aventure. Elle est symbolisée par un cristal qui vient s'ajouter aux précédents sur le menu principal à chaque fois que vous terminez le jeu. Un grand cristal représente 5 petits cristaux. Vous pouvez augmenter ainsi la difficulté 50 fois au maximum.

PERSONNAGES BONUS

Tous ces personnages sont uniquement accessibles dans le donjon optionnel Seraphic Gate.

Dylan

Battre Gabriel Celestia à l'étage 1 du donjon Seraphic Gate.

Freya

Battre Freya à l'étage 4 du donjon Seraphic Gate.

Hrist

Battre Woden à l'étage 2 du donjon Seraphic Gate.

Lenneth

Battre Woden à l'étage 2 du donjon Seraphic Gate.

Leone

Battre Gabriel Celestia à l'étage 1 du donjon Seraphic Gate.

Lezard

Battre Obsessed Ex à l'étage 3 du donjon Seraphic Gate.

Silmeria

Battre Woden à l'étage 2 du donjon Seraphic Gate.

Valkyrie

Battre Ethereal Queen à l'étage 5 du donjon Seraphic Gate.

Vampire : Darkstalkers Collection

© Capcom

+ D'INFOS FORUM

OPTIONS SECRÈTES

A l'écran des options, placez le curseur sur Game Option, maintenez **L1 + R1** et appuyez sur ◎ pour accéder au menu Secret Options. Cette astuce fonctionne pour les cinq jeux de la compilation : Vampire, Vampire Hunter, Vampire Savior, Vampire Hunter 2 et Vampire Savior 2.

Vampire Night

© Sony / Namco 2002

RECHARGER PLUS VITE

Lorsque vous jouez à la manette, vous pouvez tirer et recharger simultanément en appuyant sur ⊗ et ◎ .

NOUVELLES LANGUES

Si vous modifiez la langue dans le système de votre console, vous pourrez profiter des voix espagnole ou allemandes du jeu.

Van Helsing

© Vivendi Universal Games / Saffire 2004

DÉFIS À DÉBLOQUER

Si vous désirez débloquer un des cinq défis du jeu, il vous suffira de trouver les oeufs de Pâques (qui se trouvent généralement derrière une porte où un glyphe est dessiné, le premier oeuf se trouvant, lui, dans le puits à l'endroit où vous affrontez pour la première fois les gargouilles) et de les poser sur les piédestals prévus à cet effet, ceux-ci étant disséminés tout au long du jeu. A noter qu'il vous sera impossible de débloquer tous les défis (ou d'avoir toutes les triches) lors de votre première partie. Vous devrez en effet terminer le soft, sauvegarder votre progression et recommencer une nouvelle fois. Comme vous aurez toutes les armes en main (dont la Gatling, idéale pour venir à bout de tous les monstres), vous pourrez alors détruire toutes les portes glyphées à l'aide de vos armes (en usant également de vos tirs secondaires).

BATTRE DRACULA

Pour battre Dracula, utilisez votre arbalète, en utilisant vos munitions secondaires pour un maximum de dégâts et en effectuant roulades sur roulades pour éviter ses tirs.

BATTRE LES CONCUBINES DE DRACULA

Ce combat est en fait assez simple. Positionnez-vous derrière un des deux piliers du premier plan (pour éviter l'attaque à base d'éclairs) et utilisez les deux pistolets pour tuer les deux vampires subalternes. N'oubliez pas pour autant d'éviter les trombes d'énergie en faisant des roulades ou en courant puis repositionnez-vous derrière les piliers. Une fois mortes, il ne vous restera plus qu'à sauter pour éviter les attaques en piqué de la fiancée de Dracula puis à attaquer à l'aide du fusil à pompe en étant assez proche d'elle pour faire un maximum de dégâts.

BATTRE LES LOUP-GAROUS

Si les lycanthropes vous donnent du mal, usez de vos cimeterres pour en venir à bout.

BATTRE LES OMBRES

Pour détruire les ombres, le canon électrique sera une excellente solution.

BATTRE LES CHAUVES-SOURIS VAMPIRES ET LES HIBOUX GÉANTS

Ici aussi, l'arbalète sera votre principal moyen de défense.

BATTRE LES STATUES DE PIERRE

Le fusil à pompe est un excellent moyen pour en venir à bout très rapidement, surtout si vous utilisez vos munitions secondaires.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue.

Commencez par avancer et récupérez les objets verts fluo. Vous aurez droit à une petite cinématique. Ensuite allez vers la bibliothèque sur votre gauche et montez sur celle-ci. Sautez et envoyez le grappin (rond). Sur le marquage rouge. Vous arriverez sur un balcon, faîtes la même manipulation sur le lustre. Une fois de l'autre côté, montez les escaliers. Vous voici confronté à votre premier ennemi. Utilisez vos étoiles de ninja ou vos pistolets. Pour en venir à bout. Les choses sérieuses commencent.

Mission 1 : Village de Vaseria.

Commencez par monter le petit chemin dégarni de neige. Vous verrez un pont cassé en 2. Sautez en contrebas, puis vous verrez une lumière jaune qui se trouve sur 2 roues. Actionnez-les et un crochet viendra se positionner en plein milieu du pont cassé. Remontez en haut et faites (R1+Rond) pour vous accrocher et allez de l'autre côté. Une fois de l'autre côté, continuez tout droit et vous voici devant un moulin. Commencez par tuer les squelettes qui arrivent en masse. Récupérez le soigneur qui se trouve sur votre droite, ensuite allez sur le portail. Une fois de l'autre côté, tuez de nouveau quelques squelettes. Prenez sur votre gauche. Une fois le chemin traversé, vous aurez quelques squelettes à battre. Reprenez le chemin sur votre droite et cette fois-ci vous verrez une chambre ouverte qui nécessite l'utilisation du grappin. Une fois à l'intérieur récupérez le fusil à pompe et sur votre gauche, vous verrez une porte marquée d'un animal doré. Tirez dessus, la porte volera en mille éclats. Une fois de l'autre côté, vous vous battrez contre un mini boss. Alternez entre les étoiles de Ninjas et les coups de feu du fusil à pompe pour le tuer. La mission est terminée.

Mission 2 : Eglise de Vaseria.

Vous commencez devant un pont relevé. En face de vous se trouve un levier, envoyez le grappin dessus. Le pont s'abaissera, traversez celui-ci et allez sur la place tout droit. Vous aurez des squelettes à tuer. Montez les escaliers et sur un toit vous avez une orbe violette, récupérez-la. Si vous trouvez la deuxième orbe de cette couleur votre jauge de vie augmentera. Ensuite montez les escaliers de nouveau et tuez les squelettes qui viennent à vous. Ensuite allez vers le portail de gauche, vous vous battrez contre des gargouilles. Tirez avec le fusil à pompe, comme celles-ci volent et se trouvent en hauteur ce sera plus facile de les avoir. Il y aura pas moins de 5 gargouilles. Prenez le portail sur votre

droite et allez défier de nouveau 5 nouvelles gargouilles. Ensuite allez au fond et utilisez le grappin. Allez dans l'église et vous assisterez à une cinématique. Vous vous battrez contre 3 déesses nommées Veronna, Aleera et Marishka en Démon. Plutôt simple à battre, attaquez la première femme sur votre gauche en enchaînant des coups d'étoiles de ninjas et de fusils à pompe. Puis la 2e femme sur votre droite, faîtes pareil que la première dès que vous l'aurez tuée. La dernière sera un peu plus compliquée, elle s'est transformée en gargouille. Evitez ces attaques, et donnez lui surtout des coups de feu. La mission est terminée.

Mission 3 : Igor.

Vous commencez dans une bibliothèque, commencez par faire bouger l'échelle et vous obtiendrez la 2e orbe qui vous manque, pour augmenter votre jauge de vie. Ensuite sur votre gauche, se trouve une armoire, appuyez sur (Rond) vous la verrez bouger. Allez dans le couloir et descendez les escaliers. Passez par le premier couloir et tuez les squelettes, ensuite reprenez le couloir de gauche en ligne de mire vous avez des escaliers, allez-y. Vous devrez prendre l'arbalète sur votre gauche. Une fois à l'extérieur, vous devrez vous battre contre des hiboux. Tuez-les grâce à votre nouvelle arme pour en venir à bout. Descendez le versant et récupérez l'orbe violette, il vous en manquera plus qu'une pour avoir une nouvelle augmentation de votre jauge de vie. Tirez avec l'arbalète sur la tête qui est entourée de jaune, la grille s'ouvrira. Vous voici confronté à 5 fantômes. Rien de plus simple, des tirs aux fusils à pompe devraient les renvoyer très rapidement d'où elles viennent. Ensuite prenez sur votre gauche et remontez la rivière. Ensuite tuez les nouvelles gargouilles qui feront leur apparition. Montez sur la petite plate-forme. Agrippez-vous à la falaise en face de vous, puis à la suivante. Tuez les dernières gargouilles et remontez le chemin. Une fois en haut, vous aurez plusieurs fantômes à tuer. Tuez-les et au milieu de cette partie, se trouve un obélisque, faites le bouger en sautant, la grande statue vous fera un passage pour aller de l'autre côté de la falaise. Ensuite prenez sur votre gauche et empruntez le passage. Vous allez vous battre contre de nouvel ennemi, cette fois-ci ils tiennent des sabres, faîtes très attention, ils sont redoutables tuez-les. Allez ensuite près de la cascade et prenez sur votre droite, empruntez le passage. Vous allez vous battre contre Igor. Pour battre celui-ci prenez votre arbalète et ne relâchez pas le bouton pour tirer, évitez ces boules de feu et le tour est joué. La mission est terminée.

Mission 4 : Prince Velkan.

Commencez par tuer les squelettes autour de vous. Vous vous retrouverez dans le cimetière où vous avez tué les hiboux. Descendez le versant et passez par la porte qui été bloquée la fois précédente. Puis vous avez un puits, derrière celui-ci se trouve une palissade allez-y. Vous êtes dans un village avancez normalement, quand tout à coup Velkan fera son apparition il essayera de vous étrangler après vous avoir relâché, il partira. Traversez le pont, puis allez au bout. Vous vous retrouverez dans un passage, entouré de fumée. Avancez, pour être sur une place. Vous voici confronté à Velkan, pour la 2e fois. Donnez-lui un coup, il vous assommera. Suivez-le. Passez par le passage, vous voici sur une place. Tuez les gargouilles et allez au fond à droite. Descendez les escaliers, tuez de nouvelles gargouilles, puis empruntez le passage. Vous revoici confronté une 3e fois à Velkan, la meilleure des façons pour le battre est de tirer au fusil à pompe. Tirez de près ou de loin, une fois mort (il reviendra à la vie). La mission est terminée.

Mission 5 : Château de Frankenstein.

Commencez par tuer les 5 monstres au sabre bleu. Ensuite prenez sur votre droite, où il y a le moulin. Cassez la porte, puis prenez le grappin et montez tout en haut. Vous trouverez la 2e orbe pour augmenter votre jauge de vie. Suivez le chemin sur votre gauche et passez le portail. Suivez le chemin, tuez les 5 fantômes et allez à la porte du château. Une fois dans la cour, vous allez vous battre contre 7 gargouilles. Une fois tuées, prenez la porte sur votre gauche. A l'intérieur, vous devrez vous battre contre des soldats avec des lances. Une fois ceci accompli, prenez les escaliers sur votre gauche. Une fois en haut prenez de nouveau sur votre gauche et passez par la porte. Vous vous retrouverez dans une bibliothèque. En bas se trouve une statue, tirez avec l'arbalète sur la croix. Et un mécanisme se produira, repassez par la porte qui vous a permis d'arriver là. Accrochez-vous au lustre et allez de l'autre côté, là où la porte s'est ouverte. Descendez les escaliers et tuez tous les ennemis que vous trouverez. Ensuite récupérez les balles secondaires et revenez dans le hall. Tuez de nouveau les ennemis puis, allez tirer sur la porte qui nécessitait des balles secondaires pour passer. Une fois la porte cassée, prenez sur votre droite puis votre gauche et passez la porte. Tuez les ennemis que vous rencontrez. Et allez à la porte en face de vous, vous vous retrouverez sur un balcon. Descendez en bas et rentrez dans la maison sur votre gauche. Vous emprunterez un ascenseur. Empruntez le couloir et allez sur votre droite. Tuez les squelettes au passage, puis prenez la porte. Une fois à l'intérieur sur votre droite vous verrez un mécanisme,

ne vous en occupez pas. Tuez les petits monstres et prenez la nouvelle porte. Vous voici dans une salle envahie de monstres, commencez par tuer les petits puis montez sur la plate-forme du milieu. Vous verrez un grappin un peu plus haut, accrochez-vous puis vous voici dans une pièce où plusieurs cocons sont accrochés au plafond. Tuez les monstres qui volent grâce à votre fusil ou votre arbalète. Allez vers les escaliers au fond et utilisez le grappin. Récupérez votre nouvelle arme « Canon électrique ». Redescendez en bas et revenez dans la pièce qui nécessitait du courant. Tirez sur le petit orifice blanc, le courant déclenchera une action et les mécanismes remarcheront. Ensuite refaites le chemin inverse. Revenez sur le votre balcon au départ et revenez dans la pièce. Tirez sur le petit orifice qui nécessitait du courant. Un ascenseur descendra avec un télescope à son bord. Retournez cette fois-ci dans la salle ou un ascenseur ne marche pas montez sur celui-ci. Il vous emmènera à Dracula. Pour battre ce boss, rien de plus simple. Prenez l'arbalète et mettez-vous en état secondaire (L1) et tirez-lui dessus sans vous arrêter et tout en l'évitant, faîtes des roulades. Une fois mort, la mission est terminée.

Mission 6 : La caverne de Frankenstein.

Commencez par descendre la falaise, puis tuez les crânes. Ensuite montez la falaise sur votre droite tout en vous aidant avec les crochets. Une fois en haut, prenez sur votre droite. Vous trouverez de nouveaux crânes plus puissants. Descendez directement en bas et allez au fond à gauche. Agrippez- vous successivement aux crochets sur les falaises. Une fois les derniers crochets atteints. Passez le pont, puis sautez le bout de la falaise. Ensuite tuez tous les crânes que vous trouverez. Accrochez-vous au crochet de droite. Puis vous aurez un mur à casser, prenez votre arbalète et en mode secondaire tirez dessus. Vous voici de l'autre côté, vous allez vous battre contre Frankenstein. Pour le battre, utilisez le fusil à pompe et mettez-vous en mode secondaire. Dès que vous n'avez plus de balle, enchaînez sur les pistolets et en dernier recours l'arbalète. Toutefois évitez ces attaques, pour être en bonne santé. La mission est terminée.

Mission 7 : Retour au château de Frankenstein.

Vous sortez de la grotte, prenez sur votre droite et montez les escaliers. Tuez les chauves-souris, puis traversez la cascade qui coule sur le pont accidenté. Passez par la petite ouverture et montez la falaise, accrochez-vous au grappin pour traverser la cascade. Une fois de l'autre côté montez et prenez sur votre droite, vous verrez le loup-garou. Rejoignez-le en passant par le trou. Avancez tout doucement, tuez de nouvelles chauves-souris et allez prendre les sabres qui sont posés sur le rocher. Vous voici équipé de votre nouvelle arme continuez tout droit, tout en tuant vos ennemis. Montez la falaise, puis prenez sur votre droite, tuez encore des chauves-souris et allez au fond à droite. Cette fois-ci vous devrez escalader la falaise entière pour regagner le château. Pour cela, suivez le chemin indiqué plutôt simple et une fois en haut, passez par la porte où l'eau s'écoule. Une fois à l'intérieur de la cour, tuez les loups garous au fusil à pompe, vous en aurez en tout 7 à peu près. Ensuite prenez sur votre droite, une porte s'y trouve. Vous vous trouvez dans une pièce confronté à Velkan une nouvelle fois, mettez-vous en mode secondaire (L1) et tirez lui-dessus avec le fusil à pompe. Les dégâts seront plus grands. Une fois tué, vous devrez allez sauver Anna emportée par un esprit maléfique. Pour cela, continuez tout droit et passez la porte. Vous voici dans une cour, tuez les 7 loups garous. Puis prenez l'escalier sur votre gauche et franchissez la porte. Vous voici dans une pièce, tuez les chauves-souris qui viennent à vous. Ensuite montez l'escalier et tuez les loups garous. Et allez au fond à droite, prenez l'ascenseur, une fois en haut, récupérez l'orbe violette. Montez l'escalier et vous serez de nouveau confronté à Dracula qui détient Anna. Utilisez votre arbalète puis refaites les mêmes gestes, quand vous avez battu Dracula. Evitez ces attaques par électricité ou autres. Dès que vous l'aurez tué, Frankenstein lui donnera le coup de grâce. La mission est terminée.

Mission 8 : Evasion du Château de Frankenstein.

Commencez par tuer vos ennemis et à descendre les escaliers. Une fois ceux-ci descendus, descendez les suivants et partez tuer les petits ennemis en masse. Sautez en contrebas et prenez la porte. Vous revoici dans la salle vous vous avez activé le mécanisme. Continuez tout droit et prenez la porte. Une fois de l'autre côté, vous aurez une succession de squelettes, évitez-les et prenez le couloir puis sur votre gauche l'ascenseur. Sortez de la maison. Vous devrez vous battre contre des statues en pierre muni d'un sabre. Pour les tuer, prenez le fusil à pompe, mettez-vous en mode secondaire et les dégâts seront plus grands. Une fois les statues brisées, prenez la sortie sur votre droite. La mission est terminée.

Mission 9 : Le passage de la forêt.

Pour cette mission, vous devrez user de vos muscles. Tout se déroule sur votre chariot. Votre premier combat est contre le Verona en Démon. Faites très attention, elle envoie divers sorts, comme de l'électricité ou des blocs de glace sur la partie du chariot. Donc tirez-lui dessus en mode secondaire avec le fusil pour la tuer. Une fois morte, vous devrez vous battre contre Velkan de nouveau sur la terre ferme. Pareil que vos premières confrontations, reproduisez les mêmes mouvements. Une fois mort, La mission est terminée.

Mission 10 : La malédiction du Loup Garou.

Commencez par descendre le couloir puis à prendre la nouvelle technique sur le rocher. Ensuite remontez les escaliers et sortez de la grotte. Tuez les chauves-souris qui viennent à vous et sautez en contrebas. Montez sur le versant, sur votre droite. Ensuite accrochez-vous successivement à deux crochets que vous verrez facilement aux derniers crochets, prenez le chemin sur votre gauche et montez-le. Vous revoici dans une de vos missions, mais cette fois-ci les 3 statues de pierre sont en mouvement. Tuez les grâce au fusil à pompe en état secondaire. Ensuite montez sur la statue qui fait un pont. Et prenez le chemin sur votre gauche. Ensuite, vous revoici devant la cascade tuez les hiboux. Puis montez sur la plate-forme en face de vous, vous allez vous battre contre Igor. Prenez votre arbalète en état secondaire et tuez-le en lui envoyant des flèches tout en évitant ses attaques. La mission est terminée.

Mission 11 : A l'assaut du château de Dracula.

Commencez par monter la colline pour atteindre une grotte. Tuez les hiboux qui viendront nuire à votre progression. Ensuite prenez la porte sur votre gauche. Vous vous retrouverez dans une église, tuez les hiboux et les chauves-sauris. Et allez au fond de celle-ci, vous trouverez une porte. Vous voici confronté à 3 déesses, rien de plus simple tirez à coup de fusil à pompe pour en venir à bout. Passez par la trappe et une fois en bas. Tuez tous les petits monstres. Une fois ceci fait, tirez avec le générateur d'électricité sur la chaudière, celle-ci relancera la mécanique. Prenez sur votre droite et montez à l'ascenseur. Une fois en haut prenez sur votre gauche, A un moment donné vous trouverez une porte sur votre droite, allez-y. Prenez sur votre gauche, accrochez-vous au grappin puis allez de l'autre côté. Allez sur votre droite et franchissez la porte. Vous vous trouverez en la compagnie de petits gnomes, tuez-les. Au fond à gauche sur une table se trouve une Gatling, récupérez-la et montez à l'ascenseur. Dévastez la porte et faites un carnage dans la pièce, terrassez tous vos ennemis. Allez tout droit et passez la porte. Ensuite, une fois dans le couloir prenez sur votre gauche et franchissez de nouveau une porte. Devant vous se trouve une marre de sang. Accrochez-vous au grappin, puis au suivant. Une fois en haut vous vous trouverez devant une succession d'escaliers coupés. Accrochez-vous aux successions de grappins, afin d'atteindre le haut pour arriver à une porte. Vous voici sur un pont en pierre, tuez les 6 statues en pierre, grâce à votre Gatling. Une fois au bout, vous allez combattre Aleera en démon. Utilisez votre Gatling, la gâchette enfoncée et videz lui des chargeurs en pleine tête. La mission est terminée.

Mission 12 : La mort de Dracula.

Commencez par monter les escaliers, sur votre gauche. Tuez les déesses puis allez à la porte tout en haut des escaliers. Vous libérez Frankenstein. Et vous voici confronté à une armée de chauves-souris, le seul moyen d'arrêter ce mauvais pas est de tuer leur chef. Tuez toutes les chauves-souris qui nuiront à votre santé et à votre poursuite de l'aventure. Une fois tout ceci fait, descendez les escaliers pour rejoindre une porte qui vous mènera de nouveau à l'intérieur. Tuez les chauves-souris puis sautez dans le gros trou, au milieu de la pièce. Vous voici confronté à Dracula dans toute sa splendeur. Evitez ses attaques, tout en lui vidant des chargeurs de Gatling. Il est plutôt simple par rapport à Aleera. Vous aurez droit à une cinématique montrant Van Helsing en Loup garou, Dracula sera mort. Vous aurez tué Anna pendant qu'elle essayait de vous injecter l'antidote. Triste fin, mais votre combat contre les démons aura été mené à bon terme.

Vexx

© Acclaim 2003

SUPER MOUVEMENT

Utilisez des combos pour faire augmenter votre jauge de super mouvement en haut à droite de l'écran. Utilisez ensuite R1 pour faire un super mouvement.

SAUTS CONSÉCUTIFS PLUS RAPIDES

Faites L1 + ⊗ dès que Vexx attérit après avoir sauté. Refaites cela encore une fois pour qu'il aille plus vite.

FIN DIFFÉRENTE

Allez à Timberdale et à l'horloge solaire. Règlez la sur un point d'or (Iver ou coucher du soleil). Retournez rapidement à Shadowrealm. La séquence de fin aura changée.

SOLUTION COMPLÈTE

Didacticiel

Vous commencez dans une partie de didacticiel, vous devez d'abord atteindre la fin de la passerelle. Une fois au bout, vous devrez sauter sur la plate-forme. Réalisez ensuite un gros saut, vous atteindrez une porte qui vous mènera devant un plan d'eau. Sautez et nagez jusqu'au fond du bassin, pour ouvrir la porte. Vous allez être face à un mur, vous devez l'escalader et vous serez à nouveau transporté par une porte. Vous devez apprendre le combat. Réalisez un combo de 3 coups, un uppercut, un tremblement de terre et un coup de pied enflammé. Grimpez ensuite les marches, après la porte vous serez face à 100 éclats à ramasser, avec tout le long, quelques petits obstacles. Après avoir récupéré les 100 éclats. Récupérez les Jarres d'âmes. Vous pourrez à présent prendre le coeur de spectre.

Niveau 1 : Boisvallon

Vous vous trouvez près d'un autel, commencez par regarder en haut, il y a une vie en haut et à l'opposé de la pièce, un téléporteur. Pour y accéder, vous devez passer dans une flamme, ce qui vous projettera en hauteur et vous devrez vous diriger vers un rebord pour vous accrocher. Une fois en haut, prenez la vie et allez au téléporteur, emparez-vous ensuite du petit rond rouge sur la tête du bonhomme tout rouge. Sautez ensuite au milieu de la pièce et sortez par la porte. Vous allez débarquer dans Boisvallon. La cinématique vous montre les quatre cœurs de spectre, suivez les éclats. Un peu plus loin à droite, vous rencontrerez votre premier monstre. Défoncez-le et continuez votre route, un peu plus loin se trouvera un cadran solaire. Placez-vous dessus et tournez, de 2 heures à 4 heures un passage s'ouvre. Entrez et traversez cet endroit de plaque en plaque. Au bout, placez-vous sur celle qui monte, et traversez encore cette partie de

plaques. Placez-vous sur celle qui bouge tout en haut et rejoignez les plaques jaunes à gauche. Montez sur celle qui est mobile puis rejoignez la plaque suivante où se trouve votre 1er coeur.

Vous allez être téléporté dans une sorte de sanctuaire. Vous allez ouvrir une porte grâce au pouvoir de votre coeur, sortez et dirigez-vous vers la gauche. Montez le chemin et escaladez les deux murs en faisant attention aux pierres qui tombent et aux monstres à chaque fin de mur. Allez vers la gauche et montez sur les blocs de pierre qui flottent. Enchaînez tous les blocs jusqu'à être sur le plus haut qui vous donnera accès au deuxième coeur.

Vous serez à nouveau téléporté, partez vers le parchemin, et prenez le petit pont tournoyant. Traversez le pour rejoindre l'autre bout. Au fond, montez grâce au mur d'escalade. Tuez les monstres et prenez les passerelles qui montent, en haut, traversez tous les baraquements en ramassant les éclats. Vous allez arriver face à des pierres enflammées qui tombent sur la poutre, après ça, montez le mur d'escalade d'en face et allez chercher le 3ème coeur en haut de la pyramide.

Vous allez revenir au téléporteur, reprenez exactement le même chemin que le précédent, sauf qu'en haut, prenez le mur d'escalade à gauche. En haut vous serez face au Sumo. Le but du combat est de faire tomber son adversaire en dehors du ring. Tournez autour de lui, placez-vous derrière et balancez tout ce que vous pouvez pour le faire sortir. Attention ça n'est pas aussi facile que ça en a l'air. Quand il vous aspire, gigotez dans tous les sens, et quand il vous fonce dessus, évitez-le et faites-le tomber du ring. Faites-le tomber trois fois et récupérez le 4ème coeur.

Comme d'habitude une petite sauvegarde, et vous revoilà dans le téléporteur. Récupérez à présent 100 éclats pour obtenir un coeur de spectre. Une fois apparu, ramassez le 5ème coeur du niveau.
Dirigez-vous vers le début du niveau, là où vous avez rencontré votre premier monstre. Prenez les petites dalles mobiles, sautez à droite une fois en haut, puis prenez le mur d'escalade. Passez par la droite et en haut, dirigez-vous à gauche puis montez le mur d'escalade. En haut à gauche se trouve une cascade, rentrez dedans. Vous allez arriver dans un monde avec une grande porte, rentrez dedans et commencez par prendre le passage de droite. Il faut nager en hauteur en prenant les trous des demi-plaques, pour arriver face à un anneau avec des pics. Passez dedans et ressortez de cet endroit par le même chemin que vous êtes arrivé. Allez à celui de droite quand vous ressortez, placez-vous à la surface de l'eau et grimpez le plus possible grâce au trampoline. En haut vous vous accrocherez au plafond et vous pourrez alors vous placer au centre de la pièce. En bas du grand cylindre se trouve un anneau, une fois bien au centre des cercles bleus, lâchez-vous dedans. Ressortez, et allez maintenant à celui de gauche, montez sur les bordures et montez encore jusqu'à être en face d'un fil d'or. Grimpez-y et au sommet, sautez dans l'eau, passez ensuite dans l'anneau et ressortez par le même chemin que vous êtes arrivé. Dehors se trouve le 6ème coeur.

Revenez à nouveau dans l'endroit précédent, mais cette fois prenez la porte centrale toute noire. Pour commencer, ne marchez que sur les dalles bleues foncées et placez-vous sur la dalle grise au fond. Prenez les escaliers, vous serez face à des blocs invisibles dont la présence n'est révélée que par des jets de fumée. Sautez dessus quand les plaques apparaissent pour arriver sur une bascule. Placez-vous sur la droite de la bascule.
Ca descend, montez très vite à gauche et sautez sur la plaque. Continuez de monter en évitant les jets de fumée et en grimpant sur les blocs. Plus haut vous serez face à une corde, grimpez-y et en haut vous serez confronté à de tout petits chemins. Passez assez doucement, et une fois arrivé au bout de ce parcours, sautez sur les plaques mobiles. En haut il y aura deux gros blocs qui montent et descendent, passez sans vous faire toucher car c'est la mort assurée. Plus haut il y aura une sorte de garde, s'il vous voit, des monstres apparaîtront. Plus haut encore deux blocs en mouvement de va et vient, avec derrière une vie par bloc. Plus haut il y aura encore un garde et derrière, un gros rectangle qui tourne sur lui-même avec des jets de fumée pour couronner le tout. C'est plus facile que ça en a l'air. Un très bon conseil, ne vous pressez pas, ça ne vous fera que descendre plus vite et non monter. Vous êtes maintenant face aux petites plaques violettes qui bien sûr se cassent la figure quand vous montez dessus. Une fois en haut vous voyez le haut de la pièce, vous devez sauter sur une plaque qui vous passe à côté (sans tomber si possible ça énerve pas mal.) Une fois arrivé au centre, grimpez sur la corde et en haut se trouve… (Et oui vous le ressentez dans votre manette, elle vibre, elle vit par le coeur qui se trouve plus très loin. Montez sur le dernier bloc et activez la demi-sphère au centre et le 7ème coeur est à vous.

Une bonne sauvegarde ça fait du bien. Sortez et revenez au début du niveau pour partir sur de bonnes bases. Un peu plus loin à droite se trouve un mur d'escalade avec en haut une jarre, ramassez-la et descendez. Plus loin sur un muret se trouve une deuxième, dirigez-vous au fond vers la porte temporelle, il y a une longue bascule. Montez sur les petits

blocs flottants non loin, en haut se trouve une jarre. Allez ensuite vers la gauche il y a une passerelle qui tourne sur un axe dans l'eau, et une jarre au centre. Un peu plus loin il y a sur un rocher, un trampoline avec au-dessus une jarre. Et la dernière assez difficile à trouver, montez le mur d'escalade non loin de la dernière jarre prise. Descendez au premier étage et allez tout droit. Allez sur les plates-formes avec les trois petits monstres en flamme. Il y a un fil doré aux extrémités, placez-vous dessus et sautez de fil en fil jusqu'au troisième. Montez-le et en haut se trouve la 6ème jarre et le 8ème coeur apparaît au-dessus de votre tête sur la plate-forme.

Pas facile celui-la, en sortant de la porte bleue, allez de suite à gauche, il y a une balle en pierre, vous devez la pousser dans le but au fond à gauche et le 9ème coeur apparaîtra dans le but.

Pour le dixième coeur, vous allez vous servir de votre pouvoir pris au début de la partie. Allez tout au fond, il y a une plaque rouge sur le sol. Montez dessus et vous aurez 30 secondes pour aller défoncer le cristal qui protège le coeur. Il faut passer un peu par la pente où de l'eau coule puis remontez sur le chemin normal. Courez le plus vite possible et écrasez-vous dans le cristal pour récupérer le 10ème coeur

Niveau 2 : Dragonnade

Pour le 11ème coeur, plongez dans le premier bassin que vous verrez et allez au fond. Vous allez apparaître dans un grand labyrinthe sous-marin. Vous devez récupérer des cubes pour que le coeur apparaisse. Passez dans les anneaux pour ouvrir les passages qui mènent au coeur et reprenez souvent votre air en passant dans les bulles d'air. Pour avoir tous les cubes, vous devez entrer dans trois puits au total. Une fois que vous aurez récupéré tous les cubes, le coeur apparaîtra devant la porte de sortie du labyrinthe.

Avancez vers le premier bassin et passez par la gauche, vous devez monter à côté d'une maison, et y entrer. Dans ce jeu, vous devez avoir le plus de cases possible. Pour y arriver, le mieux est de se mettre devant son adversaire à deux ou trois carreaux, il tombera ou s'arrêtera et vous pourrez prendre votre temps pour ramasser les carreaux. Vous devez gagner les trois manches et le 12ème coeur apparaîtra au centre de l'arène.

Pour le 13ème coeur, avancez vers le premier bassin et partez vers la gauche. Passez la planche, vous arriverez sur une plaque tournoyante, attention à la bestiole qui est dessus. Continuez votre route jusqu'à être dans un temple. Descendez, et allez à droite, au bout du couloir prenez encore à droite, montez grâce à la plate-forme et en haut, traversez toute la pièce. A la fin, coupez la corde et redescendez puis revenez au fond du couloir à droite. Prenez à gauche cette fois, montez par l'air qui vous projettera en l'air puis traversez cette pièce. Coupez encore la corde pour qu'un nouveau bloc tombe. Partez ensuite dans le couloir de gauche, et prenez pour commencer le chemin montant à droite, en haut traversez à nouveau la pièce et coupez la corde. Revenez au fond du couloir de gauche et prenez à gauche cette fois, en haut, sautez de corde en corde et coupez la corde. Une fois tous les blocs en bas, vous pourrez récupérer le coeur.

Pour le 14ème coeur, vous devez aller chercher le pouvoir rouge, vers les tourbillons de sable, et courir sur le cristal de gauche proche d'un sable mouvant tournoyant. Défoncez le cristal et récupérez le coeur.

Pour le 15ème, allez tout droit et devant le premier bassin, allez à droite et commencez à monter sur une grande colonne vertébrale. Echappez à tous les pièges et tuez tous les monstres jusqu'à être en face de plusieurs fils d'or. Sautez sur le premier et grimpez au sommet. Une fois en haut, maintenez la gâchette gauche et faites un gros saut jusqu'au prochain fil. Faites ça jusqu'au bout et ne tombez pas car vous retomberez tout en bas. Au bout descendez à droite, et descendez les petites marches. Passez la poutre qui tourne sur elle-même en faisant des sauts pour retomber sur la partie plate. Quand vous serez sur l'autre os, évitez les flammes qui tournent autour de l'os et une fois en haut, atteignez le coeur par le doigt du milieu.

Pour le 16ème coeur, ramassez toutes les jarres. La première se trouve à droite proche du tourbillon. Montez sur les ossements, il y a deux grands os qui montent. Commencez par prendre la jarre de droite et ensuite celle de gauche. Une fois en haut à gauche, montez et allez sur l'autre os à gauche. Il y a un grand os avec au bout une jarre et au-dessous, vous trouverez de nouveau un grand os avec au bout une jarre. La dernière est juste en dessous sur le doigt du milieu de la main. Une fois les cinq jarres récupérées, le coeur apparaît sur la dernière plate-forme en haut du tourbillon.

Pour le 17ème, ramassez les 100 éclats de coeur. Cette fois-ci, il va falloir chercher dans tout le niveau. Pas évident sur ce niveau vous devrez pas mal les chercher.

Pour récupérer le pouvoir de vol, vous devez aller sur le chemin de la colonne vertébrale. Après avoir passé les fils d'or, à gauche se trouve une petite parcelle de terre avec un téléporteur. Prenez-le et placez-vous sur la falaise, ça vous téléportera, il y aura le pouvoir. Vous pourrez donc récupérer le 18ème coeur, en passant tout droit après les fils d'or que vous avez parcourus précédemment. Une fois au bas de la descente, placez-vous sur le rond jaune et volez jusqu'au coeur.

Pour le 19ème coeur, pas facile à trouver, vous devez pour commencer revenir au niveau 1. Dirigez-vous vers la droite en commençant et allez dans la cascade en haut. Allez dans le passage, et montez la tour jusqu'à être sur la partie zig zag. (Juste après avoir monté le fil d'or). Marchez quelques instants et à un moment, vous devrez sauter, sautez sur la plate-forme grise juste au-dessous. Retournez vous et un bouton brillera, allez sur la deuxième plaque et activez le bouton, il ouvrira une porte.
Placez-vous ensuite sur la plaque la plus proche de la porte et vous pourrez vous accrocher sur le dessous du sol en zig zag (attention c'est très fin et on tombe assez facilement.) Une fois arrivé au bout, laissez-vous tomber dans le trou. Vous allez débarquer dans une autre tour. Sautez vite sur la plaque grise, une fois en haut, montez sur les plaques invisibles. Vous connaissez tout ce parcours, mais une fois en haut après le fil d'or, les choses se compliquent. Le sol est invisible, vous devez attendre de voir les grains blancs tomber sur le sol pour avancer. Ensuite après ça, vous connaissez le chemin, montez tout en haut de la tour et là enfin, vous prenez le 19ème coeur pas du tout évident à trouver.

Niveau 3 : Les Neverglades

Pour récupérer le 20ème coeur, avancez tout le temps tout droit, montez récupérer le parchemin au passage et une fois tout en haut, rentrez dans la bouche de la statue. Allez encore au bout et jouez au jeu, pour gagner, prenez le plus de jetons possible. (Il n'y a pas de techniques spéciales pour gagner, sinon celle d'éviter les ennemis qui vous font perdre beaucoup de temps). Quand vous aurez gagné les trois manches, le coeur apparaîtra au centre de l'arène.

Le 21ème coeur, pas facile du tout. Commencez par aller tout droit et prenez la première à gauche, vous arriverez devant une grosse statue précédée de trois petites statues. (Une bleue, une jaune et une rouge.) Vous devez récupérer leur tête. Commencez par aller tout droit, à un moment, vous devrez monter sur des blocs mobiles, à droite se trouve la tête bleue. Prenez-la et dirigez-vous vers les trois statues. Attention quand vous lâchez la petite tête elle reviendra à sa position initiale en 10 secondes, vous pouvez néanmoins la récupérer après l'avoir jetée. Montez les marches avec la tête, traversez la plaque tournante, et pour faire traverser la tête sur l'autre côté, sautez et au milieu de votre saut jetez la tête. Remontez ensuite très vite pour ne pas qu'elle retourne à sa position initiale. Placez-la ensuite sur le buste bleu. Retournez devant le téléporteur de niveau pour partir sur de bonnes bases, descendez et prenez à droite, sautez le ruisseau de pierre en pierre. Au bout, il y aura la tête rouge. Ramenez-la jusqu'à son buste. Vous devez jeter assez souvent la tête pour ce passage, et pour traverser le ruisseau sautez puis jetez la tête. Allez ensuite la poser sur son buste. Pour la dernière tête, allez là où vous avez trouvé le parchemin (sur la passerelle) à gauche sur un poteau se trouve la tête jaune. Une fois les trois têtes sur les bustes, la grosse tête en pierre s'ouvre et vous pourrez récupérer le 21ème coeur.

Pour le 22ème, de suite après la porte du téléporteur faites demi-tour et montez le mur d'escalade. En haut partez sur les flans de la porte et récupérez les trois clefs pour ouvrir la grande porte. (Il y en a une en bas à gauche, une en haut au centre et la dernière en bas à droite.) Allez ensuite dans la porte, allez sur les trois statues de la salle et allumez leurs yeux. Une plaque apparaîtra devant le vestige, et en appuyant dessus, tout sortira du sable. Montez ensuite par la corde de droite, et sautez sur le coeur.

Pour le 23ème coeur, allez là où se trouvent les trois statuettes de couleur. Et prenez à droite, il y aura un puits sur un petit morceau de rocher, sautez dedans. Vous allez tomber dans un lac avec trois poissons électriques. Le but est de faire passer les trois poissons en même temps dans l'anneau. Pour cela, vous devrez les attirer vers vous et les garder bien derrière vous. Passez dans l'anneau et une fois que les trois poissons vous auront suivi (si trois fois ne suffit pas à l'élever complètement, refaites un petit passage ça s'enchaîne tout seul après). La plate-forme qui était au fond de l'eau va ressortir de l'eau. Vous pourrez alors activer le bouton et prendre le coeur.

Le 24ème, sortez de la salle de téléportation et allez de suite derrière. Montez le mur et entrez dans la porte. Vous allez revenir dans la salle avec le grand édifice enfoui sous le sable, vous devez réactiver les trois statues. Une fois fait, l'interrupteur apparaîtra et vous pourrez sortir de ce bâtiment. Montez par le fil d'or et cette fois quand vous serez en haut, montez par la gauche. Faites le tour du bâtiment et montez grâce à la plaque mobile. Montez au sommet de cette tour pour récupérer le coeur.

Le 25ème, dirigez-vous tout droit, montez jusqu'à être à côté de la grosse tête en pierre et passez par les côtés. A gauche se trouve le rond jaune qui vous donne le pouvoir de voler. Placez-vous dessus et volez jusqu'au coeur dans la fontaine.

Le 26ème coeur, revenez au rond jaune, mais cette fois, avancez un peu, et à droite se trouvent des petites passerelles. Sautez de passerelle en passerelle et la dernière possède une fontaine qui vous remontera votre pouvoir à fond. Mettez-vous en transe (gâchette de droite) et tirez sur les yeux de la statue qui est en face. Quand vous aurez allumé les yeux de la statue, un coeur apparaîtra en dessous.

Quand vous aurez récupéré le 26ème coeur vous aurez droit à une cinématique

Le 27ème coeur, ramassez les 100 éclats de coeur. (Assez facile à trouver dans ce niveau.)

Pour le 28ème coeur, ce n'est pas forcément évident.
(Si on s'en tient à leur énigme.) Allez tout droit en sortant de la salle de téléportation, et tout au bout en haut, entrez dans la tête. Allez ensuite à droite et entrez dans la porte de gauche. Elle vous téléportera à l'intérieur de la tapisserie et vous devrez récupérer les six jarres se trouvant dans la tapisserie. Servez-vous des personnages pour prendre vos appuis et des rochers un peu plus saillants que les autres.

Commencez par aller à gauche, descendez et vous allez arriver près d'une télé, tapez sur le bouton de la console pour l'allumer. Sautez ensuite de l'autre côté où il y a la manette, un peu plus haut, il y a une télécommande, sautez dessus pour allumer la télé. Allez ensuite sur la manette, et gagnez ce niveau de casse-briques pour obtenir le 29ème coeur.

Le coeur suivant, allez à droite, prenez les petites plaques blanches, évitez les blocs et montez sur le piano plus loin. Allez derrière le piano (là où toutes les cordes sont voyantes), vous allez être téléporté dans un autre monde. Traversez les tambours, montez le fil, allez sur la corde (attention aux blocs qui tombent, ils vous envoient légèrement en arrière.) Montez sur les plaques, appuyez sur les trois touches de piano et montez sur le saxophone. (A l'intérieur du saxo se trouvent deux vies.) Prenez le fil et une fois sur la timbale, sautez sur le violon. Montez sur le bout de bois qui bouge et après la corde plus loin, prenez le fil d'or. Après les notes de musique, sautez sur les timbales et ensuite sur les notes. Sautez sur le tambour et à vous le 30ème coeur.

Le 31ème n'est pas très difficile, commencez par aller à gauche, traversez le canapé et allez sur la tour avec une montée en spirale. Rentrez à l'intérieur et montez au sommet de la tour. (Il n'y a rien de difficile.) En haut placez-vous sur le dernier engrenage et prenez une des deux portes, puis dehors, récupérez le coeur.

Pour le 32ème allez à droite, passez par les blocs blancs, traversez les blocs mobiles et traversez le piano. Sautez sur l'étagère, et montez sur les livres. Allez sur le vert et montez d'un étage. Allez ensuite dans le bocal à poissons et rentrez dans le petit château sous-marin. Battez vos démons en ramassant le plus d'anneaux possible. (N'essayez pas de taper vos démons, ça vous fera plus perdre de temps qu'autre chose.) Quand vous aurez gagné les trois manches le coeur sera à vous.

Pour le 33ème, retournez vers l'aquarium. Montez sur la radio, montez sur l'antenne et montez encore sur les livres pour arriver sur une poutre en bois tout en haut. Au centre, prenez le bloc blanc et récupérez les six jarres qui se trouvent à la place des bougies. Le coeur apparaît au centre de la poutre.

Le 34ème est très facile. Dirigez-vous vers le lavabo (par la droite ou la gauche, ça n'a pas d'importance), mettez-vous au fond et faites trembler la terre sur le bouchon. Il tombera, remontez à côté du robinet, à droite se trouve un bouton qui actionne l'eau. Allez ensuite dans les canalisations et au bout vous aurez le coeur.

Le 35ème n'est pas forcément évident à trouver. Allez sur l'étagère avec tous les livres, et la première boîte verte que vous rencontrerez à une inscription marron sur le couvercle. Faites trembler la terre, ça fera un trou et vous pourrez récupérer le coeur dans la boîte.

Pour le 36ème coeur, récupérez tous les éclats, niveau assez difficile. Prenez tous ceux du niveau normal et allez dans l'horloge pour en avoir 100 (il y en a aussi pas mal dans le monde du piano.)

Le 37ème coeur, « un truc de malade » pour le trouver. Pour commencer, dirigez-vous vers le piano. Passez par la gauche du piano, il y a une petite corniche qui vous mènera à l'horloge. Placez la grosse aiguille entre les deux petits points rouges. Allez ensuite dans la grande horloge, et une fois devant la grosse balançoire (celle qui bouge de haut en bas avec une barre en fer au centre), laissez-la partir et sautez en bas puis rabattez-vous, il y a une petite partie de métal où se trouve la porte. Une fois dans la porte, traversez tout ce monde pour au bout atteindre le coeur.

Niveau 5 : les abysses.

Commencez par plonger dans le trou et la colonne avec un anneau orange vers le sommet. Trouvez la dernière porte à gauche avec un fluide bleu clair qui y rentre. A l'intérieur, vous devrez monter tout en haut de la structure, et tout en haut à gauche se trouve un bouton pour arrêter les rayons. Allez ensuite chercher le 38ème coeur.

Allez toujours dans le trou central et trouvez la tour qui a une couleur violette, prenez la porte avec le fluide qui se trouve à gauche, une fois dedans, placez-vous sur l'interrupteur au début. Il mettra le monde à l'envers et vous devrez juste marcher sur les plaques qui viennent de se retourner. Quand vous aurez marché sur toutes les plaques, le coeur n'aura plus de protection et vous pourrez prendre le 39ème coeur.

Dirigez-vous vers la tour de couleur rouge, à l'intérieur se trouve ce cher sumo. Vous savez déjà comment le tuer mais il fait des nouveaux coups pas très dangereux. Quand il vous jette les pierres dessus, courez avec un turbo, c'est pas très dur. Quand il fait les flammes par terre et qu'il vous fonce dessus, là, anticipez le mouvement et partez légèrement avant lui. Il sera déséquilibré et vous pourrez le faire tomber. A chaque chute, le sumo fera tomber une partie de l'arène. Rien n'est dur jusqu'à la dernière partie. Pour la dernière, je vous dirai ma méthode. Approchez-vous de lui le plus vite possible pour être le moins proche du bord au cas où il vous touche avec son ventre et passez derrière pour lui donner des coups jusqu'à ce qu'il tombe. Le 40ème coeur va apparaître au centre de ce qui reste de l'arène.

Pour le 41ème coeur, allez dans le monde sous-marin et dirigez-vous au fond au centre, il y a une crevasse. Une fois dedans, vous vous retrouvez dans un monde de chaleur et de lave, traversez tout ce parcours pas trop difficile et une fois tout en haut, montez dans le bateau. Le jeu que vous allez faire consiste à mettre tous les carreaux en noir pour tuer les trois pirates. Quand vous les aurez tués, le coffre s'ouvrira et vous aurez le coeur.

Pour le 42ème c'est soit un coup de chance soit, on vous l'a dit. Allez tout en haut du monde sous-marin, il y a un énorme poisson qui vous gobe quand vous êtes en face de lui. Une fois à l'intérieur du ventre il y a un coffre, et vous devez faire la combinaison suivante pour l'ouvrir. A, B, X. Le coffre s'ouvrira et vous pourrez récupérer le coeur.

Le 43ème coeur, de suite en sortant du téléporteur, allez à gauche, il y a une bulle d'eau avec une jarre à l'intérieur. La deuxième se trouve à droite, au fond dans un trou. Allez ensuite dans le monde sous-marin, à gauche il y a un petit passage, qui mène hors de l'eau. Allez vers la gauche, il y aura un grand bonhomme, tapez-le et prenez la jarre. Les deux dernières jarres se trouvent dans un passage qui se trouve au fond de l'eau vers la tour orange. Quand vous serez dedans, remontez et à la surface, vous trouverez une jarre à gauche et à droite. Retournez ensuite dans le monde sous-marin, le coeur apparaîtra tout en haut au centre de ce monde.

Le 44ème, pas évident. Commencez par aller à l'horloge de suite à droite après le téléporteur. Placez la grosse aiguille entre les deux points rouges et allez dans le monde sous-marin. Dirigez-vous vers la colonne violette, là où il faut avoir la tête à l'envers. Allez tout au fond (sans vous mettre la tête à l'envers.), Après le champ de force du coeur, traversez la porte. Retournez-vous et juste au-dessus de la porte se trouve un petit plateau qui vous permet de monter. Traversez tout l'étage pour arriver à la porte. Une fois dedans, vous êtes confronté à un énorme bloc. Quand vous entrez dans sa zone, il s'abaisse et vous écrase. La technique : entrez dans la zone, rabattez-vous assez vite, laissez-le s'écraser et dès que vous aurez la place, commencez à courir avec des coups de turbo tout le long. Juste après, ça fait peur mais

c'est tout. Courez tout simplement avec des turbos si possible. Une fois arrivé devant un sas, passez dedans et le prochain vous offrira une petite difficile. Entrez et vous devrez éviter les piquants qui vous arrivent dessus (en principe des flèches vous aident pour vous signaler où vous pourrez passer. Après ça, il y aura deux gros gardes, rien de difficile. Après les avoir tués, la porte s'ouvre et vous avez encore droit à deux monstres (quelle chance !). Vous devez monter à présent une grande tour avec quelques pièges, et tout en haut comme en bas, un énorme bloc où vous devrez passer tout en turbo sinon « skick » !! Après ça, à vous le 44ème coeur.

Le 45ème, prenez 100 éclats de coeur.

Le 46ème, retournez dans le volcan, et montez comme si vous alliez vers le vaisseau fantôme. Là où se trouve l'interrupteur, à gauche, il y a un autre passage. Montez tout en haut et au bout de ce parcours, il y aura le coeur.

47ème pas facile du tout celui-la, surtout très énervant. Pour commencer, rendez-vous dans la tour rouge. Faites le tour de la fontaine et regardez toutes les statues. Il y en a une qui a une position différente des autres. Activez le bouton et allez chercher l'autre statuette (hors de la fontaine) qui a la même position. Activez le bouton de la deuxième et les deux se tourneront dans la direction de la fontaine. Faites pareil pour toutes les statuettes pour détruire cet oeil de malheur qui ne vous lâche pas d'une semelle, puis allez récupérer le coeur.

Niveau 6 : Rocadague.

Pour commencer ce niveau, allez tout droit, passez la petite passerelle qui tourne, passez par la droite au croisement et montez le plus haut possible. Vous arriverez devant une horloge solaire, commencez par la mettre en jour. Allez ensuite à la grande porte gardée par trois monstres. (Juste après les blocs qui bougent de droite à gauche.) Dedans, vous devrez tuer tous les monstres très rapidement (voilà la raison pour laquelle il faut mettre de jour, les monstres sont moins résistants.) Une fois que vous les aurez tous tués, le moine vous donnera le 48ème coeur.

Pour le 49ème, dirigez-vous vers le premier croisement, il y a les escaliers en forme de flèche et un peu à droite une descente. Allez tout en bas et une porte s'ouvrira. Une fois dedans, tuez tous les monstres qui se présentent (on croit qu'ils apparaissent indéfiniment mais non.) Quand vous aurez tué assez de monstres, le coeur descendra à une hauteur accessible.

Allez au premier croisement et cette fois prenez à droite. Traversez le petit pont, tuez les monstres et allez dans le puits à droite. Un petit jeu de casse-tête vous attend. Passez par la gauche, cassez le 3ème cube, en haut cassez celui au-dessus. Une fois en haut, déportez-vous à droite en cassant les cubes du haut et montez chercher le 50ème coeur.

Dirigez-vous au puits du 50ème coeur, et allez vers la gauche. Descendez et plus loin il y aura une porte, entrez-y. Une fois dedans, il y aura une momie au centre, entrez dans l'arène et elle se transformera en boule. Vous devrez l'éviter et quand elle se cassera toute seule et que la momie aura le tournis, tapez-la. Après avoir fini son boulot, elle saute et retombe en faisant une onde de choc. (Sautez très haut.) Pour sa dernière vie, je vous conseille de bien maîtriser le turbo car il va beaucoup plus vite et vous devrez l'esquiver avec le turbo. (Attention il faut lui donner deux coups pour lui enlever un carreau de vie.) Après l'avoir tué, le 51ème coeur descend, vous pourrez le prendre.

Pour le 52ème coeur, au croisement allez à gauche, arrêtez-vous quand vous aurez à faire à quatre gros monstres. Vous devez aller à droite, activez un interrupteur et à gauche pour en activer un autre. Une fois fait, montez au centre. En haut vous arriverez devant une porte, prenez à gauche. Traversez tout le parcours et au bout montez sur le mur de droite. Tout en haut, il y a le dernier interrupteur. Une cinématique vous montre ce que vous venez de faire avec les trois interrupteurs et vous devrez retourner là où se trouvaient toutes les bêtes et les interrupteurs. Passez par le nouveau passage qui vient de se faire et dedans, montez à la corde. Pour monter, placez-vous sous la porte et sautez. L'étage suivant, détruisez la soucoupe avec un tremblement de terre, et montez cet étage de la même manière que le précèdent. Montez au sommet de la tour de cette manière puis prenez le coeur.

Le 53ème est caché dans une porte solaire. Pour commencer, allez au cadran, il se trouve en haut des escaliers en flèche. Placez la grosse aiguille entre les deux points rouges et redescendez au pied des escaliers en flèche. Prenez juste à droite, il y a une descente, comme pour le 49ème coeur, entrez dans la porte. Ne vous occupez pas des monstres et allez sur le fil de droite. Il y a la porte sur une plate-forme. Entrez y et traversez tout ce monde pour avoir le

dernier 53ème coeur. Ce niveau-là ne comporte pas beaucoup de difficultés.

Au premier croisement, allez à gauche, montez le plus haut possible (jusqu'à être devant la porte du moine). Allez à gauche et faites le tour, puis montez par l'éjecteur d'air. Une fois en haut, passez par les plates-formes qui contournent le bâtiment. Montez tout en haut et une fois sur le dôme, explosez-le et récupérez le 54ème coeur.

Le 55ème coeur, les jarres. Allez déjà au temple du moine, et passez par la gauche. Prenez la première qui se trouve sur la plaque tournante, juste avant à droite, il y en a deux et plus loin il y a des marches et entre deux se trouve une jarre. Il y a une jarre dès que vous montez grâce à l'éjecteur. Tout en haut de la tour sur le bord il y a aussi une jarre. Le coeur apparaît un peu plus bas.

Le 56ème coeur tout simple, ramassez les 100 éclats.

Niveau 7 : Sommet des sages.

Le 57ème coeur, commencez par aller tout droit et en vous aidant des boutons du milieu de chaque truc flottant, (le bouton ouvre un pont.) Rejoignez l'autre bout du ponton. Montez ensuite la colline, un peu plus loin il y aura une porte, entrez et prenez à gauche de suite. En haut, faites le parcours jusqu'à être sur un ascenseur. Il va vous amener dans la bouche d'une statue et vous pourrez prendre le coeur.

Le 58ème coeur, commencez par vous diriger vers la porte du 57ème coeur. Passez à droite de cette porte, un peu plus loin il y a un fil, montez y et tombez dans le trou à gauche. Une fois dedans, montez à la surface de l'eau par la gauche et allez activer l'interrupteur à droite de la pièce. Le niveau de l'eau monte, l'entrée est maintenant dans la direction de votre première entrée dans la salle. Il y a un tunnel qui vous mène à la surface et pareil vous devez aller activer l'interrupteur. Le niveau de l'eau va encore augmenter et cette fois, le passage se trouve dans le cercle jaune, montez et sortez de l'eau, allez ensuite activer l'interrupteur se trouvant en haut dans une petite porte. Allez ensuite sur l'anneau pour prendre l'autre passage et augmenter encore le niveau de l'eau. Le niveau de l'eau va être à présent au maximum et vous pourrez récupérer le coeur.

Allez sous l'eau et passez dans les anneaux. Il y en a un tout droit, deux à gauche, deux à droite et un à droite vers la cascade. Ils vous ouvriront la lanterne d'une statue et vous pourrez aller à l'intérieur. Une fois à l'intérieur, tout simple, montez le plus haut possible et prenez le 59ème coeur.

Allez à la porte du moine et partez vers la gauche cette fois-ci. Une fois tout en haut du parcours de planche, appuyez sur l'interrupteur pour faire exploser la colline. Un autre bouton apparaît, faites encore exploser jusqu'à ce que vous voyez une porte. Entrez et dedans placez-vous sur la plaque et évitez les parties de bloc gênant. Une fois en bas, allez tuer le monstre et grâce aux petites plaques qui bougent, allez sur la partie où se trouve le coeur. Un cube va apparaître et vous devrez parcourir ses six faces et récupérer une jarre par face pour avoir le 60ème coeur.

Pour le 61ème, retournez à la porte du 60ème là où se trouvait le gros cube. Une fois au milieu de la salle, regardez les statues, une est blanche et l'autre noire, vous devez rendre les piliers de la même couleur en appuyant sur l'interrupteur à leur sommet. Une fois fait, allez sur l'interrupteur qui vient de se créer et vous serez téléporté dans le labyrinthe. Il ne vous reste plus qu'à trouver votre chemin et de l'exécuter sans faute car le temps donné est rude.

Pour commencer, allez sur la première toupie orange et allez sur le petit bout de bois à droite, sautez grâce à l'air et rejoignez un peu plus loin l'horloge temporelle vers la gauche. Placez l'aiguille entre les deux points rouges et dirigez-vous vers la porte du 57ème niveau (là où il fait très chaud et que des grosses hélices tournent.) Commencez à monter et après l'étape des engrenages un peu plus haut à droite se trouve la porte temporelle. (Attention ce monde a tendance à porter sur les nerfs à cause des morts toutes bêtes.) Commencez ce monde en évitant de toucher les palettes qui tournent, montez ensuite la tour et une fois en haut, prenez à droite ou à gauche, ça n'a pas d'importance, les deux se rejoignent. Vous allez être face à un rouleau, vous pouvez le faire avancer en marchant dessus. Prenez ensuite le rouleau de droite, enchaînez avec l'autre rouleau et faites la dernière glissade. Tombez dans le trou et récupérez le 62ème coeur.

Le 63ème, tout simple allez sur la dernière petite toupie et sautez sur le petit ponton en bois à droite. Le couvercle

s'enlève et vous pourrez faire une partie. Vous avez l'habitude maintenant, celui-ci n'est pas bien difficile. Quand vous aurez gagné les trois manches, le coeur apparaîtra.

Le 64ème coeur, ramassez les 100 éclats.

Niveau 8 : moulin des neiges.

Le 65ème coeur, allez tout droit, traversez la plaque de glace et prenez les escaliers à gauche. Un peu plus haut à droite prenez la porte. Une fois dedans, montez tout en haut de la tour en vous aidant des petits interrupteurs violets. Une fois en haut il y a un ascenseur il vous amènera au coeur.

Allez pour commencer tout droit, et après à droite, escaladez tous les blocs et montez au sommet. Vous allez être face à un pont dans un vent de folie. Vous devez passer quand les palmes du moulin cachent l'air. Faites une pause au centre et passez cette épreuve. Vous allez arriver plus loin sur une piste de glace, vous devez arriver en bas avant le temps imparti. Si vous n'y arrivez pas, une petite astuce vers le 5ème virage (je crois, là où il y a un rebord pour ne pas tomber) sautez en bas et essayez d'atterrir de nouveau sur la glace, vous allez peut être perdre quelques carreaux de vie mais il vous restera au moins 15 secondes. Après la porte, prenez le 66ème.

Commencez par aller à droite, un peu plus loin il y a des blocs qui descendent, traversez-les et grâce à l'air qui jailli, allez sur la terre à droite. Prenez le fil et montez pour arriver dans une sorte de temple. Vous allez débarquer dans une autre partie de ce monde, vous devez monter dans chaque colonnes, il y a des clés emprisonnées, vous devez casser les blocs grâce aux boules de neige. Après avoir pris les trois clés, allez chercher le 67ème coeur dans le coffre.

Allez tout droit et à l'escalier du moulin, prenez à gauche, et cassez la fine couche de glace qui s'y trouve. Descendez par la porte du bas, vous allez apparaître dans des catacombes. Allez au fond, descendez et allez sur le fil, montez et traversez le rouleau. Traversez toute cette pièce et au bout, récupérez le 68ème coeur.

Retournez vers l'entrée des catacombes, il y a plein de trous d'air, prenez celui le plus au fond à droite et montez sur les plaques grises, et une fois que vous êtes à la fin de ce parcours, prenez le 69ème coeur.

Allez à droite, il y a une petite trappe qui va vous descendre dans des cavernes glacées. Vous devrez briser trois fois la glace grâce au pouvoir du feu. Le dernier coup vous apportera le 70ème coeur.
Pour commencer, allez à droite, et montez la falaise puis retournez à l'endroit où le vent vous pousse. (Les palmes du moulin vous aident à passer.) Juste avant d'entrer dans la grotte, à gauche il y a encore une falaise, montez dessus et partez tout droit. Descendez les marches et à droite se trouve le pouvoir du vol. Prenez-le et partez vers la gauche, il y a un coeur assez bas à gauche. Foncez dessus et récupérez le 71ème coeur.

Retournez juste là où se trouvait le pouvoir du vol et à la place de voler, allez sur l'interrupteur. Le bateau apparaîtra et vous devrez monter dessus. Placez-vous sur le canon et cassez toutes les vitres de glace qui renferment les jarres. Une fois fait, allez tout simplement les récupérer et récupérez le 72ème coeur.

Le 73ème, ramassez les 100 éclats de coeur mais attention c'est pas facile de les trouver, il faut aller dans tous les recoins du niveau.

Niveau 9 : citadelle obscure.

Le dernier niveau, on y est. Allez tout droit et au croisement, allez à gauche, traversez tous les blocs en faisant attention aux anneaux qui tournent.

Le 74ème, allez tout droit, montez la pente et allez à droite. Après c'est presque facile c'est tout le temps tout droit sauf qu'il y a des monstres de partout et des épreuves assez coriaces. Quand vous aurez dépassé tout ça, le coeur sera à vous.

Le 75ème très linéaire mais très dur, commencez juste par aller à gauche puis montez et traversez les anneaux. Il y a des anneaux disposés horizontalement, c'est les plus durs à passer. (Pour le dernier personnellement je n'ai jamais

réussi à passer sans me faire toucher.) Montez le fil et en haut allez à gauche, traversez et au bout se trouve le coeur.

Le 76ème coeur, repassez par la gauche avant de monter et après avoir passé le fil d'or, allez vers le cube. Il va vous téléporter dans un monde assez bizarre. Pour survivre vous devrez suivre la petite lueur qui bouge, elle va là où c'est le plus plat. A un moment, vous apercevrez le coeur et vous devrez sauter dessus.

Pour le 77ème quand vous sortez du téléporteur, retournez-vous et passez par derrière. En bas se trouvera une entrée et vous vous retrouverez dans un autre monde. Commencez par aller à droite et dirigez-vous vers une sorte de grande horloge. Montez ensuite sur le scarabée qui monte et descend à côté d'un mur, et le coeur est au bout de la ligne droite.

Le 78ème, attention vous risquez de recommencer très souvent. Pour commencer, allez derrière le téléporteur et allez dans le premier trou noir là où les fils bleus vont. Au fond il y a l'horloge, mettez l'aiguille entre les deux points rouges. Revenez à l'intérieur et descendez. Allez ensuite dans l'autre porte noire et une fois dans l'autre monde, en passant par la droite vous arriverez à la porte temporelle. Dans ce monde-là, vous devez juste vous armer de patience. Au bout de tout ce parcours, il y aura le coeur.

Le 79ème il faut passer par la droite à la montée, et après c'est tout le temps tout droit. Au bout se trouvera le coeur.

Le 80ème, ramassez les six jarres. Il y en a deux du côté gauche, deux au centre et deux à droite. Allez ensuite récupérer votre coeur.

Le 81ème ramassez les 100 éclats de coeur.

Il ne vous reste maintenant plus que le boss final. Allez au centre de l'arène et quand le combat commence, vous devez éliminer tous les spectres et éviter les boules de feu jusqu'à ce qu'il se transforme en araignée. Là, ça se corse un peu plus, vous devez éviter ses attaques et lorsqu'il est étourdi et qu'il se retrouve sur le dos, tapez son petit point rouge au niveau de l'arrière. Répétez cette action 5 fois et le jeu sera enfin terminé.

Victorious Boxers

© Empire Interactive 2001

VIES INFINIES

A l'écran titre, maintenez L1 et faites Haut, Bas, Gauche et Droite.

Victorious Boxers 2 : Fighting Spirit

© SG Diffusion / Entertainment Software Publishing 2005

ACTE BONUS

Pour débloquer l'Acte 5 en mode Arcade, terminez les 4 premiers actes, puis créez un boxeur en mode Boxer's Road et remportez la division du championnat qui lui correspond.

NOUVEAUX ACCESSOIRES

Choisissez le mode Boxer's Road et remportez la division du championnat correspondant à votre boxeur pour débloquer de nouveaux accessoires.

NOUVEAUX RINGS EN EXHIBITION

Terminez tous les actes pour débloquer les premiers rings, puis jouez en mode Boxer's Road pour débloquer les nouveaux rings que vous découvrirez.

NOUVEAUX PERSONNAGES

En plus des personnages que vous pouvez débloquer en mode Arcade, vous pouvez en trouver d'autres dans le mode Boxer's Road. Choisissez un adversaire dont le nom est écrit en vert, comme Eiji Date ou encore Ponchai Chuwatana.

Vietcong : Purple Haze

© Take 2 Interactive / Coyote 2004

CHEAT CODES

Invincibilité
2 méthodes selon la version de votre jeu :
- Appuyez simultanément sur L1 + R1 + ⊗ + bas pendant le jeu.
- Faites L2, R1, ⊗ , bas pendant le jeu.

Choix du niveau
2 méthodes selon la version de votre jeu :
Mettez en surbrillance le menu des options et maintenez L1 + R1 + L2 + R2.
Mettez en surbrillance le menu des credits et faites L2, R2, ▢ , ○ .

Viewtiful Joe

© Capcom 2004

NOUVEAUX PERSONNAGES

Petite amie de Joe

Terminez le mode adulte.

Capitaine Blue

Terminez le jeu en mode Ultra V.

Alastor

Terminez le jeu en mode V.

NOUVEAUX MODES

Mode V Rated

Terminez le jeu en mode adulte.

Super mode

Terminez le jeu avec un classement "Rainbow V" pour chaque niveau. Commencez une nouvelle partie et appuyez sur Z pendant le jeu.

CINÉMATIQUE VIEWTIFUL WORLD

Terminez une fois le jeu en mode Kids ou Adulte.

JOUER AVEC DANTE

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer Dante de Devil May Cry comme personnage jouable.

Viewtiful Joe 2

© Capcom 2005

BONUS DE FIN

Choix de la bobine

Terminez le jeu pour débloquer le menu de sélection du niveau et les modes de difficulté.

Mode V-Rated

Terminez le jeu en mode Adulte.

Mode Ultra V-Rated

Terminez le jeu en mode V-Rated.

Mode Super VJ

Complétez les 37 salles spéciales.

Nouvelles icônes

Pour avoir de nouvelles icônes de sauvegarde sur votre carte mémoire, complétez les 37 salles spéciales et terminez le jeu en mode Kid et Adulte.

Virtua Cop : Elite Edition

© Acclaim / Sega 2002

CHOIX DES ARMES

Mettez le jeu en pause et tirez en dehors de l'écran pour choisir votre arme.

Virtua Fighter 4

© Sega / AM2 2002

POSES VICTORIEUSES CLASSIQUES

Atteignez le second rang avec un combattant que vous aurez créé. Après avoir remporté un combat et durant le replay qui suit, appuyez sur Poing + Pied + Garde pour affectuer une pose victorieuse classique. Vous pouvez faire la même chose au troisième rang, mais plus besoin d'appuyez sur Garde.

PERSONNAGES DE VIRTUA FIGHTER 1

Atteingnez le premier rang avec un combattant. Au moment de le sélectionner, maintenez Poing + Pied enfoncé jusqu'à ce que le combat débute.

ARRIÈRE PLAN DIFFÉRENT

Allez dans le menu des Options puis dans les réglages (Settings) et enfin dans Jeu (Game). Appuyez sur L1 ou R1 pour modifier l'arrière plan du menu principal.

ENTRAINEMENT EN VERSUS

Stage 1

Atteignez le rang niveau avec un combattant que vous aurez créé pour débloquer le premier stage d'entraînement en mode versus.

Stage 2

Atteignez le rang 5 avec un combattant que vous aurez créé pour débloquer le second stage d'entraînement en mode versus.

Stage 3

Atteignez le rang Monarque avec un combattant que vous aurez créé pour débloquer le troisième stage d'entraînement en mode versus.

STAGE DE DURAL EN MODE VERSUS

Atteignez le rang Empereur ou Grand Empereur avec un combattant que vous aurez créé pour débloquer le premier stage d'entrainement en mode versus.

JOUER AVEC DURAL

Battez Dural dans le mode Kumite pour pouvoir jouer avec elle.

TROPHÉE D'ENTRAÎNEMENT

Terminez les épreuves d'entraînement avec un combattant que vous aurez créé pour qu'un petit trophé apparaisse au dessus de votre jauge de vie.

Virtua Fighter 4 Evolution

© Sega / AM2 2003

JOUER AVEC DURAL

Allez jusqu'au niveau Sega Area Uptown dans le mode Quest. Vous pouvez maintenant acheter Drual dans le magasin. Placez-vous ensuite tout en haut à gauche de l'écran et sélectionnez pour jouer avec Dural.

MUSIQUE ALTERNATIVE NIVEAU DURAL

Atteignez le niveau de Dural en moins de neuf minutes.

COMBATTRE DURAL AVEC DES YEUX SCINTILANTS

Atteignez le niveau de Dural en mode arcade avec un nombre de combats gagnés dont le dernier chiffre soit 9.

POSES DE VICTOIRE ALTERNATIVES

Achetez les nouvelles poses dasn le magasin du mode Quest. Maintenez Poing + Protection ou Poing + Protection + pad directionel pendant un replay.

ENTRAINEMENT NIVEAU 1

Atteingnez le niveau Club Sega Bay Area en mode Quest. Faites Gauche ou Droite en mode versus jusqu'à ce qu'apparaisse l'option "training".

NIVEAU VIRTUA FIGHTER

Achetez ce niveau dans le magasin du mode Quest. A l'écran de sélection des niveaux, placez-vous sur la case tout en haut à gauche et validez.

NOUVELLE INTRO SEGA

Maintenez avant que le logo Sega apparaisse.

DE NOUVEAUX COSTUMES

Dans le choix du combattant, placez le curseur sur la personne de votre choix puis appuyez sur Start. Votre personnage est equipé d'un autre costume !

Virtua Tennis 2

© Acclaim / Sega 2002

NOUVELLES RAQUETTES

Raquette en Or

Terminez l'entraînement Prize Sniper avec un bon score.

Raquette en Drapeau

Terminez l'entraînement des drapeaux.

Raquette Tank

Terminez l'entraînement des tanks avec un bon score.

Raquette King et Queen

Terminez le mode arcade avec n'importe quel joueur (raquette King) ou n'importe quelle joueuse (raquette Queen).

TERRAIN SUR LE BATEAU

Terminez le circuit mondial et battez King et Queen en mixte.

JOUER AVEC KING ET QUEEN

Terminez le mode tournoi avec n'importe quel personnage masculin ou féminin ou débloquer repectivement King et Queen.

Volt : Star Malgré Lui

© Disney Interactive / Avalanche Software 2009

CHEAT CODES

Allez dans le menu Extras/Triche et entrez les codes suivants. Pour les activer, mettez la pause en cours de partie et choisissez le code de triche qui vous intéresse.

Tous les niveaux débloqués

Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Droite

Tous les mini-jeux débloqués

Droite, Haut, Droite, Droite

Super Vision illimitée

Gauche, Droite, Haut, Bas

Mines soporifiques illimitées

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite

Attaque pilon illimitée

Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas

Invincibilité illimitée

Bas, Bas, Haut, Gauche

Vision Laser illimitée

Gauche, Gauche, Haut, Droite

Camouflage illimité

Gauche, Bas, Bas, Bas

Supercri illimité

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut

Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray

© Activision / Shaba Games 2003

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations sur le menu principal.

Tous les wakeboarders

Tournez le stick analogique droit quinze fois dans le sens des aiguilles d'une montre pour débloquer tous les wakeboarders.

Royauté du Wakeboarding

Appuyez rapidement sur R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2 pour débloquer tous les gaps.

Planches supplémentaires

Appuyez sur Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas pour débloquer de nouvelles planches.

Visa de voyage

Appuyez sur □, □, □, □, ○, ○, ○, ○, △, △, △, △, □, ○, △.

JOUER AVEC JORDAN

Réalisez des runs parfaits tout au long des challenges étoiles et vous pourrez jouer avec Jordan.

CINÉMATIQUES

Terminez le jeu avec un boarder pour débloquer sa cinématique.

WALL-E

© THQ / Asobo Studio 2008

CHEAT CODES

Ces codes sont à acheter avec des points dans le menu de Triche.

Changer la couleur du laser

RAINBOWLASER

Cubes explosifs

EXPLOSIVEWORLD

Devenir invisible

STEALTHARMOR

Eclairer les zones sombres

GLOWINTHEDARK

Neutraliser les ennemis alentour

BOTOFWAR

Pistes doréss pour Wall-E

GOLDENTRACKS

Porter les "Ski Goggles"

BOTOFMYSTERY

War Of The Monsters

© Sony 2003

NIVEAUX UFO

Recoltez 105 000 jetons pour débloquer les niveaux UFO.

ERUPTION

Pour créer une éruption dans le niveau "Club Caldéra", il suffit de se rendre vers une des deux cheminées du volcan, de grimper à son sommet, et de presser simultanément les touches Haut, et .

CODES ACTION REPLAY

(M)

0E3C7DF2 1853E59E
EE9B876A BCCC12FA

Vies infinies pour le joueur 1

DE934392 FFDD9B83

Special infini pour le joueur 1

DE934F3E BDA99B83

Max Tokens

DEBD104A C199AA2E
DEBD1056 C199AA2E

Tous les Costumes

DE85D3CA E0AD9B84
DE85D3D6 68ED9B83

UN IMMENSE CANYON

En mode 1 ou 2 joueurs, lorsque vous êtes dans le niveau de Bayville, détruisez une bonne partie des immeubles (appuyez sur ⊗ + ⊕) puis un tremblement de terre se formera et le niveau deviendra un immense canyon.

RAS DE MARÉE

Dans le niveau Tsunopolis il y aura une soucoupe volante. Lancez-lui quelque chose et il y aura un ras de marée.

Warriors of Might and Magic

© Infogrames / 3DO 2001

TOUTES LES ARMES

Pendant le jeu, appuyez sur L1, R2, R2, L1, R1, L2, L1, R2, L2, R2 pour avoir toutes les armes.

Warriors Orochi

© Koei 2007

NIVEAUX BONUS

Niveau Sengoku

Atteignez les 1000 KO.

Niveau Shu

Echappez du château en flammes en moins de deux minutes.

Niveau Wei

Vaincre le déserteur Da Ji en moins d'une minute.

Niveau Wu

Sauver la famille Sun en moins de trois minutes.

TOUTES LES VIDÉOS

Crédits

Terminer n'importe quel scénario.

Introduction

Commencer n'importe quel scénario.

Fin Sengoku

Terminer le scénario de Samurai Warriors.

Fin Shu

Terminer le scénario de Shu.

Fin Wei

Terminer le scénario de Wei.

Fin Wu

Terminer le scénario de Wu.

ARMES DE GRADE 4

Ces armes deviennent accessibles une fois que vous parvenez à récupérer des armes dans des niveaux d'au moins 3 étoiles en mode Difficile, ou dans n'importe quel niveau en mode Chaos.

Warriors Orochi 2

© Koei / OMEGA Force 2008

PERSONNAGES CACHÉS

Shin Orochi

Terminer le Dramatic Mode.

Diao Chan

Terminer le chapitre 8 de Wu, Battle of Chi Bi.

Lu Bu

Terminer le chapitre 8 de Wu, Battle of Chi Bi.

Meng Huo

Terminer le chapitre 3 de Wu Chapter, Battle of Nan Zhong.

Yuan Shao

Terminer le chapitre 3 de Wei, Battle of Shizugatake.

Zhang Jiao

Terminer le chapitre 1 de Samurai, Battle of Lou Sang.

Zhu Rong.

Terminer le chapitre 3 de Wu, Battle of Nan Zhong.

Zuo Ci

Terminer le chapitre 1 de Shu, Battle of Shi Ting.

Dodomekki

Collecter 5 ingrédients.

Fu Xi

Terminer le chapitre 3 de Samurai, Battle of Hasedo.

Gyuki

Collecter 25 ingrédients.

Himiko

Terminer le chapitre 8 de Wei, Battle of Wu Zhang Plains.

Kiyomori Taira

Terminer le chapitre 8 de Samurai, Battle of Sekigahara.

Sun Wukong

Terminer le chapitre 8 de Wei, Battle of Guan Du.

Taigong Wang

Terminer le chapitre 1 de Shu, Battle of Shi Ting.

Yoshisune Minamoto

Terminer le chapitre 1 de Wu, Battle of Ru Xu Kou.

Akechi Mitsuhide

Terminer le chapitre 4 de Shu, Battle of Mt. Wu Xing.

Date Masamune

Terminer le chapitre 5 de Orochi, Battle of Edo Castle.

Ishikawa Goemon

Terminer le chapitre 2 de Wu, Battle of Kanegasaki.

Maeda Keiji

Terminer le chapitre 1 de Orochi, Battle of Odawara Castle.

Oda Nobunaga

Terminer le chapitre 7 de Wei, Battle of Tong Gate
Terminer le chapitre 6 de Samurai, Battle of Hu Lao Gate.

Oichi

Terminer le chapitre 6 de Wei, Battle of Yamatai.

Saika Magoichi

Terminer le chapitre 4 de Wei, Battle of Ji Castle.

Sanada Yukimura

Terminer le chapitre 2 de Samurai, Battle of Ji Province.

Saika Magoichi

Terminer le chapitre 2 de Samurai, Battle of Ji Province.

Uesugi Kenshin

Terminer le chapitre 3 de Samurai, Battle of Hasedo.

Azai Nagamasa

Terminer le chapitre 6 de Wei, Battle of Yamatai.

Ishida Mitsunari

Terminer le chapitre 7 de Wei, Battle of Tong Gate.

Nouhime

Terminer le chapitre 6 de Samurai, Battle of Hu Lao Gate.

Toyotomi Hideyoshi

Terminer le chapitre 6 de Samurai, Battle of Hu Lao Gate.

Fuma Kotaro

Terminer le chapitre 1 de Orochi, Battle of Odawara Castle.

Gracia

Terminer le chapitre 4 de Shu, Battle of Mt. Wu Xing.

Maeda Toshiie

Terminer le chapitre 4 de Wei, Battle of Ji Castle.

Naoe Kanetsugu

Terminer le chapitre 3 de Samurai, Battle of Hasedo.

Nene

Terminer le chapitre 4 de Shu, Battle of Mt. Wu Xing.

Sasaki Kojiro

Terminer le chapitre 2 de Samurai, Battle of Ji Province.

Shibata Katsuie

Terminer le chapitre 7 de Wei, attle of Tong Gate.

Jiang Wei

Terminer le chapitre 3 de Wei, Battle of Shizugatake.

Ma Chao

Terminer le chapitre 6 de Wu, Battle of Yang Ping Gate.

Pang Tong

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

Wei Yan

Terminer le chapitre 2 de Shu, Battle of Saika.

Yue Ying

Terminer le chapitre 6 de Shu, Battle of Odani Castle.

Zhao Yun

Terminer le chapitre 2 de Shu, Battle of Saika.

Zhuge Liang

Terminer le chapitre 6 de Shu, Battle of Odani Castle.
Terminer le chapitre 2 de Orochi, Battle of Cheng Du.

Cao Pi

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

Cao Ren

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

Pang

Terminer le chapitre 5 de Wu, Battle of Okehazama.

Sima Yi

Terminer le chapitre 4 de Samurai, Battle of Chang Ban.

Xiahou Dun

Terminer le chapitre 2 de Wei, Battle of Si Shui Gate.

Xiahou Yuan

Terminer le chapitre 2 de Wei, Battle of Si Shui Gate.

Xu Zhu

Terminer le chapitre 5 de Wu, Battle of Okehazama.

Zhang Liao

Terminer le chapitre 5 de Shu, Battle of Jia Meng Gate.

Zhen Ji

Terminer le chapitre 5 de Wei, Battle of Komaki-Nagakute.

Da Qiao

Terminer le chapitre 4 de Wu, Battle of Itsukushima.
Terminer le chapitre 4 de Orochi, Battle of He Fei.

Gan Ning

Terminer le chapitre 5 de Samurai, Battle of Liang Province.

Lu Meng

Terminer le chapitre 5 de Samurai, Battle of Liang Province.

Sun Ce

Terminer le chapitre 4 de either Wu, Battle of Itsukushima or Orochi Chapter 4-Battle of He Fei.

Taishi Ci

Terminer le chapitre 3 de Wei, Battle of Shizugatake.

Xiao Qiao

Terminer le chapitre 2 de Wu, Battle of Kanegasaki.

Zhou Yu

Terminer le chapitre 2 de Wu , Battle of Kanegasaki.

GALERIE

Jouez avec tous les personnages sur chacun des niveaux du jeu afin de débloquer les fonds d'écran qui leur sont dédiés dans la galerie.

4ÈME ARME

Terminez n'importe quel niveau en mode Chaos ou bien obtenez 3 étoiles ou plus en mode Difficile.

NIVEAUX DU MODE DRAMATIC (OU DREAM MODE)

Niveau 1

Avoir trois personnages avec 50 de compétence.

Niveau 2

Avoir trois personnages avec 50 de compétence.

Niveau 7

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 8

Obtenir tous les trésors.

Niveau 9

Terminer le niveau 7 de Wei.

Niveau 11

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 12

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 14

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 15

Terminer le mode histoire de Wei et débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 16

Avoir trois personnages au niveau 99.

Niveau 18

Avoir trois personnages au niveau 99.

Niveau 20

Avoir tous les personnages au niveau 20.

Niveau 21

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 22

Débloquer les trois personnages impliqués.

Niveau 24

La somme des niveaux de tous les personnages doit être au moins égale à 910.

Niveau 25

Terminer 30 niveaux en mode histoire.

Niveau 26

La somme des niveaux de tous les personnages doit être au moins égale à 3 640.

Niveau 27

La somme des compétence de tous les personnages doit être au moins égale à 2 730.

Niveau 28

Terminer le chapitre final d'Orochi.

NOUVELLES TENUES

Pour débloquer la troisième série de costumes pour vos personnages, augmentez leur efficacité de 10.

Pour débloquer la quatrième série de costumes pour vos personnages, augmentez leur efficacité de 20.

Way of the Samurai

© Eidos Interactive / Acquire 2002

MODE VERSUS

A l'écran du titre, maintenez L1 + R2 puis appuyez simultanément su Droite et pour avoir le mode Versus.

TOUS LES POUVOIRS DES ÉPÉES

Mettez la pause pendant le mode versus, maintenez R1 enfoncé et appuyez sur Gauche, Gauche, Droite, Droite, L1, L1, L2, L2, L1, Droite, Gauche.

RESTAURER LA SANTÉ

Mettez le jeu en pause et maintenez L1 + L2, appuyez ensuite sur bas, haut, bas, haut, droite, gauche, .

EPÉE AU HASARD

Ce code vous permettra d'obtenir une nouvelle épée choisie au hasard. Ses attributs seront aussi aléatoires.
Entrez dans l'inventaire des épées, maintenez L1 + L2 puis faites , bas, bas, haut, haut, bas, haut, .

CHANGER DE PERSONNAGE

A l'écran New Game, au choix des options de visage, de vetements et d'épée, Faites L1, R1, R1, L2, L2, L2, R2, R2, R2 + .

Way of the Samurai 2

© Capcom / Acquire 2004

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu en mode Facile ou Normal pour débloquer le mode Difficile, ou bien totalisez plus de 1000 points en terminant le jeu.

MODE TRÈS DIFFICILE

Débloquez le mode Difficile et terminez une nouvelle fois le jeu en mode Facile.

MODE MORT SUBITE

Totalisez plus de 7500 points en terminant le jeu.

COSTUMES ET PERSONNAGES

A chaque fois que vous terminerez le jeu, vous débloquerez de nouveaux costumes et de nouveaux profils de samouraïs.

TOUS LES PERSONNAGES

Allez dans l'écran de personnalisation des samouraïs et mettez en surbrillance l'option "Nom". Appuyez rapidement sur L1, R2, R1, L2, L1, R2, R1, L2 et , puis appuyez sur Gauche ou Droite pour choisir votre personnage.

We Love Katamari

© Electronic Arts / Namco 2006

BONUS À DÉBLOQUER

Vidéo Bonus 2
Terminez le niveau Cousin Collecting.

Niveau "Staff Credits"
Terminez le jeu et parlez à la fille à la chemise jaune pour faire ce niveau.

Niveau "Comet"
Terminez le jeu et parlez à l'astronaute pour faire ce niveau.

Niveau "Cousin Collecting"
Trouvez tous les cousins et parlez au garçon à la chemise jaune pour faire ce niveau.

Niveau "Million Roses"
Terminez le niveau Cousin Collecting et parlez à la rose pour faire ce niveau.

VOIR LES CONSTELLATIONS DE KATAMARI DAMACY

Vous pouvez visionner les constellations obtenues dans Katamari Damacy à condition de stocker les données des deux jeux sur la même carte mémoire.

Whirl Tour

© Crave Entertainment / Papaya Studio 2003

CHEAT CODES

Tous les personnages et niveaux

Faites △, □, ○, △, bas, droite, haut, gauche, L1, L1, droite, bas, haut, R1, ○, gauche, □, □, bas

Tous les niveaux

Faites □, □, □, L1, droite, bas, △, haut, gauche, ○, □, bas, haut, R1, L1, bas, bas.

Tous les objectifs sonyt complètés

Faites ○, ○, □, ○, ○, △, ○, ○.

Whiteout

© Konami / Vicarious Visions 2003

CHEAT CODES

Whiteout

Code Maître

Maintenez R1 + L1 et faites Droite, Droite, Droite, Droite à l'écran principal.

Tous les personnages

Maintenez L1 + R1 et faites Bas, Bas, Bas, Bas, à l'écran principal.

Toutes les pièces

Maintenez L1 + R1 et faites Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, à l'écran principal.

Toutes pistes

Maintenez L1 + R1 et faites Haut, Haut, Haut, Haut, à l'écran principal.

Remporter la course

Maintenez L2 + et faites Haut, Bas, Gauche, Droite pendant la course

10 000 points

Maintenez L2 + et faites Gauche, Gauche, Haut, Bas pendant la course

Restaurer la santé

Maintenez L2 + et faites Droite, Droite, Gauche, Bas pendant la course

Autre vue

Maintenez L2 + et faites Bas, Bas, Gauche, Gauche pendant la course.

Wild Arms 3

© Ubisoft / Media Vision 2003

CHANSON JAPONAISE SUR L'INTRO

Faites L2 + R2 + L1 + R1 + △ + ○ + □ + X pendant le chargement du jeu.

NOUVEAU MORCEAU

Allez à l'écran de sauvegarde et appuyez deux fois sur ○ . On vous demandera si vous voulez continuer le jeu. Dites "oui" et quand l'écran devient noir faites L2 + L1 + R2 + R1 + ○ + □ + X + △ .

IMAGES DES PERSONNAGES

Durant les séquences de dialogue, appuyez sur Select pour voir l'image de celui qui parle. Cette astuce ne peut être faite pendant les cinématiques.

Wild Arms 4

© 505 Games / Sony 2006

MOINS DE RENCONTRES ALÉATOIRES

1. Un bon moyen de diminuer la fréquence des rencontres aléatoires est d'utiliser au maximum le ralenti avec R1 tout en sautant quand vous vous déplacez.
2. Vous pouvez désactiver les combats aléatoires dans certains donjons en choisissant l'option Break accessible à partir de certains points de sauvegarde. Vous devrez alors vaincre un boss optionnel pour ensuite pouvoir désactiver ou activer les combats avec la touche R2.

OBTENIR LES CLÉS DES FICHIERS EX

Vous pouvez utiliser les clés des fichiers EX pour débloquer différents bonus tels que l'encyclopédie des monstres. Voici comment il faut procéder pour obtenir ces fameuses clés :

Clé 1 : battez Ragu O Ragla
Clé 2 : pendant le Accmode en solo, collectez 1500 gella
Clé 3 : jouez au jeu au moins 24 heures
Clé 4 : débloquez les 30 challenges dans le Colisée
Clé 5 : achevez le jeu
Clé 6 : causez 50 000 points de dommage au moins à un ennemi
Clé 7 : battez les 235 ennemis du livre d'images de monstres
Clé 8 : gagnez au moins 2000 combats
Clé 9 : gagnez une étoile d'or dans chacun des 12 ROM Extra Challenges

ACHETER DES BONUS AVEC LES CLÉS EX

Voici comment débloquer les bonus grâce aux clés que vous avez gagnées :

Encyclopédie des personnages : obtenez les clés 7, 8 et 9
Librairie de voix : obtenez les clés 1, 4 et 7
Mode "New Game +" : obtenez les clés 2, 5 et 8
EX Status View : obtenez les clés 3, 6 et 9
Encyclopédie des monstres : obtenez les clés 1, 2 et 3
Voir les cinématiques de début et de fin : obtenez les clés 4, 5 et

Wild Arms 5

© 505 Games / Media Vision 2008

COSTUMES CACHÉS

Nine Lives (Knight Blazer)

Pour obtenir cette tenue destinée à Dean, vous devez terminer le jeu en ayant récupéré toutes les clés Ex File. Les autres tenues sont simplement cachées dans des coffres.

Wild Wild Racing

© Virgin Interactive / Rage Software 2000

DÉPART TURBO

Appuyez sur ⊗ quand le 1 du compte à rebours apparaît.

MEILLEUR MOTEUR

Terminez le jeu en mode Time Attack afin d'avoir accès à un meilleur moteur.

CHEAT MODE

A l'écran des options, maintenez enfoncé le bouton ▣ et faites : Haut ◎ , Bas, ◎ , Gauche, Droite, Gauche, Droite, ◎ . Une nouvelle fenêtre intitulée "Secret" s'affichera alors en bas de l'écran pour confirmer que vous avez réussi la manipulation. Choisissez alors le mode 1 joueur et entrez **NORTHEND** en guise de nom. Vous aurez alors accès à toutes les courses, toutes les voitures, le camion de glaces et l'OVNI.

WipEout Fusion

© Sony / Studio Liverpool 2001

NÉGOCIER LES VIRAGES

Ramassez un bonus de pilotage automatique et économisez-le pour les virages difficiles. Coupez autant que possible le virage et activez le bonus au dernier moment.

CHEAT MODE

Entrez ces codes dans la section Cheats du menu.

Armes infinies

△ , ○ , ✕ , ○ , □

Boucliers infinis

△ , △ , □ , □ , □

Vaisseaux retro

✕ , ○ , △ , □ , ✕

Vaisseaux animaux

△ , ○ , ○ , △ , ✕

Vaisseaux plus rapides

□ , ✕ , ✕ , ✕ , △

Débloquer les suppléments

✕ , △ , ○ , △ , ○

Taille du vaisseau

○ , □ , □ , ✕ , ○

Canon infini

○ , ✕ , △ , ○ , △

WipEout Pulse

© Sony / Sony Liverpool 2009

NOUVELLES SKINS

Skin Alternate	Obtenir 4 000 points
Skin Concept	Obtenir 25 000 points (catégorie EG-X)
Skin Concept pour tous	Obtenir 100 000 points
Skin Eliminator	Obtenir 8 000 points
Skin Eliminator pour tous	Obtenir 75 000 points
Skin Zone	Obtenir 16 000 points
Skin Zone pour tous	Obtenir 90 000 points

DÉPART BOOSTÉ

En début de course, appuyez sur ⊗ au moment précis où "Go" apparaît à l'écran pour démarrer avec un boost.

Woody Woodpecker

© Cryo Interactive / Eko 2001

JOUER AVEC KNOTHEAD

Allez à la fin du niveau du bateau pirate part C. Vous verrez Knothead entre deux canards. Une fois que vous avez battu Buzz, sauvegardez la partie et quittez le jeu. Chargez ensuite la partie Allez une fois à droite et vous pourrez jouer avec Knothead.

World Championship Snooker 2002

© Codemasters 2001

TOUJOURS GAGNER

Entrez **CHAMP458** en guise de nom

World Championship Snooker 2003

© Codemasters / Blade Interactive Studios 2003

COUP FACILE

Lorsque vous utilisez le stick analogique gauche ou le Pad, maintenez L1. La trajectoire décélèrera grandement.

ACHATS FACILES

Achetez l'objet désiré et appuyez sur lorsque vous êtes à l'écran intermédiaire pour annuler votre achat. Entrez dans le menu "Upgrade/Edit Appearance". Vous retrouverez votre argent mais aurez conservé votre achat.

World Championship Snooker 2004

© Codemasters / Blade Interactive Studios 2004

BONUS

Joe Davis
Terminez une saison premier.

John Virgo
Gagnez le Snooker Trickshot Challenge.

Scène cinématique bonus
Gagnez un match classique pour débloquer l'une des scènes cinématiques bonus.

TOUT DÉBLOQUER

Sur le menu principal, faites R1, L1, □ , △ , □ , R1.

World Destruction League : War Jetz

© Infogrames / 3DO 2001

CHEAT CODES

BXDRW	Affiche les boites
DH	Mode Top gun
DNGDM	Invincibilité
DZZY	Tir chercheur
FRHS	Tire plus vite
GRTD	Toutes les cinématique
HMMR	Gros flingues
JMPTT	Choix du niveau
MRRMR	Super armure
NDCSN	Avions On/Off
NDBMBS	Double tir
NSTNT	Tir rapide
PYRS	Passage des armes au niveau 3
QD	Enormes flingues
SCRW	Protection
SMSHNG	Victoire immédiate
SNKY	Mode Ghost
SPRLZY	Tous les codes et tous les niveaus
TWFSTD	Double Bux
TWLVCHTS	Tous les codes
VRLRDS	Mode Overlords
WNNNGS	Ajoute 10 Bux
WNRLFST	Mode Valhalla
WYPNT	Affiche les waypoints
ZPPY	Jets plus rapides

World Racing

© TDK Mediactive / Synetic 2003

CHEAT CODES

Single player cars

Entrez **AllUCanGet** en guise de nom en mode solo pour débloquer toutes les voitures.

Voitues multijoueurs

Entrez **Full House** en guise de nom en mode multi pour débloquer toutes les voitures.

Place 9

Entrez **Goodzpeed** en guise de nom en mode solo.

Place 8

Entrez **Jiu-Jitsu** en guise de nom en mode solo.

Place 7

Entrez **McRace** en guise de nom en mode solo.

Place 6

Entrez **No Hat!** en guise de nom en mode solo.

Place 5

Entrez **Halbzeit** en guise de nom en mode solo.

Place 4

Entrez **TaxiDriver** en guise de nom en mode.

Place 3

Entrez **N.I.C.E. 2** en guise de nom en mode solo.

Place 2

Entrez **HUIBUH** en guise de nom en mode solo.

Place 1

Entrez **Top 10** en guise de nom en mode solo.

Tous les championnats

Entrez **JamSession** en guise de nom en mode.

Toutes les pistes

Entrez **Free Ride** en guise de nom en mode solo pour débloquer tous les circuits et missions

Toutes les missions

Entrez **Miss World** en guise de nom en mode solo pour débloquer toutes les missions.

VUE INTÉRIEURE SUPPLÉMENTAIRE

Pendant la partie, mettez-vous en vue intérieure (celle ou on voit le volant) faites une pause et attendez quelques instants que la camera se mette à tourner autour de la voiture. Enlevez la pause et vous aurez une vue intérieure plus proche du volant.

World Racing 2

© TDK Mediactive / Synetic 2006

CHEAT CODES

Entrez ces codes en tant que nom lorsque vous créez un profil.

AmEx	+ 100 000 $
EC	+ 100 $
MASTERCARD	+ 10000 $
Visa	+ 1 000 $

World Rally Championship

© Sony / Evolution Studios 2001

CHEAT CODES

Au menu principal, choisissez l'option "Extra", puis "Codes", et entrez alors l'un des codes suivants :

DOWNBELOW	Caméra plongeante
EVOPOWER	Accélération et vitesse maximale plus élevées
FLOATYLIGHT	Voitures volantes lors des ralentis
HELIUMAID	Commentaires plus hauts
IMGOINGCRAZY	Graphismes psychédéliques
ONTHECEILING	Caméra inversée
OPENSEASAME	Tous les circuits
THATSSTUPID	Voitures sans chassis
WIBBLYWOBBLY	Graphismes sous-marins

World Rally Championship II Extreme

© Sony / Evolution Studios 2002

CHEAT CODES

CHROME	Reflets accentués
DISCO	Lumières Disco
EVOS	Toutes les voitures bonus, le mode expert et 3 étapes bonus
FLIPLEFT	Commandes gauche/droite inversées
FLY BEAT	Voiture volante
HELIUM	Voix aigüe pour le co-pilote
KANGAROO	Les voitures rebondissent
LUNAR	Faible gravité
MOBLUR	Mouvements flous
NITRO	Turbo
NOREAR	Propulsion
PUSHME	Traction sur les véhicules
SATALITE	Vue aérienne
SWAY	Des objets se balancet au bord de la route
UFOPTER	L'hélico est remplacé par un OVNI

World Series of Poker 2008 : Battle for the Bracelets

© Activision / Left Field 2007

PHIL HELLMUTH

Entrer le code suivant comme nom de joueur.

BEATTHEBRAT Débloquer Phil Hellmuth

World Series of Poker : Tournament of Champions 2007 Edition

© Activision / Left Field 2007

TOUS LES PROS (MODE EDIT PLAYER)

Beth Fischman	Le battre durant un événement WSOP
Carrie Lew	Le battre durant un événement WSOP
Chip Jett	Le battre durant un événement WSOP
Chris Ferguson	Le battre durant un événement WSOP
Darrel Dicken	Le battre durant un événement WSOP
Dennis Waterman	Le battre durant un événement WSOP
Edward Moncada	Le battre durant un événement WSOP
Jim Meehan	Le battre durant un événement WSOP
John Phan	Le battre durant un événement WSOP
Max Pescatori	Le battre durant un événement WSOP
Men Nguyen	Le battre durant un événement WSOP
Scotty Nguyen	Le battre durant un événement WSOP

Worms 3D

© Sega / Team 17 2003

CODES POUR LE GÉNÉRATEUR DE NIVEAUX

1103842763	Sous-marin dans la glace
127583927	Poule géante
1585104494	Carte à l'altitude élevée
2212888281	Statue d'un âne de beton et fantôme qui bouge
221350867	Carte avec 4 sous-marins
241780260	Grande carte
257462320	Petite carte
293509210	Ponts
318540730	Vaisseau
56980321	Une carte bien remplie (avec trésor, sabliers, épave de bateau, chateau de sable...)
656913	Sabres
921447	escalier

VACHES FOLLES

Terminez les trois challenges du shotgun pour débloquer les vaches folles.

BOMBES NUCLÉAIRES

Terminez les dix challenges deathmatches pour débloquer la bombe nucléaire.

SUPER MOUTONS

Terminez les épreuves Super Moutons avec une médialle d'or pour débloquer les super moutons

LES POURCENTAGES CACHÉS

1. Dans le centre d'entraînement d'Atlantis, descendez des ruines, faites face à l'avion et regardez à gauche. Vous devriez repérer un trou dans le mur qui mène à un pourcentage supplémentaire.
2. Dans la mission "ça tombe mal", contournez la maison pour faire exploser la caisse qui se trouve sur le talus semblable aux tombes.
3. Dans la mission "révisions d'été", envoyez une grenade dans les anneaux des deux paniers de basket.
4. Dans la mission "règlement de compte à OK Corail", prenez la caisse qui se trouve à côté de la cheminée de la deuxième maison à gauche.
5. Dans la mission "petit déjeuner musclé", il y a sur les poutres au-dessus du terrain une caisse qui contient un kit de poudre et qui permet de debloquer cette arme et de gagner un pourcentage.
6. Dans la mission "réparation rapide", sautez à pieds joints sur les touches "t" "e" "a" "m" "1" "7" (TEAM17) dans l'ordre pour deverouiller le langage "french lover".

Worms Blast

© Ubisoft / Team 17 2002

PERSONNAGES BONUS

Maintenez L1 et faites Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut.

TOUS LES MODES TOURNOI

Maintenez L2 et faites Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut

PERSONNAGES BONUS

Terminez tous les niveaux du mode Puzzle puis allez au volcan au milieu de la carte pour débloquer trois nouveaux personnages.

Wrath Unleashed

© Activision / LucasArts 2004

NOUVELLES ARÈNES

Arène Age de Metal

Remportez 100 combats en arène pour débloquer cette arène en mode Versus

Arène Bassin de l'Elephant

Remportez 20 combats en équipe pour débloquer cette arène en mode Versus

WRC 3

© Sony / Evolution Studios 2003

TOUT DÉBLOQUER

Placez-vous sur l'option Hi-Scores du menu principal et appuyez 13 fois sur Start puis sur ⊗ pour débloquer tout le jeu.

NOUVELLES VOITURES

Pour avoir des nouvelles voitures, il vous suffit de gagner les championnats amateurs et professionnels avec une même voiture. Une fois ceci accompli vous retrouverez dans les voitures une (ou plusieurs) nouvelle(s) voiture(s). Voici la liste des voitures que vous pouvez avoir :

- Chez Peugeot la 206 WRC se transforme en 206 extreme 03 et la 206 extreme 03 se transforme en 406 coupé.
- Chez Ford la Ford Focus RS WRC 03 se transforme en Focus RS Extreme et la Focus RS Extreme 03 se transforme en Fiesta Rallye Concept.
- Chez Mitsubishi la Lancer Evolution VIII WRC se transforme en Extreme Evolution Max II qui se transforme elle-même en Pajero Dakar.
- Chez Subaru la Impreza WRC 2003 se transforme en Impreza Extreme 03 qui se transforme elle-même en Subaru B11S.
- Chez Skoda la Fabia Wrc se transforme en Fabia Extreme 03 qui se transforme elle-même en Skoda Superb Sonic.
- Chez Hyundai la Accent WRC3 se transforme en Hyundai Accent Extreme 03.
- Chez Citroën la Xsara XRC se transforme en Xsara Extreme 03.

WRC 4

© Sony / Evolution Studios 2004

CHEAT CODES

Créez un nouveau profil nommé SECRETS. Allez ensuite dans "Options" > "Salle des trophées", le menu "Cheats" est maintenant disponible. Sélectionnez "Révéler cheat" et tapez l'un des codes suivants :

`gimmiecars`	Toutes les voitures
`gimmieworlds`	Toutes les spéciales
`gimmiethelot`	Toutes les voitures et les spéciales

Wreckless : Missions Yakuzas

© Activision / Bunkasha Games 2002

RANK OR POUR TOUTES LES MISSIONS

Mettez en surbrillance l'option Temps illimité puis faires L2 + R1 + droite + ◎

WWE Crush Hour

© THQ / Jakks Pacific 2003

TOUS LES NIVEAUX ET TOUS LES VÉHICULES

A l'écran de sélection du joueur faites , L2, R2, , , L1 (2) et L2.

PASSER UN NIVEAU

Mettez le jeu en pause dans le mode "season" et faites L3, , , R2, L1, L2 et (3).

TOUTES LES SAISONS GAGNÉES EN MODE SIM

Dans n'importe quel menu faites L2, R2, , [cercle}, R1 (2), L1 et (2). at any menu.

TURBO ILLIMITÉ

Mettez le jeu en pause, maintenez L3 et faites , L1, R1, R2 et .

TOUS LES PERSOS

Kevin Nash

Faites L2, , R2, dans n'importe quel menu.

Bradshaw

Terminez le mode "season" avec Brock Lesnar.

Christian

Terminez le mode "season" avec Chris Jerhico ou Edge.

D-Von Dudley

Terminez le mode "season" avec Bubba Ray Dudley ou Chuck Palumbo .

Hulk Hogan

Terminez le mode "season" avec The Rock, Edge, ou Kevin Nash.

Lita

Terminez le mode "season" avec Matt Hardy.

Ric Flair

Terminez le mode "season" avec Big Show, Rob Van Dam ou Triple H.

Stephanie McMahon

Terminez le mode "season" avec Kurt Angle

Vince McMahon

Terminez le mode "season" avec n'importe quel personnage et battez Vince McMahon dans le dernier niveau du mode exhibition.

MODE DEMOLITION DERBY

Gagnez un match sans utiliser d'arme.

WWE Smackdown vs Raw 2007

© THQ 2006

CHAMPIONNATS DES LÉGENDES

Championnat "Million Dollar"

Terminer le mode The Legend Challenges.

Championnat "n.W.o."

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée SummerSlam.

Championnat "Smoking Skull"

A acheter dans la boutique après avoir gagné le trophée Royal Rumble.

Championnat "The Hardcore Championship Belt"

Gagner le trophée "Superstar Challenge".

TOUTES LES ARÈNES

Backlash

Remportez le trophée Backlash en mode Season.

No Mercy

Remportez le trophée No Mercy en mode Season.

Saturday Night Main Event

Remportez le trophée Superstar Challenge.

SummerSlam

Remportez le trophée SummerSlam en mode Season.

Unforgiven

Remportez le trophée Unforgiven en mode Season.

Vengeance

Remportez le trophée Vengeance en mode Season.

WrestleMania 22

Remportez le trophée WrestleMania en mode Season.

SECRETS

Ecran de chargement "Divas"

Remporter le trophée No Mercy.

Entrée "DX Tag"

Remporter le trophée Vengeance.

Ecran de chargement "WWE Legends"

Terminer le mode Legend Challenge.

WWE LEGENDS

Remportez les trophées suivants pour pouvoir acheter les WWE Legends dans la boutique.

WWE Legends	Trophée à remporter
Bam Bam Bigelow	Unforgiven Trophy
Bret Hart	Survivor Series Trophy
Cactus Jack	SummerSlam Trophy
Dude Love	SummerSlam Trophy
Hulk Hogan	WrestleMania Trophy
Jerry "the King" Lawler	No Way Out Trophy
Mankind	SummerSlam Trophy
Mr. Perfect	Backlash Trophy
Shane McMahon	Armageddon Trophy
Stone Cold Steve Austin	Royal Rumble Trophy
Tazz	No Way Out Trophy
The Anvil Jim Neidhart	Survivor Series Trophy
The Rock	WrestleMania Trophy

POINTS CAW EXP ILLIMITÉS

En mode GM, remportez le titre "GM Of The Year".

WWE Smackdown vs Raw 2008

© THQ / Yuke's Media Creation 2007

NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu des Cheat Codes et entrez les codes suivants :

KellyKG12R	Kelly Kelly (tenue 2)
DXCOSTUME69K2	HHH et HBK (nouveaux vêtements)

TOUTES LES ARÈNES

No Way Out	5 points en mode Hall of Fame
Vengeance	6 points en mode Hall of Fame
ECW One Night Stand	7 points en mode Hall of Fame
December to Dismember	8 points en mode Hall of Fame
New Year's Revolution	9 points en mode Hall of Fame
Summerslam	10 points en mode Hall of Fame
Wrestlemania 23	12 points en mode Hall of Fame

TOUS LES CATCHEURS

Allez dans le mode 24/7, sélectionnez l'ordinateur portable et choisissez la boutique WWE.

Bret Hart

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

JBL

Remportez les titres pour Smackdown. Achetez-le pour 110 000 $.

Mick Foley

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

"Ravishing" Rick Rude

Achetez-le pour 210 000 $.

"Rowdy" Roddy Piper

Achetez-le pour 210 000 $.

Sabu

Achetez-le pour 210 000 $.

Shane McMahon

Remportez les titres pour Raw. Achetez-le pour 110 000 $.

"Stone Cold" Steve Austin

Allez dans le Hall of Fame et choisissez d'affronter Stone Cold en Submission Match avec Bret Hart. Achetez-le pour 210 000 $.

Terry Funk

Battez Tommy Dreamer, Sabu et Sandman in dans un match ECW Extreme Rules 4-way en utilisant n'importe quelle superstar et en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

The Rock

Battez The Rock avec Stone Cold en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

Vince McMahon

Remportez les titres pour ECW. Défendez un championnat en mode 24/7. Achetez-le pour 110 000 $.

RÉCOMPENSES

Achetez ces récompenses dans la boutique WWE.

Ceinture Hardcore Championship	20 000 $
Ceinture Million Dollar Championship	20 000 $
Ceinture WWF Attitude Era Championship	20 000 $
Tenue Shawn Michaels DX	60 000 $
Tenue Triple H DX	60 000 $
Tenue Vince McMahon Bald	60 000 $

CHEAT CODES

A l'écran titre, maintenez L1 + R1 et entrez les codes suivants.

Toutes les missions du Hall of Fame complétées

⊗ , ▭ , ○ , Gauche, ⊗ , ▭ , ○ , Bas.

Argent illimité

⊗ , Bas, Droite, Gauche, ▭ .

Arènes débloquées

✕ , △ , Droite, ○ , □ , Bas, △ , □ , Gauche, ○ , ✕ , Haut.

WWE Smackdown vs Raw 2009

© THQ / Yuke's Media Creation 2008

CHEAT CODES

Nouveau costume pour Chris Jericho

AltJerichoModelSvR09

Jouer avec le Boogeyman

BoogeymanEatsWorms!!

Jouer avec Rick Flair

FlairWoooooooooooooo

Débloquer Hornswoggle comme manager

HornswoggleAsManager

Jouer avec Jillian Hall

PlayAsJillianHallSvR

Jouer avec Curt Hawkins et Zack Ryder

Ryder&HawkinsTagTeam

Arène Saturday Night

SatNightMainEventSvR

Jouer avec Layla

UnlockECWDivaLayla09

Jouer avec Tazz

UnlockECWTazzSvR2009

Jouer avec Snitsky

UnlockSnitskySvR2009

Jouer avec Vince McMahon

VinceMcMahonNoChance

MASKED MAN

Terminer le mode Road to Wrestlemania avec Chris Jericho pour débloquer Masked Man.

MODES SECRETS

Championnat ECW

Terminer le championnat Intercontinental.

Championnat Hardcore

Terminer le championnat US.

Championnat USA

Terminer le championnat Intercontinental.

Championnat du Monde poids lourd

Terminer le championnat Hardcore.

Championnat WWE

Terminer le championnat Hardcore.

Ceinture du championnat Hardcore

Terminer le championnat Hardcore.

WWE Smackdown vs Raw 2010

© THQ / Yuke's Co 2009

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

"L'homme à 1 million de dollars" Ted DiBiase

Avec Randy Orton, gagnez contre Ted DiBiase Jr. au Wrestlemania et mettez KO "L'homme à 1 million de dollars" après le match.

Cowboy Bob Orton

Avec Randy Orton, durant la semaine 9, n'utilisez aucune frappe pendant le match.

Dusty Rhodes

Avec Randy Orton, gagnez contre Cody Rhodes au Wrestlemania et mettez KO Dusty après le match.

Eve

Avec Mickie James, durant la semaine 2, immobilisez ou soumettez Maryse.

Ezekiel Jackson

Avec une superstar que vous avez créée, durant la semaine 3, éjectez tous vos adversaires du ring au moins une fois.

Green & Red Dummies

Avec Randy Orton, durant la semaine 3, refusez l'aide de Cody et repoussez 3 attaques de Batista.

Jesse

Avec Edge, durant la semaine 2, touchez tous vos adversaires avec un "finisher".

Mr. McMahon

Avec Edge, durant la semaine 11, envoyez Triple H sur la table d'un sponsor.

The Rock

Avec Edge, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Trish Stratus

Avec Mickie James, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

CHEAT CODES

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

Arènes backstage

Entrez le code **BonusBrawl** pour débloquer les arènes backstage Bureau de Vince et Dirt Sheet.

Costume de John Cena

Entrez le code **CENATION** pour débloquer le costume de John Cena.

Costume de Santino Marella

Entrez le code **Milan Miracle** pour débloquerle costume de Santino Marella.

Equipement de Triple H

Entrez le code **Suck IT!** pour débloquer l'équipement spécial de Triple H.

Equipement de Randy Orton

Entrez le code **ViperRKO** pour débloquer l'équipement spécial de Randy Orton.

Equipement de Shawn Michael

Entrez le code **Bow Down** pour débloquer l'équipement spécial de Shawn Michael.

The Rock

Entrez le code **The Great One** pour débloquer The Rock.

ARÈNES BACKSTAGE

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

Bureau de Vince

Avec une superstar que vous avez créée, remportez le match durant la semaine 6.

Dirt Sheet

Avec Brand Warfare, durant la semaine 11, remportez le match de handicap avec Triple H ou avec John Cena.

Salle d'interview

Avec Shawn Michaels, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Vestiaires

Avec Edge, à "No Way Out", faites monter M. Kennedy sur Big Show et lancez le compte à rebours.

WWE Smackdown! : Here Comes the Pain

© THQ / Jakks Pacific 2003

SOUMISSION PLUS RAPIDE

Pour soumettre plus rapidement votre adversaire en mode Bra & Panties, appuyez rapidement sur Gauche tout en pressant ▣ et ◎ pendant que vous arrachez les vêtements de votre adversaire.

MATCHES DANS LA CAGE

Pour gagner lorsque vous combattez dans la cage, commencez le match en utilisant la Jumping Knee Attack 3 puis grimpez en haut de la cage. Vous aurez tout le temps avant que votre adversaire ne se relève.

BRISER LA VITRE

Pour détruire une vitre en mode Chambre d'élimination, projetez un adversaire dessus en utilisant la technique Irish Whip. Il subira un maximum de dommages.

FAIRE LE SPECIAL DE L'ADVERSAIRE

Pour réaliser le Special de votre adversaire, assurez-vous d'avoir deux Smackdown puis maintenez L2 et appuyez sur L1.

PERSONNAGES CACHÉS

Au menu principal, maintenez R1 et faites R2, R2, L2, L1 et R1. Tous les personnages cachés seront débloqués.

WWE Smackdown! : Shut your Mouth

© THQ / Jakks Pacific 2002

FILM DE DIVAS

Battez plus de 100 adversaires en mode Slobber Knocker pour débloquer la vidéo de Divas

BEL ENVOL

Certans rings vous permettent de décoller très haut. Sur Smackdown, allez à gauche au sommet de la plate-forme, courrez vers le mur et le catcheur commencera à escalader.

MÉGA SAUTS !

Dans le mode hardcore, montez sur le distributeur de boissons du corridor puis sur le magasin. Lorsque vous serez tout en haut, vous pourrez sauter sur votre adversaire en contrebas.
Dans la salle de la chaudière (Boiler Room), jetez votre adversaire par dessus la barrière puis grimpez sur cette mêm ebarrière pour sauter plus bas.

BATAILLE DE BOULES DE NEIGE

En mode Hardcore, jouez dans les endroits enneigés. Appuyez alors sur R1 pour prendre une boule de neige. Vous pourrez la lancez en appuyant sur .

WWE Smackdown! vs Raw

© THQ / Jakks Pacific 2004

NOUVELLES ARÈNES

Remportez les challenges Amateur pour débloquer les arènes Heat et Velocity.

NOUVEAUX COSTUMES

Remportez les challenges Rising Star pour débloquer les costumes de Kurt Angle et de HBK. Remportez les challenges Superstar pour débloquer les nouveaux costumes de Randy Orton, HHH, Batista et Flair.

CHALLENGE LEGEND

En terminant ce challenge, vous débloquerez la tenue de Rock, des mouvements supplémentaires et 10 000 points d'expérience.

WWF Smackdown! : Just Bring it

© THQ / Jakks Pacific 2001

S'ASSEOIR SUR UNE CHAISE

Prenez une chaise. Appuyez sur R1 pour la mettre sur ses 4 pieds. Dirigez-vous face à la chaise, vérifiez que votre dos est contre la chaise, et appuyez alors sur R1 + Bas. Votre catcheur sera alors assis sur la chaise !

NOUVEAUX PERSONNAGES

A chaque titre remporté, vous débloquerez un nouveau personnage.

Tajiri et Rhyno

Gagnez leur titre de champion.

Stéphanie et Shane McMahaon

Ces deux personnages apparaitront une fois que vous aurez débloqué tous les autres. Vous devrez alors défendre deux fois la ceinture de WWF Champion pour pouvoir les contrôler.

Spike Dudley

Trouvez ce personnage dans les coulisses en mode Story et aidez-le.

Jerry Lynn et Mick Foley

Remportez les ceintures Intercontinental et European ou débloquez le Last Man Standing, le Street Fight et le Ultimate Submission (dans cet ordre).

AVOIR L'ARÈNE DE L'INSURRECTION

Débloquez tous les personnages cachés pour avoir cette arène.

SORTIR DE LA CAGE

Appuyez sur R1 et ▣ pour remonter plus rapidement.

JOUER AVEC FRED DRUST

Jouez en mode Slobber Knock avec l'Undertaker et battez 15 adversaires en 10 minutes.

ARÈNE SMACKDOWN

Jouez en mode Slobber Knock avec The Rock et battez 15 adversaires en 10 minutes.

VICTOIRE FACILE

En mode Story, sortez du ring et filez le plus loin possible, quand l'arbitre commencera à compter, revenez une fois qu'il en sera à 7, faite un corde à linge à votre adversaire, vous gagnez par Ring Out.

X-Men 2 : La Vengeance de Wolverine

© Activision / Gene Pool Software 2003

CHEAT CODES

Effectuez ces manipulations sur le menu principal

Tous les costumes, tous les fichiers Cérébro et toutes les cinématiques

△ , ○ , △ , □ , □ , □ , L1 + R1.

Tous les niveaux et tous les défis

△ , ○ , △ , □ , △ , ○ , L1 + R1.

Menu des cheats

△ , △ , ○ , ○ , □ , □ , ○ , ○ , L1 + R1 + L2 + R2. Pendant le jeu, mettez la pause pour accéder au menu des cheats.

X-Men : Le Jeu Officiel

© Activision / Z-Axis 2006

CODES DE NIVEAUX

Tapez le code du niveau souhaité sur le menu des fichiers du Cerebro :

Iceman
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut, Start

Nightcrawler
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start

Wolverine
Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Start

X-Men : Next Dimension

© Activision / Paradox Development 2002

CHEAT CODES

Maintenez L1 et faites Droite, droite, gauche, gauche, bas, haut, à l'écran principal.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Bastion

Terminez le jeu en mode arcade avec Magneto sans perdre un seul combat et battez Bastion

Jouer avec Bishop

Terminez le jeu en mode arcade avec Gambit.

Jouer avec Blob

Terminez le jeu en mode arcade avec Bishop.

Jouer avec Psylocke

Terminez le jeu en mode arcade avec Betsy.

Jouer avec Dark Phoenix

Terminez le jeu en mode arcade avec Phoenix.

Jouer avec Pyro

Terminez le mode arcade avec Dark Phoenix.

Jouer avec Sentinel A

Terminez le jeu en mode arcade avec Cyclope.

Jouer avec Sentinel B

Remportez 20 combats en mode Survival

NOUVELLES TENUES

3ème tenue

Terminez le mode story avec un personnage pour débloquer sa troisième tenue

4ème tenue

Remportez 20 combats en survival avec un personnage pour débloquer sa quatrième tenue

5ème tenue

Terminez le mode arcade en Hard avec tous les personnages

X-Men Legends

© Activision / Raven Software 2004

XTREME COSTUME ALTERNATIF

Sur le menu principal faites haut, haut, droite, gauche, bas, bas. Puis, pendant le jeu, allez sur un lieu Xtraction et utilisez le bouton next pour voir le skin.

PERSOS CACHÉS

Beast	Passez le niveau 1
Colossus	Passez le niveau Nuclear Facility
Cyclops	Battez Mystique à New York
Emma Frost	Trouvez-la à X Mansion
Gambit	Passez le niveau 3
Ice Man	Passez le niveau 1
Jean Grey	Passez le niveau 1
Jubilee	Passez le niveau 2
Magma	Terminez le second entraînement de Magma
Nightcrawler	Passez le niveau 2
Professor X	Entrez dans le Plan Astral
Psylocke	Passez le niveau de New York
Rogue	Passez le niveau 1
Storm	Passez le niveau 1

ARTWORKS

Récupérez les 19 croquis pour débloquer les artworks dans la salle de Colossus.

AMÉLIORER LES STATS

Trouvez les comic books cachés pour améliorer les stats de vos personnages.

DANGER ROOM

Vous pouvez recevoir des objectifs supplémentaires en trouvant les disques de cette salle.

X-Men Legends II : L'Avenement d'Apocalypse

© Activision / Raven Software 2005

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES

Deadpool

Si vous désirez débloquer Deadpool, il vous faudra tout simplement terminer le jeu.

Professeur Xavier

Si en revanche c'est le Professeur Xavier qui vous intéresse, vous devrez compléter toutes les missions de la Zone du Danger.

Iron Man

Trouvez les 4 balises de chaque acte pour recevoir une pièce d'armure d'Iron Man. Vous devrez le sauver durant l'acte 5.

CHEAT CODES

Tous les personnages
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Start

Invincibilité
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Bas, Haut, Bas, Haut, Droite, Bas, Droite, Gauche, Start

Perso de niveau 99
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Start

Ajouter un point à toutes les compétences
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Start

Personnages plus rapides
Pendant le jeu faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, Start

Xtreme tokens illimités
Pendant le jeu faites : Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Start

100000 tech-bits
Sur l'écran de magasin de Forge ou de Beast faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Start

Toutes les cinématiques
Sur le menu des revues faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Start

Tous les comics
Sur le menu des revues faites : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Start

Toutes les Danger Rooms
Sur le menu Danger Room, faites : Droites, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas et Start.

BONUS D'ÉQUIPE

Il est avantageux d'avoir certains personnages ensemble dans son équipe car cela donne des bonus. Voici quelques combinaisons intéressantes :

5% des dommages sont ajoutés à la santé de l'équipe
Rogue + Deadpool + Gambit + Wolverine
ou
Storm + Scarlet Witch + Rogue + Jean Grey

Toutes les résistances sont augmentées de 10 points
Storm + Iceman + Sunfire + Magneto

Toutes les statistiques sont augmentées de 10 points
Colossus + Juggernaut + Iron Man + Magneto

Dommages augmentées de 5%
Gambit + Bishop + Cyclops + Iron Man
ou
Bishop + Deadpool + Nightcrawler + Gambit

Bonus de 5% aux points d'expérience
Nightcrawler + Sunfire + Toad + Deadpool
ou
Juggernaut + Magneto + Scarlet Witch + Toad

Régénération de vie plus rapide
Magneto + Professor X + Scarlet Witch + Juggernaut

Plus de techbits droppés
Iceman + Professor X + Iron Man + Deadpool

Santé augmentée de 15%
Iron Man + Scarlet Witch + Wolverine + Bishop
ou
Nightclawler + Storm + Colossus + Sunfire

Récupèrer 20 énergie à chaque fois que vous tuez quelqu'un
Juggernaut + Colossus + Wolvernine + Rogue
ou
Cyclops + Jean Grey + Gambit + Rogue

EVITER LE COMBAT AVEC LADY DEATHSTRIKE

Lady Deathstrike est le second boss que vous devez normalement combattre. On peut toutefois éviter ce combat en utilisant les quatre personnages issus de la Confrérie des Mauvais Mutants : Magneto, la Sorcière Rouge, le Fléau et le Crapaud. Lady Deathstrike leur proposera alors de les laisser tranquilles contre 1000 crédits.

X-squad

© Electronic Arts 2000

+ D'INFOS FORUM

VIE INFINIE

A l'écran de présentation, après avoir entré un grade, appuyez sur la touche Start et tenez les touches L1 et R1 enfoncées. Appuyez ensuite sur □ , ○ , ○ , △ , ✕ , △ , □ , Gauche, Droite, Haut, ✕ .

NOUVEAUX GRADES

Au menu principal, faites l'une des manipulations suivantes, puis commencez une nouvelle partie :

Privé

□ , ○ , △

Sergent

△ , ○ , □

Lieutenant

R1, L2, L1, R2

Capitaine

○ , R1, ○ , L1, △ , R2

Major

L2, □ , R2, △ , L1, ○ , R1

Colonel

△ , □ , ○ , □ , △ , ○

Général

L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2

Chef de la X-Squad

○ , ○ , ○ , ○ , △ , □ , □ , □ , □

Xenosaga Episode II : Jenseits von Gut und Bose

© Namco / Monolith Soft 2005

SOLUTION COPLÈTE

DISQUE N°1

ANCIENNE MILTIA

Vous commencez par contrôler un E.S. nommé Asher, c'est un robot de combat. Le pilote est Canaan et le copilote Chaos. Avancez et vous apercevrez le premier point de sauvegarde (PS) de la partie. Ils vous permettent également de régénérer totalement vos personnages ou E.S. Passez ensuite le premier écran. Détruisez le premier obstacle (le tutoriel vous explique comment faire) et continuez. Détruisez encore 4 conteneurs et avancez. Détruisez ensuite le tank, un peu en haut de votre écran puis un nouvel obstacle. Derrière ce dernier vous trouverez un coffre vert avec 1 Bouclier d'énergie dont vous pouvez vous équiper dans le menu Etat.

Continuez jusqu'au prochain écran. Après une cut-scene le premier combat de la partie commence. Rien de plus facile, tout vous est expliqué. Une fois le combat terminé, avancez et faites exploser quelques obstacles (on vous expliquera également les différents pièges du jeu que vous pouvez rencontrer). Continuez à l'intersection, détruisez les obstacles de gauche pour obtenir 1 Nanoréparation A.

A l'écran suivant, vous vous ferez attaquer mais un autre E.S viendra vous secourir, celui du capitaine Jin. Maintenant que votre E.S est détruit vous devez continuer à pied. Dirigez-vous vers le point de sauvegarde.

Vous contrôlez Chaos et Jin. Vous pouvez, si vous le désirez, attribuer des points de compétence à vos deux personnages afin qu'ils apprennent de nouvelles techniques.

Continuez sur la route mais en restant en bas. Détruisez les obstacles et vous trouverez un coffre bleu avec 1 Réanimateur P. Revenez en haut de la route et combattez le soldat. Continuez jusqu'au prochain écran. Trouvez la voiture puis détruisez-la. Vous remarquez une porte grillagée qui ne peut être ouverte pour l'instant. Souvenez-vous-en nous y reviendrons plus tard dans le jeu. Juste à côté de la voiture vous trouverez l'Adresse Fragmentaire No. 14. Ces adresses fragmentaires ne peuvent être ouvertes qu'avec les décodeurs adéquats. Elles renferment des objets puissants qui vous aideront pendant votre quête. Etant donné que vous n'avez pas encore de décodeur, passez votre chemin. Continuez et montez l'échelle. Avancez un peu pour trouver 3 Amélior. comp D en cassant l'obstacle. Redescendez et progressez jusqu'au nouvel écran. Derrière les colonnes au cercle vert se trouve 1 Bio sphère. Remarquez en haut la porte rouge avec un panneau (TOYS UNIVBASE). Vous ne pouvez l'ouvrir pour l'instant, il vous faut une clef et un mot de passe. Souvenez-vous-en car elle fait l'objet d'une Mission GS (voir quêtes annexes). Continuez. Vous trouverez un nouveau PS. Détruisez les débris et continuez. Vous devez combattre contre le colonel Margulis.

BOSS 1 : Le Colonel Margulis
Vous commencez avec 3 jauges de Turbo. Stockez d'abord avec vos personnages jusqu'à avoir 3 barres. Déplacez l'un d'entre eux derrière lui afin de lui infliger des coups critiques. Sa zone de percée est CB. Propulsez-le en l'air avec Jin et ensuite avec Chaos réalisez l'attaque double Glaive de glace pour lui infliger plus de 1000 points de dégâts.

Une fois le combat terminé, vous quittez l'ancienne Miltia pour vous retrouver 14 ans plus tard.

SPATIOPORT DE LA SECONDE MILTIA

Vous contrôlez désormais Ziggy. A l'aide du terminal U.M.N, vous pouvez si vous le souhaitez consulter un résumé de l'épisode 1 de Xenosaga ainsi que cinq volumes d'arts martiaux (qui sont en réalité des trucs et astuces pour le combat). Continuez au nord pour rencontrer un robot nommé K-2. Ce dernier vous demande d'éponger la dette de Matthews en vendant des objets. Cette dette est de 10.000.000 G et fait partie de la Mission GS 32. Consultez les quêtes annexes pour en savoir plus sur les missions GS. Sortez du Spatioport pour vous retrouver sur une mappemonde.

VILLE DE LA SECONDE MILTIA - PREMIERE PARTIE

Après un accident de vaisseau, vous devez rejoindre le point 2089, sur le toit du système de défense #6 de Seconde Miltia. Sauvegardez près du PS. Avancez pour qu'une machine détruise le mur et engage le combat. Revenez, montez les marches, cassez les blocs et sortez par la porte. Ensuite vous avez le choix entre descendre à gauche ou à droite. Prenez à gauche, détruisez le bloc et ramassez 5 Amélior. comp A. Revenez et prenez cette fois-ci à droite. Vous devez circuler sur un cours d'eau. Quand le message Warning en bas à droite s'affiche, cela signifie qu'un ennemi va vous attaquer, préparez-vous donc en conséquence.

Cassez l'obstacle puis tombez dans le vide, un ennemi vous attaque. Montez l'échelle jaune à droite. A gauche de celle-ci, détruisez de nouveaux obstacles pour obtenir 1 Antidote L. Ne continuez pas à droite de l'échelle sous peine de tomber et de devoir remonter.
Montez l'échelle verte.

Détruisez la porte, gravissez les marches puis récupérez 1 Pack Ether P. Continuez, pour prendre 2 Réanimateur P. Progressez jusqu'au nouvel écran.

Avancez et attaquez le gros monstre qui surgit derrière vous. Il n'est pas très dur, placez un de vos personnages derrière lui et avec MOMO enchaînez les attaques. Continuez en direction du sud et prenez les marches vers le nouvel écran. Attention à ne pas vous faire attraper par les filets jaunes sous peine de combattre. Pour les éviter, réfugiez-vous dans les cavités que vous trouverez en progressant. Allez dans la première cavité au nord, prenez les 2 Réanimateur P. Ensuite allez dans la cavité du sud et prenez 5 Amélior. Comp A. Enfin sortez par la dernière cavité au nord. Arrêtez-vous au prochain PS pour vous régénérer si besoin. Ce lieu est un excellent endroit pour progresser de niveau. Vous pouvez facilement et rapidement atteindre les niveaux 13 pour chacun de vos personnages. Prenez l'ascenseur à proximité du point de sauvegarde. Détruisez quelques obstacles pour obtenir 2 Bio sphère. Continuez et engagez le combat contre le second boss de la partie.

BOSS 2 : O-88 Libra (3360 PV)
Sa zone de faiblesse est la zone AA, attaquez donc avec la touche Rond. Une technique toute simple pour le battre rapidement est de mettre la compétence Ether Epée de Foudre à vos personnages et l'attaquer ensuite dans sa zone de percée. En effet l'électricité endommage son système principal. Si vous avez pris la peine de faire progresser vos personnages, vous pouvez retirer plus de 1000 PV en une seule attaque de type foudre.

Après ce combat, débloquez le passage en tirant sur la grue. Sur l'écran suivant, détruisez les barrières de sécurité pour continuer. Lorsque vous détruisez ces barrières, vous engagez automatiquement un combat, préparez-vous donc. Continuez, brisez les blocs de droite pour trouver 2 Réanimateur P. Les blocs de gauche renferment un ennemi, libre à vous de combattre. Avancez pour vous faire attaquer par deux araignées et un hélicoptère. Continuez jusqu'au prochain écran où vous pourrez faire une pause à l'aide du point de sauvegarde. Prenez la porte de gauche. Sur ce nouvel écran, si vous êtes rapide, vous pouvez éviter les monstres et donc les combats. Continuez et combattez deux nouveaux boss, des E.S.

BOSS 3 et 4 : Pilum (Richard) et Scutum (Hermann) (3360 PV et 4800 PV)
Ces deux boss n'ont aucune zone de faiblesse. Par conséquent ils ne peuvent être percés. La technique consiste à détruire Pilum en premier et Scutum ensuite qui attaque le moins souvent. Pour Pillum placez la compétence Epée d'aura sur vos personnages car c'est l'une de ses faiblesses. Vous pouvez également prendre Chaos dans votre équipe qui possède cet élément naturellement dans ses attaques. La procédure est identique pour Scutum. Notez que si vous enchaînez les attaques de type Aura vous gagnerez un bonus sur vos prochaines attaques. Le bonus peut monter jusqu'à 12 et vous pouvez ainsi effectuer des attaques retirant plus de 1000 PV.

Une fois la bataille terminée, vous vous retrouvez sur la carte du monde au contrôle de Shion. Vous pouvez retourner au spatioport (sud-ouest), au centre de contrôle de l'U.M.N (nord), aux bureaux gouvernementaux (nord-est), en ville (au centre), ou retourner d'où vous veniez à la seconde division de Vector (sud-est). La partie nord-ouest vous est inaccessible pour le moment. Dirigez-vous vers la ville.

VILLE DE LA SECONDE MILTIA - SECONDE PARTIE

A l'entrée vous remarquez une plaque verte à côté d'un PS. C'est un Point de Plongée Encephalon (PP). Il vous permet de retourner aux endroits que vous avez déjà visités et qui ne sont pas accessibles directement par la mappemonde. Consultez Elena située à côté de ce PP pour en apprendre davantage. Si vous continuez tout droit en restant en bas, vous trouverez une salle où une fille Luty fait pousser des fleurs. Et juste avant vous trouverez un personnage bien étrange (Agent Bunnie), grâce à lui vous pouvez commencer une nouvelle quête : Les missions GS.

Retournez au point de sauvegarde et prenez les marches. N'entrez pas dans la première porte il n'y a rien à y faire. Prenez la porte suivante (celle avec la lettre a au-dessus). Au sous-sol se trouve un appareil de plongée que vous ne pouvez toucher (souvenez-vous-en). Parlez à l'Autre Professeur de Miltia si vous voulez en savoir plus sur cette machine. Redescendez, passez devant l'Agent Bunnie et continuez jusqu'au prochain écran.

Montez les marches, continuez sur la voie nord (il n'y a pour l'instant rien à faire à droite) et entrez dans l'agence Zone 40. Allez au nord et passez la porte de droite (à peine visible). Détruisez les blocs pour récupérer 1 Turbo Max ainsi que l'Adresse Fragmentaire No.
3. Continuez votre chemin pour voir une scène avec Angelina Swaine. Elle vous donne 1 Fichier Fragmentaire ainsi que le Décodeur 6. Juste à côté d'Angelina se trouve l'Adresse Fragmentaire No. 6 que vous pouvez ouvrir grâce au décodeur qu'elle vous a offert. Le coffre jaune contient la Clé Secrète 3. Ces clés vous permettent de débloquer des compétences pour vos personnages. Reparlez à Angelina si vous souhaitez de plus amples informations sur ces Adresses Fragmentaires.

Continuez votre chemin. Montez les marches que vous trouverez sur la route. Shion s'arrête devant le Moby Dick's Café. Entrez-y donc pour suivre une cut-scene (20mn environ). Passez derrière le comptoir, entrez dans les cuisines et discutez avec Chop le cuistot. Répondez par la première réponse et la porte de derrière vous sera ouverte. Sortez de la ville. Vous pouvez si vous le désirez commencer certaines missions GS : 1, 2, 3, 7, 8, 9, 11, 19. Si vous avez décidé de vous rendre à la fondation Kukai, vous trouverez 5 Amélior. Comp A, 1 Bio-sphère, 1 Medkit P (Quartier Urbain, 1ère rue) et 2 Medkit M (Quartier urbain, 2ème rue, magasin East 6.) Rendez-vous à la Résidence Uzuki (au nord-ouest).

RESIDENCE UZUKI - DURANDAL

Une fois dans la résidence, une cut-scene se déclenche. Après celle-ci, vous vous retrouvez une nouvelle fois sur la carte du monde. Retournez voir Jin chez lui.

Avant d'entrer dans la maison, allez à droite, cassez la cloison de bois pour trouver l'Adresse Fragmentaire No. 9. puis au nord-est pour détruire les pots de fleurs, vous y trouverez 1 Bio-sphère. Une fois dans l'habitation allez à gauche pour parler à Jun. Une des missions GS (la No. 5) commence : consulter la rubrique quêtes annexes. Revenez sur la mappemonde. Vous pouvez à l'aide du spatioport vous rendre sur Durandal. Vous y trouverez notamment dans le parc le Décodeur No. 11. A partir de Durandal vous pouvez aller à la fondation Kukai pour faire la mission GS 25. Sortez de Durandal et rendez-vous à la station de contrôle U.M.N au nord.

STATION DE CONTROLE U.M.N

Après quelques scènes, vous contrôlez Chaos. Prenez la première porte que vous trouverez. Allez au nord et entrez dans la pièce (celle à droite de la porte rouge, dans laquelle se déroule le test de MOMO). Une fois la cinématique terminée, allez au sud. Sortez, puis à l'est prenez l'autre porte. Vous verrez encore une scène avec Ziggy et la mère de MOMO. Dirigez-vous maintenant vers la porte rouge et entrez-y. Albedo a attaqué MOMO pendant la phase de contrôle.

Vous contrôlez désormais Shion et vous êtes à la Seconde Division de Vector. Dirigez-vous vers l'ascenseur. Allen se joindra à vous. Dirigez-vous vers le Centre de Contrôle U.M.N. Parlez à Allen pour plonger dans le subconscient de

MOMO.

SUBCONSCIENT DE MOMO - SAISON ESTIVALE

KOS-MOS rejoint votre équipe. N'hésitez pas à la prendre dans votre équipe car c'est un allié de taille. Entrez dans la maison. Détruisez le premier rideau, puis le second pour obtenir 2 Amélior. Comp. C. Montez à l'étage pour assister à une petite scène. Vous devez suivre les enfants. Dirigez-vous vers le halo de lumière. Une scène plus tard, dirigez-vous vers la porte au sud. Allez ensuite à l'ouest et suivez les U.R.T.V. Une fois dans le complexe, prenez la première porte à l'est. Sortez et suivez les enfants dans la salle à l'ouest la plus proche de vous. Vous vous retrouvez dans une ville. Sauvegardez à l'aide du PS près de vous. Votre objectif est toujours de suivre les enfants.

Détruisez les débris de la station essence pour trouver 2 Réanimateur P. Dirigez-vous vers le nord, activez le piège et combattez. Attaquez le second ennemi, montez sur le camion et ouvrez le coffre pour prendre 2 Medkit M. Dirigez-vous ensuite au sud-est. Détruisez les pierres si vous désirez combattre et ainsi gagner de l'expérience. Explosez la maisonnette pour trouver un appareil de plongée encephalon. Il vous sera utile pour réaliser la quête annexe de l'Erde Kaiser Sombre. Avancez, déclenchez un nouveau piège et combattez. Continuez, il n'est pas nécessaire d'aller à la bifurcation nord pour le moment. Sur l'écran suivant, tuez le premier monstre de l'intersection. Pensez à identifier les faiblesses de l'ennemi afin de les vaincre plus rapidement. Continuez sur la gauche et terrassez le monstre près de l'arbre. Sur votre gauche détruisez la grosse pierre et ouvrez le coffre, pour récupérer 2 Amélior. comp B. Revenez et marchez sur le tronc d'arbre descendant tout à droite. Prenez ensuite le chemin de gauche et combattez à nouveau. Abattez le tronc, déclenchez le piège vert et combattez une énième fois. Allez ensuite tout à droite pour détruire un autre tronc ce qui vous permettra de revenir en arrière si vous le désirez.
Revenez puis prenez la bifurcation et allez jusqu'au nouvel écran.

Dans cette partie, faites attention au monstre Type d'info, quand il leur reste peu de PV ils peuvent s'autodétruire et vous infliger de gros dégâts. Approchez-vous de la rivière, vous apercevrez des rochers. Si vous abattez le tronc qui se trouve complètement à l'ouest, il viendra se heurter contre ces pierres et vous permettra alors de passer. En partant de l'ouest vous pouvez laisser la 1ère ou la 2ème pierre pour atteindre le PS. Détruisez les 2 premières et laissez la 3ème dans l'eau pour atteindre la caisse dans laquelle se trouve le Décodeur No. 4. si vous cassez les 3 premières vous arriverez sur la plate-forme complètement à l'est mais c'est inutile. Après avoir pris le Décodeur ressortez de l'écran afin de le réinitialiser. Si vous abattez le tronc d'arbre près du point de sauvegarde, vous pourrez revenir. Prenez la première bifurcation à gauche pour prendre le coffre avec 2 Antidote H. Retournez au croisement et prenez cette fois-ci l'autre chemin.

Sur le prochain écran, prenez à droite puis au croisement au sud. Quelques monstres plus loin récupérez un Turbo Max caché par la pierre. Revenez sur l'écran précédent. Remontez complètement à l'ouest où se trouve une pierre derrière laquelle se cache un monstre. Revenez, traversez le tronc de droite (ne prenez pas celui de gauche au risque de tomber), restez à droite et détruisez le petit arbre. Passez à travers les fougères et descendez. Ouvrez le coffre contenant 1 Turbo Max. Descendez et allez à gauche. Dégagez ensuite l'entrée du tunnel. Ce tunnel vous permet de retourner au début du parcours. Continuez sur votre droite pour remonter vers les deux troncs. Déclenchez le piège, combattez et passez le nouvel écran.

Après la scène des monstres vous attaqueront (U.R.T.V contaminés). Continuez votre chemin en déclenchant les pièges pour faciliter les combats. Sur le dernier écran, engagez le combat contre le boss.

BOSS 5 : Niveau 4 (5760 PV)
Commencez par déplacer l'un de vos personnages derrière le boss. Bien sûr stockez jusqu'à atteindre le niveau 3 pour chacun des combattants. Ensuite ajoutez la compétence Epée de foudre sur vos attaques. Atteignez sa zone de faiblesse (CCBB) et réalisez une projection (en l'air ou à terre). Pour finir, attaquez avec votre personnage qui possède l'Epée de foudre, le monstre subira ainsi de gros dégâts.

Vous êtes encore dans le subconscient de MOMO mais vous êtes retourné à l'endroit où vous aviez suivi les U.R.T.V. Sortez de la salle, vous verrez Rubedo et ses frères sortir par l'est. Suivez-les. Une fois la porte traversée, allez au sud. Pénétrez dans la forêt qui se trouve au sud de là où vous êtes. Faites marche arrière et continuez de suivre les trois enfants. Vous retournez dans le subconscient de MOMO mais pendant la saison hivernale.

SUBCONSCIENT DE MOMO - SAISON HIVERNALE

Votre objectif est toujours la plage. A la station essence se trouve 1 Medkit P. Au nord derrière le panneau et dans une caisse se trouve un coffre vert avec 1 Antidote L. Continuez via chemin du sud. Faites attention aux pierres qui cachent parfois des monstres. Les ennemis sont ici plus forts donc faites attention. Une pierre cache 2 Pack Ether P. Le chemin est identique que précédemment, ce qui ne devrait pas vous poser de problèmes. Dans le nouvel écran vous trouverez 2 Bio-sphère. Avec l'épreuve du tronc et des pierres vous récupérerez 4 Amélior. Comp B (ouest), 1 Bio-sphère (Centre) et 1 Rénovateur M (coffre situé au nord du point de sauvegarde). Sauvegardez et continuez. Vous trouverez 1 Réanimateur P (en revenant sur l'écran précédent en passant par le sud), un Pack Ether M et l'Adresse Fragmentaire No. 15. L'écran suivant est un peu différent du mode été. Suivez les instructions suivantes.

Il y a trois chemins possibles. Vous devez prendre celui du centre, les autres ne mènent à rien. Passez deux troncs d'arbres, combattez les U.R.T.V contaminés (faites attention ils jouent beaucoup de fois dans un tour). Vous arrivez à une intersection. Prenez à gauche au sud pour trouver 2 Pack Ether M. Revenez puis allez à gauche mais au nord pour trouver 10 Amélior. Comp A. Retournez au croisement mais allez cette fois-ci à droite au nord. Ne montez pas sur le tronc mais continuez pour trouver 2 Amélior. Comp C. Revenez et prenez cette fois-ci le tronc. Après la scène vous devez combattre Albedo.

BOSS 6 : Albedo (7680 PV)
Albedo est un boss assez difficile à vaincre si votre technique n'est pas au point. Comme toujours commencez par stocker. Si vous avez la compétence Vol Psychique volez son objet Eveil avec le combo Analyse/Vol Psychique. Au début du combat il est inutile de gaspiller vos enchaînements.
Frappez une fois par personnage car vous devez d'abord casser les bras d'Albedo avant de pouvoir le percer. Une fois ses bras détruits, placez la compétence Epée de feu sur vos personnages (deux suffisent largement si vous prenez Ziggy). Ensuite attaquez sa zone de faiblesse BCCB. Si vous êtes trop lent Albedo rechargera ses bras et vous devrez recommencer la procédure. Comme pour les boss précédents, si vous enchaînez les attaques de type feu, vous gagnerez un bonus de compétence.

Une fois le combat achevé, vous devez insérer le disque n°2.

DISQUE N°2

DÄMMERUNG

Vous êtes dans l'appartement de Shion, sortez-en. Vous devez retrouver Allen. Dirigez-vous vers l'est. Passez la porte, allez au sud et prenez la seconde porte. Parlez à Allen. Retournez dans vos appartements. Profitez-en pour vous reposer. Après la scène, sortez de la chambre. Allez à l'ouest pour trouver un Point de Sauvegarde. Si vous ne souhaitez pas sauvegarder, allez à l'est dans la pièce où se trouvait Allen. Après quelques palabres, sortez et allez à l'ouest du PS. Prenez l'ascenseur situé à côté du garde endormi, vous êtes dans la zone interdite.

Déclenchez le piège, ouvrez la porte et combattez. Combattez à nouveau et descendez, vous êtes maintenant dans un hangar. Déclenchez le piège pour battre facilement vos adversaires. Au sud se trouve dans des conteneurs 2 Medkit P. Un peu plus à l'est ils contiennent 2 Pack Ether et 1 Medkit G. Vous trouverez également un PS. Passez la porte située à côté du PS. Dans cette pièce vous trouverez tout un tas de portes avec des lettres et dans chacune des salles des chiffres (nous y reviendrons). Voici ce que contiennent ces salles :

-Porte A : Adresse Fragmentaire No. 7, chiffre 16
-Porte B : Rien, chiffre 13
-Porte C : Machines, chiffres 9 et 11
-Porte D : Conteneurs vides, chiffre 5
-Porte E : Machines, conteneurs vides, chiffre 2
-Porte F : Conteneur vide, chiffre 14
-Porte G : Machines, chiffres 7 et 10
-Porte H : Verrouillé de ce côté

-Porte I : Machines, chiffre 3
-Couloir : Chiffres 1, 6, 8 et 12
-En bas des escaliers : Chiffre 15.

Vous remarquez que le chiffre 4 manque à l'appel. Sortez de la pièce pour retournez dans le hangar. Retournez-vous régénérer au PS si besoin est. Allez au sud-ouest et entrez dans le garage. Vous trouverez dans les conteneurs 1 Rénovateur DX, 1 Medkit M et le Décodeur 18 (Derrière la grande porte), ainsi qu'une échelle. Prenez-la. Arrivé en haut, allez à gauche et activez le panneau de contrôle, vous détruirez ainsi un obstacle gênant une porte. Ensuite activez le panneau de droite pour détruire une caisse qui passe sur le tapis roulant. Retournez à l'étage du dessous là où vous aviez cassé la caisse qui se promenait sur le tapis roulant pour trouver Clé Secrète 7.

Dirigez-vous maintenant jusqu'à la porte que vous venez de découvrir. Détruisez quelques conteneurs pour 1 Pack Ether M. Explosez également le pilier central afin de monter. Déclenchez le piège et allez au sud pour 2 Bio-sphère. Passez ensuite par la porte au nord. Prenez l'échelle et cassez tous les conteneurs, vous trouverez l'Adresse Fragmentaire No. 1. Si vous avez réalisé la mission GS 1, vous pouvez l'ouvrir sinon vous devrez revenir plus tard.

Dirigez-vous vers l'ouest en cassant quelques conteneurs pour vous créer un chemin. Vous devez mettre les blocs bleus (incassables) au même niveau que la plate-forme de l'ouest. Pour cela prenez l'échelle et détruisez les blocs sous ces blocs bleus. Vous pouvez réactiver les blocs à l'aide du panneau de contrôle rouge situé au sud de la pièce. Une fois sur l'autre plate-forme passez la porte. Combattez et continuez. Allez à l'est et après la scène, activez l'ascenseur et descendez, sauvegardez et remontez pour passer la porte.

Dans cette pièce se trouve beaucoup de tapis roulants. Vous vous souvenez du chiffre qu'il nous manquait ? C'est le 4, le but va donc être de tomber dans le trou n°4. Sinon vous tomberez dans les autres salles. Vous ne pouvez distinguer ce chiffre de là où vous êtes, suivez donc les instructions.

Prenez le tapis central (pour ne pas aller trop vite inclinez votre joystick en direction du bas), passez les intersections de gauche, de droite, de gauche, de droite. Ensuite prenez celle de gauche. Vous devriez apercevoir le chiffre 4. Plongez dans le trou pour atterrir dans la salle H. Ouvrez la porte (elle ne s'ouvre que de ce côté) puis descendez les marches. Cassez les blocs et montez. Détruisez un nouveau bloc pour 2 Amélior. Comp C. Montez puis passez les deux portes. Descendez et franchissez la porte. Vous arrivez dans une salle où vous devez faire basculer la plate-forme. Il y a un panneau avec des instructions, il vous permet de réactiver les blocs sur le mur nord. Cassez les trois blocs en partant de la gauche. Montez sur la plate-forme et allez à l'ouest pour faire basculer la plate-forme. Allez ensuite au sud-est pour faire basculer la plate-forme et ainsi détruire le conteneur se trouvant en dessous. Vous verrez un coffre sortant du conteneur et glissant au nord-ouest. Allez donc chercher le coffre qui contient le Décodeur 15. Revenez au sud-est et prenez la porte. Vous voyez un nouveau Point de Sauvegarde. Dans cette pièce un gigantesque ventilateur vous repousse et vous empêche d'avancer, restez au centre derrière la plate-forme centrale.
Une fois arrivé contre cette plate-forme allez à l'est derrière le mur de verre pour désactivez le ventilateur. Allez ensuite au nord-ouest, prenez l'échelle et utilisez l'ascenseur. Passez la porte au nord et dirigez-vous vers le véhicule.

ELSA

Vous vous retrouvez à bord du vaisseau Elsa. Allez à l'est pour trouver un PS et un PP. Vous pouvez retourner dans le subconscient de MOMO (saison hivernale) pour ouvrir l'Adresse Fragmentaire No. 15 et ainsi obtenir la Clé Secrète 5. Prenez la porte située à proximité pour retrouver toute votre équipe. Sortez de la salle et allez à l'ouest. Dans la deuxième pièce se trouve l'Adresse Fragmentaire No. 2. Ressortez et prenez ensuite la porte qui est située le plus à l'ouest. Parlez au barman si vous souhaitez faire une nouvelle mission GS (27). Ressortez, prenez l'ascenseur et parlez à Kamikaze à l'ouest pour débuter la longue mission GS n°32. A l'ouest de Kamikaze en bas des escaliers se trouve un vieil homme, souvenez-vous en, nous y reviendrons. Retournez dans la salle dire au capitaine Matthews que vous êtes prêt à partir pour l'ancienne Miltia.

Vous pouvez si vous le désirez prendre le PP pour aller sur l'ancienne Miltia et ainsi ouvrir l'Adresse Fragmentaire No. 14. Dans le menu U.M.N vous devez d'abord sélectionner le mode personnage. Une fois sur la seconde Miltia, détruisez les conteneurs se trouvant devant les sorties de magasins. Ensuite allez à droite vers une impasse pour casser le conteneur et avoir 2 Medkit P. Revenez devant l'entrée, allez à l'ouest et montez des escaliers deux fois de suite.

Passez le pont, activez le bouton pour faire descendre l'échelle et ouvrir le grillage. Allez à l'ouest prendre le coffre conteneur 1 Bio-sphère. Revenez, cassez la voiture, ouvrez l'Adresse Fragmentaire No. 14. Vous trouverez le Bras droit de robot et le Décodeur 7. Par le biais du menu sortez de l'ancienne Miltia.

Une fois le Décodeur 7 en votre possession vous pouvez ouvrir l'Adresse Fragmentaire No. 7 dans la zone interdite du Dämmerung. Vous récupérerez ainsi le Bras gauche de robot.

Vous pouvez maintenant allez voir le vieil homme qui se trouve au niveau B1 de l'Elsa. Apportez-lui les deux bras de robot. Il vous débloquera la compétence Tempête d'Erde pour Shion.

FORTERESSE D'ORMUS

Prenez la porte la plus au sud se situant au même niveau que le point de sauvegarde. Vous dirigez l'ES Asher, l'ES Dinah et en réserve l'ES Zebulun. Choisissez en deux. Avancez jusqu'au prochain écran. Continuez, déclenchez le piège et combattez. A l'intersection, prenez à droite pour trouver une machine de plongée encephalon interdite. Revenez et continuez. A la nouvelle intersection prenez au nord. Vous devez orienter les boîtes de manière à ce que les diodes vertes ne soient plus allumées. Prenez ensuite l'ascenseur. Passez les deux portes. Vous quittez le mode E.S pour passer en mode personnage. Dirigez-vous vers le PS, passez la porte et appuyez sur le bouton pour activer l'ascenseur du bas. Revenez et reprenez les E.S. Retournez à l'intersection mais prenez cette fois-ci au sud. Cassez la porte et entrez dans la salle.

Quand vous êtes sur la première structure prenez à l'ouest. Sur la suivante prenez au sud. Après allez à droite pour ramasser le coffre contenant 1 Garde Lenteur. Revenez sur la structure précédente et continuez au nord. Activez le piège et combattez. Ne prenez pas la porte. Allez sur la structure à l'est. Une fois dessus dirigez-vous encore vers l'est pour récupérer un coffre vert avec 1 Récup d'énergie. Revenez et prenez cette fois-ci la porte. Brisez des conteneurs pour recevoir 2 Nanoréparation A, 4 Nanoréparation A, 2 Nanosphère et 2 Nanoréparation Z. Prenez l'ascenseur. Sauvegardez et régénérez-vous si besoin est avec le Point de Sauvegarde. Détruisez les blocs et continuez pour affronter une nouvelle fois Pilum et Srutum.

BOSS 7 et 8 : Pilum (Richard) et Scutum (Hermann) (17700 PV et 19200 PV)
Attention quand vous voyez le message " il semble que Richard soit submergé par la folie ", cela signifie qu'il va stocker et faire une attaque qui peut vous enlever 10000 PV. Tenez-vous prêt. Vous pouvez user de compétences Ether mais seulement avec l'E.S de MOMO. Détruisez d'abord Scutum car il régénère Pilum et lui envoie des sorts de soutien. Utilisez des attaques éthérées (Touche Triangle). Scutum peut vous affliger l'état Poison L. Si vous avez appris des compétences de soin avec MOMO, cela vous sera utile. Utilisez Brise-bouclier sur Scutum et Brise-armure sur Pillum. Normalement avec cette technique vous aurez le temps de battre Scutum sans que Pilum n'est encore utilisé sa super attaque. Si vous avez de la chance, il se peut que Richard n'utilise pas son attaque surpuissante.

Au nord de la salle appuyez sur le bouton pour faire monter des plates-formes.
Reprenez l'ascenseur. Vous devez maintenant retourner là où vous aviez posé les E.S et poursuivre en mode Personnage. Maintenant que vous avez détruit les blocs vous pouvez passer. Récupérez dans le coffre vert la Clé Secrète 14. Passez la porte est grimpez l'échelle. Avancez, déclenchez le piège et combattez. Montez les escalators. Allez à droite, cassez la porte et prenez 6 Amélior Cat. C. A l'intérieur de la pièce vous trouverez le Décodeur 2. Revenez, allez à droite, déclenchez le piège et combattez. Allez au sud, activez le passage, prenez les 6 Amélior Cat. C. Revenez mais prenez l'échelle. Sauvegardez avec le PS et continuez en traversant le pont. Descendez et combattez. Attention aux ennemis P.S.S A qui sont durs à vaincre, utilisez les projections Foudre pour en venir à bout facilement. A la fin de la descente, prenez la porte.

Dans cette salle lisez les instructions sur le panneau violet. Vous devez faire descendre l'ascenseur jusqu'au 8ème niveau (regardez le panneau de contrôle jaune). Pour cela suivez les instructions :

-Cassez le premier bloc vert (mettez vous de côté)
-Poussez le bloc bleu
-Poussez le bloc vert
-Poussez le bloc bleu

-Cassez le bloc vert
-Poussez le bloc bleu

Descendez l'échelle, montez dans l'ascenseur et détruisez le bloc bleu. Passez la porte. Dans cette salle vous devez pousser les blocs pour construire un pont. En entrant sur votre droite il y a un panneau de contrôle rose vous indiquant que les blocs verts se déplacent d'un espace tandis que les blocs bleus glissent jusqu'à rencontrer un obstacle. Voici le plan de la partie des blocs bleus :

Voici comment procéder (d=droite, g=gauche, h=haut, b=bas) : 1d, 3d, 5h, 5d, 6h, 6d, 6h, 4h, 1h, 1g, 1h, 2h, 2g, 2h, 5h, 5g, 5h, 3h, 3g, 3h.

Vous pouvez désormais traverser. Pour atteindre l'Adresse Fragmentaire No. 13 c'est plus facile étant donné que les blocs ne glissent que d'un espace. Passez la porte derrière laquelle se trouve un PS. Les faisceaux bleus servent à monter, les jaunes à descendre. Voici la marche à suivre. Prenez le faisceau jaune. Ensuite le bleu, le deuxième jaune et allez à droite pour trouver l'Adresse Fragmentaire No. 4. Si vous avez suivi cette solution, vous devriez être en mesure de l'ouvrir. Vous trouvez derrière la Clé secrète 9. Retournez au point de départ en prenant deux faisceaux bleus, un jaune et encore un bleu. Prenez maintenant le jaune. Terrassez votre ennemi puis prenez le faisceau bleu. Utilisez ensuite le premier faisceau jaune, puis trois nouveaux lasers jaunes. Combattez et prenez le bleu puis le jaune. Dirigez-vous ensuite au centre sur le faisceau vert.

Sauvegardez prés du PS. Prenez le faisceau bleu de droite, avancez et prenez l'entrée qui apparaît quand vous vous approchez (elle fait l'angle). Vous engagez le combat contre Orgulla.

BOSS 9 : Orgulla (18000 PV)
Autant vous le dire tout de suite Orgulla est très forte. Vous ne pouvez pas vous déplacer derrière elle pour lui infliger des coups critiques. Essayez de réaliser des enchaînements en ayant au préalable stocké. Sa zone de faiblesse est BCBB, vous devez donc l'atteindre avec deux personnages et une jauge de turbo au moins est nécessaire. Lorsque son épée devient bleue, elle se transforme et sa zone de faiblesse devient CBB. Si vous exploitez correctement ses zones de faiblesse le combat ne devrait pas poser de problèmes.

Lorsque vous stockez, veillez à avoir trois points de stock pour vos combattants. Ensuite placez la propriété Foudre sur vos attaques avec la compétence Ether Epée de foudre. Lorsqu'elle est en situation de percée Orgulla craint plus les attaques au sol qu'aérienne. Si vous le pouvez avec le combo Analyse/Vol psychique dérobez-lui l'Eveil II. La compétence Ether Turbo 1 peut s'avérer extrêmement utile ici. Orgulla est capable de régénérer 4500 PV avec son attaque de soin. Le combat doit donc être fait rapidement.

Une fois vaincu, détruisez les poteaux électriques. Sortez, allez à gauche pour descendre par le faisceau jaune. Etant donné le combat que vous venez de mener, n'hésitez surtout pas à sauvegarder. Continuez via le chemin central. Ensuite une nouvelle épreuve vous attend vous devez mettre le feu simultanément aux 4 détonateurs. Vous devez utiliser les manettes pour régler la taille des détonateurs de mise à feu. Vous pouvez réinitialiser ces explosifs à l'aide du panneau de contrôle rose. Numérotons les manettes comme sur l'image suivante :

Activer la manette 1, 2, 5. Ne touchez pas à la 6 et poussez la manette 3 et 4 à droite. Voilà vous avez 30 minutes pour ressortir de la forteresse d'Ormus et retournez sur l'Elsa. Attention car vous ne pouvez plus sauvegarder.

Sortez et prenez le faisceau vert.
Dans l'autre salle en sortant du chemin où se trouvait le faisceau vert, allez à gauche et prenez le faisceau bleu. Combattez et prenez le jaune. Prenez ensuite le bleu et sortez de la salle. Traversez le pont de blocs, puis montez dans l'ascenseur. Remontez la pente et combattez si nécessaire (certaines fois vous pouvez fuir). Prenez la porte, traversez le pont et descendez l'échelle. Prenez directement au sud via la plaque que vous avez activée lors de votre premier passage. Descendez une nouvelle échelle. Prenez la porte, continuez, entrez dans la nouvelle salle. Reprenez vos E.S pour combattre Pellegri à bord de son E.S Issachar.

BOSS 10 : E.S Issachar (Pellegri) (18000 PV)
Pellegri ne possède aucune faiblesse particulière. Une bonne technique consiste à attaquer à l'aide d'attaques éthérées (bouton triangle pour l'E.S Dinnah et Zebulun). Dans ce combat, vous devriez avoir le turbo assez souvent. Vous pouvez utiliser les compétences Ether comme Médic pour vous soigner. Quand vos jauges de stock sont pleines utilisez vos attaques spéciales. Cet ennemi n'est pas très dur à vaincre comparé à Orgulla. Avec l'attaque Dragons Jumeaux (200 points de stock) de l'E.S Zebulun, vous pouvez retirer 5000 points de vie à Pellegri.

Après le combat vous êtes en mauvaise posture. Heureusement que le vaisseau Durandal viendra vous secourir. Après la scène allez sur les docks. A l'est vous pourrez enfin pénétrer dans l'Elsa. Vous pouvez maintenant ouvrir l'Adresse Fragmentaire No. 2 derrière laquelle se trouve la Clé Secrète 22. Vous pouvez aussi débuter les missions GS 4, 6, 10, 12, 22, 23, 29, 31, 33 et 34. Ensuite ouvrez l'Adresse Fragmentaire No. 13 dans le bar Ironman de la fondation Kukai. Retournez à l'avant du vaisseau là où se trouve le capitaine. Parlez-lui pour vous diriger sur l'Ancienne Miltia. Après la scène, prenez vos E.S.

CITE ENGLOUTIE

Vous vous retrouvez sur l'Ancienne Miltia dans la cité engloutie. Sauvegardez si nécessaire puis dirigez-vous vers l'ouest. Cassez le conteneur et combattez. Avancez un peu, détruisez les conteneurs, combattez une nouvelle fois et continuez. Vous aurez le choix entre deux chemins possibles. Allez d'abord à gauche pour trouver l'Adresse Fragmentaire No. 10. En vous approchant vous pourrez sortir de l'E.S. Revenez et brisez le gros conteneur pour trouver 1 Garde aveuglement. Continuez jusqu'au prochain écran. Après un combat, explosez les conteneurs pour trouver 1 Garde Faiblesse. Au croisement prenez à gauche. Faites descendre le pont de pierre et ramassez 1 Charge Rapide dans le coffre vert se trouvant derrière. Revenez pour continuer votre chemin jusqu'au prochain écran. Prenez le chemin du haut, sortez de l'ES et ouvrez l'Adresse Fragmentaire No. 18 pour trouver la Clé Secrète 16. Cassez la caisse puis les conteneurs pour 1 Nanoréparation Z et 1 Nanoréparation A. Continuez pour combattre un O-88 Delphinus. Une technique consiste à déplacer un E.S derrière lui pour lui assenez des coups critiques. Attention car les attaques éthérées le régénèrent. Sauvegardez avec le PS à proximité. Continuez, restez sur terre pour trouver 1 Nanoréparation A et pour casser le pont qui vous empêchait de passer. Retournez dans l'eau et continuez votre chemin. Sur le prochain écran prenez au sud. Vous distinguez une porte rouge. Vous ne pouvez l'atteindre pour le moment, continuez donc pour trouver sur votre route 1 Nanoréparation Z. A l'intersection, prenez au sud. Combattez encore contre un O-88 Delphinus. Prenez le Décodeur 9 qui se trouve sous un conteneur. Revenez à l'intersection et allez cette fois-ci au nord. Ramassez 2 Nanosphère en vous dirigeant vers la porte rouge. C'est la même porte dont nous vous parlions au début du jeu. Cependant vous ne pouvez pas l'ouvrir pour le moment. Revenez et prenez à gauche. Sur le nouvel écran combattez un autre O-88 Delphinus. Vous apercevrez ensuite un PS à droite que vous ne pourrez pas atteindre. Cassez donc les blocs et vous obtiendrez 1 Garde Poison. Allez donc à gauche pour faire tomber les grosses bombes. Une fois celles-ci dans l'eau, reculez un peu et tirez dessus. En les faisant exploser vous ouvrirez un passage vous conduisant au PS. Dirigez-vous vers ce dernier. Une fois atteint sauvegardez et continuez votre route. Après la scène vous devrez combattre le onzième boss du jeu.

BOSS 11 : Canons de Nagltar (35200 PV)
Quatre Kfuga Volv viendront prêter main forte aux canons déjà assez difficiles à battre. Stockez avec l'E.S Zebulun afin de réaliser l'attaque Pluie de flèches qui touche tous les ennemis. N'essayez pas de détruire les Kfuga Volv car d'autres les remplaceront. Concentrez-vous plutôt sur les canons de Nagltar. Utilisez les attaques spéciales et usez de compétences Ether comme Médic.
La technique Lame de Fer (E.S. Dinah) peut infliger 5000 points de dégâts d'un coup cependant vous devez stocker trois fois et Jin doit être à bord de l'E.S. Une fois que le bouclier défensif est neutralisé vous pouvez lui infliger des dégâts avec les touches Carré et Rond. Si vous utilisez la technique Lame de fer à ce moment vous pouvez même retirer jusqu'à 7000 PV. Une fois les 35200 PV retirés aux canons, ceux-ci basculeront sur un générateur auxiliaire ce qui aura pour effet d'ajouter 6000 PV. Gardez donc des points de stock en réserve pour ce moment. Avec la technique Flèche céleste (E.S Zebulun) vous pouvez retirer plus de 8000 PV.

Une fois les canons détruits, dirigez-vous vers la droite. Détruisez le bloc pour 1 Nanoréparation A. Dans les blocs gris se trouve un coffre vert avec l'objet Double EE. Continuez et détruisez la barrière jaune. Descendez de l'E.S et prenez l'échelle. Si vous le souhaitez vous pouvez retourner à bord de l'Elsa et effectuez quelques missions GS supplémentaires (14, 15, 17, 18, 20, 30) sinon progressez dans l'aventure.

LABYRINTHOS

Sauvegardez prés du PS et continuez votre chemin. A l'intersection prenez à gauche puis au sud, cassez les blocs (2 Medkit M), descendez et combattez. Allez au nord, prenez l'échelle, détruisez la porte, combattez et ouvrez le coffre pour récupérer la Clé Secrète 13. Ressortez de la petite pièce et allez à l'ouest pour activer le bouton permettant l'ouverture de la porte rouge. Revenez et descendez l'échelle. Remontez et à l'intersection allez à l'est. Continuez jusqu'au prochain écran.

Dans cette salle vous devez régler le niveau de l'eau à 0. Si le niveau excède 4 (ou -4) il retournera à son état initial (3 ou-3). A côté du panneau de contrôle vert qui vous permet de changer le niveau de l'eau vous distinguez trois autres panneaux avec des chiffres marqués sur le sol : 2, 6 et 5. Les boutons 2 et 5 permettent de faire monter le niveau droit et descendre le niveau gauche de 2 et 5. Le bouton 6 permet de faire monter le niveau gauche et descendre le niveau droit de 6. Le niveau d'eau du côté gauche est de -3 et celui du côté droit de 3. Activez donc les panneaux dans l'ordre suivant : 6, 5, 6, 2, 2.

Continuez, descendez les marches puis montez l'échelle rouge. Combattez et passez la porte. Après la scène, continuez au nord par la porte et en sortant allez à l'est. Détruisez les toiles et les blocs pour 5 Amélior. Comp A. Détruisez encore les toiles et combattez. Allez ensuite au nord. Au bout du chemin vous trouverez l'Adresse Fragmentaire No. 5. Revenez et descendez les escaliers à l'ouest. Détruisez les obstacles gênant votre progression puis prenez la porte et sauvegardez près du PS. Dirigez-vous vers l'est. Prenez les escaliers et entrez dans la navette. Montez une nouvelle fois mais ne prenez pas la porte et allez à gauche pour récupérer 1 Medkit P dans les conteneurs.

Passez les portes pour vous retrouver sur une plate-forme circulaire. Si vous prenez par la gauche vous devrez combattre. Choisissez votre chemin. Terrassez ensuite les ennemis vous barrant la route. Ne prenez pas la première sortie et allez plutôt au nord pour éliminer les robots protégeant le coffre vert avec le Décodeur 05. Si vous le souhaitez revenez sur vos pas pour ouvrir l'Adresse Fragmentaire No. 5 qui contient la Clé Secrète 20.

Revenez dans l'autre salle. Faites une pause au PS. Prenez d'abord la sortie sud-est. Cassez les conteneurs et montez l'échelle. Détruisez encore des conteneurs. Faites attention car dans certains des blocs se cachent des ennemis. Vous trouverez en haut à gauche 1 Antidote L. A l'ouest après l'échelle vous trouverez 1 Medkit M*1. Descendez l'échelle de deux étages. Avant de prendre la nouvelle échelle allez au fond de la pièce pour trouver 1 Rénovateur DX dans le coffre vert. Revenez et montez de deux étages. Brisez les conteneurs et passez la porte.

Dans cette nouvelle salle, voici comment récupérer les coffres et atteindre la porte. Notons comme ceci les boutons (b=bas, d=droite, h=haut, g=gauche, c=centre) : bd=1, hd=2, bg=3, hg=4, c=5.

Coffre nord-est : bouton 1 :1, bouton 2 : 3, bouton 3 : 3, bouton 5 : 1 : 1 Turbo Max
Coffre sud-ouest : bouton 1 : 1, bouton 3 : 1, bouton 2 : 1, bouton 5 : 3 : 6 Amélior. Cat. B
Porte nord-ouest : bouton 1 : 1, bouton 4 : 1, bouton 2 : 1, bouton 3 : 3, bouton 5 : 1

Vous vous trouvez sur l'étage de la salle précédente. Ne prenez pas encore l'ascenseur et allez à droite. Appuyez sur le panneau de contrôle pour retirer une des barrières de sécurité. Prenez l'ascenseur et dirigez-vous versla sortie sud-ouest. Montez les marches, déclenchez le piège et combattez. Allez au sud pour récupérer 1 Turbo Max. Montez de nouveaux escaliers et enclenchez le bouton.
Redescendez puis passez la porte mais n'activez pas de suite ce nouvel interrupteur. Allez au nord, déclenchez le piège et combattez. A la prochaine intersection prenez à gauche pour amassez 1 Rénovateur U. Revenez et activez maintenant l'interrupteur. Remontez les escaliers et passez au-dessus des portes. Enclenchez ce nouveau bouton. Détruisez les conteneurs pour 1 Bio-sphère et faites descendre la porte en enclenchant un autre commutateur. Prenez les escaliers puis la porte. Dans cette salle vous devez former un pont avec les blocs. Voici comment procéder pour atteindre le coffre contenant 4 Amélior. Comp D et la porte :

Tapez le bloc 1 vers le nord
Tapez le bloc 2 vers le sud

Tapez le bloc 3 vers le nord
Tapez le bloc 6 vers le sud
Tapez le bloc 5 vers le sud
Tapez le bloc 4 vers le nord

Une fois le coffre ouvert, dirigez-vous vers la porte. Activez l'interrupteur au sud, prenez l'ascenseur, sauvegardez et prenez l'élévateur central. Passez la porte et suivez la scène. Prenez l'ascenseur à gauche et activez le bouton du bas. Redescendez et allez au centre pour enclencher le commutateur de la serrure A. Revenez et allez à droite. Activez l'interrupteur et descendez par les escaliers au nord. Entrez dans la nouvelle salle. Après la scène désactivez la serrure B. Prendre la porte qui se trouve derrière. Dirigez-vous ensuite dans la zone d'isolation du Zohar.

Sauvegardez et restaurez vos PV à l'aide du PS. En brisant les conteneurs de droite vous obtiendrez 1 Bio-sphère et 1 Antidote H. Prenez la porte au nord et combattez. Continuez votre chemin tout en terrassant vos ennemis. Au bout du chemin vous devrez combattre Margulis.

BOSS 12 : Margulis (20800 PV)
Contrairement au premier combat, Margulis est assez puissant. Commencez par stocker avec vos personnages pour atteindre les trois points de stock. Ce boss est sensible à la glace, ajoutez donc l'attaque Epée de glace à vos personnages. Si vous le désirez augmentez le bonus d'attaque avec la technique Attaquant. Concentrez-vous ensuite sur sa zone de faiblesse CBCB. Pendant le combat, il se peut que Margulis invoque son ombre. A chaque fois qu'elle apparaît vous pouvez lui voler un Eveil III (idéal pour éponger la dette de Mathews). Lorsque vous attaquez son ombre, vous la régénérez et faites baisser les points de Margulis.

Après le combat vous vous retrouvez dans le Durandal. Avant l'assaut final sur le Système Oméga vous pouvez aller à la résidence Uzuki pour ouvrir l'Adresse Fragmentaire No. 9 et ainsi obtenir la Clé Secrète 04. Vous pouvez également réaliser les missions GS 16, 26 et 35. Si vous choisissez de faire la mission GS 35 vous pouvez aller ouvrir l'Adresse Fragmentaire No. 13 de la forteresse Ormus derrière laquelle se trouve la tête du robot.

SYSTEME OMEGA

Allez sur l'Elsa discuter avec Matthews et choisissez comme destination le Système Omega. Sortez du vaisseau en prenant les E.S. Avancez et détruisez le champ électrique pour faire monter l'ascenseur que vous devez prendre. On vous demande ensuite où vous voulez aller. Choisissez l'option " Stop " et prenez à droite pour combattre. Cassez le conteneur et continuez jusqu'au prochain écran. Vous trouvez l'Adresse Fragmentaire No. 17 que vous pouvez ouvrir si vous avez fait la mission GS 6. Vous trouvez la Clé Secrète 28. Revenez sur l'élévateur et choisissez l'option " En Bas ".

Prenez à gauche et combattez. Détruisez le bloc pour 1 Nanosphère. Revenez, prenez l'ascenseur avec une nouvelle fois l'option " En Bas ". Au prochain niveau choisissez " Stop " et allez à droite pour trouver 1 Nanoréparation Z et à gauche pour un PS. Descendez, déclenchez le piège et combattez. Allez à gauche pour quitter vos E.S. et prenez la porte jaune.

Cassez les petits conteneurs pour récupérer 1 Medkit M et les gros pour ouvrir le passage au nord-ouest. Montez les escaliers et combattez contre l'araignée. Continuez et prenez la porte jaune à l'est. Activez la console et revenez sur vos pas pour prendre la première porte. Continuez, déclenchez le piège et combattez. Allez au nord près du mur et prenez à droite. Terrassez votre ennemi pour atteindre le bloc avec un coffre contenant la Clé Secrète 24. Retournez au croisement et allez cette fois-ci à gauche. Activez l'interrupteur et reprenez vos robots. Sauvegardez au passage si nécessaire.

Prenez la porte que vous avez précédemment activée. Au nord détruisez les conteneurs et combattez. Entez dans la nouvelle zone, continuez et engagez un nouveau combat. Avancez et quittez vos E.S. de combats. Prenez la porte jaune et descendez à l'aide de l'ascenseur. La console est inopérationnelle pour le moment. Ne désactivez pas les barres de l'élévateur car elles se réactiveront au bout d'un certain temps.
Continuez à descendre et prenez l'ascenseur à côté du PS. Appuyez sur le commutateur et retournez dans l'ascenseur. Remontez et activez l'élévateur A.M.W.S. Descendez et cette fois-ci, désactivez les barres de verrouillage. Continuez via la dalle ascensionnelle près du PS. Prenez vos robots de combat. Avancez jusqu'à la porte au nord pour engager le

combat contre un nouveau boss.

BOSS 13 : Inversion (49600 PV)
Stockez afin de remplir vos jauges. Ce boss est particulièrement sensible aux attaques physiques de feu. Vous pouvez donc équiper vos E.S. de la compétence Ether Epée de feu. Si vous en possédez, équipez-vous d'armures anti-rayon. Durant le combat attention à ne pas utiliser d'attaques de type rayon ou de glace sous peine de restaurer les PV du monstre. Une fois vos jauges pleines, utilisez la compétence Brise Senseurs pour réduire sa dextérité et son esquive. Au bout d'un certain temps, un message apparaîtra vous signalant que le turbo du boss fonctionne mal. Pendant ce laps de temps, il ne sera pas en mesure de vous infliger des dégâts. Profitez-en pour lancer des attaques comme Dragon Jumeaux. Par ailleurs n'oubliez pas surtout de voler à votre ennemi l'objet Autorégénération.

Dans la nouvelle salle vous devez détruire des blocs. Ces conteneurs ne peuvent être détruits que dans une seule direction mais vous ne pouvez pas vous tromper. Vous trouverez également des petits blocs de couleur marron dans lesquels vous obtenez 1 Surplus d'énergie, 1 Garde Ether PD et 1 Nanosphère. Une fois tous les blocs détruits prenez la porte au nord-ouest.

Sauvegardez près du PS. Dans cette pièce libre à vous de réaliser l'épreuve des blocs. Si vous ne voulez pas récupérer les objets, prenez la porte à gauche avec vos ES et vous arriverez directement à la plate-forme à prendre pour combattre le prochain boss.

Chaque fois que vous détruisez un bloc cela détruit les blocs adjacents de même couleur. Le but est d'atteindre la porte violette à l'ouest. Vous devez donc laisser deux rangées de blocs. Dans cette pièce vous voyez également une porte jaune, une autre porte violette (est) et une grande porte à l'ouest. Cassez les colonnes de blocs dans cet ordre (les colonnes sont numérotées de gauche à droite) :

-Bloc bleu le plus haut de la 8ème colonne.
-Bloc rouge le plus bas de la 9ème colonne.
-Bloc jaune de la 9ème colonne.
-Bloc jaune de la 8ème colonne.
-Bloc rouge de la 9ème colonne.
-Bloc rouge de la 4ème colonne.
-Bloc jaune de la 1ère colonne.
-Bloc bleu le plus bas de la 3ème colonne.
-Un des blocs bleus de la 4ème colonne.
-Bloc jaune de la 2nde colonne.
-Un des blocs rouges de la 3ème colonne.
-Bloc bleu de la 3ème colonne.
-Un des blocs jaunes de la 2nde colonne.
-Un des blocs bleus de la 6ème colonne.
-Bloc bleu de la 2nde colonne.

Vous avez créé un passage vers la porte violette. Maintenant quittez votre ES vers la porte violette et suivez le chemin vers le sud-est pour trouver 4 Amélior. Comp B. Prenez la porte violette la plus à l'est pour 1 Medkit DX. Prenez ensuite la porte jaune. Déclenchez le piège et combattez. Détruisez les blocs pour 1 Turbo Max.

Ressortez et allez prendre la porte violette la plus à l'ouest. Détruisez le bloc et combattez une nouvelle fois. Avancez et à la première intersection prenez au sud pour trouver la Clé Secrète 28. Revenez sur vos pas et prenez à droite pour engager un combat. Appuyez ensuite sur le bouton. Passez la porte jaune. Vous pouvez détruire les tours jaunes mais certaines cachent des ennemis puissants. Néanmoins dans ces tours vous trouverez 1 Pack Ether DX et 1 Pack Ether M. Entrez dans la nouvelle pièce pour récupérer 1 Amélior. comp C. Continuez et prenez le chemin en verre et détruisez la tour jaune pour faire apparaître un PS. Approchez-vous du bord et avancez sur la plate-forme. Après la scène un boss apparaîtra.

BOSS 14 : Cathédrale (32000 PV)
Commencez par stocker avec vos personnages. Sa zone de percée est CCCC. Privilégiez vos attaques avec des

techniques telles que Lance éthérée et Attaquant. Usez également de l'Epée d'aura avec vos trois personnages (seulement 2 si vous prenez Chaos). Ensuite obtenez des bonus d'Aura pour infliger de lourds dommages. Recommencez l'étape si nécessaire. Pensez à vous régénérer avec Médic Tous. Attention pendant le combat sa zone de faiblesse peut changer, elle sera néanmoins affichée.

Une fois le boss terrassé, dirigez-vous vers l'écran bleu pour déplacer la plate-forme. Après la scène avec le patriarche et Albedo, vous devez combattre.

BOSS 15 : Patriarche (21600 PV puis 32400 PV)
Le patriarche n'est pas très difficile à vaincre. Prévoyez 3 jauges de turbo, la compétence Epée d'aura sur vos personnages et 3 points de stock pour chacun d'entre eux.
Ensuite enchaînez vos attaques. Si vous le pouvez, volez-lui l'objet Eveil IV pour obtenir une nouvelle compétence. Lorsque vous lui infligez 21600 points de dégâts, le Patriarche deviendra plus fort et aura 32400 PV. Sa zone de percée deviendra BCC. Reprenez la même technique qu'auparavant et tout se passera bien. Soyez rapide afin de ne pas lui laisser le temps de faire son attaque avec Proto Oméga qui est dévastatrice

Une fois le combat terminé, vous contrôlez Jr, dirigez-vous en direction du parc. Montez les escaliers pour visualiser une nouvelle scène.

ANOMALIE SPATIO-TEMPORELLE

Sauvegardez auprès du PS. Continuez vers le nord. Ensuite continuez vers l'est pour assister à une autre scène. Suivez le chemin vers les halos lumineux. Au bout du parcours vous devrez combattre contre Albedo, le boss final.

BOSS 16 : Albedo (5300 PV)
La zone de percée d'Albedo change et sera affichée dès le premier coup porté. Activez la compétence Attaquant. Vous remarquerez que votre jauge de stock se recharge automatiquement lorsque le message " La tension d'Albedo est élevée " apparaît. Effectuez quelques enchaînements pour en venir à bout.

Après la scène finale vous pouvez sauvegarder votre partie. Si vous le souhaitez vous pouvez charger cette nouvelle sauvegarde pour réaliser les missions GS 13, 21, 24, 36 et 28 ainsi que des quêtes annexes vous permettant de battre des boss optionnels et obtenir de nouvelles compétences.

QUÊTES ANNEXES

ADRESSES FRAGMENTAIRES

Les adresses fragmentaires ne peuvent s'ouvrir qu'à condition de posséder le Décodeur adéquat. Le Fichier Fragmentaire reçu par Angelina sur la Seconde Ville de Miltia vous donne droit à une nouvelle rubrique dans le menu, nommée Fragment F. Elle vous permet de suivre le statut de cette quête. Voici un tableau récapitulatif.

AF No. 1:
-Localisation : Dämmerung, zone interdite
-Décodeur : Jun (Mission GS 5)
-Récompense : Clé Secrète 8

AF No. 2:
-Localisation : Elsa. Deuxième pièce du côté ouest (1F)
-Décodeur : Forteresse d'Ormus/Mode personnage
-Récompense : Clé Secrète 22

AF No. 3 :
-Localisation : Ville de la Seconde Miltia / Agence Zone 40
-Décodeur : Adresse Fragmentaire No. 16
-Récompense : Jambe gauche de robot

AF No. 4 :
-Localisation : Forteresse d'Ormus
-Décodeur : Subconscient de MOMO (été)
-Récompense : Clé Secrète 9

AF No. 5:
-Localisation : Labyrinthos
-Décodeur : Labyrinthos
-Récompense : Clé Secrète 20

AF No. 6 :
-Localisation : Ville de la Seconde Miltia / Angelina Swayne
-Décodeur : Angelina vous le donne
-Récompense : Clé Secrète 3

AF No. 7 :
-Localisation : Dämmerung, zone interdite
-Décodeur : Ancienne Miltia (U.M.N)
-Récompense : Bras gauche de robot

AF No. 8 :
-Localisation : Désert
-Décodeur : Mission GS 13
-Récompense : Buste de robot

AF No. 9 :
-Localisation : Résidence Uzuki
-Décodeur : Cité engloutie
-Récompense : Clé Secrète 4

AF No. 10 :
-Localisation : Cité Engloutie
-Décodeur : Système Oméga (Finir le jeu)
-Récompense : Clé Secrète 26

AF No. 11 :
-Localisation : Fondation Kukai/Statue du père de Janet
-Décodeur : Unité de série 100
-Récompense : Clé Secrète 23

AF No. 12 :
-Localisation : Ruines du Havre
-Décodeur : Ruines du Havre
-Récompense : Séquenceur D

AF No. 13 :
-Localisation : Forteresse d'Ormus
-Décodeur : Mission GS 35
-Récompense : Tête de Robot

AF No. 14 :
-Localisation : Ancienne Miltia
-Décodeur : Adonis (Mission GS 27)
-Récompense : Bras droit de robot/Décodeur 7

AF No. 15 :
-Localisation : Subconscient de MOMO (hiver)
-Décodeur : Dämmerung, zone interdite
-Récompense : Clé Secrète 5

AF No. 16 :
-Localisation : Ironman Bar, fondation Kukai
-Décodeur : Mission GS No. 29
-Récompense : Jambe droite de robot/Décodeur 3

AF No. 17 :
-Localisation : Système Oméga
-Décodeur : Mission GS No. 6
-Récompense : Clé Secrète 28

AF No. 18 :
-Localisation : Cité Engloutie
-Décodeur : Dämmerung, zone interdite
-Récompense : Clé Secrète 16

ERDE KAISER SOMBRE

Lorsque vous terminez le jeu, le professeur vous demande de trouver son ami. Cette quête est vraiment difficile si vous n'avez pas le niveau requis. Commencez par discuter d'abord avec le professeur dans la ville de la Seconde Miltia. Il vous remettra le séquenceur B. Il vous permet de déverrouiller la machine de plongée encéphalon jaune. Souvenez-vous, il y en a une dans la forteresse d'Ormus.

MECANISME INTERDIT JAUNE ORTERESSE D'ORMUS : DESERT

Regardez le cheminement pour savoir où se trouve le mécanisme interdit. Vous vous retrouvez dans le désert. Sauvegardez près du PS. près de ce dernier il y a un trou où vous trouvez un coffre avec 1 Garde Ether PD. Un pilier un peu au nord-est cache 1 Nanoréparation A. Un trou au-dessus il y a 1 Garde Confusion. Attention car certains de ces trous cachent des monstres. Allez au nord-est pour trouver l'Adresse Fragmentaire No. 8 derrière laquelle se trouve le Buste de Robot. Allez à l'extrémité ouest maintenant, passez sous le pont et ramassez 1 Nanoréparation A. Montez sur les rochers et combattez le monstre qui protège le coffre contenant le Garde Poison. Tout à fait au nord se cache un mur que vous pouvez détruire. Avancez jusqu'aux deux intersections. Prenez à droite. Cassez le premier conteneur pour 1 Nanoréparation A. Combattez et pénétrez dans la grotte. Prenez le coffre contenant Garde étourdis. Revenez à l'intersection et prenez à gauche. Activez le bouton, prenez 1 Nanoréparation Z et allez au nord.

Continuez, prenez Nanoréparation A. Avancez sous le pont pour combattre. A L'intersection prenez à gauche pour Nanosphère. Continuez jusqu'au nouvel écran. Ramassez une nouvelle Nanosphère et à l'intersection prenez en bas à droite pour combattre un ennemi qui protège le coffre avec Garde Poison PE. Revenez à l'intersection et prenez cette fois ci en bas à gauche. Combattez des Ashmed Bapuz, prenez la Nanosphére et continuez jusqu'au nouvel écran pour atteindre le coffre avec un Bouclier d'énergie. Revenez aux intersections et prenez au nord pour atteindre la précédente salle. Continuez et à l'intersection prenez cette fois ci au nord.

Combattez votre ennemi sans oublier de prendre Nanoréparation Z avant d'entrer. Continuez et prenez le coffre Garde

Immob. Revenez à l'écran précédent et à l'intersection prenez à droite. Cassez un conteneur avec 1 Nanoréparation Z et battez l'Ashmed Bapuz. Ensuite continuez jusqu'au nouvel écran et sauvegardez près du PS. Avancez pour combattre un boss.

BOSS Secret 1 : Scarabeille (96000 PV)
Commencez par vous déplacer derrière cette machine. Elle craint les attaques éthérées. Mettez la compétence Epée de Feu à vos alliés. Usez également de Turbo 1 car vous allez devoir être rapide. Au début Scarabeille ne vous attaquera pas (" Scarabeille est prudente "). Quand le message " Scarabeille a décidé que les visiteurs n'étaient pas civilisés " apparaît, elle attaquera. Pour ce combat utilisé le Garde immob que vous avez trouvé qui offre une bonne protection contre ses tirs. Si Scarabeille vous immobilise on peut dire que la partie est finie car elle va enchaîner les attaques. Le combat peut vite tourner en votre défaveur si vous n'êtes pas assez rapide.

Ensuite continuez jusqu'au prochain écran. Prenez le Séquenceur C. Vous pouvez quitter la plongée encéphalon grâce au mécanisme. Quittez plutôt vos ES et sortez de la grotte. Vous verrez une nouvelle machine qui ne peut être actionnée que lorsque vous aurez vaincu les 3 monstres des 3 différents mécanismes. Sortez de la plongée. Vous avez fini le mécanisme du désert.

MECANISME INTERDIT ROUGE UBCONSCIENT DE MOMO, SAISON ESTIVALE :

Le mécanisme interdit rouge se trouve dans le subconscient de MOMO en mode été, dans la cabane de la forêt que vous pouvez détruire (voir cheminement). Lorsque vous l'utilisez vous arrivez dans le complexe industriel. Cette plongée se passera en mode personnage contrairement à la plongée jaune.

Sauvegardez près du PS. Avancez et prenez la porte. Montez les marches et effectuez votre premier combat dans ces lieux. Cassez les contenants pour 2 Antidote L. Prenez la porte de droite. Continuez, prenez une nouvelle porte. Allez tout au fond, brisez les blocs pour 2 Medkit M. Revenez à l'intersection précédente, détruisez les blocs, puis ceux de l'est pour trouver 1 Turbo Max. Enfin cassez ceux à l' ouest et prenez le tapis roulant rouge. Déclenchez le piège et combattez. Continuez. Enclenchez le bouton permettant d'abaisser l'échelle et continuez à l'est. Appuyez sur un nouveau bouton. Retournez à l'ascenseur et prenez-le. Passez la porte.

Terrassez votre ennemi puis continuez au sud pour 1 Bio sphère et continuez à l'est en descendant les escaliers. Sauvegardez et régénérez-vous avec le PS. Avancez, déclenchez le piège et éliminez vos ennemis. Allez à droite. Dans le premier conteneur vous trouverez 1 Medkit G. Continuez jusqu'à la porte. Prenez l'autre porte au sud. A l'intersection prenez en bas. A la seconde intersection prenez également au sud. Cassez le conteneur et ouvrez le coffre pour récupérer la Clé Secrète 29. Revenez au précédent croisement et allez prendre l'ascenseur. Montez sur le tapis roulant bleu, allez à droite et combattez des Kazta Jina. Allez à gauche (Antidote H *2) et prenez l'ascenseur. Enclenchez l'échelle. Retournez sauvegarder si besoin est, sinon continuez à l' ouest. Actionnez le bouton et retournez à l'ascenseur désormais fonctionnel.

Une fois l'ascenseur pris, passez la porte. Combattez l'ennemi qui gêne le passage pour aller ensuite à droite puis à gauche pour trouver 1 Bio-sphère. Revenez, allez à droite pour trouver 1 Amélior. comp D. Continuez mais ne prenez pas la première échelle. Passez la porte, descendez et appuyez sur le bouton qui vous permet de détruire les gros blocs. Revenez prendre l'autre échelle. En bas un ennemi vous attend. Mettez-vous sur le tapis rouge puis passez la porte. Continuez sans vous soucier de l'ascenseur. Déclenchez le piège et combattez des Kazta Jina. A l'intersection, prenez le Pack Ether DX et profitez du PS. Revenez, prenez les marches et allez au nord puis à l' ouest pour une Bio-sphère. Revenez au sud et à la nouvelle intersection prenez en haut. Descendez encore des escaliers, détruisez les blocs est pour activer le bouton qui vous permet de rejoindre le PS. Ne prenez pas encore le tapis roulant et allez combattre le monstre au sud-ouest. Derrière celui-ci se trouve un coffre avec la Clé Secrète 30. Prenez le tapis roulant bleu, vous arrivez devant un boss.

BOSS Secret 2 : Ame de Dullea (57600 PV)
Ce boss possède beaucoup de PV donc le combat peut être long. Au début vous ne pouvez pas percer sa défense. A chaque coup infligé vous verrez qu'il bloque la percée. Commencez par vous faire une réserve de points de stock et de

turbo. Ensuite attaquez le jusqu'à ce que le message "Brise-Bloc a disparu " apparaisse, sans pour autant user de vos points de stock. A ce moment-là vous pourrez le percer. Mettez la compétence Epée de glace ainsi que les compétences Attaquant (KOS-MOS/Jin/chaos/Jr.) et Lance éthérée (MOMO/Shion) à vos personnages et percez la zone BCCC. Vous pouvez finir par une attaque Furie Erde Kaiser. Si vous tardez trop dans vos attaques, le monstre s'énervera et deviendra très fort. A noter que le feu régénère cet ennemi, ne prenez donc pas Ziggy dans votre équipe.

Une fois vaincu, vous pouvez activer le mécanisme de plongée rouge dans le désert. Continuez, à l'intersection cassez le conteneur pour avoir une Amélior. Cat. C. Dirigez-vous vers l'est pour activer l'ascenseur et prenez-le. Avancez pour combattre des monstres. Une fois éliminés, prenez la porte.
Vous devez résoudre un petit jeu qui vous permettra de réaliser la mission GS 21. Lorsque vous tirez sur un conteneur, cela enlève ou fournit de l'énergie sur la barrière centrale. Quand toutes les lumières de la porte sont allumées, elle s'ouvre et vous donne accès aux coffres. Voici les infos concernant les conteneurs :

-Bleu Ciel : 1
-Jaune : 3
-Bleu : 5
-Rouge : 7
-Orange : -2
-Gris : -4
-Pourpre : -6
-Vert : -8

Vous devez obtenir un total de neuf points pour que la porte s'ouvre (il y a 9 cases). Voici l'ordre dans lequel casser les contenants : Rouge / Orange / Gris / Bleu et Jaune. En effet 9 = 7 - 2 - 4 + 5 + 3. A noter que vous n'avez le droit qu'à 5 tirs. Vous trouvez dans les coffres le livre rose à remettre à Roy pour terminer la mission GS ainsi que le Séquenceur A qui ouvre le mécanisme interdit vert. Sortez à l'aide du mécanisme rouge à droite du panneau de contrôle.

MECANISME INTERDIT VERT ILLE DE LA SECONDE MILTIA, LABO DE L'AUTRE PROFESSEUR : RUINES DE HAVRE

Le mécanisme interdit vert se trouve au sous-sol du labo de l'autre professeur. Activez-le pour atterrir dans un château, les Ruines de Havre. Commencez par détruire les contenants bleu ciel de gauche et de droite pour une Bio-sphère et un Medkit M. Entrez ensuite dans le château. A l'extrémité nord se trouve un PS et une porte avec 3 points de couleur (rouge, jaune et bleu). Revenez à l'intersection et prenez à droite. A la nouvelle intersection prenez au sud pour trouver un coffre avec Clé Secrète 31. Revenez au précédent croisement et allez cette fois-ci à gauche. Ensuite prenez au sud pour combattre un Boss.

BOSS Secret 3 : Svarozic (22400 PV)
Les attaques de feu le régénèrent et lui permettent de faire des attaques puissantes. Ne prenez donc pas Ziggy dans votre équipe. Mettez Epée de glace sur vos persos, stockez et finissez-en rapidement. Il n'est pas très dur à battre. Vous pouvez également déplacer un de vos personnages derrière lui pour accélérer le combat.

Une fois vaincu un piédestal rouge apparaît. Activez-le en prenant le croisement de gauche près du PS. Faites le ménage dans la salle pour récupérer un coffre avec 6 Amélior. Comp. E. Certains des blocs ne peuvent être détruits que dans un sens, un peu comme dans le Système Oméga. Prenez ensuite la sortie sud-est. Dirigez-vous au nord pour battre le second boss.

BOSS Secret 4 : Perati (22400 PV)
Déplacez l'un de vos personnages derrière lui. Mettez la compétence Epée d'aura sur vos personnages ainsi que les compétences Attaquant et Lance éthérée. Stockez et gardez 3 jauges de turbo. Enchaînez les attaques et tout se passera bien.

Le piédestal jaune apparaît au-dessus de vous. Allez donc le détruire. Sortez de cet endroit par la sortie nord. Cassez le bloc et revenez au PS. Dans la salle du point de sauvegarde, prenez la sortie nord- ouest. Combattez le dernier boss

protégeant la porte.

BOSS Secret 5 : Stribog (22400 PV)
La technique reste inchangée. Cette fois-ci mettez la compétence Epée de Feu. Sa zone de faiblesse est CCB. Si vous avez du mal, terminez par une attaque Furie Erde Kaiser. Vous pouvez prendre également Ziggy dans votre équipe qui possède naturellement une attaque de feu.

Détruisez le piédestal bleu qui apparaît. Vous pouvez maintenant accéder à la porte à côté du point de sauvegarde. Montez dans la tour. Quand vous le pouvez, prenez à droite pour combattre. Attention ces ennemis sont forts si vous n'avez pas un bon niveau. Une fois battus des flammes apparaissent. Revenez et continuez à monter dans la tour, déclenchez le piège et combattez une nouvelle fois. Entrez dans la pièce, combattez à nouveau. Avancez et quand vous le pouvez, détruisez le mur pour trouver l'Adresse Fragmentaire No. 12. Continuez à escalader, sortez et allez cette fois-ci à gauche pour battre de nouveaux Gnosis. Leur défaite aura pour conséquence d'allumer de nouvelles flammes. Entrez à l'intérieur de la tour, avancez, enclenchez le piège rouge et combattez. Sortez, éliminez vos ennemis et dirigez-vous vers le PS. Entrez dans la salle pour battre 5 Zwerg Kape. La meilleure technique consiste à prendre Shion et la déplacer derrière ces bestioles. Une fois derrière assignez-la de l'Epée de feu et de la Lance éthérée. Enclenchez le turbo et lancez la Furie Erde Kaiser. Et voilà tout le monde est mort ! Ensuite l'ascenseur grimpera automatiquement. Avancez pour combattre un nouveau boss beaucoup plus dur que le précédent. Vous pouvez retourner sauvegarder si vous le désirez.

BOSS Secret 6 : Nepos Rigas (59000 PV)
Comme pour tous les précédents Boss, commencez par stockez jusqu'à avoir 3 points de stock pour chacun de vos personnages. Ensuite utilisez les compétences Lance Ethérée, Attaquant et Epée d'aura sur vos personnages. Enchaînez les attaques. Vous pouvez terminer par une attaque de l'Erde Kaiser. Si vous voulez gagner encore plus de temps, prenez chaos dans votre équipe qui possède déjà une attaque d'aura par défaut. Au bout d'un moment il ne vous attaquera plus. Profitez en pour vous régénérer et stockez. Ensuite choisissez un personnage et enchaînez-le. Si vous ne parvenez pas à le tuer avec cet enchaînement il tuera automatiquement l'attaquant. Pas de panique, ressuscitez-le et recommencez.

Prenez le coffre contenant le Décodeur 12 et allez ouvrir l'adresse fragmentaire quelques étages en dessous pour obtenir le Séquenceur D. Retournez là où vous aviez battu Nepos Rigas pour sortir des Ruines du Havre à l'aide du téléporteur vert. Retournez dans le désert.

MECANISME INTERDIT FINAL ORTERESSE D'ORMUS : COLISEE SPATIAL

Une fois dans le désert retournez à la fin du niveau pour monter sur le téléporteur bleu. Vous vous retrouvez dans le colisée spatial. Avancez tout droit pour rencontrer enfin le professeur maléfique.

BOSS Secret 7 : Erde Kaiser Sombre (192000 PV)
C'est l'un des boss les plus longs à combattre. Cependant il n'est pas très difficile à vaincre si vous vous préparez correctement. Tout d'abord équipez-vous de compétences vous protégeant contre les attaques de type impact. Ce boss ne craint pas les percées aériennes, mais vous pouvez néanmoins le mettre à terre (Ziggy ou Chaos). Une technique consiste à prendre Ziggy, Shion et MOMO car ce boss craint les attaques éthérées. Mettez donc les compétences Epée de feu aux deux combattantes. Ensuite commencez par attaquer avec MOMO puis Ziggy pour le mettre à terre. Enchaînez avec Shion et finissez vos jauges Turbo. Au bout d'un certain nombre de points de vie retirés, l'Erde Kaiser Sombre utilisera le Bouclier Kaiser. Prenez Shion et utilisez la Furie Erde Kaiser pour lui retirer son bouclier. Après il sera vulnérable contre toutes les attaques c'est-à-dire Ra/Au/Fo/Fe/Gl/Pe/Tr/Im. Reprenez les compétences Epée de feu, Lance éthérée et Attaquant et finissez-le. Le combat peut durer un certain moment.
Après le combat, ressortez du colisée et du désert. Comme cette quête est terminée, vous pouvez désormais réaliser la mission GS 28.

ERDE KAISER

L'Erde Kaiser est un robot géant que seul Shion a le pouvoir d'appeler. L'attaque Furie Erde Kaiser est la plus puissante du jeu. Pour pouvoir obtenir cette attaque vous devez parler au professeur qui se trouve au second sous-sol de l'Elsa. Il vous faudra trouver toutes les pièces du robot pour récupérer l'attaque finale.

Chaque pièce (ou combinaison de pièces) vous donnera le droit à une attaque supplémentaire pour Shion :
-Les deux jambes : Tremblement d'Erde
-Les deux bras : Tempête d'Erde
-La tête : Rayon d'Erde.

Ces pièces sont obtenues via les adresses fragmentaires. Par ailleurs certaines des missions GS déterminent le type de la pièce : A, B ou C. En effet, le type est déterminé par le nombre de tentatives de la mission :

Mission GS 27 : Vous obtenez le Type A avec 1 ou 2 tentatives, le Type B avec 3 ou 4 tentatives et le Type C avec 5 tentatives ou plus.
Mission GS 29 : Vous obtenez le Type A entre 1 et 5 tentatives, le Type B entre 6 et 10 tentatives et le Type C avec 11 tentatives ou plus.
Mission GS 35 : Vous obtenez le Type A entre 1 et 5 tentatives, le Type B entre 6 et 10 tentatives et le Type C avec 11 tentatives ou plus.

Notez également que ce sont les bras qui déterminent le type d'attaque de l'Erde Kaiser :
-Type A : Attaque de type Tranchant.
-Type B : Attaque de type Perforant.
-Type C : Attaque de type Foudre.

LES TENUES DE PLONGEE

Les tenues de plongée vous permettent d'augmenter les caractéristiques de vos personnages. De plus elles vous permettent également d'obtenir un plus grand nombre de points de compétence et d'expérience à la fin de chaque combat.

Voici la liste des tenues de plongée pour chaque personnage :
Shion : terminez la mission GS n°25
chaos : finissez la mission GS n°25
MOMO : complétez la mission GS n°7
Jr : réalisez la mission GS n°7
Ziggy : finissez le jeu au moins une fois. Vous pouvez également obtenir cette tenue en ayant une sauvegarde du premier épisode de Xenosaga
Jin : complétez la mission GS n°32
KOS-MOS : ce personnage est le seul ayant une tenue de plongée par défaut.

RETOUR SUR SYSTEME OMEGA

Une fois le jeu terminé, vous pouvez retourner sur le système Oméga pour récolter de nouveaux objets importants. Retournez-y en Mode personnage. Allez au sud et prenez l'ascenseur. Allez toujours en bas. Au niveau du PS descendez encore et prenez la grande porte au nord. Allez au nord-est, cassez les contenants vert fluo pour trouver le Décodeur 10. Revenez au niveau du PS et allez à l'ouest sur le petit pont. Ouvrez la porte jaune, cassez le conteneur (Bio sphère) et prenez l'ascenseur. Allez au sud et combattez. Ensuite prenez la porte rouge et allez à l'est. Vous arrivez dans une salle où vous devez détruire des blocs. Le principe est le même que la première fois où vous êtes venu sur le Système Oméga, cependant ici, si vous détruisez trop de blocs, certains seront inaccessibles.

Suivez les instructions :
-Ne prenez pas l'ascenseur, cassez la tour bleue puis les deux blocs qui sont dirigés vers le sud.
-Prenez l'ascenseur, détruisez le premier bloc que vous pouvez.

-Remontez, passez sur le chemin effectué avec les blocs et brisez les deux blocs qui sont dirigés vers le sud.
-Descendez et prenez le chemin au nord pour détruire deux blocs et ainsi permettre le passage qui conduit vers un coffre avec 20 Amélior. Comp D.
-Redescendez pour casser les 4 premiers blocs de la première intersection. Continuez, brisez un bloc et montez prendre le coffre contenant 10 Amélior. cat C.
-Reprenez l'ascenseur et faites exploser tous les blocs restants pour avoir le coffre avec la Clé Secrète 25.

Vous pouvez désormais retourner à la cité engloutie pour ouvrir l'adresse fragmentaire No. 10 qui contient la Clé Secrète 26.

MISSIONS GS

Cette quête débute dans la ville de la seconde Miltia. Vous devez parler à l'Agent Bunnie pour l'activer et ensuite accepter son offre. Le but est de rendre service à 36 personnes en résolvant leur problème. Certaines ne vous demanderont de l'aide qu'après certains moments clefs du jeu. Voici le moment où vous pouvez effectuer chaque mission (dans l'ordre de progression du jeu.) :

-Après les scènes du Moby Dick's Café : 1, 2, 3, 7, 8, 9, 11, 19
-Après les scènes de la Résidence Uzuki : 5, 25
-La première fois que vous entrez dans l'Elsa : 27, 32
-Après que le Durandal vous ait récupéré : 4, 6, 10, 12, 22, 23, 29, 31, 33, 34
-Après avoir visité l'ancienne Miltia (Cité engloutie) : 14, 15, 17, 18, 20, 30
-Après Labyrinthos : 16, 26, 35.
-Après avoir chargé une partie terminée : 13, 21, 24, 36
-Après avoir vaincu Erde Kaiser Sombre : 28.

Mission No. 1 {Ville de la Seconde Miltia, Secteur 1/Jacqueline

Allez trouver Jacqueline (vers l'hôpital). Elle vous donnera une lettre que vous devez remettre à son amoureux Sidney (à noter que seule une fille peut lui parler sinon elle ne voudra pas vous confier la mission). Sidney se trouve à la fondation Kukai dans le bar Ironman. Une fois la lettre transmise, il vous en donnera une autre que vous devrez retourner à Jacqueline. Celle-ci vous remercie en vous offrant la Clé Secrète 1.

Mission No. 2 {Ville de la Seconde Miltia, Secteur 1/ Sikes

Trouvez Sikes à l'hôpital de Miltia (dernière salle à droite). Il vous demandera de remettre 4 lettres à leur destinataire. Voici où et qui sont ces destinataires :
-Lettre de Pique : Enrico - Area 40 {Ville de la Seconde Miltia, Secteur 2
}, au nord à côté des hologrammes.
-Lettre de Trèfle : Ulrica - Spatioport {Seconde Miltia
}, au nord- ouest avec un homme.
-Lettre de Coeur : Eugène - Durandal, parc, au nord- ouest.
-Lettre de Carreau : Patricia - Fondation Kukai, quartier ouest (montez les escaliers), à côté de la fontaine.

Attention si vous interrogez d'autres personnes il se peut qu'elles prétendent que les lettres leurs sont destinées. Ne les leur donnez surtout pas sinon la mission sera ratée. Une fois la mission terminée, Sikes vous donne la Clé Secrète 2.

Mission No. 3 {Fondation Kukai, Quartier Urbain, 2ème secteur, Magasin Lavare/Sheila

Vous devez attraper des souris dans le grenier de Sheila. Vous avez 1 minute et 30 secondes pour attraper 10 souris avec le bouton carré. Les plus pénibles sont les deux au sud. La servante vous donne une boîte secrète contenant la Clé secrète 6.

Mission No. 4 {Elsa, Niveau B1/Spumoni

Vous devez retrouver ZAZA à l'aide d'indices éparpillés :
-SPUMONI vous dit que ZAZA voulait voir la société pour laquelle Shion travaille. Rendez-vous donc à la Seconde Division De Vector. Parlez à Woody qui se trouve le plus au sud quand vous rentrez, il porte des vêtements orange. Woody vous remet l'indice n°1. Reparlez-lui, il vous informe que le droïde est parti à la fondation.
-Allez au Fishing Lab pour parler à Mika la petite fille. Elle vous donne l'indice n°2 et vous dit que ZAZA est allé sur la Seconde Miltia.
-Allez à l'Area 40 pour parlez à Lorraine (à l'est). Elle vous donne l'indice n°3 et vous dit que ZAZA est allé quelque part où il y avait une belle vue.
-Dirigez-vous ensuite au parc de Durandal. Allez au premier étage et discutez avec Sean qui vous remet l'indice n°4. Il vous explique que ZAZA se dirigeait belle et bien vers la Seconde Miltia.
-Allez parler à Yolande qui se trouve un peu au sud du Moby Dick's Café pour avoir l'indice n°5. Elle vous informe que ZAZA a volé un livre de recettes.
-Dirigez-vous alors vers le côté ouest de la place de la fontaine de la fondation Kukai pour parler à Jessica pour obtenir l'indice n°6. Jessica pense que ZAZA est allé soit à la Seconde Division de Vector pour se faire réparer, soit au centre de contrôle de l'U.M.N.
-Allez au centre de contrôle de l'U.M.N pour parler à Sylvia qui se trouve dans la salle la plus à l' ouest en sortant de l'ascenseur. Vous gagnez l'indice n°7. Vous apprenez que ZAZA s'est dirigé vers la plate-forme d'embarquement en direction de la fondation Kukai.
-Allez donc à la zone de débarquement de la fondation Kukai pour trouver ZAZA. En lisant les 7 indices dans le menu objet vous pouvez obtenir le mot de passe à saisir à la place du droide : 2587643. Ensuite retournez voir SPUMONI pour gagner 20 Amélior. comp D et 1 Rénovateur U.

Mission No. 5 {Résidence Uzuki/Jun

Vous devez ranger les étagères. Chaque étagère possède des motifs verticaux et horizontaux. Les étagères doivent s'aligner à l'aide du joystick. Vous disposez de 3 minutes. Ce jeu est en réalité un taquin. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le voulez donc ne stressez pas. Si vous regardez en haut du cadre vous remarquerez des motifs indiquant l'ordre dans lequel les étagères doivent être mises (de gauche à droite) : motif avec 1 barre, motif avec 2 barres, motif avec 3 barres.

Horizontalement vous devez disposer une première ligne d'étagères de couleur rouge, puis une deuxième ligne de couleur jaune puis enfin une troisième ligne de couleur orange (de haut en bas).

La disposition des livres est aléatoire donc nous ne pouvons pas vous aider ! Vous gagnez en récompense le Décodeur 1 ainsi que la double attaque Requiem de l'archange que Jr. et Shion peuvent utiliser ensemble. Reparlez à Jun pour résoudre les autres taquins. Choisissez Niveau 1 et ensuite Niveau 2 (5 minutes). Après le niveau 3 se débloque (8 minutes). Une fois tous les niveaux réussis vous obtenez 50 Amélior. Comp D et 10 Amélior. Cat C.

Mission No. 6 {Ville de la Seconde Miltia, Cuisine du Moby Dick's Cafe/ Chop

Vous devez créer un nouveau plat pour Chop afin qu'il puisse reconquérir son ami Punch. Le principe est le même que celui des jeux musicaux. Vous devez appuyer sur le bouton affiché à l'écran 45 fois, le tout en 1min30. Si jamais vous échoué vous devrez tout recommencer néanmoins ce n'est pas très difficile. Vous obtenez en échange le Décodeur 17 et une recette de Cury.

Mission No. 7 {Ville de la Seconde Miltia/Miguel

Miguel se trouve dans la zone 40, à l'endroit où se trouve l'adresse fragmentaire No.3. Le but est de placarder des posters en ville (20 pour être précis). Mais vous devez les placarder au bon endroit, pour attirer le maximum de clientèle. Voici la liste des endroits où vous devez les afficher (entre parenthèses leur nombre) :

Secteur 1 :
-Dans le labo de l'autre professeur de Miltia (2)
-Sur le mur situé entre le labo de l'autre professeur et l'école de ballet (1)
-Dans l'école de ballet (1 au RDC, 1 à l'étage)

-Le mur derrière l'Agent Bunnie (3)
-Hôpital (1 vers Padma, 1 dans la salle du blessé)
-Le mur à côté du PS à l'entrée (1)
-A côté des publicités (1).
Secteur 2 :
-Le mur où se situe l'adresse fragmentaire No. 6. (2, un de chaque côté)
-Le mur au pied du Moby Dick's Café (4)
-Derrière Lizzy à la centrale électrique (1)
-Dans le Moby Dick's Café (1).

En récompense vous recevez 3 Amélior. Comp D ainsi qu'une tenue de plongée (CS) pour Momo et Jr.

Mission No. 8 {Ville de la Seconde Miltia/Lizzy

Vous devez atteindre le dispositif électrique afin de remettre de l'ordre. Suivez les indications pour y arriver dans les temps :

Allez à gauche sur les tapis en zigzaguant entre les rouges et les jaunes. Prenez l'échelle. Passez les 3 passages de décharges électriques jusqu'à arriver à un croisement de tapis jaunes. Passez sur le chemin des décharges électriques en faisant attention de ne pas vous faire toucher car vous seriez projeté sur les tapis et ramené au début. 2 séries de décharges plus loin vous trouverez un tapis jaune qui s'écoule vers le sud, passez-y en force. Après une autre série de décharges vous arrivez à une échelle. Descendez. Cassez les blocs pour obtenir 1 Bio-sphère, 5 Amélior. Comp A, 2 Amélior. Cat C. Prenez la sortie de gauche pour ouvrir le coffre contenant 2 Rénovateur M. Revenez et prenez la sortie nord pour atteindre votre objectif. Activez le dispositif. Ressortez pour que Lizzy vous donne votre récompense, une double attaque, Voile renforcé pour MOMO et Shion.

Mission No. 9 {Ville de la Seconde Miltia/Maple

Luty se trouve près de l'Agent Bunnie. Vous devez retrouver la voleuse Bonny qui lui a pris son ours en peluche. Dirigez-vous vers les égouts et vous apercevrez un objet briller (vers le mur à côté de Ciaran plus précisément). Ramassez-le, c'est l'ours en peluche. Ramenez-le à Luty. Vous recevez en récompense la double attaque Nuit élémentaire pour Jr. et Chaos.

Mission No. 10 {Ville de la Seconde Miltia, Secteur 1, Hopital/Luty

Vous devez trouver des graines et des fertilisants pour faire pousser une fleur. Voici la liste des fertilisants et des graines à trouver :

Fertilisants
-Hyper-fertilisant : Padma qui se trouve juste à droite de Luty
-Hyper-fertilisant : Rosa qui se trouve près du point de sauvegarde du spatioport
-Hyper-fertilisant : KINGSTON qui se trouve dans la 1ère chambre du 1er étage côté ouest de l'Elsa
-Hyper-fertilisant : Théodore qui se trouve dans la zone de débarquement de la Fondation Kukai
-Hyper-fertilisant : Atlhéa qui se trouve dans l'Ironman Bar de la Fondation Kukai.

Graines
-Graine d'hiver : Hammond qui se trouve dans l'Area 40 dans la ville de la seconde Miltia
-Graine d'été : Atash qui se trouve près du point de sauvegarde du spatioport
-Graine de printemps : DUBONNET qui se trouve dans la 2nde chambre du 1er étage côté ouest de l'Elsa
-Graine d'automne : Kino qui se trouve au 2ème étage de Our Treasure.

Retournez dans la pièce où se trouve Luty et dirigez-vous vers le cercle rose pour planter une graine de printemps et fertiliser le tout 4 fois de suite. Reparlez à Luty pour obtenir la Clé Secrète 15. Si vous ne plantez pas la bonne graine la mission est ratée.

Mission No. 11 {Ville de la Seconde Miltia/Ciaran

Vous pouvez parler à Ciaran à l'entrée des égouts, elle se trouve au sud du Moby Dick's Café. Une fois fait, parlez à Glenn dans les égouts. Il vous explique qu'il y a 84 distributeurs de nanomachines et que certains d'entre eux fonctionnent mal. Vous devez allumer chaque secteur pour voir quels sont les distributeurs défectueux (ceux qui ont une diode rouge) et ensuite les détruire. Regardez le plan ci-dessous pour voir les cibles à détruire. Retournez voir Ciaran. Vous recevez en récompense la Clé Secrète 11.

Mission No. 12 {Ville de la seconde Miltia, Entrée des égouts/Ray

Allez voir Ray près de l'entrée des égouts (vous devez avoir réalisé la mission GS 11 au préalable). Il vous dit qu'il y un nouveau problème et vous confie la clé du réservoir d'eau A. Descendez donc dans les égouts. Regardez le plan précédent et dirigez-vous au nord est vers l'ascenseur. Servez-vous de la clé sur le point clignotant rouge et passez la porte pour descendre au B2. Votre but est d'ouvrir six valves d'eau. A noter que pour ouvrir chaque valve vous devez tourner 15 fois le joystick analogique de manière lente sauf pour la valve 6 ou vous devez tourner 30 fois. A la fin des 15 (30) tours vous entendrez un bruit signalant que la manipulation s'est correctement déroulée. Utilisez le plan ci-dessous pour vous orienter :

Ouvrez la valve 1, 2, 3 et prenez la plate-forme flottante puis allez ouvrir les valves 4, 5, 6. Ensuite remontez voir Ray. Vous recevez en échange la Clé Secrète 12.

Mission No. 13 {Ville de la seconde Miltia, Egouts/ Glenn

Vous devez d'abord avoir fini la mission GS 12. Descendez dans les égouts et allez au nord près de l'ascenseur pour trouver Glenn. Le but de votre mission est de voir ce qui se trouve dans le réservoir B. Glenn vous donne la clé du réservoir B. Prenez donc l'ascenseur pour descendre au B2. Regardez le plan de la mission précédente et dirigez-vous au sud-est pour et insérer la clé du réservoir B. Après une scène vous devez combattre un boss.

Wraith Virus et Tentacule spectrale : 25600 / 2400
Ce boss ne possède aucune zone de percée, en revanche il craint particulièrement le feu. Equipez donc Epée de feu sur vos personnages, stockez et enchaînez les attaques. Il n'est pas très difficile à battre. Une bonne technique consiste à battre en premier les tentacules. N'hésitez pas à prendre Ziggy pour vous faciliter la tâche.

Retournez voir Glenn pour obtenir le Décodeur 8.

Mission No. 14 {Ville de la seconde Miltia, Ecole de Ballet/Kate

Dans cette mission vous devrez retrouver le frère de Kate, Rod sur l'ancienne Miltia. Dirigez-vous donc vers celle-ci en mode personnage à l'aide d'un point de plongée. Dirigez-vous vers l'Adresse Fragmentaire No. 14. Rod Blondel se trouve juste à gauche de la voiture à casser, il s'agit d'un boss !

Rod Blondel : 17600 PV
Ce boss craint l'aura et le feu. Utilisez donc épée de Feu/Aura sur vos personnages. Ziggy possède naturellement une attaque de feu, vous pouvez donc le prendre intuitivement. Comme pour tous les boss stockez sur vos personnages et attaquez sa zone de faiblesse qui est BBC. Vous pouvez utiliser des attaques comme Projection Feu ou Projection Aura. Ce boss utilise des attaques vous infligeant des poisons L, il n'est néanmoins pas très puissant. Vous pouvez également utiliser l'attaque Ether Attaquant pour privilégier votre attaque à votre défense.

Vous gagnez le médaillon souvenir. Retournez l'apporter à Kate pour obtenir la Clé Secrète 21.

Mission No. 15 {Fondation Kukai, Quartier Urbain, 1er secteur, Our Treasure, 1er étage/Mallory

Vous devez retrouver sa bague vibrante. Vous obtenez pour cela un capteur de vibrations. Néanmoins vous devez lui apporter la bonne bague sinon la mission sera ratée. La bonne bague est celle qui se trouve dans le pressing Lavare du

2ème secteur à côté d'une étagère à gauche. Rapportez la bague à Mallory pour obtenir la Clé Secrète 17.

Mission No. 16 {Fondation Kukai, Quartier Urbain, 1er secteur, Our Treasure, 1er étage/Margoyles

Vous devez retrouver la boîte à musique du compositeur. Pour cela allez à East 6. Cassez la voiture et parlez au mécanicien pour qu'il vous donne la boîte à musique. Ramenez-la à Margoyles pour avoir Iron 4. Cet objet est à utiliser sur le piano de l'Ironman Bar pour découvrir l'Adresse Fragmentaire No. 16. Vous obtenez le Décodeur 3 et la jambe droite de robot. Vous pouvez donc aller ouvrir l'adresse fragmentaire No. 3 pour trouver jambe gauche de robot.

Mission No. 17 {Fondation Kukai, Fontaine du quartier ouest/Bonny

Attention cette quête est victime d'un bug de traduction qui fait planter le jeu. Vous devez modifier les paramètres de la console pour mettre le jeu en anglais. Parlez à Bonny, sauvegardez et éteignez votre console. Modifiez une nouvelle fois les paramètres de la PlayStation pour mettre le jeu en français.

Au préalable vous devez avoir réalisé les missions GS 9 et 23. Vous devez aider Bonny à trouver un métier honnête. En lui parlant au début choisissez toujours la réponse n°1. Ensuite la mission GS va commencer. Allez tout d'abord parler à Nikita dans le pressing Lavare pour obtenir un uniforme. Vous pouvez en choisir plusieurs mais prenez l'uniforme de soubrette rose bonbon. Maintenant dirigez-vous à l'Ironman Bar. Allez à l'étage, parlez à Adelaide pour obtenir le livre les règles de la haute société. Enfin allez parler à Caito, le patron de l'Ironman Bar. Vous recevez en échange la double attaque Double rayon éthérée pour Shion et Chaos.

Mission No. 18 {Ville de la seconde Miltia, Laboratoire Kyouju/Janet

Vous devez retrouver le concepteur de la statue du père de Janet. Elle se trouve dans le quartier ouest de la fondation Kukai. Vous devez parler à Vimala de la fondation Kukai en premier lieu. Elle se trouve à l'entrée de l'Ironman Bar. Elle vous dit que l'architecte se cache dans le quartier voisin. Allez donc à l' ouest au prochain quartier jusqu'à trouver une voiture au Parking Area. Cassez la et parlez à Darrel l'architecte, caché derrière. Il vous remet le plan de la statue que vous devez rapporter à Janet. Elle vous récompense par le code de déverrouillage. Allez donc à la fondation Kukai et utilisez ce code (3859) près de la statue du père de Janet pour faire apparaître l'Adresse Fragmentaire No. 11 derrière laquelle se trouve la Clé Secrète 23.

Mission No. 19 {Fondation Kukai, Quartier Urbain, 2ème secteur, East 6./King

Vous devez trouver un vétérinaire capable de soigner le chat de King, Joséphine. Pour cela allez à la ville de la Seconde Miltia. Ensuite entrez dans l'hôpital et parlez à Hirad, le médecin qui est assis sur son fauteuil à l'est. Retournez voir King à la fondation, vous obtenez 2 Réanimateur DX.

Mission No. 20 {Fondation Kukai, Quartier Urbain, 1er secteur, Our Treasure, 1er étage/Kramer

Vous devez nettoyer les vitres, le leader doit être une femme. Pour cela vous devez faire tourner le joystick analogique droit le plus rapidement possible. Une fois la vitre nettoyée la manette se met à vibrer. Vous devez égaler le record de Kramer c'est-à-dire nettoyer 9 vitres en deux minutes. Vous obtenez en échange la clé de King. Allez donc chez King à l'étage et ouvrez le coffre avec le code 1857 (obtenu en lisant l'objet dans le menu Objets clés). Ensuite parlez à Rockwell et demandez-lui de vous montrer le passage, continuez pour trouver 5 Amélior. comp D.

Mission No. 21 {Fondation Kukai, Quartier ouest, Place de la fontaine/Roy

Vous devez retrouver la capsule de Roy. Il vous informe qu'elle est dans une usine. Reportez-vous à la quête Annexe Erde Kaiser Sombre pour trouver l'objet. Retournez voir Roy pour obtenir 6 Amélior. comp E.

Mission No. 22 {Fondation Kukai,Quartier Urbain,2ème place/Johnny

Vous devez jouer à pierre/feuille/ciseaux contre les habitants. Voici les personnes à affronter :
-Lee (juste à droite de Johnny) : Jouer ciseaux/ciseaux/ciseaux

-Shawna (juste en bas de Lee) : Jouer papier/ciseaux/papier
-Buzz (un peu au sud de Johnny) : Jouer papier/papier/pierre
-Jaimie (à l'est de Johnny devant la statue du maire) : Jouer pierre/ciseaux/ciseaux
-Reina (à gauche de Buzz) : Jouer ciseaux/ciseaux/papier
-Claudia (devant le magasin Lavare) : Jouer ciseaux/pierre/pierre
-Roy (au dessus du magasin Lavare) : Jouer ciseaux/papier/pierre
-Patricia (à droite de Roy) : Jouer papier/ciseaux/pierre
-Ed (à côté de Patricia) : Jouer papier/pierre/papier
-Harold (au nord de Patricia) : Jouer ciseaux/pierre/papier
-Jessica (à l'est de Harold) : Jouer pierre/pierre/pierre
-Chris (Devant East 6.) : Jouer papier/pierre/ciseaux
-Vous gagnez en récompense l'attaque double Poings Croisés pour Ziggy et KOS-MOS.

Mission No. 23 {Elsa/Panache

Le but de votre mission est de rendre la mémoire au droide Vrille. Pour cela vous devez utiliser l'appareil qui se trouve au B1 (là où se trouve Panache d'ailleurs !). Vous devez donc vous procurer tout d'abord une batterie pour alimenter l'appareil. Allez à la seconde division de Vector. Prenez la première porte au sud et parlez à Narcissus qui se trouve à droite en rentrant. Il vous donne sa batterie. Si la batterie se décharge vous devez la ramener à Narcissus. Retournez donc sur l'Elsa et allez voir Panache. Une batterie est utilisable cinq fois. Utilisez la batterie avec l'ordinateur. Les lampes se mettent à clignoter successivement. Le but est que le clignotement s'arrête sur chacune des lampes. Lorsque le clignotement s'arrête sur une lampe cela enlève un morceau du puzzle que vous voyez sur l'écran central et affiche une photo de plus en plus claire. Vous devrez faire au minimum 2 allers-retours entre l'ordinateur et Narcissus pour accomplir la mission. Une fois l'image dévoilée, PANACHE vous apprend que c'est Bonny qui a fait le coup. Il vous donne la double attaque Pluie Ardente pour Ziggy et Jr.

Mission No. 24 {Fondation Kukai, zone de débarquement/Simon

Vous devez gagner le jeu " Corvette d'attaque : Revanche " pour venger Simon. Vous obtenez un jeton de partie gratuite. Le jeu se trouve dans Our Treasure à gauche en entrant. Le but est de répondre à une série de questions dont voici les réponses :
4 / 2000 / 8 / 4 / 40 / 229 / 3 / 6 / 10 / 5 / 12 / 82 / 4 / 10 / 25612 / 34 / 1 / 9 / 7 / 28080
Retournez voir Simon pour gagnez un EMAX 300.

Mission No. 25 {Ecole de Ballet, Ville de la Seconde Miltia/Stella

Stella vous demande de retrouver ses objets précieux. Pour cela allez parler aux personnes suivantes :
-L'épingle à cheveux de Stella : Anila qui se trouve devant l'agence Area 40
-Chaussons de danse de Stella : Tess qui se trouve près des escaliers menant vers les égouts
-Corset de Stella : Rachel qui se trouve près de l'entrée de la cuisine du Moby Dick's Cafe.

Si vous retournez voir Stella sans avoir tous les objets, la mission sera ratée. Vous obtenez en échange de vos bons services 2 Amelior. Cat C et les tenues de plongée de Shion et Chaos.

Mission No. 26 {Fondation de Kukai, Zone de débarquement/Pitt

Vous devez retrouver le fils de Pitt, Henri. Vous avez pour seul indice une phrase qu'Henri a dit à son père : " Je préférerais être dans un magasin de jouets qu'ici ". Vous devez vous rendre sur l'ancienne Miltia avec le PP et aller à Toy's Universe, la porte rouge mentionnée en début de solution (attention à ne pas utiliser la clé pour ouvrir la porte de l'ancienne Miltia, mais celle que vous visitez avant la cité engloutie sinon vous trouverez les os d'Henry et la mission est fichue). Avant de partir, Pitt vous donne la clé du magasin de jouets. Ouvrez l'inventaire pour voir le code 4949. Vous voyez également que vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois. Pour sauver Henry vous devez vous battre contre Soeur Grips.

Sœur Grips : 22400 PV

La première chose consiste à se déplacer derrière elle pour plus tard lui infliger des coups critiques et ainsi espérer annuler plus souvent ses tours. Ensuite stockez et enchaînez les combos pour attaquer sa zone de faiblesse BBB. Ce combat n'est pas difficile. Attention néanmoins à son attaque Etourdissement L qui paralyse vos alliés et qui lui permet de faire des attaques combos avec Voile de Feu. Vous pouvez également utiliser Epée d'aura sur vos alliés.

En récompense, Pitt vous remet la Clé Secrète 10.

Mission No. 27 {Elsa, RDC/Adonis

Il vous faut trouver un remède contre la gueule de bois pour le capitaine Matthews. Vous devez entrer 3 chiffres de gauche à droite qui indiquent la quantité de jus d'orange, de jus de tomate et de café. Ces 3 chiffres doivent donner un total de 7 pour que la boisson convienne au capitaine. Vous devez interroger les amis droïdes du barman pour vous renseigner sur la proportion. Voilà ce que vous pouvez obtenir comme indices :

-Othoptère vous dit : " le capitaine aime bien les boissons aux fruits par exemple comme le jus d'orange "
-Kir vous dit : " le capitaine aime autant le jus de tomate que le café "
-Sacre vous dit : " le capitaine ne boit jamais de jus d'orange pur "
-Merle vous dit : " le capitaine répète que tout est question d'équilibre ".

Retournez voir le barman, et proposez un mélange 3 2 2. Allez voir ensuite le robot de Matthews. Retournez voir le barman et c'est gagné. Vous obtenez le Décodeur 14.

Mission No. 28 {Fondation Kukai, Ironman / Caitos

Avant tout vous devez avoir fini la Mission GS 17. Ensuite vous devez avoir battu l'Erde Kaiser Sombre. Une fois ces conditions réunies, rendez-vous au plus haut des Ruines du Havre (là où vous aviez battu Nepos Raga) pour combattre un nouveau Boss.
Skelter Le Fou : 46000 PV :

Au début du combat il copiera les caractéristiques du personnage possédant le plus haut niveau. Ses PV sont donc variables. Une technique consiste à prendre Shion comme personnage ayant le plus haut niveau car c'est elle qui possède les caractéristiques les plus faibles. Placez un de vos personnages derrière lui, ensuite comme d'habitude, stockez, utilisez la Lance éthérée et Attaquant et enchaînez vos attaques. Sa zone de percée est CBCB. Pour en finir rapidement lancez la Furie de l'Erde.

Une fois battu, retournez voir Caitos pour obtenir l'attaque Double ronde pour KOS-MOS et chaos.

Mission No. 29 {Fondation Kukai, Fishib Lab/Butch

Allez parler à Butch avec comme leader un homme. Vous devez pêcher le poisson légendaire appelé Œil rouge. Vous avez une minute pour attraper le poisson. Pour cela tournez le joystick analogique droit dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette manipulation ne doit se faire ni trop vite ni trop lentement. Cette mission détermine les jambes de l'Erde. Vous gagnez en récompense le Décodeur 16 et un dessin du poisson Œil Rouge. A noter que le lieu où pêcher le poisson est complètement aléatoire.

Mission No. 30 {Fondation Kukai, Quartier Urbain, 2ème secteur, East 6, 1er étage/Clive

Vous devez retrouver des maîtres pour les chatons. Avant de pouvoir faire cette mission vous devez avoir réussi la n°19. Ensuite pour donner un chaton à une personne vous devez parler au chaton et sélectionnez l'option rechercher un nouveau maître. Sélectionnez donc cette option pour tous les chatons, ça ira plus vite.

Voici la liste des personnes acceptant les différents chatons :
-Rebour : Kagari qui se trouve au pressing Lavare à l' ouest de East 6. Kagari est situé à côté de l'étagère du RDC.
-Walker : Nastya qui se trouve dans le Ironman Bar de la fondation Kukai près du piano.
-Loop : Valentino qui se trouve dans le Moby Dick's Café.

-Newt : Agnese qui se trouver dans l'Area 40 dans la ville de la Seconde Miltia.
-Ollie : Marcela qui se trouve au spatioport de la seconde Miltia. Il est aux environs du sud-ouest habillé de rouge.

Retournez voir ensuite Clive pour recevoir l'attaque double pour KOS-MOS et MOMO, Croix d'Hilbert.

Mission No. 31 {Fondation Kukai, Quartier Urbain, 1er secteur, Our Treasure, RDC/Layla

Cette mission démarre uniquement si vous parlez à Layla avec MOMO ou Junior. Vous devez retrouver l'endroit d'où la photo (où Layla est avec ses parents) a été prise. Allez donc à la ville de la Seconde Miltia à l'Area 40 pour parler à Angela (juste en rentrant dans l'Area 40). Vous apprenez que la photo a été prise au Spatioport. Retournez ensuite voir Layla pour avoir la clé du coffre. Vous pouvez ouvrir le coffre à l' ouest de Layla avec le code 0813. Vous obtenez 4 Medkit DX.

Mission No. 32 {Elsa, 1er sous-sol/Kamikaze

La dette est de 10.000.000G. Vous devez parler au robot K2 qui se trouve au spatioport au nord-est. Voici les objets et accessoires ainsi que les prix que vous pouvez en tirer (triés par ordre de prix puis par ordre alphabétique):

-Autorégénération : 500.000
-EMAX 300 : 500.000
-Neutr. De charge : 100.000
-Charge rapide : 60.000
-Récup d'énergie : 60.000
-Double EE : 40.000
-Surplus d'énergie : 40.000
-Bouclier d'énergie : 30.000
-Garde Aveuglement : 4.000
-Garde Confusion : 4.000
-Garde étourdiss. : 4.000
-Garde Ether PD : 4.000
-Garde Ether DD : 4.000
-Garde Faiblesse : 4.000
-Garde Immob : 4.000
-Garde Lenteur : 4.000
-Garde Masse : 4.000
-Garde Poison : 4.000
-Garde Poison PE : 4.000
-Armure anti-foudre : 2.000
-Armure anti-rayon : 2.000
-Circuit EF B : 1.200
-Armure auxiliaire B : 800
-Circuit EF A : 600

-Amélior. comp E : 10.000
-Rénovateur U : 6.000
-Amélior. Cat. C : 4.000
-Coeur d'éther : 4.000
-Rénovateur DX : 4.000
-Turbo Max : 4.000
-Amélior. cat. B : 2.000
-Amélior. comp D : 2.000
-Réanimateur M : 1.600
-Amélior. comp C : 1.000
-Circuit de récup : 1.000
-Nanoréparation Z : 1.000

-Pack Ether DX : 800
-Amélior. comp B : 600
-Antidote H : 600
-Medkit G : 600
-Nanosphère : 600
-Pack Ether M : 600
-Réanimateur P : 600
-Bio-sphère : 400
-Medkit M : 400
-Nanoréparation A : 400
-Antidote L : 300
-Amélior. comp A : 200
-Morceaux de métal : 200
-Pack éther P : 200
-MedkitP : 100

Une fois la dette acquittée vous obtenez la Clé Secrète 19, l'attaque spéciale pour KOS-MOS X-Buster, un maillot de bain pour Jin, 40 Amélior. Comp E et l'attaque double Attaque en puissance pour Ziggy et MOMO.

Pour réaliser cette mission rapidement vous pouvez voler au Patriarche l'objet Eveil IV et le revendre 500 000G. Cette manipulation peut être réalisée plusieurs fois.

Mission No. 33 {Fondation Kukai, zone de débarquement/Hugo

Allez voir Hugo pour qu'il vous donne votre mission. Vous devez désactiver les pièges d'un point encéphalon. Pour cela rendez-vous dans le subconscient de MOMO (en mode été) à l'aide d'un PP. Lorsque vous trouvez un piège il vous donne une indication sur le suivant. Voici donc la liste des pièges à trouver dans l'ordre depuis le point de sauvegarde :

-Dans les toilettes à l' ouest du PS.
Au nord, sur la boîte derrière le grand panneau de publicité, retirez la protection 01.
-Touchez les fleurs rouges du début de la forêt pour retirer la protection 02.
Continuez jusqu'à la première rivière et touchez les fleurs blanches qui se trouvent à côté du tronc d'arbre qui vous permet de descendre à l' ouest. Vous ôtez ainsi la protection 03.
-Dirigez-vous vers la seconde rivière. La protection 04 se trouve près du mur là où s'écoule l'eau au nord près de la sortie (juste à côté d'un conteneur).
-Continuez jusqu'au ravin et allez à l'est de l'écran, vous trouverez les fleurs bleues. Touchez l'arbre juste au nord de celles-ci pour déverrouiller la protection 05.
-Revenez au début du niveau par le chemin que vous pouvez casser au fond du ravin. Touchez les fleurs rouges placées sur le rocher à proximité de la cabane destructible contenant un point encéphalon. Vous avez retiré la protection 06.
-La protection 07 se trouve au début de la zone de la seconde rivière dans l'arbre pourri (celui qui a un trou). A l'intérieur de l'arbre vous voyez un champignon dessiné.
-Allez près de la sortie de la zone du ravin (juste après le passage sur le tronc) à l' ouest pour trouver les champignons situés sur un tronc et qui constituent la protection 08.
-Revenez dans la zone précédente et cassez les 3 premières pierres dans l'eau pour aller sur la zone contenant 3 gros rochers. La protection 09 se trouve sur le premier.
-La dernière protection se trouve dans le plus grand arbre de la forêt. Autrement dit allez au nord de la zone de la première rivière. Vous devez casser une pierre pour atteindre cet arbre.

Ensuite le Hugo virtuel vous parle et vous donne la Clé Secrète 18. Retournez voir le vrai Hugo pour terminer la mission.

Mission No. 34 {Ville de la seconde Miltia, 2ème secteur, Escaliers proche de l'Area 40/Carlos

Le but de cette mission est de trouver quel est le meilleur endroit pour un rendez-vous romantique pour Carlos et

Emelia. Vous devez donc parler à un maximum de personnes en ville pour savoir quel lieu est le plus romantique. Voici les informations que les personnes vous donnent :
-Parc Durandal : Anila (devant l'Area 40), Adel (Au sud d'Angelina), Lizzy (Devant la centrale), Ray (entrée des égouts).
-Fondation : Angelina (devant l'adresse fragmentaire), Rachel (derrière l'entrée de la cuisine de Chop), Caroline (à l' ouest de Winona).
-Seconde Miltia : Emelia (Entrez secteur 2), Winona (à l' ouest d'Emelia), Tess et Yolanda (Vers l'escalier menant aux égouts), Ciaran (entrée des égouts).

Allez sur la mappemonde puis revenez parler à Carlos. Choisissez la Seconde Miltia comme réponse et vous recevez la double attaque Coeur de Lion pour Shion et Jin.

Mission No. 35 {Fondation Kukai, Quartier Urbain, 1er secteur, Our Treasure, Toit/Camille

Vous devez fixer les tuiles en moins de 1 minute. Pour cela descendez sur l'échafaudage et lorsque vous trouvez des trous, placez-vous devant et appuyez plusieurs fois sur rond pour les colmater. Vous obtenez en échange le Décodeur 13. Cette mission détermine la tête de l'Erde Kaiser.

Mission No. 36 {Ville de la Seconde Miltia, 2ème secteur/Winona

Vous devez finir toutes les autres missions GS et vous devez lui parler absolument avec Shion. Si vous retournez lui parler sans avoir réussi les 35 autres missions, la mission est ratée. Elle vous remet en récompense l'attaque Double Pulvérisation pour Shion et KOS-MOS.

XGIII : Extreme G Racing

© Acclaim 2001

BOUCLIERS INFINIS

Mettez la pause et appuyez sur L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Un message confirmera que le code a bien fonctionné. Refaites ce code si vous voulez l'annuler.

CHEAT MODE

A l'écran principal du jeu, appuyez sur les touches correspondantes pour activer le code. Un code indiquera que cela a bien fonctionné.

Turbos infinis

L1 + R1, L2 + R2, L1 + R1, L2 + R2

Boucliers et Turbos infinis

L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2

Toutes les pistes

L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1 + R1 + L2 + R2

Toujours gagner les courses du mode carrière XG

R2 + L2 + R1 + L1, R2 + L2, R1 + R2, R2 + R1 + L2 + L1.

Doubler les gains

L1 + L2, R2 + R1, R1 + R2, L2 + L1

Nouveau circuit

L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1 + R1, L2 + R2

Equipe Starcom

L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1

MUNITIONS INFINIES

Sur l'écran de sélection de l'équipe, appuyez sur L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1.

COMMENCER AVEC PLUS D'ARGENT

Commencez une nouvelle carrière, choisissez un pilote puis appuyez sur L1, L1, L1, L1, L1, L2, L2, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, R2, L1 + R1 + L2 + R2.

DÉPART RAPIDE

Pour faire un bon départ, maintenant la direction Avant pendant le décompte sans accélérer puis dès que "GO" apparait, mettez les gaz.

DOSER LE TURBO

N'utilisez pas la jauge de turbo en une fois, mais appuyez sur le booster par à coups pour le faire durer plus longtemps.

XGRA : Extreme-G Racing Association

© Acclaim 2003

CODES

Message des programmeurs à la fin des crédits

MUNCHKIN ou EDDROOLZ ou EDDIEPOO

Toutes les pistes

WIBBLE

Tous les niveaux de course

FREEPLAY

Xiaolin Showdown

© Konami / BottleRocket Entertainment 2007

COSTUMES ALTERNATIFS

Pour débloquer de nouveaux costumes, jouez à l'entraînement et montez de niveau jusqu'à atteindre un des classements suivants :

Costume de moine	Rang du guerrier moine
Costume de robot	Rang de l'artiste martial
Costume Showdown	Rang Wudai
Costume de rue	Rang Grass Hopper

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Jack
Jouez au mode aventure et battez le robot de Jack Spicer.

Chase
Battez Mala Mala Jong dans le dernier niveau du mode aventure.

XIII

© Ubisoft / Ubisoft Montreuil 2003

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Un réveil douloureux

Arme conseillée : Colt
Difficulté : Facile

Après une mise en bouche des plus étonnantes et immersives, vous obtenez un couteau (scalpel) sur le corps inerte de votre bienfaitrice. Après avoir occis votre ennemi dissimulé derrière la porte grâce à votre lancer de couteau légendaire. Trois viendront à bout de lui, tandis qu'un seul placé entre les deux yeux sera plus efficace. Passez dans la pièce arrière de la maison afin de vous saisir de la clef posée sur le bureau près de la fenêtre. Vous trouverez également trois couteaux sur la table de gauche. Puis revenez dans la pièce principale pour ouvrir la porte d'entrée préalablement fermée. Avant de sortir regardez dans l'armoire à pharmacie près du corps et vous découvrirez une trousse de soin. Prenez ensuite le pont, sans omettre l'arme de l'homme qui vous a attaqué et descendez à droite en direction de l'hélicoptère. Tuez les deux ennemis, en vous méfiant des tirs de ce dernier. Puis ouvrez l'armoire au bout du quai. Là vous obtiendrez une autre trousse de soin. Rentrez dans la cabane la plus à gauche. Vous trouverez un colt sur la table, une bouteille sur le bar, ainsi que 8 couteaux de lancer au fond de la pièce. Remontez alors sur la route principale et suivez toujours le pont. Deux hommes arriveront alors à votre rencontre. Faites attention aux deux snipers en haut de la colline bordant le pont. Après la fuite du grand méchant en bateau, vous débouchez sur le port où un homme de main vous attend sur le dernier quai. Tuez-le de l'endroit où vous vous trouvez. Continuez à longer le port. Continuez à longer le port. Sur le tout premier bateau, un voilier, se trouve un 44 magnum. Au bout de la deuxième jetée est amarré un bateau jaune. Sur le tableau de commandes se trouve une trousse de soin. Vous arriverez près d'un hameau de cabanes, où est posté un ennemi... N'oubliez pas de vous saisir de la clé qu'il porte sur lui. Elle vous sera nécessaire afin de démarrer le pick-up. Attention également à la trousse de soin sur la face gauche du bâtiment le plus au Sud, ainsi qu'aux recharges du colt, situées au même endroit. Avancez prudemment vers le véhicule, car un homme se dissimule derrière le capot. Abattez celui-ci et prenez les commandes. Fin de la mission.

Chapitre 2 : New York : Winslow Bank

Arme conseillée : Chaise ou Cendrier pour la première partie puis Colt
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Accéder à la salle des coffres
- Ne pas tuer le personnel de la banque

Scène 1 : La banque

Cette mission repose sur un principe salvateur de discrétion. En effet, la moindre réaction louche attire l'attention des gardiens. Restez donc prudent. Dès l'entrée dans le bâtiment, rendez-vous au guichet derrière lequel se trouve le banquier habillé de bleu. Montrez-lui votre clé, et suivez-le. Entrez alors dans la salle des coffres. Allez au fond de la pièce afin de découvrir votre casier. Ouvrez-le et vous vous rendrez vite compte qu'il contient une bombe et une mallette. Prenez cette dernière et partez rapidement. Votre vision baisse et tout devient blanc.

Scène 2

Vous vous réveillez dans un bâtiment qui vous est totalement inconnu. Approchez vous de la jeune femme postée près du secrétaire (meuble). Puis suivez-la.

Scène 3 : La banque

Objectifs :
- S'échapper de la banque
- Ne pas tuer le personnel de la banque

Après avoir vu que c'est cette mystérieuse personne qui est responsable de l'engin explosif, vous reprenez vos esprits. Seulement, vous êtes à un mètre de la bombe ! Courez rapidement à l'extérieur. La lourde porte de métal est verrouillée. Revenez sur vos pas, et sortez par l'ouverture nouvellement créée par l'explosion. Allez à droite, jusqu'à un couloir, puis grimpez à l'échelle. Arrivé au niveau du ventilateur, baissez-vous et poursuivez votre chemin. Puis parvenu au bout de ce dédale de passages étroits, brisez la grille endommagée. Descendez. Les choses sérieuses commencent. Un opposant se trouve sur votre passage. Avancez prudemment en longeant les murs. Il s'agit d'un gardien. Approchez-vous de lui et assommez-le. Saisissez-vous de son arme. Montez les escaliers et ouvrez la porte.

L'alarme a été donnée, et l'on cherche un homme armé. Continuez toujours à monter jusqu'à apercevoir une chaise. Faites attention, un gardien se trouve en haut de l'escalier adjacent. Munissez-vous de la chaise, dans le but de vous en servir comme ustensile. Progressez sur les marches en vous concentrant sur le champ de vision du gardien. Une fois la porte dépassée, collez-vous contre le mur. Attendez un moment, puis jetez un coup d'oeil par l'ouverture. Le gardien sera alors de dos, scrutant les environs. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Vous débouchez alors au premier étage. Servez-vous des colonnes pour vous cacher et saisissez toujours des chaises dans le but de mettre hors d'état de nuire les personnes qui vous cherchent. Faites bien le tour de l'étage, jusqu'à voir un bureau. Néanmoins méfiez-vous, les hommes de la sécurité rôdent, dont un qui se trouve au bout du corridor , avec une vue imprenable sur le meuble en question. Pour plus d'efficacité, un cendrier en fer est la bonne solution. Continuez tout droit, jusqu'à atteindre une porte portant l'inscription "Director". Pénétrez dans cette pièce. Une personne qui ne vous veut pas que du bien se trouve dans la salle contiguë. Faites donc le moins de bruit possible. Malheureusement, la porte pour vous y rendre n'est pas ouverte. Qu'à cela ne tienne, attendez patiemment que le garde accompagnant l'homme dans la salle s'approche de la poignée afin de sortir. Dès que la porte est déverrouillée, assénez-lui un coup de chaise ou de cendrier, selon vos goûts, et entrez. Regardez bien sur le bureau qui fait l'angle au fond de la pièce. Vous y trouverez un kit de soin. Puis ouvrez la porte. La salle est désormais vide. Mais où l'homme est-il passé ? Prenez la porte d'en face. Attention, un gardien se trouve juste derrière, traînant dans le couloir de droite. Laissez-le faire sa ronde afin de pouvoir le surprendre. Ce qui complique la tâche est qu'un autre homme de la sécurité surveille le couloir parallèle. Faites donc votre possible pour suivre celui en face de vous, dans l'axe de droite, sans que celui de gauche ne vous voit. La meilleure façon est de se dissimuler entre deux rangées de bibliothèques, le plus près possible de l'axe de droite. De ce fait vous serez à l'abri (car trop loin) du regard de l'homme de gauche, en étant prêt à fondre sur votre cible. Au bout de vos efforts, au fond de la rangée de droite, vous découvrirez une trousse de soin sur une table. Sautez sur cette dernière, afin de briser une grille et de sortir de cet enfer.

Une fois dans les conduits d'aération, allez tout droit, puis à droite. Vous verrez une nouvelle grille que vous pourrez briser. Descendez. Au fond du couloir dans lequel vous vous trouvez, réside une femme. Prenez-la en otage. Prenez ensuite la carte magnétique sur la table devant laquelle se trouvait votre prisonnière.
Approchez-vous du lecteur de cartes à gauche et passez celle-ci à l'intérieur. Une porte s'ouvre. Allez-y. Dirigez l'otage vers les gardiens afin qu'ils ne vous tirent pas dessus. Marchez donc à reculons, en empruntant le couloir de gauche. Au bout d'une cinquantaine de mètres, un autre lecteur se trouvera à votre gauche. Passez votre carte entrez dans la pièce qui se révèle être un ascenseur. La sécurité tue votre otage. A votre sortie, vous apercevez un garde mort. Un autre homme est entré dans la banque. C'est lui que tout le monde recherche. Allez à gauche. Attention, un homme armé fond sur vous rapidement. Tuez-le. Continuez tout droit. Vous tomberez nez à nez avec un ennemi. Vous ayant repéré, ses collègues se chargent de venir le venger. Au nombre de trois, deux arriveront face à vous, tandis que le dernier surgira dans votre dos. Entrez alors dans la grande pièce à gauche. Vous y trouverez une trousse de soin sur un bureau. Prenez la porte près du paravent afin de découvrir un cadavre sur lequel vous pourrez prendre un fusil à pompe. Ressortez maintenant dans le couloir. Puis, au bout prenez à droite et entrez dans la pièce. Ne descendez pas

les escaliers. Regardez sur votre droite. Un chemin s'offre à vous. Vous parvenez à l'extérieur où un homme vous attend, arme au poing. Continuez. Prenez les escaliers en métal et descendez. Prenez l'échelle. Fin de mission.

Chapitre 3 : QG du FBI

Arme conseillée : Chaise au début, puis colt, voire fusil à pompe après être sorti de l'agence.
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Ne pas tuer d'agents
- Rejoindre Jones sur le toit

Scène 1 : L'interrogatoire

Après une scène d'interrogatoire, la femme que vous aviez aperçue lors de votre évanouissement vous libère. Allez vers elle. Vous devez maintenant vous rendre sur le toit de l'agence. Munissez-vous d'un cendrier, on ne sait jamais. Puis sortez. Vous débouchez dans un couloir. L'allée principale s'étend à gauche. Deux gardes sont en train de discuter. La meilleure chose à faire est d'aller discrètement tout droit dans une petite allée secondaire. Là, baissez-vous afin de briser les grilles. Prenez le conduit. Faites attention en brisant l'autre grille, car des gardes pourraient vous entendre. Rentrez dans la pièce devant vous. Assommez l'agent du FBI et prenez son arme. Trois placards se dressent devant vous. Ouvrez celui du centre (comme d'habitude), pour découvrir des munitions pour votre pistolet, ainsi qu'un médikit (trousse de soin). Sortez dans le couloir. Rentrez dans la pièce en face. Derrière les panneaux électriques, se cache un médikit. Ressortez et continuez à suivre le couloir. Vous tomberez sur un garde apeuré par votre charisme. Assommez-le. Entrez dans la salle. Un garde vous attendait tapis derrière la porte. Un coup de chaise et on n'en parle plus. Tapotez sur les ordinateurs disposés sur le bureau. Vous aurez une petite surprise.

Au fond de la pièce se trouve un amas de caisses. Détruisez les afin de pénétrer encore et toujours dans un conduit. Prenez les pierres. Puis sortez dans le couloir. Neutraliser le garde avec vos cailloux. Puis rouez de coups de poing l'agent du FBI. Revenez ensuite sur vos pas car un autre agent écume le couloir. Assommez-le. Désormais vous êtes libre de visiter tous les conduits de ce couloir. Cependant le meilleur moyen d'en tirer partie est de s'en servir pour approcher les sentinelles sans bruit. Choisissez votre méthode. Continuez donc tout droit et vous assisterez à une à un vol de sbires au travers d'une porte. Allez rejoindre le malheureux, en prenant vos précautions et une chaise. Vous pouvez également passer par la salle de sport droit devant à votre entrée dans les lieux. Mais je ne vous le conseille pas, étant donné que vous vous tiendrez par là même en face d'une porte ouverte dans la ligne de mire d'un colt. Abattez par conséquent l'homme dans la pièce. Un autre surgit par la porte du fond. Réservez-lui le même sort. Sortez. A votre gauche, un autre homme de main vous agresse. Prenez à droite. Au bout du couloir prenez la porte de gauche. Dans la pièce, se trouvent des casiers. Celui de gauche contient un médikit. Ouvrez la porte sur votre gauche. Vous assistez à une fusillade. Attendez que l'un des deux tue l'autre pour user moins de munitions (très terre à terre mais vital). Ouvrez la remise. A vous les recharges de calibre 12 (Fusil à pompe). Ressortez et empruntez le trou dans le mur au fond du couloir.

Scène 2 : Accéder au toit

En haut des escaliers se trouvent une porte. Ouvrez-la avec prudence. La pièce est abandonnée (je vous ai bien eu).Vous n'êtes plus dans l'agence. Continuez dans celle adjacente. Ici par contre, il y a du monde. Retournez dans la salle précédente afin de vous cacher derrière le bar. Vous subirez moins de dégâts. Une fois débarrassé des trois comiques revenez dans la salle où ils se trouvaient et continuez. Vous êtes à nouveau pris dans le feu de trois molosses. Resté accolé à un mur, en attendant qu'ils se montrent. Continuez. Rendez-vous dans la pièce en bas à droite. Approchez du trou béant du plancher de manière à surprendre vos adversaires d'en haut. Faites-vous plaisir. Attention dès que vous aurez tué les deux personnes de la salle du dessous, deux autres viendront vous rendre la pareille de la pièce d'en face. Mettez-vous à couvert d'une sorte de meuble. Revenez dans la pièce précédente et dirigez vous vers la salle du fond. Descendez les escaliers. Dans une armoire vous mettrez la main sur un fusil à pompe et des munitions correspondantes. Revenez dans la salle du trou et longez le mur près de la fenêtre. Une fois en face, allez dans la pièce de gauche. La pièce suivante est remplie de costauds armés de fusils à pompes. Procédez de la

même manière que pour les autres. Continuez jusqu'au fond de la salle puis à droite. Toujours tout droit. Vous débouchez dans un long corridor. Avancez prudemment jusqu'au bout. Puis prenez l'échelle. Fin de la mission

Chapitre 4 : La fuite

Arme conseillée : Fusil à pompe et fusil à lunette
Difficulté : Facile

Objectif :
- Escorter le Major Jones

Votre mission, et vous l'acceptez, est de suivre le major en prenant garde qu'il ne lui arrive rien. Commencez par vous servir du grappin pour monter sur l'immeuble d'en face. Une fois accroché, montez avec le filin, puis une fois arrivé à bonne hauteur, balancez-vous afin d'atteindre sain et sauf la terre ferme. Vous êtes alors attaqué. Descendez votre agresseur posté sur le bâtiment en face du vôtre. Vous avez maintenant accès au fusil sniper. Servez-vous de votre nouvelle acquisition pour protéger votre amie Jones. Cette dernière fait alors choir un pylône qui va vous servir à descendre en rappel. A votre arrivée au sol, vous êtes assailli par deux mauvais bougres. Un truc pour résister plus facilement, essayez d'atterrir sur l'espèce de citerne en contre-bas. De là vous pourrez sniper vos adversaires sans subir le moindre dégât. Le major se cache derrière une grosse bobine de câble électrique. Couvrez-la, car une horde d'ennemis vous assaille. Préférez à ce moment là le fusil à pompe. Les hommes sont au nombre de trois et viennent de la gauche de l'écran. Entrez dans la pièce préalablement fermée dans laquelle deux d'entre eux se trouvaient. Un kit de secours et des munitions pour le fusil à pompe vous attendent. Rejoignez le major au bout de la zone, devant une porte. Entrez. Une fusillade éclate. Les ennemis se sont retranchés derrière une table renversée. Visez la tête. Allez à droite. Suivez le major. Effectuez un grand saut en prenant de l'élan afin de ne pas tomber dans le trou fissurant la plate-forme métallique. Arrivé à une porte, entrez rapidement et tirez sur les trois opposants sans réfléchir. Jouez sur l'effet de surprise. Prenez les fusils à lunettes, et le kit de soin. A votre sortie un combat de tir à distance s'engage. Une fois vos deux adversaires vaincus, rejoignez le major. Un troisième larron s'interpose. Le même sort s'impose. Encore un grand saut du bout du toit. Au pas de course. Vous pénétrez alors sur une sorte de chantier. Quatre imbéciles vous foncent alors dessus, dont un en feu (vous verrez pourquoi). Collectez des munitions et des kit de soin sur leur cadavre. Toujours un grand saut. Vous êtes alors pris au piège dans une salle close. Mais, soudain les ennuis commencent. Six assaillants vous attaquent dont un avec un lance-roquettes. Désactivez ensuite le système de sécurité dans le bâtiment de droite. Le comité d'accueil arrive. Courez vers l'hélicoptère. Deux autres rigolos vous bloquent la route. Montez dans le véhicule. Fin de la mission.

Chapitre 5 : Base militaire Emeraude

Arme conseillée : Arbalète dans les phases d'infiltration, et fusil d'assaut lors de rencontres musclées
Difficulté : Difficile

Objectif :
-Pénétrer dans l'enceinte de la base

Parachuté dans un beau paysage de neige, vous suivez un sentier agréable. Votre premier adversaire se trouve être un soldat d'élite apparaissant de dos. Profitez-en. L'arbalète s'ajoute à votre équipement déjà conséquent. Servez-vous en pour neutraliser les deux gardes à l'entrée. Attention, un troisième se dissimule dans l'angle mort de gauche. Patientez en attendant qu'il vienne de lui même. Aventurez-vous alors vers les grilles bloquant l'énorme porte d'acier. Surprise deux gardes arrivent vers vous d'un pas lent. Ils discutent. Mettez à profit cette faute de concentration. A noter qu'ils arrivent dans votre dos. Soyez prudent. Vous voilà maintenant en possession d'un fusil d'assaut. Entrez dans le bâtiment de vérification des laisser-passer près de l'entrée de la base. Vous y trouverez deux médikits. Revenez sur vos traces en remontant la route principale. Vous tombez alors sur un camion en piteux état. Attention deux gardes se trouve juste derrière. Attendez que l'un d'eux tue son comparse. Continuez. Au loin vous apercevez un béret rouge, ce qui est un mauvais signe. Approchez doucement. Ils ont une très bonne vue. Une balle dans la tête fera l'affaire. Ou une flèche si vous en avez encore à disposition. Ceci aura pour effet d'alerter deux de ses compatriotes. Mais le temps qu'ils

arrivent à vous, leur sort sera scellé. Avancez jusqu'au petit bâtiment près du pont afin de rétablir le courant, mais cela ne fonctionne pas. Un nouvel objectif se greffe alors sur votre feuille de route. Attention aux deux snipers d'en face.

Objectif :
-Remettre le courant

Revenez plutôt sur vos pas et entrez par la porte dérobée que vous avez croisé sur votre chemin. Vous entrez alors dans un complexe où nombre de corps s'amoncellent. Au fond de la pièce se trouve un homme au béret. N'attendez pas qu'il se retourne. Continuez tout droit. Un commando ouvre le feu sur vous. Répliquez rapidement. Regardez attentivement les caisses près de la porte la plus en arrière, à gauche. Vous y découvrirez un casque, ainsi qu'un gilet pare-balles. Allez au fond de la grande salle et vous récolterez une trousse de soin, et des grenades et munitions pour fusil d'assaut. Vous serez alors attaqué par trois hommes arrivant dans votre dos. Deux grenades bien placées vous éviteront de gaspiller de précieux points de vie. Revenez sur vos pas et prenez l'escalier qui monte au premier étage (porte de gauche). Observez bien à gauche lors de votre arrivée à ce dernier. Il y a deux interrupteurs. Actionnez celui de gauche pour remettre le courant. Un garde vous attaque alors. Allez sur la passerelle de gauche et saisissez vous d'un médikit, de grenades, de munitions pour fusil d'assaut, ainsi que pour fusil à pompe. Revenez donc à l'endroit près du pont, où vous avez reçu votre deuxième objectif, afin d'actionner le levier. Vous croisez encore deux soldats en ces lieux. Deux autres vous attendent également juste devant la porte de sortie. Ils sont très bien équipés. Une fois le levier abaissé, le pont se déplie, vous permettant de passer. Approchez vous à pas de velours du bâtiment de tôles, afin de surprendre les habitants. La grenade me paraît bonne conseillère. Vous y trouverez un médikit, un fusil à pompe, une arbalète, et des carreaux. Grimpez alors sur le toit de la construction, via les caisses sur la côté gauche, afin d'utiliser votre grappin sur le crochet au-dessus de vous. Sautez sur la corniche enneigée. Attention deux arbalétriers vous ont pris pour cible. Ils se trouvent près de l'entrée du pont. Une fois la situation calmée, cassez la grille à vos pieds et en avant toutes ! Vous voilà maintenant dans la base. Fin de la mission.

Chapitre 6 : Les SPADS

Arme conseillée : Arbalète dans la majeure partie des cas, et fusil d'assaut (grenades)
Difficulté : Difficile

Objectifs :
- Empêcher les SPADS de déclencher l'alarme
- Trouver un passage et infiltrer la base

Scène 1 : L'usine électrique

Vous trouverez, dès votre arrivée, une arbalète posée contre les quatre caisses situées sous la bouche d'aération. Il vous faut avant toute chose désactiver le courant général. En effet les échelles ont été électrifiées. Le champ paraît libre devant vous, mais avancez prudemment. Cachez-vous le plus souvent possible derrière les caisses. Sur le côté gauche du terrain, en plein milieu de ces dernières rôde un garde. Placez-vous de manière adéquate, sans qu'il vous voit, et dégommez son béret d'une flèche. Extirpez-vous doucement de votre cachette afin de ne pas attirer l'attention. Faîtes un repérage des lieux. Rendez vous à l'habitation en tôle. Déverrouillez la serrure avec votre rossignol. Changez d'arme pour prendre votre fusil d'assaut. Ouvrez la porte très vite, et lancez une grenade à l'intérieur. Ce qui aura pour effet de détruire les ennemis et le premier des quatre générateurs. A l'intérieur, vous trouverez des couteaux de lancer. Ressortez. Avancez toujours prudemment à couvert. Au bout d'une quinzaine de pas, un autre militaire entre en scène. Observez bien sa ronde grâce à ses bruits de pas et déportez-vous entre deux caisses, relativement éloignées, pour le tuer à son prochain passage. Utilisez bien sûr l'arbalète. Vous apercevez à nouveau un cabanon, allez-y. Normalement, de là où vous êtes il vous est possible de voir un homme faire sa ronde devant une grande porte. Exécutez-le. Ce sera toujours une sécurité.

Préparez-vous à pénétrer dans la bâtisse. Fort heureusement, il n'y a personne. Ouvrez les placards, afin de trouver, dans le désordre, des couteaux, un kit de soin, et un casque léger. Allez maintenant dans le petit édifice miniature près de la grosse devanture. Il n'y a toujours personne (décidément), mais vous tombez sur un fusil à pompe ainsi que sur le deuxième générateur à déconnecter. Longez maintenant le mur pour aller visiter l'autre côté du terrain. Restez toujours

accroupi, tout en continuant à longer la base. Approchez-vous du camion, et partez ramper près du mur en face. Rejoignez alors le bâtiment masqué derrière les caisses. Étant donné les bruits de pas, il est habité. Ouvrez la porte lorsque le garde s'éloigne. Puis reculez jusqu'à atteindre les caisses. Tapissez-vous et attendez que celui-ci croise votre viseur. Un autre édifice se dresse devant vous. Procédez d'une manière plus brutale cette fois-ci. Défoncez la porte et videz votre chargeur (c'est une expression bien sûr) sur le pauvre hère se trouvant à l'intérieur. Une fois entré, emportez la trousse de soin et les couteaux. Sortez prudemment et remarquez les échelles.

Vous pouvez à présent vous rendre au grand bâtiment central. Débloquez la porte et reculez-vous, afin de voir ce que vous réserve l'avenir. Commencez à vous glisser derrière les bâtiments de droite, en prenant garde au soldat du milieu. Muni de votre arbalète, exécutez le premier militaire que vous rencontrez. Reculez un tantinet et rasez le mur derrière vous. Un autre homme va surgir à votre gauche. Réservez-lui le même châtiment. Dépêchez-vous de vous remettre de ces émotions pour abattre le prochain personnage qui va très rapidement se douter de quelque chose. Un bon timing est de rigueur. N'oubliez d'ailleurs pas de dissimuler les corps, le tout n'en sera que plus simple. Finissez alors par éliminer le dernier opposant en faction, qui devrait se trouver en amont. Assurez-vous cependant qu'il n'a pas été témoin de votre de massacre. Le cas échéant, courez vers lui avec votre fusil d'assaut, afin qu'il ne déclenche pas l'alarme, signe d'échec de la mission. Revenez de suite à l'entrée de ce camp et pénétrez dans le bâtiment de gauche. Vous y trouverez une arbalète et un médikit. Faites-en le tour discrètement, car un ennemi effectue sa ronde derrière. Placez-vous de manière à apercevoir un bout de son crâne, et abattez-le d'un carreau. Entrez alors dans le petit local fermé à clef. Encore un générateur à déconnecter. Plus qu'un.

Marchez jusqu'à la dernière habitation de la rangée de gauche et entrez-y. Vous pourrez prendre de ce fait un fusil à pompe, ainsi que des carreaux. Grimpez jusqu'au petit bâtiment en haut à gauche. Forcez la serrure et faites une entrée fracassante muni d'une grenade, ou simplement en ouvrant le feu avec votre fusil d'assaut. Visez juste. L'alarme est à portée de main. Une fois les deux hommes tués, désactivez le dernier générateur. Revenez alors à l'endroit où sont disposées les échelles et montez sur le toit du complexe.
Pensez bien toujours à ramasser sur les cadavres, armures et autres objets utiles. Grimpez sur l'échelle. Arrivé en haut, restez à découvert derrière le muret. Un personnage fait une ronde. Observez ses mouvements, puis décochez lui une flèche. Avancez. Vous voilà en vue d'un crochet qui va vous permettre de descendre en rappel. Arrivé à destination, brisez la grille conduisant dans le système de ventilation. Fin de la mission.

Chapitre 7 : Le Général Carrington

Arme conseillée : Arbalète dans la première partie, et fusil d'assaut (plus les grenades) lors de la fuite avec Carrington.
Difficulté : Difficile en étant discret, moyenne en attaquant de front.

Objectif :
- Libérer le Général Carrington

Vous commencez le niveau dans les conduits d'aération. Avancez, jusqu'à apercevoir deux hommes qui discutent.

Objectif :
- Espionner la conversation

Demeurez dissimulé, jusqu'à ce que les deux personnes aient terminé de palabrer. Puis continuez d'avancer.

Objectif :
- Trouver la cellule du Général Carrington

Parcourez votre chemin jusqu'à croiser la route d'une grille. Brisez-la et entrez dans la pièce. Approchez-vous de la table au fond de la pièce, à gauche et utilisez l'ordinateur. Vous prenez le contrôle d'une caméra, et visualisez l'emplacement de certains gardes, et par là même du cachot de votre ami le militaire. Sortez. A votre droite, se trouve un sbire faisant sa ronde. Saisissez votre arbalète et tuez-le. Vous pouvez également attendre, pour plus de prudence de voir son cheminement. Une fois débarrassé de lui, courez à sa rencontre, et cachez son cadavre dans la salle ayant la porte ouverte à gauche. Ressortez. Dépêchez-vous alors de rentrer par la porte à votre droite. Vous arriverez dans

des toilettes. Dissimulez-vous dans le WC de gauche en laissant la porte ouverte. Attendez que l'homme de main sorte de celui du milieu et décochez-lui une flèche. Emportez son fusil à pompe. Revenez à la salle où vous avez mis le premier corps. Regardez en face. Une autre pièce s'offre à vous. En entrant tournez-vous vers la gauche et observez la caisse verte. Vous obtiendrez des grenades et un médikit. Ressortez. Accroupissez-vous et avancez lentement jusqu'au deux bidons au début du couloir central. Jetez un coup d'oeil. Si personne ne vous scrute, rampez jusqu'à la porte de l'endroit où vous avez utilisé l'ordinateur. Fermez-la, puis avancez jusqu'aux caisses devant vous. En vous fiant aux pas, attendez que le garde du fond s'éloigne, et que celui qui passe juste devant vous entre dans la pièce à gauche. Méfiez-vous toutefois, car le soldat du fond fait deux allers-retours, pendant que le plus proche de vous n'en fait qu'un. Glissez vous furtivement dans la pièce de droite, dont la porte est ouverte. Cachez-vous derrière cette dernière et patientez jusqu'à l'arrivée du sbire. Décochez une flèche. Vous trouverez également un fusil d'assaut. En faisant attention au militaire qui reste, rendez-vous dans la pièce à droite, de l'autre côté du couloir. Vous y trouverez une armure et un casque dans les placards situés à votre droite en entrant. Prenez la chaise, puis toujours en vous aidant des pas, avancez silencieusement derrière la sentinelle et assommez-la. N'utilisez pas l'arbalète, car les soldats ayant un casque, n'y sont pas sensibles. Le premier coup casse leur casque et ils vous repèrent.
Le fond du couloir fait un coude à droite. Un garde est posté dans cet angle. Approchez-vous de manière à dépasser un tantinet du coin, sans que l'homme vous aperçoive, et utilisez votre pistolet pour lui tirer dans la tête. Voilà, une économie de balles et de santé. En effet, libre à vous de faire cela façon Steven Seagal en tuant tout le monde à la mitraillette. Cela marche fort bien, mais vous y perdrez pas mal de vie et de munitions. Prenez l'ascenseur. Un soldat vient de se faire tuer sous vos yeux. Restez donc prudent. Avancez jusqu'à apercevoir un second cadavre. Arrêtez-vous et observez les bruits de pas. Un SPADS rôde. Cachez-vous derrière les barricades entourées de bandes jaunes et noires. Lorsque le garde s'éloigne, décalez-vous et tuez le silencieusement. Continuez tout droit jusqu'au coin du mur. Vérifiez que le garde soit de dos ou qu'il s'éloigne et avancez jusqu'à l'empilement de caisses. Montez et brisez la grille. Vous pouvez tuer le garde, mais ce n'est pas indispensable. Toutefois, si vous désirez vraiment le faire, attendez qu'il se trouve de dos ou alors revenez en arrière prendre la chaise près de la vitre, suivez-le, et assommez-le. Vous arrivez alors dans un lieu minuscule. Montez à l'échelle. Avancez dans le conduit. Brisez la grille et sortez dans une espèce de réacteur électrique. Neutralisez le soldat tout en bas d'une flèche. L'autre militaire sera alerté, mais c'est mieux que d'avoir les deux. Munissez-vous de votre grappin et descendez à l'intérieur.

Faites bien attention aux décharges électriques. Attendez leur arrêt pour passer. Une fois presque arrivé à la sortie de cette sorte de tube, ne vous posez pas immédiatement au sol. Demeurez à la limite nécessaire vous permettant d'apercevoir la sentinelle.
Une fois que vous savez où elle se trouve, continuez à descendre et laissez-vous tomber. Courez vous dissimuler derrière un des gros ordinateurs, et de votre cachette, tentez de découvrir l'angle idéal vous permettant de tuer votre adversaire sans que lui ne vous touche. Explorez la salle. Près d'une échelle bordée de noir et de jaune, vous avez la possibilité de prendre un médikit. Allez ensuite près de la rangée d'ordinateurs à gauche. Passez derrière et vous aurez la chance de posséder un pistolet 9mm. Revenez sur vos pas, et prenez la porte. Sur votre gauche en entrant, vous trouverez des grenades. Au fond de la pièce se trouve un bureau. Allez-y jeter un coup d'oeil. Vous obtenez une carte magnétique. Néanmoins deux bérets rouges vous attaquent. Sortez de la pièce, et revenez dans la précédente. Utilisez votre carte sur le lecteur situé à côté de la porte massive en fer. Les deux hommes vous ayant attaqué précédemment vous attendent. Ouvrez le feu d'abord à droite où se trouve le premier, puis à gauche
où réside le second accompagné d'un collègue. Abritez-vous grâce aux murs.

Comme vous l'avez sans doute remarqué, vous êtes revenu à l'endroit duquel vous avez eu accès à la grande échelle. Prenez le sas, sur le mur sud. Ouvrez-le à l'aide de votre carte. Vous pénétrez dans un hangar. Rampez vous mettre à couvert derrière les caisses sur la gauche. Vous aurez en plus un kit de soin. Continuez à longer ces dernières jusqu'au coin du mur. Demeurez-y jusqu'à ce que le garde passe devant vous s'en vous voir. Une fois de dos, tuez-le silencieusement. Rentrez dans la salle suivante. Faites attention aux bruits de pas. Le couloir adjacent est occupé. L'homme dispose d'un casque. Saisissez-vous donc de la chaise traînant dans la salle, suivez-le et faites le taire. Allez tout droit. (Note : Vous pouvez également pénétrer dans la salle se trouvant sur votre gauche dans ce même couloir. Sachez qu'elle est habitée de trois gardes, et que vous y trouverez en fouillant dans les placards et en visitant un tantinet, un fusil à pompe, des grenades à main, un 9mm, des grenades pour le fusil d'assaut, un document important, et un kit de secours). Poursuivez jusqu'à la salle du fond. Vous mettrez la main sur un médikit. Sautez sur les caisses empilées et entrez dans le conduit. Allez à droite au premier embranchement. Prenez encore à droite à la première grille que vous verrez après la scène cinématique. Encore à droite. Continuez et vous parviendrez à un cul-de-sac, comprenant également un kit de soin et un casque lourd. Rebroussez chemin, jusqu'à l'entrée, puis continuez tout droit,

en la dépassant. Brisez la grille de droite. Descendez. Vous avez trouvé le Général. En face de vous sur les caisses vous découvrez une armure lourde et un kit de secours. Ouvrez à votre supérieur.

Objectif :
- Escorter Carrington vers la sortie.

Sur les ordres du militaire, placez-vous face à lui de l'autre côté de la porte, afin de surprendre le garde qu'il vient d'appeler pour faire diversion. Couvrez-le coûte que coûte. Les ennemis surgissent de toutes parts, il ne va pas falloir chômer. Prenez votre fusil d'assaut et suivez votre ami. Utilisez vos grenades lorsque vous êtes submergé par les soldats vous tirant dans le dos. En effet, si vous vous occupez d'eux avec votre arme conventionnelle, Carrington ne vous attendra pas et se fera tuer. Méfiez-vous également des tireurs postés dans les escaliers. Un conseil, suivez la direction du bas de la bulle lorsque le Général hurle, vous le retrouverez plus facilement. Fin de la mission.

Chapitre 8 : Le téléphérique

Arme conseillée : Arbalète pour les gardes sans casque, fusil d'assaut pour les autres
Difficulté : Facile

Objectifs :
- Utiliser le téléphérique pour quitter la base
- Le Général Carrington ne doit pas mourir

Commencez par suivre le Général. Au moment où il s'arrête près d'un sapin, imitez-le. Il faut descendre deux sentinelles, pendant que lui contacte Jones. Demeurez à couvert des sapins en avançant tout droit sur le côté gauche du terrain, et neutralisez avec une flèche le soldat effectuant sa ronde devant de grands grillages, en face des cibles du champ de tir. Tournez-vous vers la droite et vous apercevrez un autre ennemi, déambulant à l'avant d'un bunker. Ne tentez rien, il dispose d'un casque. Revenez en arrière, jusqu'à un chemin verglacé. Il se sépare en deux bras, de chaque côté d'un gros bloc de neige. Allez à droite. Vous tombez alors sur un cabanon près d'un camion abandonné. C'est apparemment ici que se trouve le fusible, mais l'entrée du bâtiment est protégée par un lecteur de carte. Faites le tour du local et placez-vous à droite de la grosse poutrelle métallique couchée au sol. D'ici vous pourrez aisément éliminer le militaire se promenant, sans attirer les soupçons. Avancez en longeant les rochers sur votre droite, jusqu'à être hors de vue de l'autre garde.

Cassez une vitre afin de pénétrer dans le complexe. Vous arrivez dans une salle, dans laquelle se trouve un kit de soin, sur une table. Attention au son des pas. Quelqu'un marche derrière la porte. Attendez qu'il s'éloigne, ouvrez la porte et décochez lui une flèche tandis qu'il vous présente son dos. Regardez sur les meubles du fond de la pièce. Un kit de secours s'y trouve. Sur le mur ouest se trouve un panneau électrique. Ouvrez-le. Il manque un fusible. A vous de le trouver. Mais vous savez où il réside. Sortez de la salle. Vous débouchez dans un couloir. Prenez la deuxième porte. En faisant attention au garde, ouvrez-la. Reculez jusqu'à obtenir un angle de visée très restreint. Vous verrez alors l'un des deux soldats passer. Il s'arrête quelques secondes et repart. A ce moment-là, décochez-lui une flèche lorsqu'il se trouve à peu près à mi-chemin. Il s'écroulera, mais ne sera pas découvert par son collègue, car masqué par des barrières de métal. Éliminez l'autre en vous fiant à ses pas, comme d'habitude. Rendez-vous alors à la porte la plus près du téléphérique. Baissez-vous, car il y a de nombreuses vitres, et entrez. De là où vous êtes, et car il n'y a plus personne pour vous gêner, attendez que le militaire casqué soit, de dos, et envoyez-lui une bonne rasade de munitions émanant du fusil d'assaut. Vous obtenez la carte magnétique. Retournez au cabanon, à l'extérieur, et entrez. Prenez le fusible.

Objectif :
- Placez le fusible sur le disjoncteur

Revenez dans la pièce où se trouvait le disjoncteur, afin d'y déposer votre fusible. Mais avant cela, vous allez encore devoir protéger Carrington. En avant ! Suivez-le tout le temps, et méfiez-vous des attaques dans le dos. Une fois arrivé devant le complexe, le Général vous ordonne de remettre le courant. Vous pouvez y aller tranquillement, étant donné que vous avez éliminé toute menace préalablement. Prenez la grande porte devant lui, et faites votre travail. Une fois tout en place, un nouvel objectif s'offre à vous.

Objectif :
- Activer le téléphérique

Retournez dans la salle aux nombreuses vitres. Celle où vous avez neutralisé le garde détenant la carte. Une fois arrivé en ce lieu, montez les escaliers. Une fois sur le toit, pénétrez dans le petit local et actionnez le levier.

Objectif :
- Rejoindre Carrington devant la cabine du téléphérique

Redescendez dans la salle principale et rendez vous auprès de Carrington. Deux hommes vous attaquent alors du haut des marches. Répliquez en prenant garde à votre supérieur. Il vous fait du coup cadeau d'un fusil à lunette. Montez dans le téléphérique. Fin de la mission.

Chapitre 9 : Protection

Arme conseillée : Fusil sniper et Fusil d'assaut
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Escorter Carrington jusqu'à l'hélicoptère du Major Jones

Alors là, il va y avoir de l'action. La cabine dans laquelle vous vous trouvez menace de se décrocher. Pendant que le Général tente une sortie, couvrez-le avec votre fusil sniper, en abattant deux hommes en contrebas. Puis montez rapidement sur le toit du téléphérique. Accrochez votre grappin sur le crochet noir et jaune à l'avant du véhicule. Maintenant, laissez vous descendre. Dès votre arrivée, vous êtes pris en chasse. Suivez Carrington. Deux soldats foncent sur vous. Tuez-les avec votre fusil d'assaut. Un troisième muni d'un lance-roquettes vous attaque du haut de la colline d'en face. Tirez-lui dans la tête avec votre fusil à lunette. Poursuivez Carrington. Vous vous retranchez dans une grotte. Cependant trois hommes, vous prennent au piège, en bloquant la sortie. Abattez-les avec votre fusil sniper. Sortez avec le général. A peine avez-vous fait dix mètres, qu'un SPADS, vous tire dessus du haut d'une bute à votre droite, Éliminez-le. Continuez votre chemin vers le Général. Lorsque vous arrivez près de lui, il vous crie de faire attention au lance-roquette. Zoomez alors très rapidement sur la tête de l'homme détenant une telle arme, sur la colline face à vous. Profitez-en pour vous occuper également de son coéquipier. Allez-y. Un militaire saute juste derrière vous, tuez-le avec le fusil d'assaut. Un autre apparaît en haut de la bute d'où le précédent s'est jeté. Un petit tir de précision est de rigueur. Puis vous tombez dans une embuscade. Utilisez alors de nouveau le fusil d'assaut, contre vos trois assaillants. Si Carrington n'est pas décédé, c'est bon. Mais ce n'est pas terminé pour autant. Vous devez à présent à l'aide d'une mitraillette lourde, défaire une bonne douzaine d'ennemis, afin de protéger Jones et le Général. Lâchez l'arme, si vous avez besoin de vous guérir. Maintenant, montez dans l'hélicoptère. Fin de la mission.

Chapitre 10 : Le chalet

Arme conseillée : Colt pour la précision, et le fusil à pompe pour l'efficacité
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Trouver le chalet

Vous débutez sur une route enneigée. Dès le départ vous avez le choix de prendre à gauche ou à droite. Commencez par la gauche. Avancez prudemment jusqu'à apercevoir au loin un groupe de personnes en train de discuter. Deux hommes s'approchent alors de vous, tandis que deux autres partent vers la droite. Baissez-vous alors, et attendez derrière le petit monticule de neige près de vous. Dès que l'un d'eux montre sa tête, tirez. Le second va accourir, faites de même. N'allez pas fouiller les corps en courant. En effet, un autre larron vous guette du haut d'un promontoire neigeux. Montrez-vous rapidement, et attendez qu'il vienne à vous. Réservez-lui un sort identique. Mais un quatrième rentre en jeu. Procédez encore de façon semblable. Attirez-le à vous. Allez encore vers la gauche. Approchez

prudemment du lac, en demeurant caché dans les sapins. Malheureusement, on s'attend à votre visite et deux hommes font feu sur vous d'un bateau en contrebas. Une fois débarrassé d'eux (de préférence avec le colt, plus précis) allez voir dans leur embarcation, vous trouverez un kit de secours. Remontez par le petit passage à gauche. Avancez à couvert. Vous voyez alors un groupe qui fait un bonhomme de neige (?!). Rampez vers eux, et faites rapidement feu sur les trois premiers. Puis servez-vous des arbres pour vous protéger des deux autres cachés un peu plus loin. Préférez le fusil à pompe au colt ou au fusil de chasse. Prenez à droite.

Vous arrivez à un chalet, dans lequel vous trouverez un kit de secours. Un homme surgit alors dans votre dos et vous attaque. Servez-vous du chalet comme d'un mur. Attendez que les salves s'arrêtent, et sortez en courant. Une fois cet homme mort, volez-lui son pistolet mitrailleur et redescendez derrière le chalet. Arrivé au lac, sautez de bloc de glace en bloc de glace, afin de rallier l'autre berge. A votre grande surprise deux rigolos vous attendent de l'autre côté. Servez-vous du fusil à pompe. Grimpez la côte, prenez à droite en arrivant au sommet. Profitez du fait que l'ennemi soit de dos quand vous arrivez. Sinon, dissimulez-vous et attendez qu'il fasse volte-face. Une fois sur la rambarde en bois suivez la bute de droite. Deux hommes discutent. Accroupissez-vous et suivez toujours la droite du décor. Vous verrez des silhouettes à l'horizon. Approchez-vous silencieusement par la gauche, afin de profiter du refuge qu'est le tas de bois. Mais horreur, tout était trop calme pour être naturel. Vous voilà encerclé. Défendez-vous de toutes vos forces. Occupez-vous de celui sur la bute en dernier, c'est le moins dangereux, car il n'a pas de fusil à pompe. Une fois les cinq opposants éliminés, continuez tout droit. Vous voilà à la cascade. Longez le rebord près de la chute d'eau, et passez sous les flots. Continuez en prenant garde de ne pas tomber. Soudain un homme vous attaque du rocher en face de vous. Répliquez avec le colt si possible. Poursuivez. Montez, puis prenez à gauche dès que vous en aurez l'occasion. Fin de la mission.

Chapitre 11 : Le chalet (2)

Arme conseillée : Arme dissimulée dans le coffre exclusivement, ou Kalachnikov à la rigueur
Difficulté : Difficile (très même)

Objectifs :
- Trouver le chalet
- Couvrir la fuite de Kim Rowland

Avancez jusqu'au chalet. Ouvrez la porte. Après une scène cinématique, vous êtes assailli par les SPADS. Courez vite vers la bibliothèque, afin de prendre des munitions, des armes, ainsi que des protections. Restez coûte que coûte dans le chalet et éliminez les ennemis. L'épreuve est rude, car ils se révèlent très nombreux. Surtout prenez l'arme cachée au fond à droite du chalet, dans l'espèce de banc. Restez le plus souvent à couvert, et tirez par les fenêtres. Laissez entrer des ennemis, ils sont plus faciles à neutraliser à un mètre de vous. Éliminez rapidement les hommes armés de lance-roquettes. Au bout d'un moment, un hélicoptère arrive. Attendez qu'il soit bien devant l'habitation, et détruisez-le. Une nouvelle salve de molosses arrive. Tuez les personnes postées en hauteur, puis le reste des imbéciles fortement armés. A la suite d'un certain nombre de gens éliminés, l'un deux fera exploser l'arrière de la maison, vous permettant de sortir. Et là, c'est le drame. En effet, cinq assaillants fondent sur vous pendant que vous tentez de rejoindre Jones. Ne réfléchissez et arrosez ce vaste monde avec votre arme surpuissante. Un conseil, saisissez le kit de secours dans le petit four en bois à votre droite dès la sortie du chalet. Vous finissez dans un cul-de-sac, où vous perdez connaissance. Fin de la mission.

Chapitre 12 : La prison

Arme conseillée : Couteaux et fusil sniper, et à la rigueur pistolet durant les fusillades
Difficulté : Moyenne

Objectif :
- Fuir la prison de haute-sécurité

Suivez tout d'abord les gardiens, sans tenter de fuir. Dans le cas échéant, vous subirez des coups de matraque

dévastateurs. Une fois arrivé dans les douches, approchez-vous d'un prisonnier, habillé de orange. Après un gémissement plaintif de ce dernier, les geôliers vont se mettre dans l'idée de s'amuser avec vous. Saisissez une bouteille et assommez le premier. Un balai ou vos poings suffiront pour le second. Une fois ces problèmes comportementaux réglés, subtilisez les clés à un de vos bourreaux. Ouvrez alors le placard à balais, situé au fond de la pièce, près des deux tables misent bout à bout. Grimpez sur les caisses et cartons empilés dans ce local, brisez la grille et sortez sur la tuyauterie. Attention à ne pas tomber. Continuez jusqu'à arriver à une deuxième grille endommagée. A ce moment là regardez aux alentours. Vous verrez une ouverture dans le mur en face de la grille prête à se rompre. Allez y et vous découvrirez des couteaux et des pavés. Revenez maintenant casser la grille. Vous entrez alors dans une salle où se trouve un garde en contrebas. Tuez-le à l'aide d'un des couteaux, en visant la tête. Puis descendez en vitesse afin de profiter de l'effet de surprise vis à vis des deux hommes derrière le poste de garde. Subtilisez avant tout l'arme de poing de la sentinelle à terre avant d'entamer le combat. Une fois tout ce petit monde défait, fouillez la pièce et vous trouverez un kit de secours sur une étagère. N'oubliez pas de prendre les clefs sur les cadavres. Puis empruntez la porte. N'allez pas jusqu'au fond du couloir, vous ne pourriez pas déverrouiller la serrure. A l'entrée du corridor, regardez sur votre droite. Un petit passage se découvre. Prenez-le.

Montez l'escalier et servez-vous d'une des clés. Vous débouchez dans le bloc G. Tout d'abord continuez tout droit afin de visiter la prison. Allez tout droit, puis prenez la première à droite, puis une nouvelle fois à droite. Vous trouverez un kit de soin, dissimulé sous un lit. Revenez sur vos pas. Prenez encore une fois la première à droite. Poursuivez le long du couloir et ouvrez la remise. A gauche en entrant vous trouverez un casque léger, et à droite un document important, et un kit de secours. Repartez à l'entrée du bloc, et montez les escaliers les plus à droite. Vous êtes maintenant dans le bloc F. Attendez avant de vous lancer dans l'ouverture de la grille. Un garde déambule. Restez caché le long du mur et attendez qu'il se retourne pour le tuer avec un de vos couteaux. Cependant, arrangez vous pour mettre fin à ses jours assez près de vous. En effet, deux autres personnes surveillent les alentours au fond du bâtiment. Leur champ de vision est limité mais assez étendu tout de même. Faites donc attention. Prenez le corps, et cachez-le dans le petit renfoncement à droite. Attrapez la clé, et continuez. Longez toujours le mur droit en étant accroupi, et dissimulez vous dans la seconde niche. Profitant du fait que les deux gardes disparaissent en même temps de votre champ de vision à un moment donné, courrez vous abriter à gauche. Approchez furtivement, et quand le garde vous tourne le dos, lancez lui une de vos lames. L'autre sbire ne verra rien, étant trop loin. Dès lors continuez à raser les murs afin de vous approcher au plus près de la porte de gauche. En effet, celle-ci contient un fusil sniper des munitions pour le fusil à pompe et des grenades. Équipez-vous de celui-ci et nettoyez la zone en silence et furtivement. Vous pouvez aussi assommer le garde, mais dans ce cas bonne chance. La porte de droite contient un kit de secours. Prenez maintenant l'ascenseur.

Dès votre arrivée, accroupissez-vous et mettez fin aux jours de la sentinelle que vous apercevez à peine tout en haut de l'écran grâce au sniper. Ensuite, tuez le garde qui patrouille devant la grille. Courrez vers cette dernière et dépêchez-vous de vous occuper du deuxième garde qui accompagnait le premier. Levez alors les yeux et vous apercevrez une autre sentinelle sur les hauteurs. Occupez vous rapidement de cette dernière. Vous aurez peut être déclenché un tout petit moment l'alarme, mais vous aurez réduit vos dommages de manière significative. Faites le tour du bâtiment central en faisant bien attention de ne croiser personne. Servez-vous du fusil à lunette pour vérifier. Allez à gauche jusqu'à l'entrée du secteur A. Faites attention, car un garde est en faction derrière. Fiez-vous à ses pas, et surprenez-le de dos. Il vous sera difficile de réussir cela, car son attention s'enflamme dès que la porte s'entrouvre.
Il faut vraiment le faire au bon moment. Vous pénétrez alors dans une cellule où se trouve une chaise électrique. Ouvrez la porte. Suivez la ligne rouge. Vous entrez alors dans une salle bardée de panneaux électriques. Baissez-vous et passez dans le conduit devant vous. Vous allez tomber nez à nez avec un pensionnaire de l'asile munis d'une arme à feu. N'ayez pas de pitié, tuez-le. Poursuivez à gauche. Vous parvenez alors à un trou béant. Saisissez l'échelle et descendez. Vous atterrissez alors dans une retenue d'eau. Regardez bien alentour, vous verrez un passage. Prenez-le, et montez sur l'échelle à votre disposition. Fin de la mission.

Chapitre 13 : La prison (2)

Arme conseillée : Pistolet 9 mm avec silencieux, fusil à pompe pour le docteur
Difficulté : Difficile

Objectifs :

- Trouver un moyen de quitter l'asile
- Ne pas tuer le personnel médical

Vous commencez dans un vestiaire. Ouvrez la porte et sortez. Avancez jusqu'au bout du couloir et continuez en prenant la porte. Puis entrez dans la pièce de droite. Vous y trouverez un kit de secours, ainsi que des ordinateurs vous permettant de voir ce que filment les caméras. Sortez maintenant par la porte de gauche. Vous aurez une cinématique. Revenez sur vos pas et prenez la deuxième porte à droite. Attention, un garde se trouve derrière. Profitez que ce dernier cherche ses verres de contact, pour l'assommer (si vos poings ne suffisent pas, il y a une chaise). Prenez la carte magnétique se trouvant à côté de lui. Revenez à l'endroit de la cinématique, et passez la carte dans le lecteur. Rentrez dans la salle prudemment, en vous méfiant de l'infirmière à son bureau. Baissez-vous et passez devant elle. Vous passerez inaperçu. Dès qu'elle se détourne, foncez mettre votre carte dans le lecteur situé sur les grilles en face de vous. Entrez et restez accroupi, pour ne pas attirer les regards. Il y a un garde derrière chaque porte. Attention donc lors de vos entrées.

Commençons par la porte juste en face de l'entrée de la grille. Attendez que le garde soit éloigné, grâce à ses pas, puis ouvrez la porte et dégainez rapidement pour le neutraliser avec votre pistolet silencieux (vous trouvez ce dernier en assommant la sentinelle détenant la carte). Vous trouvez de plus des munitions diverses sur la table de droite. Restez à terre, à cause de la vitre. Ressortez. Allez au fond du couloir, toujours baissé, et passez par la double porte. Méfiez-vous des gardes très zélés. Je vous conseille d'attendre que le garde qui fait la plus grande ronde, d'un bout à l'autre du couloir, soit presque au bout de ce dernier. Pour ce faire, servez vous des caméras, ou jetez un coup d'oeil furtif de derrière la porte. Une fois que celui-ci est hors de vue, ouvrez la porte et glissez-vous contre le mur de droite. Approchez vous doucement de la porte de droite, sans que le garde en face ne vous voit. Si vous restez baissé et contre le mur, cela devrait aller. Avant d'ouvrir la porte, assurez-vous que le garde derrière soit situé assez loin. Abattez-le dans le dos d'une balle (s'il se sauve, empêchez-le d'actionner l'alarme). N'oubliez pas de vous servir du silencieux.

Vous rencontrez alors un médecin, ne le tuez pas. Assommez-le avec le balai dans le coin droit de la pièce. Continuez dans la salle suivante. Vous trouverez un kit de secours sur une étagère. Alors c'est après que cela se gâte. Il existe de nombreuses manières de passer sans se faire voir. Personnellement, j'ai ouvert la porte de la salle où j'étais, un garde a trouvé cela étrange, est entré et je l'ai exécuté. Puis je me suis occupé de celui en amont, étant donné que celui qui restait ne pouvait pas me voir du fait de son éloignement. Je cache le corps. Puis j'ai attendu que le deuxième effectuant une grande ronde repasse, j'ai ouvert une porte (peu importe la salle), derrière lui, et je l'ai tué. Il y a bien d'autres manières. A vous d'essayer. La méthode que je vous propose est assez difficile. Continuez dans le couloir, jusqu'à atteindre une grande porte. Ouvrez-la puis allez à droite. Passez la porte surmontée d'une icône représentant une flamme. Une fois à l'intérieur, vous verrez une sorte de grosse machine. Pressez le bouton rouge. Une porte coulisse, et à vous le kit de secours. Sortez de la pièce. Baissez-vous, car ce couloir donne sur le bureau de l'infirmière. Entrez furtivement à l'intérieur. Ne tuez pas les deux personnes s'y trouvant. Assommez-les avant qu'ils ne hurlent. Une chaise et un balai feront l'affaire. Attention toutefois aux gardes qui vont normalement rappliquer. Ils sont au nombre de deux. Une fois ceci fait, dirigez-vous vers l'armoire du fond. Ouvrez les tiroirs qui le permettent, de façon à vous fabriquer des marches dans le but d'atteindre la grille située en hauteur. Brisez cette dernière et pénétrez dans le conduit. Vous débouchez alors dans les combles.

Frayez-vous un chemin entre les câbles et là, c'est le drame. Le plafond s'écroule et vous tombez face à face avec votre ami le docteur. Le combat s'amorce. Essayez d'éviter au possible les couteaux que vous lance le docteur. Utilisez votre fusil à pompe. Radical mais bien utile. Méfiez-vous également du sérum que le savant essaie de vous injecter. Votre vision s'affaiblirait et vos mouvements deviendraient lents et désordonnés. Une fois ce combat terminé, dirigez-vous vers les éviers présents dans la pièce.
Vous y trouverez des kits de secours, ainsi que des couteaux. De même, fouillez près de la personne alitée, et vous découvrirez également des lames sur un plateau en fer. Puis rendez-vous derrière le bureau du docteur afin d'assister à une scène flash-back. (Tant que vous y êtes, actionnez le portrait du docteur, situé sur le mur et vous obtiendrez un document important).

Objectif :
- Utiliser l'otage pour passer le poste de contrôle

Regardez bien derrière le bureau, et vous verrez un coffre-fort. Ouvrez-le. Vous trouverez un autre document important, votre grappin, votre "rossignol" et enfin votre h-f. C'est Noël. Libérez l'infirmière dans la cellule de gauche et prenez-la en otage. Revenez en direction de l'entrée du complexe avec elle. Allez toujours tout droit, et ne vous retournez qu'en ultime recours. Arrivé devant le bureau de l'infirmière du début, avancez jusqu'à la grande grille derrière vous. Le garde se trouvant derrière va alors l'ouvrir. Lâchez de ce fait l'otage et faites-vous plaisir. Une fois ces grilles dépassées vous serez libre. Fin de la mission.

Chapitre 14 : Le désert

Arme conseillée : Le fusil à lunette et le bazooka, sinon le colt peut faire l'affaire
Difficulté : Facile

Objectif :
- Trouver l'entrée des mines, et rejoindre Jones

Regardez derrière l'infirmière, et vous trouverez un kit de secours. Quittez-la et continuez tout droit. Vous arrivez alors dans un cul-de-sac. Prenez votre grappin et visez le crochet juste au-dessus de vous. Une fois au sommet du monticule, balancez-vous et bondissez dessus. Puis laissez-vous descendre de l'autre côté. Attention, dès votre arrivée, un comique vous attend avec une kalachnikov. Mais ce n'est pas le plus dangereux. Sur la montagne d'en face, bien placé, un sniper tente de mettre fin à votre aventure. Tuez-le avec votre fusil à lunette, s'il vous reste des balles, ou avec votre colt. Avancez prudemment, car un autre tireur d'élite se tient sur une arcade rocheuse à droite de vous. Dissimulez-vous à l'abri de la paroi rocheuse et déportez-vous légèrement afin de vous aligner sur sa tête. Reculez d'une trentaine de pas, et vous apercevrez un autre malandrin au loin. Réservez-lui un sort identique. Ensuite, agrippez-vous au crochet situé plus en hauteur. A votre arrivée, un cadeau vous est offert. Une armure et un casque lourd, ainsi qu'un kit de soin. Mais à côté de cela, un homme en face de vous vous envoie des roquettes. Un petit coup de fusil à lunette devrait suffire. Avancez un peu dans le défilé, et vous apercevrez un autre larron à votre droite. Opérez de la même façon. Seulement voilà, un troisième apparaît au sommet d'un petit mont sur votre gauche. Vous savez quoi faire. Contournez ensuite le bas du rocher à votre droite. Il se cache en ce lieu un autre homme de main. Surprenez-le grâce à ses pas.

Grimpez la pente prudemment. En face de vous se trouve un tueur muni d'un fusil de gros calibre. Vous connaissez la marche à suivre. Rejoignez son cadavre. Grimpez en haut de l'espèce d'arche près duquel le "bad guy" se trouvait. Regardez sur votre gauche et sautez sur l'autre arche. Montez vers la caisse. Vous trouverez dessus des belles grenades. Continuez. Une sentinelle rôde approchez-vous doucement. Par chance vous la surplombez, donc pas d'inquiétude. Occupez-vous plutôt des snipers vous ayant pris pour cible, sur la colline d'en face. Approchez-vous du pylône sur votre droite et validez. Vous glisserez alors en face. Suivez la corniche et vous verrez un chariot renversé. A l'intérieur se trouvent des munitions pour fusil à pompe et fusil à lunette, plus une armure et un casque lourd. Descendez alors en vous aidant du relief. Le comique qui se trouvait en dessous de vous, s'impatiente. Réglez-lui son compte. Passez sous la voûte rocheuse fort basse, puis continuez. Entrez dans la grotte. Dès votre sortie, les ennuis commencent (à noter un kit de secours sur le chemin à votre gauche). Une personne se trouve en face de vous et visiblement ne vous aime pas. Puis une autre sur la droite qui est équipée d'un bazooka. Montez en vitesse à l'endroit où celui-ci se trouvait. Prenez le kit de secours, et mitraillez votre adversaire de la colline d'en face, en vous abritant du chariot. Avancez un tantinet pour vous rendre compte qu'une autre personne vous en veut. Réagissez vite.

Allez vers le pylône près de l'éolienne, validez l'action, et accrochez-vous ! Faites de même dans l'autre sens. Vous trouverez un kit de secours, un lance roquettes, et une armure lourde. Revenez à votre premier pylône. D'ici, refaites un voyage. Une fois arrivée à votre destination, au lieu de prendre à gauche, allez à droite jusqu'à un autre pylône, en suivant le rebord. Un homme et des roquettes vous attendent. Utilisez le nouveau poteau, et lancez-vous. A peine descendu, approchez-vous prudemment du bord de la falaise. Un petit fourbe vous attend en contrebas avec un lance-missiles. Montrez-lui qu'un fusil sniper est plus utile. Puis descendez afin de récupérer un bazooka ainsi que des munitions, disposées sur une caisse. Avancez jusqu'à un petit promontoire. Et à ce moment, c'est une véritable armée qui vous assaille. Au minimum vingt mercenaires. Ne réfléchissez-pas, utilisez votre nouvel ami le lance-roquettes, ainsi que des grenades. Une fois la zone plus calme, continuez. Accédez à la caisse et prenez l'armure légère. Escaladez la colline. Une fois au sommet vous serez attaqué par deux hommes. Un à droite et l'autre à l'opposé. Grâce à votre

rutilante lunette, le tout sera vite remis à niveau. Continuez jusqu'au poteau, et faites encore une fois des acrobaties. Pénétrez dans la mine et prenez le chemin ascendant. Fin de la mission.

Chapitre 15 : L'avion

Arme conseillée : Fusil à lunette, Bazooka, et si besoin est kalachnikov
Difficulté : Moyenne

Objectif :
- Trouver l'avion que Jones a planqué

Sortez tout d'abord de la grange. Vous arrivez alors sur une plate-forme. Des voix s'entendent en bas de la falaise. Libre à vous alors de faire un carnage au fusil à lunette du haut de votre promontoire. Éliminez en priorité les deux détenteurs d'un bazooka. Les balles ne vous atteignent presque pas. Une fois ceci fait, jouez encore une fois à Indiana Jones. Emportez les roquettes et le kit de secours. Descendez au creux du canyon par les rails. Une fois en bas, avancez. Vous serez pris dans le feu d'un tireur d'élite. Vengez-vous. Avancez jusqu'à un rebord et laissez-vous tomber. Au détour d'un virage, un homme vous attend dans l'angle intérieur. Retirez-vous derrière la barrière rocheuse, afin de bien ajuster votre tir. Attention il possède un bazooka. Continuez. Deux rigolos vous repèrent alors du haut de leur cachette. Occupez-vous en premier lieu de celui à l'arme lourde puis de son compatriote. Regardez au-dessus de votre tête. Un crochet vous tend les bras. Une fois à la bonne hauteur, sautez sur la corniche. Commencez par aller à gauche. Vous tomberez sur un kit de secours, ainsi que des munitions pour gros calibre. Revenez sur vos pas et avancez. Lorsque vous serez en vue des corps de ceux que vous avez froidement assassinés, deux autres personnes surgiront sur la gauche. Rendez-vous à l'endroit d'où vos assaillants ont fait feu. Sautez en face. Continuez. Vous êtes attaqué par un rude gaillard. A l'abri de l'espèce de rocher devant vous, faites un pas de côté afin d'observer l'un des mercenaires faire sa ronde. Vous pouvez l'avoir au moment où sa tête dépasse légèrement. Décalez-vous encore un peu et son collègue vous apparaîtra. Un autre sbire, marche sur le chemin passant sous votre forteresse de pierres. Approchez-vous du bord et annihilez-le. Deux autres répliquent plus bas. Le bazooka s'impose.

Cherchez maintenant des reliefs dans le but de descendre sans se casser une jambe, ou les deux. Vous trouverez cela un peu avant votre point de visée sur la gauche. Continuez sur le rebord. Débarrassez-vous du petit teigneux au fond du canyon, et poursuivez vers la droite, jusqu'à trouver une nouvelle fois les grosses marches de granit. Descendez. Allez au bout du défilé. Servez-vous des échelles. Une fois quasiment arrivé au sommet de la seconde, arrêtez-vous et grimpez doucement. Un homme vous attend sur le plateau. Tirez-lui dessus avant qu'il ne vous voit. Ensuite, un sniper, à votre droite, ainsi qu'un mercenaire aimant les bazookas, en haut à gauche des ruines s'en prennent à vous. Privilégiez le côté gauche. Mais leurs amis ne l'entendent pas de cette oreille et vous prennent en sandwich dès votre arrivée au deuxième niveau. Continuez en empruntant l'échelle cachée dans la maison décrépie à gauche. Avancez à couvert du mur et faites feu sur la personne qui surgit face à vous. Entrez dans le reste de bâtiment d'où votre ami venait de sortir. Une fois sur place baissez vous, et brisez les planches sur votre gauche. Continuez votre périple dans la grotte. Rejoignez l'avion. Un méchant monsieur vous attaque du haut du rempart rocheux de droite. Fin de la mission.

Chapitre 16 : Le camp SPADS

Arme conseillée : Arbalète
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Infiltrer le camp SPADS
- Ne pas se faire repérer

Vous commencez dans l'eau. Évoluant la plupart du temps sous la surface, tentez de visualiser les lumières émanant des projecteurs. Nagez tout à droite, et pénétrez dans le conduit d'évacuation des eaux usées. A votre sortie, allez vous placez sous l'une des piles du pont afin de vous soustraire aux regards des gardes. Une fois que ceux-ci ont terminé leur discussion et que vous les avez entendu fermer une porte, agrippez-vous au crochet situé à côté du pont. Une fois

à l'étage, dirigez-vous vers l'amas de caisses. Juste à côté, vous trouverez un levier à actionner afin d'ouvrir le deuxième canal relié aux égouts. Méfiez-vous du garde qui va rappliquer à cause du bruit. Saisissez la chaise à votre gauche, baissez-vous et attendez qu'il se retourne. Une fois celui-ci dans le monde des rêves, prenez son arme, et passez par le nouveau conduit aquatique. Continuez jusqu'à la première ouverture à droite. Cachez-vous alors dans un coin sombre sous l'un des soubassements du ponton. Vous êtes obligé de passer par ici, afin de reprendre votre souffle. Attendez alors que les gardes se retirent. Une fois cela fait, repartez dans le conduit et rejoignez la sortie en ligne droite.

Lors de votre premier pas sur la terre ferme, vous pouvez observer deux ponts face à vous. Munissez-vous de ce fait de votre arbalète. Exterminez le premier garde, oeuvrant sur le pont le plus proche de vous. Puis, dans un même élan, réduisez au silence l'adversaire situé sur la construction la plus éloignée. Regardez au-dessus de vous. Un crochet demeure esseulé. Agrippez-vous à lui avec votre grappin, et accédez à la saillie de verdure le long de la paroi rocheuse à votre droite. Ne vous balancez pas outrageusement, ce n'est pas la peine. Le simple fait de vous être cramponné de loin, suffira à vous amener à bon port. Une fois sur cette corniche, vous voyez un nouveau crochet. Faîtes de même qu' auparavant, en essayant d'atterrir sur le renfoncement de gauche. Rentrez alors dans la grotte, et montez à l'air libre. Vous avez droit à une pause cinématique. Puis longez la paroi rocheuse de droite au-dessus de la grotte jusqu'à un trou d'où s'exhale de la fumée. D'ici, vous devriez apercevoir le garde en contrebas, à travers le grillage. Zoomez consciencieusement à l'aide de l'arbalète. Tuez-le. Approchez-vous ensuite de l'espèce de cheminée. Cassez la grille et pénétrez dans la canalisation. Fin de la mission.

Chapitre 17 : Espionnage

Arme conseillée : Arbalète et pistolet 9 mm
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Planquer le micro-espion dans la tente de Mc Call
- Supprimer discrètement les SPADS aux abords de la tente beige.

Avancez tout droit dans le canal puis arrivé pratiquement au bout, plongez. Nagez jusqu'à apercevoir une échelle sur votre gauche. Montez. Vous arrivez dans les douches. Après un flash-back, prenez la porte devant vous. Vous aboutissez dans les vestiaires. Dans l'armoire du milieu, en face de vous, vous trouvez un silencieux pour le 9 mm. Regardez alors sur la droite. L'armoire de droite contient une recharge de carreaux. Plutôt que de sortir par la porte, tournez vous à gauche, et sortez par la fenêtre. Regardez à gauche une fois dehors. Il s'y trouve des caisses. Suivez le chemin passant derrière. Une fois arrivé au bout, baissez-vous et tournez-vous dans la direction opposée. D'ici, vous devriez voir le garde arriver au coin du mur, deux bâtiments plus loin. Tuez-le d'une flèche. Rejoignez ensuite son cadavre en vous méfiant que l'on ne vous voit pas entre les maisons. Une fois en place, approchez-vous de la cabane des gardes à gauche. Observez les grands containers près du hangar. Un homme s'en approche et s'arrête devant. Attendez un instant. Il reprend sa marche puis effectue un nouvel arrêt. C'est à ce moment précis que vous devez lui régler son sort. En effet, son corps sera soustrait aux regards, grâce aux obstacles qui l'entourent. Ensuite mettez fin aux jours du garde présent dans le mirador à droite du hangar. Puis brisez le projecteur. Retournez alors prendre le corps de votre première victime, et placez-le à l'intérieur du petit local près duquel vous vous trouvez. Puis, de votre poste, observez les rondes des deux gardes restant. L'un d'eux tourne à droite à un moment donné. Faites rapidement de même parallèlement en rasant le mur adjacent à la cabane des sentinelles et attendez. Dès qu'il pointe son crâne, tuez-le. Revenez ensuite devant la porte du local des gardes. Regardez donc le dernier sbire. Débarrassez-vous de lui dès qu'il est immobile tout simplement. Libre à vous désormais de prendre le kit de secours et le document important dans la cabane des surveillants. Vous pouvez avoir accès aux caméras grâce aux ordinateurs. Puis dirigez-vous maintenant vers le grand hangar.

Mais avant de rentrer, faites attention. Un SPADS se meut en ces lieux. Vous le remarquez à ses pas lourds. Patientez jusqu'à ce qu'il s'éloigne, puis offrez-lui un carreau dans le crâne lorsqu'il se trouve de dos. Ouvrez la porte et sortez. Vous voilà maintenant face à un nouveau détachement de gardes. Procédez de manière analogue à la situation rencontrée précédemment, sachant que l'espace s'avère plus réduit. Profitez des obstacles naturels pour assassiner les SPADS. Un conseil, ne tirez surtout pas sur le premier à votre droite. Un autre le suit de près. Attendez plutôt que leur ronde les éloigne. Agissez vite et furtivement, et cette étape ne devrait pas vous poser de problèmes majeurs. Il reste

sinon la solution de foncer dans le tas, mais je ne vous la conseille pas. Ouvrez alors la porte en fer située sur le mur d'enceinte. Vous entrez dans un couloir. Autant vous prévenir, désormais les choses vont se corser de manière très significative. La moindre alarme déclenchée signifie quasiment votre mort.

Baissez-vous en prévision de l'action à effectuer. Ouvrez la porte et sortez. Visualisez les caisses devant vous. Hâtez-vous de vous dissimuler derrière. Jetez un coup d'oeil furtif une fois arrivé au bout de la rangée de boîtes. Si le garde s'en va en vous tournant le dos, c'est bon. Déplacez-vous rapidement en longeant le flanc de la colline. Dès que vous apercevrez le chemin s'étendant entre l'arrière de la tente en face de vous et la falaise, arrêtez-vous. Visez (avec le zoom x8) alors ce dernier et patientez. Une fois que le garde montre son visage, tuez-le. Dirigez-vous alors vers sa dépouille, et d'où vous êtes, tuez la sentinelle sur le mirador. De ce fait, rendez-vous sous le mirador. Remarquez le muret qui l'entoure. Positionnez-vous sur le côté gauche, ou ouverture gauche si vous préférez. Décalez-vous un tant soit peu afin d'avoir en vue la ronde des deux surveillants, sans que ceux-ci ne vous remarquent. De cette manière vous pourrez mettre fin à leur jour sans bouger de votre position. De votre place, vous voyez sûrement un baraquement bleu, et un tas de caisses. Il reste un garde chauve et un moustachu. Votre première cible est le chauve. Attendez patiemment que monsieur daigne aller se poster tout au fond de l'écran, derrière les caisses jaunes. Tel le chasseur, tirez un carreau. Son copain trop occupé à sa ronde, ne voit pas sa dépouille.
Le chevelu continue son chemin. S'arrêtant à la hauteur de l'autre muret juste en face de vous, accolé à la tente bleue à gauche, il se dirige à présent dans votre direction. C'est à ce moment qu'il faut l'abattre d'un carreau bien placé. Soyez vif. Maintenant, courez à l'opposé de votre position, derrière les bâtiments en face. Une fois à destination, longez furtivement la montagne vers la droite. Vous allez arriver en vue d'une autre cabane de garde.

Par chance, un homme s'y trouve de dos. Lâchement, ajustez votre visée et tirez. Entrez afin de consulter les caméras. De l'endroit où vous vous trouvez, vous avez en mire une grande construction de couleur bleue. Dirigez-vous en ce lieu. Il s'avère que cela prend la forme d'un garage. Sur le banc à gauche en entrant, vous découvrirez des munitions pour le pistolet 9 mm, ainsi qu'un kit de secours. Sortez par la porte du fond. Abritez-vous immédiatement derrière les caisses en face de vous, près du grillage. De votre place, il vous est possible d'apercevoir entre ces dernières, la tour de garde. Ajustez votre tir et réduisez la sentinelle à néant. Un SPADS fait des allers-retours devant votre cachette. Attendez qu'il passe devant vous, puis, lorsqu'il repart, plantez-lui un carreau dans le crâne. N'attendez pas trop, étant donné que plus vous le tuerez près de votre refuge, et plus son corps sera rapidement dissimulable. Allez le chercher et mettez-le en lieu sûr. Toujours à l'abri derrière vos cartons, repérez le camion près de l'empilement de barils explosifs. Exécutez un agrandissement avec votre lunette en sa direction. Vous allez voir un garde s'approcher du véhicule. Dès que celui-ci décide de prendre une pose à cet endroit, neutralisez-le. Longez le mur du hangar d'où vous venez de sortir en direction du camion, tout en gardant votre vision fixée sur l'habitation du colonel Mc Call. Une fois quasiment parvenu à l'engin, arrêtez-vous. Prenez l'arbalète, et effectuez un zoom sur le côté droit de la tente. Vous tombez sur un beau soldat posté probablement en tant que videur. (Si tu as un tatouage, tu rentres pas).

Une fois celui-ci hors d'état de nuire, cachez-le derrière les caisses près du camion (et oui c'est loin). Puis revenez vers votre objectif. Entrez par la gauche de la tente (l'ouverture la plus proche du mirador). Vous trouverez sur la droite en pénétrant à l'intérieur, un document important, ainsi qu'un kit de secours. Ressortez et revenez à l'entrée principale de cette habitation de fortune. Placez le micro sur l'interphone, et courrez vous dissimuler derrière la tente noire dans votre dos, et de préférence du côté droit. En effet, les dignitaires passent à gauche. La réunion se tient alors immédiatement.

Objectif :
- Récupérer le dossier militaire de Steve Rowland et plastiquer le hangar à munitions

Après la réunion, tout le monde sort de la tente beige. Restez bien, non plus à côté de votre cachette, mais derrière. Car deux gardes sortent à gauche, et les invités à droite (lorsque l'on regarde la tente de Mc Call). Dès que ces derniers s'approchent par trop prés de vous, rampez à gauche délicatement. De là, tuez rapidement la sentinelle devant l'entrée avec une flèche, puis dépêchez-vous de réserver le même sort à son collègue venant à votre gauche. Il s'approche en effet dangereusement. Rentrez une nouvelle fois chez le Colonel Mc Call, et emportez le dossier, ainsi qu'une carte magnétique. Allez au grand bâtiment muni de deux projecteurs au fond du terrain. Passez votre carte dans le lecteur, et entrez. Traversez la pièce. Trois gardes se trouvent derrière. Ne faites rien et abritez-vous du mur. Une fois leur discussion terminée, regardez méticuleusement où ils se rendent. L'un d'eux, à gauche, prend position dans le local des sentinelles. Une fois immobile et de dos, exécutez-le d'une flèche. Profitez-en également pour éliminer le garde du mirador à droite. Restez en place. Remarquez le garde derrière ses fortifications près du mirador, en vous décalant

légèrement sur la gauche. Abattez-le d'une flèche. Il sera masqué par les sacs de sable. Maintenant allez vous dissimuler derrière la porte ouverte du hangar (l'endroit d'où vous venez). Un garde s'approche. Grâce à ses pas, attendez qu'il s'éloigne, puis investissez le petit "garage" couvert de tôles sur la droite. Ensuite la patience est de mise. En effet, un soldat se rend lors de sa ronde près de ce petit entrepôt, du côté gauche. Attendez donc de voir les onomatopées de ses pas. Une fois que celui-ci est arrivé, il s'arrête et vous tourne le dos. Profitez-en pour lui administrer deux balles de 9 mm dans la tête. Cachez ensuite le corps à l'endroit de votre méfait.

Rendez-vous alors au local des surveillants, en longeant prudemment (accroupi) le mur grillagé de gauche.
Vous voyez l'espèce de maison en ruines juste à côté, et bien entrez à l'intérieur en vous faufilant dans les hautes herbes. Il y a un trou dans le mur, juste au niveau du cou d'un des SPADS. De ce fait, vous pouvez voir la ronde de son collègue, tout en étant prêt à faire feu. Une fois son compatriote retiré derrière les tentes , tuez votre cible de deux balles de 9 mm (il est silencieux). Une fois celui-ci mort, faites le tour des baraquements où l'autre sentinelle déambule, dans le même sens qu'elle, afin de la surprendre. Deux coups de feu feront l'affaire. Rendez-vous au grand hangar à côté du camion sur lequel est indiqué "flammable". Ne vous affolez pas, et ne cavalez pas directement vers la porte d'entrée. Deux hommes sortent prendre l'air, et ce n'est pas le moment de leur demander du feu. Demeurez derrière le camion. Seul l'un d'eux part en repérage. Assurez-vous de son chemin grâce au son de ses pas. Suivez-le discrètement et neutralisez-le avec votre 9 mm. Dépêchez-vous avant qu'il ne trouve les cadavres que vous avez sans doute laissé traîner. Prenez bien garde à toujours dissimuler vos meurtres. L'entrée de la base se trouve derrière les caisses. Mais attention, un garde se trouve devant la porte. Le seul moyen est de surgir rapidement, et de placer un tir précis, afin de le mettre hors d'état de nuire le plus rapidement possible. Entrez. Une sentinelle fait sa ronde juste à ce moment là. Baissez-vous, et juste lorsque sa tête dépasse, tirez-lui dessus. Évitez si possible qu'il se sauve pour déclencher l'alarme. Regardez sur la caisse à droite de l'entrée. Vous trouvez un M-60, des munitions 9 mm et deux casques lourds. Longez les machines et ouvrez la porte. Placez l'explosif sur la caisse devant vous. Fin de la mission.

Chapitre 18 : Évacuation

Arme conseillée : M-60, grenades, fusil d'assaut
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Quitter le camp

Tuez le garde devant vous, puis allez à droite, prendre le contrôle de la mitrailleuse lourde. Une fois vos assaillants mis en charpie (c'est le mot), courez vers le hangar. Ouvrez la porte, et faites un carnage. Puis rejoignez l'autre hangar (le garage). Jones vous annonce qu'il vous faut trouver un autre moyen de quitter le camp que votre bateau. Continuez tout droit, jusqu'aux baraquements du fond. Une conversation s'engage près d'une habitation. Une fois celle-ci terminée, allez à gauche, vous verrez une porte dans la montagne. Allez-y. Avancez toujours jusqu'au troisième hangar. Un combat contre Mc Call s'engage alors. Le meilleur moyen de le tuer est de lui lancer les grenades que vous avez trouvées sur les corps des SPADS durant votre course folle. Si vous voulez un peu de vie, il y en a à votre disposition dans le local des gardes. Les grandes portes du camp, autrefois fermées, sont désormais ouvertes. Elles se trouvent du côté droit, en regardant le hangar. Entrez-y. Ouvrez la petite porte bleue sur votre droite, en entrant. Fin de la mission.

Chapitre 19 : Le sous-marin

Arme conseillée : pistolet 9 mm, fusil d'assaut
Difficulté : Difficile (inhumaine si vous ne voulez jamais vous faire repérer)

Objectif :
- Infiltrer le sous-marin avant son départ

Avancez, et attendez que les gardes passent devant la porte. Ouvrez cette dernière une fois que ceux-ci sont de dos, et réglez leur leur compte, grâce à votre fidèle pistolet 9 mm. Allez à gauche et descendez les escaliers. Avancez dans le couloir, mais arrêtez-vous avant la fin de ce dernier, car deux gardes sont stationnés dans le coin gauche du virage.

Approchez-vous doucement. Abattez le premier en vous décalant légèrement du coin du mur afin de voir son beau béret. Surgissez alors dans l'embrasure de la porte à gauche, cachée par le mur , conduisant dans la salle où se trouve l'autre larron. Tuez-le. Vous trouverez également dans cette pièce, deux kits de secours, des carreaux, un casque lourd, une armure lourde, et un document secret. Avancez jusqu'au fond du couloir. Prenez la porte. Attention, dès son ouverture planquez-vous sur le mur de gauche, car une patrouille passe à dix centimètres de vous. Une fois les comiques passés, accédez au grand sas. Là, si vous regardez bien en face de vous, vous verrez une grille rouge. Brisez-la et entrez. Vous atteignez un cul-de-sac. Levez les yeux, et remarquez le crochet au-dessus de vous. Prenez votre grappin, et hissez-vous jusqu'à une autre grille. Cassez-la et sortez. Vous arrivez sur un promontoire. En bas, un béret rouge fait sa ronde. Expédiez-lui une flèche, lorsqu'il se trouve le plus à droite possible, pour que son ami, oeuvrant près de la voiture jaune à gauche, ne puisse le voir. Lorsque ce dernier s'arrête près du véhicule, vous savez quoi faire.

Agrippez-vous au crochet au-dessus de vous et laissez-vous descendre. Vous trouverez des munitions de M-60 près du véhicule jaune de gauche. Un autre crochet apparaît au loin. Agrippez-vous à lui et balancez-vous de manière à accéder à la plate-forme à votre droite, où se trouve une nouvelle grille à fracturer. Entrez et servez-vous de votre grappin, lorsque votre avancée est difficile. Montez. Vous accédez à une autre grille. Cependant toute la troupe SPADS passe devant. Attendez que tous les soldats aient atteint le haut des escaliers. Patientez encore un tantinet pour être sûr qu'ils ne reviennent pas. Un béret rouge monte la garde. Cassez la grille rapidement et mitraillez-le. Ce n'est pas très fin, mais le meilleur moyen. Montez les escaliers. Puis arrivé dans la salle suivante, descendez de nouveaux escaliers. Une fois arrivé quasiment en bas, arrêtez-vous et écoutez. Lorsque vous aurez entendu une porte se fermer vous pourrez sortir en sécurité. Mettez-vous bien au coin du mur de façon à apercevoir un bout du casque du garde de gauche(donc pas de flèche) et tuez-le, puis celui de droite va rappliquer vers votre personne afin de vous occire. Mais que nenni, vous aurez déjà dégainé votre fusil d'assaut. Forcez la porte rouge sur votre droite. Vous accédez alors à une autre porte. Faites de même. Allez tout de suite vous dissimuler à l'avant du camion. Longez le pare-choc vers la droite. D'ici visez avec l'arbalète. Vous apercevez deux hommes coiffés de casquettes. Tuez un des deux à l'aide de l'arbalète, et préparez-vous au combat. Visez l'autre et tentez de l'abattre avant qu'il n'appelle des renforts. Si c'est le cas, ne restez pas stoïque, car ces derniers aiment les grenades.

Une fois tout ce petit monde plus calme, continuez. A signaler des grenades pour fusil d'assaut, et deux fusils d'assaut sur les caisses à droite du premier camion. Prenez la porte en face de vous et montez les escaliers (vous trouverez un kit de secours derrière les caisses à votre droite). Vous êtes attendu. Mais deux grenades feront l'affaire. Montez à l'étage, et avancez tout droit jusqu'à une porte à votre droite. Poussez-la. Sortez en rampant, car il y a beaucoup de monde en contrebas. Longez le mur de gauche, et utilisez votre grappin soit pour descendre soit pour monter. Alors en fait si vous descendez, vous devrez vous frayer un chemin au travers de la multitude de gardes présents. Mais avec l'aide des nombreuses caisses, le passage devrait être faisable. Restez le plus possible à droite, à l'abri des différents obstacles du lieu. Il vous faudra atteindre une échelle, dissimulée entre des caisses sur la droite, qui vous conduira à une grille. La deuxième solution est de ne pas prendre le même crochet. En effet il y en a un autre un peu avant celui qui vous permet de descendre. Il vous octroie la possibilité de grimper sur les poutrelles. Avant de commencer l'ascension, vérifiez bien que personne ne vous observe.
Actionnez alors votre grappin. Une fois au sommet, balancez-vous subtilement vers la poutrelle métallique, afin de ne pas tomber à côté, ce qui serait dommage et mortel. Continuez à avancer à pas feutrés, pour éviter que les comiques du dessous ne vous repèrent. A un moment donné, la charpente de fer s'arrête net. Mais un crochet pointe dans les hauteurs, en face de vous. Avant de jouer à tarzan, regardez en bas si personne n'est à même de vous voir. Par précaution, éliminez la sentinelle dont la ronde est la plus grande. Cependant vous êtes quasiment sûr de vous faire repérer, contrairement au déplacement au sol. Accrochez-vous et balancez-vous en direction des caisses les plus hautes à gauche.

Une fois l'atterrissage réussi, continuez à avancer jusqu'au bout de la pile de caisses. Tout semble être terminé pour vous, mais si vous levez la tête, vous verrez un troisième crochet. Hissez-vous donc à hauteur de la tuyauterie. Balancez-vous prudemment afin de rallier les gros tuyaux. Puis continuez tout droit jusqu'à atteindre la grille. Ouvrez-la. Avancez, puis au bout faites attention, il demeure un trou très profond. Levez les yeux, vous verrez un crochet. Agrippez-vous et descendez en faisant attention au garde en-dessous. Une fois à terre, offrez à ce dernier deux balles de 9 mm. Puis prenez votre fusil d'assaut, et partez à l'abordage. Jusque-là, tout était fait pour s'infiltrer sans attirer l'attention, mais à ce moment, le temps vous est compté. En effet l'écoutille du sous-marin est en train de se refermer. Éliminez les gardes de droite et tous ceux qui vous barrent la route. Sautez à l'eau, et grimpez sur l'engin par l'échelle

sur son flanc droit, en bout de coque. Entrez à l'intérieur. Fin de la mission.

Chapitre 20 : Infiltrer le sous-marin

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Arbalète, et pistolet 9 mm

Objectifs :
- Trouver le poste de radio et contacter Jones
- Se cacher dans la cabine du sous-officier
- Ne pas se faire repérer

Vous êtes maintenant sous les flots. Prenez la porte de droite. Puis descendez dans la cale par l'échelle. Vous voilà alors face à une autre échelle. Mais un matelot vous attend à son pied. Lancez-lui une flèche et descendez. Vous aurez alors des munitions pour fusil d'assaut sur le corps du malheureux. Remontez. Prenez la porte de droite. La voie semble libre, mais c'est oublier les deux étages d'un sous-marin. En effet, un garde marche au-dessus de vous. Il peut vous voir très facilement. Le seul moyen est alors celui-ci. Restez à couvert de la paroi afin qu'il ne s'aperçoive pas de votre présence. Attendez qu'il arrive au-dessus de vous, puis lorsqu'il repart, suivez-le accroupi jusqu'à la porte. Essayez toutefois d'arriver à la sortie avant qu'il ne se retourne. Et voilà. Vous devrez agir tout le temps de cette manière. Ouvrez la porte. Vous entrez dans une pièce minuscule, pourvue d'une seule porte. Avant de l'ouvrir, méfiez-vous. Une sentinelle rôde derrière. Fiez-vous à ses pas. D'autre part, un matelot marche au-dessus de vous. Le système change un peu. Suivez le matelot lorsqu'il s'en va. Méfiez-vous car la sentinelle se cache entre les deux containers rouges du milieu, sur votre gauche. Abattez-la très rapidement de deux balles de 9 mm, puis continuez votre chemin de l'autre côté (là où était le garde) en passant furtivement sous le matelot, qui bien qu'allant dans le sens opposé ne vous verra pas si vous vous dépêchez. Ouvrez la porte. Cette pièce ne contient rien, sortez. Passez sous le matelot qui ne regarde pas dans la bonne direction, furtivement, tout en faisant attention à la ronde du garde d'en face. Lorsqu'il regarde tout droit ce n'est pas grave, mais il pivote pour aller en sens inverse. C'est à ce moment précis que vous êtes vulnérable. Ouvrez la porte, et montez à l'échelle. Ouvrez la porte. Un garde se tient droit, en regardant l'horizon. Attendez que celui de la passerelle d'en face se trouve derrière le gros cylindre au fond et exécutez son collègue d'un carreau. Miraculeusement celui faisant sa ronde ne se rend compte de rien. De ce fait, lorsqu'il passe toujours derrière l'espèce de grosse turbine, suivez-le de votre côté de manière à vous dissimuler. Puis ce dernier repart dans l'autre sens. Restez où vous êtes, et reculez un peu de manière à conserver votre invisibilité. Puis, lorsqu'il part encore dans l'autre sens, allez en sens inverse sans qu'il vous voit bien sûr et placez-vous de manière à pouvoir lui administrer une flèche. A peu près à mi-chemin du couloir. Pour vous aider, arrangez-vous pour pouvoir lui décocher une flèche dans le dos, lorsqu'il se trouve en haut à droite, derrière la "turbine". Continuez.
Vous arrivez alors dans une pièce avec deux portes en face de vous. Elle débouche sur une même passerelle qui fait un angle droit. Elle est de plus gardée par une sentinelle. Postez-vous à l'une ou l'autre des portes et ouvrez-en une lorsque le garde s'est éloigné. Baissez-vous et collez-vous tout au fond de la pièce. Vous verrez alors le garde s'arrêter et regarder dans votre direction. Ce n'est rien, ne vous inquiétez pas. Décochez-lui une flèche ce sera plus prudent. Avancez. Prenez la voie de gauche. Dans cette pièce un flash-back vous assaille encore. Dirigez-vous du côté droit de la pièce, et actionnez la radio. Puis sortez par la porte de gauche. Prenez à nouveau la porte de gauche, mais attention, un garde traîne par ici. Ouvrez la porte lorsqu'il s'éloigne, puis collez-vous contre le fond de la pièce. Tirez une flèche dans son joli béret. Avancez ensuite prudemment, car vous vous trouvez dans les dortoirs. Entrez alors dans la pièce de droite (Officer's cabin). Puis, rentrez dans le petit espace masqué par un rideau sur votre gauche en entrant. Fin de la mission

Chapitre 21 : Torpilles

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Fusil d'assaut (grenades)

Objectifs :
- Repéré ! Fuir par le sas des torpilles

- Trouver la clé du lance-torpilles

Dès votre réveil, un mousse vous surprend. Tuez-le froidement. Puis avancez jusqu'au bord du couloir en vous arrêtant pour ramasser les fusils d'assauts dans le présentoir sur votre gauche. A droite, vous avez également une armure et un casque lourds, ainsi qu'un kit de secours. Mais avant d'aller chercher ces remontants, tuez le garde qui vous attend dans la salle contiguë. Il se cache sur la gauche. Avancez alors en tirant sur toutes âmes qui vivent. Dans la pièce, prenez le kit de secours près des plans de navigation. Continuez jusqu'aux échelles, et là, descendez au plus bas. Une fois en ce lieu sombre, prenez le médikit à droite, et sortez par la gauche. Attention aux mercenaires, qui sont souvent aux pieds des échelles. Vous allez être pris en tenailles à gauche puis à droite par quatre mousses. Continuez, peu importe le côté. Vous arrivez dans une salle avec deux portes devant vous. Repérez le kit de secours à droite, et passez par la porte située sur le même axe. Vous arrivez dans les cuisines. Deux moussaillons vous font votre fête. Allez à gauche prendre le kit de secours, en haut d'un placard. Prenez la porte du côté identique. Passez à droite après une autre échauffourées. Vous rencontrez numéro VII.

Il vous envoie tout d'abord deux sbires avant de s'en prendre à vous. Utilisez vos grenades à distance contre lui. Le lieu étant exigu, il ne pourra rien faire. Finissez votre travail avec le fusil d'assaut. Vous avez maintenant une clé. Allez au fond de la salle et vous trouverez un kit de secours sur les ordinateurs. Revenez au centre de la pièce. Il y a une échelle aboutissant à une écoutille. Grimpez et ouvrez avec votre clé. Montez le plus haut possible Vous trouverez sur un bureau, un document important. Redescendez d'un étage et passez par la gauche. Vous débouchez dans un couloir donnant dans la cabine de commandement. Entrez vivement et battez-vous pour sortir vivant de ce règlement de compte. Prenez la voie de droite. Vous arrivez dans une petite pièce. Allez alors à gauche, dans la cabine du capitaine. Prenez le harpon et les clés du sas des torpilles sur le bureau près de l'entrée. Revenez dans la salle du combat avec numéro VII. Repérez un objet saillant rouge sur la droite et insérez votre clé. Vous êtes alors attaqué par deux hommes armés. Défaites-vous d'eux et empruntez le tube de droite, désormais déverrouillé. Fin de la mission.

Chapitre 22 : Le hangar

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Fusil d'assaut (grenades), et arbalète ou 9mm

Objectif :
- Ouvrir les vannes et quitter le hangar.

Atteignez en nageant l'échelle face à vous. Une fois sur le bord, approchez-vous de la grande entrée. Attention, une sentinelle fait sa ronde. Procédez comme suit : Tout d'abord, cachez-vous derrière la première grosse caisse devant vous. Prenez la pelle à vos pieds et repérez le manège de la sentinelle autour du container central. Profitez qu'elle soit de dos pour l'assommer, mais sur la droite. A gauche, vous seriez vu. Continuez du côté droit. Soudain une porte s'ouvre devant vous, c'est un SPADS. Tirez-lui dessus immédiatement deux balles de 9 mm. Puis une fois cela fait, continuez jusqu'à parvenir au fond de l'entrepôt. Là, rasez les caisses de l'arrière plan, vers la gauche, et vous apercevrez un garde de dos. Tuez-le de la même manière que celui d'avant. Allez maintenant vers les fûts rouges du fond. Puis, passez derrière. Un homme vous reçoit. Le 9 mm est votre meilleur ami. Prenez l'échelle. Un béret rouge se trouve sur les coursives. Identifiez bien sa promenade, et tuez-le lorsqu'il se trouve de dos. Une fois libre sur ce promontoire, sautez sur les amas de caisses en contrebas. Vous découvrirez dans le désordre un kit de secours à gauche, des grenades pour fusil d'assaut derrière vous, et vers le kit de secours, ainsi que des grenades à main et un harpon sur la rangée du milieu. Sortez alors au fond à droite sur les quais et avancez. Vous arrivez à un autre hangar. Vous ne pouvez pas faire cette portion discrètement. Mais vous pouvez par contre limiter les dégâts.

En entrant, repérez la ronde du garde, et exécutez-le une fois éloigné. Puis avancez jusqu'à sa dépouille. A votre droite, se trouvent des caisses, et derrière, un membre des SPADS. Surgissez donc devant lui, et ne lui laissez pas le temps de répliquer. Observez la caisse à ses côtés. Prenez tout ce qui réside sur cette dernière, à savoir des grenades, des munitions, et un médikit. Revenez devant l'entrée et avancez tout droit. Un comité d'accueil est présent. Un Spads et deux sbires vous attendent, très bien armés. Soyez prudent. Tout d'abord, allez voir la caisse à côté de l'entrée, vous y trouverez des grenades. Puis en passant derrière les caisses rouges à votre droite, rejoignez le mur d'en face. Avancez jusqu'à la caisse, adjacente au mur, qui doit être en face de vous et prenez l'armure lourde et son casque d'appoint.

Continuez tout droit. Il va falloir âtre vif. Baissez-vous et foncez vers la caisse du milieu du chemin, contenant des grenades et des munitions pour fusil d'assaut. Éjectez alors une ou deux grenades vers vos opposants retranchés derrière des obstacles, face à vous. Méfiez-vous, car en pleine action, un soldat va surgir à votre droite. Puis rapidement, un nouvel ennemi fait son entrée sur la rambarde au-dessus de vous, de ce même côté. Mon conseil et de demeurer accroupi, et de ne tenter une sortie que pour lancer une grenade, ou faire feu rapidement. Avancez jusqu'au bout du hangar, puis prenez l'échelle à votre droite.

Continuez à progresser jusqu'à une porte ouverte sur votre gauche. Pénétrez dans cet interstice, et nettoyez l'étagère de son arbalète et de son kit de secours. Sortez et prenez l'autre échelle. Dès votre arrivée au sommet, une personne que vous ne connaissez même pas, en plus, vous tire dessus. Mitraillez, et avancez. A droite se trouvent des leviers. Abaissez celui en surbrillance. Cela a pour effet de faire venir à vous un objet porté par une grue, mais aussi des adversaires coriaces aux alentours du bâtiment vitré, en hauteur. Ils sont au nombre de quatre, et vous arrosent littéralement de plombs. Servez-vous de votre arbalète, en vous abritant derrière la poutrelle métallique à droite. Une fois les lieux plus sereins, montez sur l'engin que vous avez actionné. Tournez-vous vers la droite, et brisez les vitres du local. Puis regardez vers le ciel, avant de remarquer un crochet. Une fois agrippé, balancez-vous de manière de manière à pénétrer dans le bâtiment sus-cité. Une fois en sécurité, allez dans salle du fond prendre l'armure lourde et le kit de secours. Retournez dans la pièce principale, et pressez le bouton indiqué.

Objectif :
- Saboter le sous-marin

Vous avez ouvert les vannes. Maintenant sautez directement dans le canal. Vous tombez juste à côté de l'hélice du sous-marin. Posez la charge, remontez à la surface, et éloignez-vous le plus possible. Une fois l'explosion effectuée, plongez en longeant le submersible vers l'entrée de la base. Vous allez rencontrer des plongeurs. Ils ne sont pas du tout pacifiques. Servez-vous de votre harpon.
Ils évoluent indépendamment des deux côtés de l'engin. A vous d'anticiper. De toute façon, ils ne sont pas dangereux, car une seule flèche suffit à les tuer. Prenez de l'air aussi souvent que possible, quitte à essuyer deux ou trois balles perdues. Sachez que les seuls endroits à l'air libre sont le nez et la queue du sous-marin. Il vaut mieux donc attirer les hommes-grenouilles vers vous afin d'avoir une réserve d'air sous la main. Une fois à l'avant de l'engin, regardez droit devant. Deux conduits sont visibles. Prenez en un des deux, puis montez à la surface par l'échelle au-dessus de vous, au bout du tunnel. Fin de la mission

Chapitre 23 : Le quai 33

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Arbalète, fusil d'assaut , et bien sûr bazooka

Objectif :
- Retrouver Carrington sur le quai 33

Montez tout d'abord sur les caisses devant vous, afin de parvenir à atteindre le toit en tôle. Rentrez dans le bâtiment par la fenêtre de gauche. Vous ne pourrez pas être furtif, mais évitez tout de même les mauvais coups. Dans un premier temps, descendez l'échelle à votre gauche. Une fois en bas, baissez-vous en ouvrez les armoires de gauche. La première contient des munitions pour fusil d'assaut, et la deuxième un kit de secours. Tournez-vous et scrutez la pièce. Une étagère près de l'échelle vous propose des munitions pour le fusil d'assaut, ainsi qu'un second kit de secours. Sortez par la porte. Longez alors le mur de droite jusqu'à aboutir à une échelle, tout en restant baissé. Grimpez. Une fois sur la coursive, dépassez la poutrelle de fer, et rapprochez-vous de la porte en face de vous. De votre position, décochez un carreau à l'un des deux gardes en contrebas en visant entre les barreaux. Tout les autres vont venir à son secours, mais vous êtes idéalement placé pour refreiner leur ardeur. Entrez ensuite dans la pièce de droite. Actionnez le levier en surbrillance, puis sortez à droite. Ramassez les carreaux sur les caisses devant vous. Des renforts arrivent de la grande porte au fond du hangar. Occupez-vous d'eux d'une manière analogue à celle précédemment citée. Faites surtout attention au béret rouge à droite, disposant d'une arbalète. Mais vous pourrez le tuer plus facilement dans l'explication qui va suivre.

Sautez de la rambarde sur le container rouge le plus à droite. Levez les yeux, vous voyez un crochet. Balancez-vous alors jusqu'à l'empilement de containers devant vous. Une fois dessus, rappelez-vous du garde à l'arbalète. Occupez-vous de lui ici. Il existe encore une accroche au-dessus de vous. Balancez-vous en direction de la gauche vers l'amas relativement élevé de containers. A peine arrivé, regardez vers les hauteurs. Un autre crochet fait son apparition. Rejoignez par la voie des airs l'empilement de caisses rouges à droite. D'ici, devinez ce que l'on trouve. Et bien oui un crochet. Agrippez-vous et atterrissez sur le container suspendu devant vous. Et à cet endroit, c'est fête. Vous découvrez un bazooka, des roquettes, et un kit de secours. Regardez maintenant en bas à gauche, sous l'habitation dans laquelle vous êtes entré au début. Vous apercevez une pièce grillagée. Accrochez-vous alors au crochet au bord du container et descendez au sol. Allez par conséquent dans la pièce vue précédemment. Vous trouverez une armure lourde, un casque léger, ainsi que des munitions et un kit de secours. Sortez et longez le mur à droite sous la rambarde. Vous trouverez des munitions pour fusil d'assaut. Atteignez ensuite la sortie du fond du hangar en passant devant le local des gardes. Entrez-y afin de mettre la main sur un fusil d'assaut, ainsi que des munitions.
Ressortez, et dirigez-vous vers le camion garé à la sortie. Longez le pare-choc, puis continuez en vous collant au mur de droite, derrière les caisses. Attention à la sentinelle se promenant dans le mirador, face à vous. Repérez bien sa ronde de loin, ce la vous servira pour la suite. Avancez alors jusqu'à la caisse devant vous. Vous y trouverez des grenades. Avancez encore un tantinet sans dépasser la rangée, jusqu'à l'endroit où deux caisses sont empilées. Visualisez les containers face à vous. Un grand vide vous sépare d'eux. Tant que vous êtes dissimulé, observez attentivement la ronde de la sentinelle en hauteur grâce au bruit des ses pas. Un seul "Tap" à gauche, signifie que la voie est libre. Dépêchez-vous de passer en face. Une fois derrière les containers rouges, vous êtes quasiment en sécurité. Avancez toujours, en longeant le mur de droite. Attention toutefois aux interstices entre ces derniers. Un garde pourrait vous voir. Une fois au bout de la rangée, tournez à gauche. Mais arrêtez-vous avant de dépasser la dernière caisse. Grâce aux pas des gardes, passez en face vers les autres containers lorsque vos adversaires se sont éloignés. Puis, regardez à droite. Une caisse s'offre à vous. Un kit de secours et moult grenades s'y trouvent. Longez toujours le mur. Une fois au bout, tournez-vous vers la gauche et attendez le doigt sur la gâchette. Dès qu'un béret apparaît dans l'intervalle entre le mur et le container, tirez une flèche. Une fois ceci fait, approchez-vous du cadavre sans vraiment quitter la protection des containers. Tuez l'autre garde à gauche d'un carreau. Puis avancez en longeant la face avant des containers, en direction de la gauche. Il n'y a pas de vitres à la tour de garde de ce côté, donc pas d'inquiétude. Dirigez-vous donc dans sa direction, et entrez par la porte. Montez l'échelle, et mitraillez la sentinelle. Prenez le M-60 près de la table, ainsi que le kit de secours, dans l'armoire de gauche, près de l'échelle. Pressez le bouton mis en évidence.

Un container fonce vers un mur, et le fait s'écrouler. Rendez-vous sur les lieux. Montez sur les caisses de façon à entrer dans l'entrepôt. Prenez l'échelle à votre droite. Vous trouverez un bazooka près de l'amas de caisses sur la droite en montant. Avancez et ouvrez la porte. Snipez les deux sentinelles en contrebas, et tenez-vous prêt à faire de même pour les renforts qui ne devraient pas tarder. Deux hommes face à vous, et deux autres en bas. Descendez. Dirigez-vous vers le local au fond du hangar. A droite de la porte, vous voyez un établi sur lequel vous trouvez des munitions. Puis entrez à l'intérieur. Vous découvrez un bazooka sur le bureau. Tournez-vous. Vous pourrez prendre un document important dans l'armoire de gauche, et un kit de secours dans celle de droite. Sortez alors par l'autre porte. En face de vous se trouve une pièce grillagée. Entrez-y pour trouver des roquettes. Allez à l'avant de l'hélico, du côté droit. Remarquez du même côté une échelle qui vous tend les bras. Montez. Continuez tout droit, et entrez dans la pièce devant vous. Sur le bureau à droite en entrant, vous trouvez une carte magnétique. Une autre échelle se trouve devant vous, servez-vous en pour monter à l'étage. Vous trouvez une armure lourde et un casque du même acabit. Redescendez au rez-de-chaussée, et avancez en direction de la queue de l'hélicoptère, en longeant le mur de gauche. Continuez jusqu'aux caisses. Derrière elles se trouve une porte. Passez votre carte dans le lecteur et sortez. Vous avez gagné le gros lot. Un hélicoptère de combat vous en veut personnellement.

Courez derrière les caisses à droite, où se trouve un kit de secours. Voici comment mener à bien ce combat. Restez tout le temps derrière les caisses, pendant que l'engin utilise sa mitraillette. Puis lorsqu'il se décide à arrêter ce petit manège, (cela s'entend facilement), sortez rapidement de votre cachette. En effet, il se prépare à vous envoyer deux missiles. Néanmoins, c'est le seul moment où il se stabilise et où vous pouvez l'endommager facilement. Lancez lui alors une roquette (seule cette arme provoque des dégâts), et déportez-vous rapidement à gauche ou à droite suivant l'endroit où se trouve l'appareil. Toujours du côté opposé bien sûr. Vous éviterez alors les deux missiles. Dissimulez-vous à nouveau, car il va recommencer à vous mitrailler. Procédez de manière identique jusqu'à la fin. Si les roquettes vous font défaut, vous en trouverez quatre sur une caisse en suivant le mur à gauche. Sachant qu'en les ayant toutes ramassées dans le niveau, vous n'en aurez que 8, et que l'hélicoptère en nécessite 7, prenez garde à bien

viser. Rejoignez la carcasse fumante. Fin de la mission.

Chapitre 24 : La réunion secrète

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Chaises ou 9 mm pour l'infiltration, pistolets mitrailleurs pour Willard, et colt pour Winslow

Objectif :
- Supprimer les gardes sans donner l'alerte
- Espionner la réunion depuis la chambre 41

Dès votre arrivée, prenez la première porte sur la droite. A l'intérieur se trouve un balai. Prenez-le. Ressortez, et continuez sur votre droite. Arrivé à l'angle du mur, vous apercevez une femme traversant le couloir. Courez vers elle et frappez-la rapidement. Si votre timing est bon, elle n'aura pas le temps de réagir, ni de vous repérer. Cachez le corps dans la remise à linge (là ou était le balai).Un conseil, fermez toujours les portes derrière vous. Retournez au carrefour, et allez à droite. Ouvrez la première porte à droite. Prenez le balai et sortez. Avancez jusqu'à la deuxième double-porte sur la gauche. Ouvrez-la violemment, et jetez-vous sur le garde juste en face de vous afin de l'assommer sans qu'il n'ait le temps de compter les poils du balai. Portez son corps dans la lingerie pile en face de la pièce dans laquelle vous vous trouvez, comme précédemment. Prenez la chaise qui s'y trouve et retournez dans la salle précédente. Passez par la porte de gauche en entrant. Dès que vous y aurez pénétré, courez vous placer derrière la porte en face de vous. En effet, une femme l'ouvre l'instant d'après. Vous montrant son dos, la seule manière de la remercier et de lui donner un coup de chaise. Regardez dans les placards à gauche, et vous trouverez un kit de secours. Ceux de droite vous réserve par contre des munitions. Partez dissimuler le corps, et revenez. Passez dans la pièce suivante. Dans les casiers à votre gauche, se trouvent des munitions pour pistolet 9 mm. A droite, prenez la clé de la chambre 41 sur le tableau à clefs. Vous débouchez ensuite dans un couloir tout en satin rouge. Que c'est beau. Le couloir fait un angle vers la gauche. Méfiez-vous, car un sbire fait des allers-retours dans ce couloir perpendiculaire au votre. Collez-vous contre le mur de gauche, et longez-le quelque mètres. Attendez. Grâce aux bruits de pas, vous avez une idée précise du chemin emprunté par votre adversaire. Une fois parvenu au bout de sa route, il se tourne. Sortez votre 9 mm et administrez-lui deux balles dans la tête. Cachez le corps et revenez. Rejoignez désormais la chambre 41 qui se trouve non loin de là sur la gauche

Objectif :
- Enregistrer la conversation

Prenez votre micro-espion à main, et approchez-vous de la fenêtre en face de vous. Effectuez un zoom sur l'homme que vous apercevez dans la pièce du bâtiment d'en face. Restez en position. Suivez ses mouvements. Vous êtes repéré !

Objectifs :
- Willard et Winslow ne doivent pas fuir
- Couper l'alimentation des ascenseurs !

Dès votre sortie précipitée de la chambre, un homme essaie de vous tuer sur la droite. Prenez votre colt et rendez-lui la pareille. Retournez-vous. Un autre homme survient. Tuez-le et avancez dans sa direction. Sur votre gauche, une fois l'angle du couloir passé, se trouve le local électrique. Entrez-y et coupez l'électricité au compteur sur votre droite.

Objectif :
- Aider les agents du FBI

Sortez du local. Un troisième larron surgit, mais est tué par un agent fédéral. Ce dernier vous indique que Willard est dans la salle de billard. Suivez-le. La porte à laquelle il vous mène est fermée. Qu'à cela ne tienne, revenez dans la grande salle principale vers un autre agent , qui vous somme de passer par la cage d'ascenseur sur le mur de droite. Entrez dans la cage.

Objectif :
- Eliminez Winslow

Prenez l'échelle à votre droite et montez. Brisez la grille et entrez dans le conduit. Avancez jusqu'à une autre grille. Entrez dans la pièce où se trouve une gigantesque verrière au sol. Votre rencontre avec numéro IX s'annonce mouvementée. Restez dans la pièce dans laquelle vous vous trouvez, et faites feu avec votre colt vers Winslow. Puis prenez votre 9 mm et déchaînez-vous sur sa personne depuis votre position surélevée. Une fois votre arme vide, prenez le colt et finissez votre besogne. Puis saute dans la pièce du bas, et mitraillez son garde du corps. Vous trouverez sur le cadavre de numéro IX, le document que le FBI vous a demandé, une clé, un document important, des munitions et un fusil à pompe. Sortez de la salle.

Objectif :
- Eliminez Willard

A peine arrivée dans le couloir, un agent subit le feu de Willard, se tenant dans le couloir perpendiculaire au vôtre. Rendez-vous à sa rencontre. Mais une fois face à lui, ce couard se sauve. Equipez-vous de vos pistolets mitrailleurs et poursuivez-le. Attention, il utilise les portes à son avantage, en vous surprenant par derrière.
Guettez bien ses bruits de pas, et prenez-le à son propre jeu. Méfiez-vous tout de même, car ses attaques sont dévastatrices. Bougez tout le temps et essayez de viser la tête si possible. Numéro V maintenant décédé, la corde autour du cou de numéro I se resserre. Fin de la mission.

Chapitre 25 : Le Sanctuaire

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Arbalète et kalachnikov

Objectifs :
- Supprimer les gardes sans donner l'alerte
- Infiltrer le sanctuaire

Avancez vers le camion, une fois près du pare-choc avant, regardez à droite dans les feuillages. Une partie possède une couleur différente. Baissez-vous, écartez les plantes et entrez dans le dédale de végétation. Avancez prudemment à droite en étant accroupi. Vous allez alors voir un garde qui téléphone dans la rangée devant vous. Attendez qu'il repasse devant votre personne pour le tuer d'un couteau entre les deux yeux. Prenez son corps et cachez-le juste au-dessus, près d'un petit banc blanc. Redescendez le chemin, et prenez à droite. Vous arrivez dans un virage. De là vous apercevez un garde faire sa ronde. Equipez-vous de votre arbalète et attendez qu'il sorte de votre champ de vision sur la gauche. Puis lorsqu'il revient, décochez-lui un carreau, dès que sa tête dépasse le mur. Prenez son cadavre, dissimulez-le à votre gauche près d'un banc. Revenez sur vos pas, et prenez à gauche. Vous arrivez dans un premier tournant, puis dans un second. Arrêtez-vous à l'intérieur de ce virage car deux gardes veillent. Fiez-vous à leur pas. Dès que celui de droite s 'est éloigné à son maximum, décalez-vous un peu sur la gauche, et tuez celui de gauche d'une flèche. Avancez jusqu'à apercevoir votre méfait. Sortez du virage et tournez-vous très rapidement sur la droite ou l'autre garde doit être encore de dos. Un couteau fera l'affaire. S'il est de face, utilisez le 9 mm. Dissimulez les corps sur la droite, près du banc. Vous y trouverez aussi un pistolet 9 mm. Repartez de cet endroit bucolique, et prenez la première à droite. Vous aboutissez dans un virage, au sommet d'escaliers en colimaçon. Attendez tout simplement, collé au mur de droite un peu avant le tournant. Prenez votre 9 mm, et dès que la sentinelle passe devant vous, neutralisez-la. Vous parvenez à l'entrée de la propriété.

Vous êtes ici à la vue de tous. Vos moindres gestes sont donc épiés. Avancez furtivement sur la droite, en longeant la haie. Visualisez alors la grande porte d'entrée sur la gauche, une fois que vous avez avancé suffisamment , et dépassé la fontaine du centre. Abattez alors le garde devant cette grande entrée, et courez vers la fontaine avec votre fusil d'assaut. Tuez le garde qui immédiatement après votre premier méfait, tente d'appeler ses amis. Soyez rapide. Puis, un troisième ennemi va sortir par la petite porte*. Réservez-lui le même sort. Visualisez la lourde double-porte. Près de cette dernière*, vous découvrirez des carreaux d'arbalète. Rendez-vous vers le petit banc blanc*. Vous y trouverez des munitions de 9 mm. Prenez-les, et rejoignez la petite porte. Montez l'escalier, puis descendez en direction du point

d'eau en contrebas. Pénétrez dans l'eau, et nagez vers le grille située au fond. Brisez cette dernière, et pénétrez dans le conduit. Vous débouchez dans une sorte de puit. Le problème réside dans le fait que deux sentinelles rôdent autour de la construction. Tant que vous êtes sous l'eau, observez les bruits de pas des deux gardes avant de vous lancer à l'assaut. Etant donné qu'ils sont très proches l'un de l'autre (pas au niveau sentimental), vous ne pourrez pas vous contenter de vous servir de votre arbalète. Une fois que vous vous êtes assuré que la voie est libre, grimpez à l'échelle devant vous. Arrêtez-vous à mi-chemin. De votre poste, exécutez vos deux adversaires grâce à la kalachnikov pendant qu'ils discutent, quitte à sortir rapidement de votre cachette l'arme à la main le cas échéant. Seule importe la célérité de votre action. Passez ensuite entre les deux barrières écartées.

Rejoignez la mer. Longez le bord du grand large, et servez-vous de votre grappin afin de dépasser le trou créé visiblement par un éboulement. L'accroche se trouve juste en face de vous. Une fois de l'autre côté, escaladez les rochers en forme de grosses marches, et rendez-vous dans la direction de la végétation. Regardez attentivement. Les arbustes peuvent être cassés. Jouez au bûcheron, et continuez. Vous tombez alors sur une association de deux allées. Une à votre droite, et l'autre en face de vous. Deux hommes font leur ronde. Il va falloir mettre de l'ordre dans vos mouvements. Surveillez tout d'abord le comique de droite. Equipez-vous de l'arbalète, et décochez une flèche à ce dernier lorsqu'il se trouve relativement proche de vous. Dépêchez-vous de vous aligner sur l'allée face à vous. Un garde s'avance nonchalamment. Tuez-le quand il viendra à s'arrêter. Une erreur de trop. Retournez alors vers l'escalier que vous aviez aperçu en passant. Regardez attentivement les deux rampes.
Vous découvrez une bouteille reposant sur le côté gauche. Prenez-la, et méfiez-vous. Un garde fait les cents pas. Vous avez du le remarquer grâce au bruit de ses pas. Observez bien la ronde de celui-ci. Une fois qu'il passe la porte, dépêchez-vous de bondir à l'opposé, dans l'espèce d'angle formé par les deux murs. Vous êtes désormais dissimulé. Attendez de ce fait qu'il revienne vers vous, et assommez-le. Vous avez dorénavant le choix. Soit vous poursuivez le chemin vers la suite directement, soit vous désirez un petit plus. Dans ce cas là, voilà où le trouver. Revenez de l'autre côté de la grande porte de la cathédrale. Deux sbires déambulent en ces lieux. Saisissez votre fusil d'assaut, et faites un carnage. Vous trouvez ainsi un kit de secours, et de précieuses fléchettes. Revenez sur vos pas. Une fois dans la zone précédente, empruntez le seul chemin possible. Passez sous les deux arêtes. Vous avez le droit à un flash-back. Visualisez bien l'autel. Rendez-vous derrière, et cassez la croix. Regardez alors vers le bas, puis brisez la pierre gravée sur le sol. Une brèche apparaît alors. Pénétrez à l'intérieur, et utilisez l'escalier.

Objectif :
- Trouver les documents

Montez l'échelle et pénétrez dans le couloir. Vous apercevez une porte en face de vous. Rendez-vous devant. Puis regardez par la lucarne intégré à cette dernière. Un garde effectue sa ronde, allant du fond de la pièce à la porte. Attendez qu'il se retourne, puis ouvrez silencieusement la porte. Décochez-lui une flèche. Tout de suite après, éliminez la seconde sentinelle, en vous décalant légèrement vers l'avant. Votre timing est serré, attention. Rejoignez l'autre porte au fond de la salle. Allez alors dans le couloir et dirigez-vous vers la porte derrière laquelle une discussion semble avoir lieu. Ouvrez la porte en vous fiant aux pas du garde, et neutralisez-le lorsqu'il se trouve de dos. N'oubliez pas de cacher les corps, en bon agent que vous êtes. Scrutez les environs, et vous tomberez sur un balcon. Grimpez-y, en faisant attention à la sentinelle patrouillant sur la rambarde en face de vous. Le meilleur moyen d'esquiver son regard, est de vous dissimuler derrière la colonne de droite. Une fois la discussion entre les deux hommes en contrebas terminée, patientez jusqu'à que le garde suscité vous tourne le dos. A ce moment là, rejoignez la colonne à votre droite. Soudain, un homme débouche d'un couloir, arrivant tout guilleret sur le balcon où vous vous trouvez. Aiguisez vos réflexes en lui administrant un lancé de couteau rageur. En effet si vous vous servez de votre 9 mm, l'imbécile d'en face vous remarquera. Prenez votre arbalète, et occupez maintenant de celui-ci. Rendez-vous alors à sa dépouille. Lorsque vous la rejoindrez, un nouvel ennemi arrivera à votre gauche. Utilisez votre arbalète pour le tuer. Pénétrez dans le couloir d'où venait le dernier ennemi et ouvrez la porte. Observez à couvert le garde dans le couloir qui s'apprête à sortir par une porte. Retournez en arrière, et patientez, jusqu'à ce que ce petit malin vous apparaisse sur le balcon en face de vous. Une fois qu'il s'est arrêté, servez-vous de l'arbalète.
Rejoignez son cadavre, et emparez-vous de sa jolie clé. Ouvrez alors la grille, et entrez dans le bureau. Prenez la carte magnétique dans le tiroir du bureau, et revenez sur vos pas. Redescendez par l'escalier et entrez par l'une des portes à votre disposition. Une fois dans le couloir, marchez sur votre droite afin de passer votre carte dans le lecteur de la porte massive. Deux personnes parlent ensemble. Ne vous en occupez pas, et descendez l'escalier le plus proche de vous. Collez-vous contre le mur de gauche, et avancez jusqu'à l'escalier en colimaçon. D'ici, repérez le garde en bas des marches. Utilisez votre grande amie l'arbalète. De votre poste, décalez-vous vers la droite. Vous devriez avoir vue sur

l'alarme. Un ennemi pointe son nez devant. Neutralisez-le rapidement.
Puis approchez-vous de son corps. Une pièce s'offre à vous. Entrez. Repérez le passage dans un angle de la salle, afin d'acquérir un kit de secours. Puis allez au fond à droite de la pièce. Enfoncez les pierres. Une ouverture se découvre. Prenez le document important ainsi que la pierre. Des hommes vous attaquent immédiatement après. Dégainez votre fusil mitrailleur et répliquez. Au nombre de deux, l'un vous assaille directement, tandis que l'autre s'est placé dans la pièce principale, sur la droite. Faites une entrée à la Belmondo et réglez son compte au garde. Dirigez-vous alors vers la stèle et placez la pierre dans l'emplacement adéquat. Une porte secrète se dévoile, un peu comme la bat-cave. Prenez l'escalier, et descendez.

Rejoignez la salle emplie de colonnes et partez dans l'autre sens afin de trouver un angle de tir idéal.
. Un garde évolue dans le couloir suivant. Utilisez votre arbalète. Dépassez la rigole, et rejoignez le mur de manière à le longer. Patientez en attendant la fin du dialogue. Attendez ensuite que le garde derrière le mur s'éloigne de vous. Vous le remarquez aux bruits de ses pas. Abritez-vous au coin du mur, un choisissant un angle de vue qui vous permette d'apercevoir la sentinelle sans que cette dernière ne vous remarque. Eliminez-la silencieusement. Retournez alors au point d'eau. Entrez dans les flots et rejoignez la salle adjacente. Faites attention, un garde rôde. Appliquez la classique technique du carreau dans la tête tandis que votre adversaire vous tourne le dos. Continuez jusqu' à atteindre une nouvelle salle. Si vous manquez de munitions, saisissez-vous de la pelle que vous ne manquerez pas de croiser. Alors à ce moment là, il n'y a pas quarante solutions. Tout repose sur vos réflexes. Cavalez dans le corridor, puis une fois arrivé au bout, prenez à gauche et continuez à courir vers le garde. Assommez-le surtout avant qu'il ne rentre dans la pièce dans laquelle il se rendait. Un homme s'y trouvant, vous auriez l'air bête. J'ai essayé d'autres solutions, mais celle-ci demeure la meilleure. Partez vite cacher le corps, car une sentinelle arrive depuis le fond du couloir . Etant suffisamment loin, équipez votre arbalète et abattez-le furtivement.
Levez-les yeux. Vous apercevez un crochet. Agrippez-vous avec votre grappin. Une fois au sommet balancez-vous jusqu'à la terre ferme. Une fois dans le couloir, arrêtez-vous et attendez. Un homme va sortir d'une pièce. Tuez-le d'un carreau. Avancez jusqu'à lui, et prenez votre temps pour prospecter dans toutes les salles. Continuez jusqu'au bout du couloir et prenez à droite.
Continuez par le chemin en pierre, et regardez au-dessus de vous. Prenez votre grappin et rejoignez le côté opposé. Allez au bout de la corniche. Vous trouverez un kit de secours. Prenez l'escalier et entrez dans les deux pièces que vous croisez. Des merveilles vous attendent à l'intérieur. Vous voyez désormais un escalier. Prenez-le. Une fois en hauteur, occupez-vous des deux soldats en contrebas, en essayant de faire vite. Cherchez le bon angle pour réussir ce tour de force. Repérez le rebord et bondissez dessus afin de vous saisir du kit de secours. Puis descendez dans la salle qui vous tend les bras un peu plus bas. Prenez la porte sous le renfoncement rocheux. Vous pénétrez alors dans un couloir. Au bout de ce dernier se trouve une pièce contenant des colonnades. N'avancez pas tout de suite. En effet, deux larrons se cachent au fond à droite. Vous pouvez essayer de les tuer en passant en force. Cela marche, mais n'est pas très intéressant. La chose à faire, est d'avancer prudemment à couvert des colonnes. Surveillez bien les deux hommes, et tout devrait bien se passer. N'essayez pas d'aller trop vite. Stoppez le plus souvent possible. Une fois en face, vous aurez le droit à une leçon de choses de votre ami le gradé. Entrez par la porte et montez les escaliers. Une autre porte se dévoile, gardée par un binôme peu aimable. Vous pouvez, si vous êtes doué, décimer l'équipe grâce à l'arbalète, en encaissant un minimum de dégâts. Le cas échéant, essayez de vous approcher rapidement, en neutralisant les deux compères à l'aide du fusil mitrailleur. Ne faites pas cela comme un barbare, et visez la tête. Moins vous gaspillez de balles et plus vous agissez rapidement, moins vous subirez de dommages. Je vous conseille tout de même la première solution. Prenez à gauche. Dans cette pièce se trouve une armure légère. Revenez sur vos pas, et prenez l'escalier. Ouvrez la porte, en prenant garde à l'homme caché derrière. Réservez-lui votre meilleure flèche. Poursuivez dans les escaliers. Bondissez en contrebas, puis continuez. Vous devez maintenant évacuer ces lieux.

Objectif :
- Fuir la propriété

Une cloche se trouve à votre portée. Servez-vous du grappin, et descendez dans la salle sous votre personne. Dès votre arrivée, un comité d'accueil vous prend sous un feu nourri. Protégez-vous grâce au plu grand obstacle, à savoir la table. Les deux hommes au fond vous en veulent. Procédez comme d'habitude dans ces situations. Souvenez-vous du hangar. Une grenade et c'est terminé. Puis deux mercenaires vous surprennent du haut de la pièce. Utilisez de préférence votre arbalète. Vous voyez une porte au fond de la pièce. Ouvrez-la et entrez. Continuez dans le couloir jusqu'à la seconde entrée. Ouvrez-la. Deux sbires rôdent sur votre gauche. Restez assez loin, et jouez au sniper en avançant furtivement. Repartez alors sur les hauteurs de la pièce principale. D'ici, utilisez votre grappin sur l'accroche

du plafond, afin de traverser par la voie des airs.
Poursuivez dans le couloir. Une sentinelle fait les cent pas dans le corridor suivant. Approchez-vous silencieusement et éliminez-la. Préparez-vous à en défaire deux autres avant d'atteindre la sortie du bâtiment. Repérez celui oeuvrant à votre niveau. La solution est la même que dans la prison. Avancez un tantinet pour vous faire voir, dans le but que votre adversaire vienne vous rendre visite. Suivez sa course de votre viseur, et abattez-le. Soudain, son compatriote vous tire dessus du haut du promontoire. Utilisez encore une fois votre arbalète. Continuez jusqu'à apercevoir une accroche nécessaire à votre ascension. Utilisez le grappin et rejoignez le sommet de la falaise. Dès votre arrivée un homme tente de vous éliminer. Procédez de manière analogue aux autres. Avancez. Un homme surgit alors. Placé fort loin, il vous sera difficile de le voir. Il se trouve dans la direction obtenue en regardant en direction de la paroi de la falaise, vers les hauteurs. Utilisez l'arbalète. Poursuivez votre périple, jusqu'à visualiser un mât. Un ennemi se dissimule derrière. Occupez-vous en. Traversez le gouffre avec le câble. Deux adversaires accourent au loin, accompagnés d'une femme se prenant pour un lance-grenades. Dépêchez-vous de les neutralisez avec l'arbalète. Prenez garde aux explosions. Rendez-vous au câble suivant. Néanmoins deux comiques fondent sur vous de l'autre côté . UN petit coup d'arbalète s'impose. Puis équipez-vous d'une arme conséquente. Glissez sur le câble. Deux adversaires vous attendent. Tirez le plus tôt possible de manière à éviter les coups. Une fois ceux-ci morts, les renforts arrivent. Débarrassez-vous de tout ce petit monde. Mais cela ne s'arrête pas là ! Quatre hélicoptères vous assaillent à la suite. Pour les détruire, tirez sur les personnes à bord, ou plus pratique dans l'hélice. Faites attention à votre santé. Puis vous devrez effectuer une cascade afin de saisir l'échelle de l'engin du FBI. Sautez, et saisissez la corde. Fin de la mission.

Chapitre 26 : La base secrète

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Ustensiles (chaises, bouteilles , etc), puis fusil d'assaut

Objectif :
- Pénétrer à la réception de Walter Sheridan
- Ne vous faites pas repérer

Commencez par suivre Walter Sheridan. A un moment donné, on vous signalera le fait que vous ne pouvez pas continuer votre chemin. Du coup, suivez le soldat qui vous raccompagne à la première porte. Vous remarquerez alors en vous baladant dépité dans le couloir, qu'une porte est demeurée ouverte .Approchez-vous. Vous venez de découvrir les vestiaires du bâtiment. Prenez garde, car un soldat en sort pour se rendre au distributeur de boissons. Entrez. Assurez-vous d'avoir fermé la porte, et remarquez les deux gardes présents. Saisissez un des objets du vestiaire pour chacun d'eux. Vous avez le choix des armes. Une fois ceux-ci neutralisés, partez ouvrir la double-porte. Pénétrez dans le couloir et derrière la porte en face de vous, il y a un soldat à assommer également. Une fois votre méfait perpétré, rangez le cadavre en lieu sûr (dans les vestiaires par exemple) et retournez chercher la carte magnétique que vous aviez omis de prendre dans la pièce précédente. Puis pressez le bouton rouge en surbrillance, afin de déverrouiller les portes. Retournez dans le couloir et allez à l'autre bout. Ouvrez la porte en passant la carte magnétique dans le lecteur. Saisissez-vous du balai entreposé à cet endroit. Cela peut toujours servir. Entrez dans la salle suivante. Dès votre entrée, courez vous placer le long du mur à votre droite. De cet endroit vous pourrez aisément entendre les bruits de pas du garde et visualiser sa ronde. Lorsque ce dernier parvient pratiquement à votre hauteur, bondissez de votre cachette et assommez-le violemment. Dissimulez une nouvelle fois le corps, et retournez dans la salle imposante. Prenez maintenant à gauche. Vous verrez alors une porte blindée. Ouvrez-la grâce à votre carte magnétique. Un escalier vous attend. Descendez.

Attention ! Un garde se meut juste en bas des marches. Patientez. La sentinelle fait un aller. Laissez-la faire. Puis elle repasse. A ce moment précis, passez dans son dos discrètement, afin de vous approprier la chaise en face de vous. Attendez qu'il soit de nouveau à votre portée, et assommez-le. Toutefois méfiez-vous du danger principal, les caméras. Cette zone en est truffée. Ne restez jamais à bailler aux corneilles devant, et laissez une bonne marge entre elles et vous. Entrez ensuite dans la salle des générateurs. Remarquez la chaise qui ne demande qu'à servir. Emportez-la, et avancez dans le couloir adjacent. Au bout de ce dernier, se trouve un garde. Attendez qu'il s'approche de vous. Ne vous affolez pas, il va se retourner. A ce moment là, foncez vers lui et neutralisez-le. Poursuivez dans le couloir. Vous voyez une chaise au passage. Emportez-la. Avancez ensuite, en passant devant la deuxième salle de générateurs. Devant vous, le mur fait un angle, arrêtez-vous y. Patientez jusqu'à ce que le garde soit de votre côté et qu'il soit de dos pour

vous occuper de ses maux de tête. Cachez soigneusement le corps dans la pièce à votre gauche. En effet, un homme ne tarde pas à arriver par le couloir duquel vous sortiez. Dépêchez-vous de rejoindre le coin droit de la pièce, juste à côté de la porte. Le garde présent ne vous verra en aucune manière. De ce fait, fermez la porte et regardez à côté de vous. Il y a un balai abandonné. Vous savez quoi faire avec. Il existe de même une belle chaise dans cette salle. Volez-la et rendez-vous à la porte face à vous. Une sentinelle se trouve dans la pièce suivante. Fiez-vous à ses pas, et ouvrez la porte lorsqu'elle s'éloigne. Une fois de dos, elle ne résistera pas à votre belle construction de bois. Un gros bouton rouge vous attire. Appuyez dessus. Prenez la porte à l'autre bout du couloir. Puis, lors de votre passage devant une chaise, prenez-la. Ouvrez la porte de verre.
Un ascenseur se dévoile à vous. Montez dedans, et il vous conduira à l'étage inférieur. Lorsque vous serez arrivé à bon port, scrutez les environs. Un soldat épie les environs, d'une espèce de checkpoint. Méfiez-vous en. Allez à droite.

Regardez bien face à vous. Vous apercevez normalement une double-porte. Baissez-vous et entrez. Continuez toujours à pas feutrés dans le corridor. En effet, une vitre donne sur ce passage. Au bout d'un moment, vous verrez un homme pénétrer dans une pièce qui s'avère être les vestiaires. Suivez-le furtivement, et prenez le balai situé un tantinet avant lui. Mettez-lui un grand cou sur la tête. Regardez aux alentours. Une grille vous accroche le regard. Brisez-la et entrez dans le conduit. Une fois parvenu au bout, ne sortez pas immédiatement.
Un soldat effectue sa ronde vraiment très près. Grâce à ses pas qui vous renseignent, attendez qu'il s'éloigne. Brisez alors cette grille. N'étant complètement idiot, il va se demander ce qui se passe. Patientez jusqu'à ce qu'il redevienne sûr de lui. Mais entre temps, vous aurez fait un aller-retour au vestiaire, afin de prendre une arme. Emportez une bouteille, par exemple, car les objets trop gros ne passent pas dans les conduits. Cassez la grille qui s'y trouve et engagez-vous dans le conduit. Retournez auprès du garde. Attendez qu'il se retourne, puis sortez rapidement de votre cachette. Eliminez-le. Retournez cacher le cadavre dans les vestiaires, en vitesse. Il y a un effet un garde plus loin que celui que vous venez de réduire au silence. Il vaudrait mieux qu'il ne vous voit pas.
Tant que vous y êtes, prenez un second petit objet dans la salle où vous êtes. Retournez alors dans le conduit. Procédez de la même façon que pour l'ennemi précédent. Attendez qu'il se tourne, et courez vers lui en longeant le mur à droite. Cachez-vous derrière l'armoire. Attendez qu'il se retourne une nouvelle fois, et atteignez la deuxième armoire. Il va se retourner encore ne fois. Celle-là sera de trop. Assommez-le. Allez maintenant sur votre gauche. Prenez encore et toujours une chaise, et partez vers la double-porte au fond du couloir. Repérez la machine à café. Attendez que le garde s'y rende et entrez. Allez alors sur votre gauche. Cet imbécile se tient devant vos yeux. Passez par la porte en verre, et réglez-lui son compte. Cachez son corps sérieusement. L'espèce de bloc de béton s'avère assez pratique de ce côté là. Des gardes sortent soudain de leur salle de repos. Cachez-vous derrière le gros poteau en béton, où vous avez mis le corps. Les sentinelles semblent s'éloigner, mais l'une d'elles vient vers vous. Elle ne vous verra même pas. C'est décevant. Apparemment prise d'une grosse envie, elle soulage sa vessie près de vous. Un balai est à votre portée, profitez-en (vous pouvez aussi prévoir et en prendre un avant). Cachez le cadavre dans les toilettes (restons classiques) et emportez l'arme à poils se trouvant sur place. Approchez-vous de la salle de repos. Une fois le garde dans une position optimale, rentrez et faites-lui regretter d'être venu en pause. Prenez maintenant la porte du fond.

Objectif :
- Libérez le président

Mais avant de sortir, prenez la chaise ou le balais dans la pièce et assommez le garde dans le couloir. Cachez le corps dans la salle précédente. Profitez-en pour vous saisir d'une autre arme ridicule. Ressortez dans le corridor. Observez le manège du garde restant. A chaque fin de ronde, il s'arrête pile à la limite de vote couloir. Opérez comme le précédent, dans le dos et discrètement, et vous n'aurez pas de problème. Mais il en reste un troisième. Là, cela devient plus difficile. En effet, un quatrième opère dans une salle dont la porte est vitrée. Il faut en fait assommez le troisième quand il se trouve de vôtre côté et que le quatrième est loin de l'action, sur la gauche. Il vous faut être très rapide et précis. Après cet interlude inhumain, partez vous occuper du quatrième. Approchez-vous discrètement de sa porte. Attendez qu'il passe devant cette dernière, puis ouvrez-la immédiatement. Assommez-le vivement. Vous trouverez en sus dans cette pièce, un kit de secours, une armure lourde, un fusil à pompe, un pistolet mitrailleur, et des grenades pour fusil d'assaut.
Mais ne vous reposez pas sur vos lauriers. Equipez-vous tout de suite du fusil d'assaut car les SPADS vont bientôt prendre le président en otage et chercher à vous tuer.
Pénétrez alors dans la salle de conférence. Et là, c'est l'orgie romaine. Arrivé à la moitié de la salle, vous allez être pris en tenaille par les comiques du SPADS. Ils vont venir vous taquiner par la droite, la gauche, et par les doubles portes en face de vous. Le meilleur moyen pour réussir est de vous débarrasser de l'un des ennemis qui sort par une des portes

de chaque côté, et de prendre sa place pour tenter de vous protéger un tant soit peu. En effet, si vous demeurez à découvert, vous ne durerez pas cinq minutes. Attention toutefois à ne pas rester trop loin d'eux, car ils vous enverront des grenades que vous aurez beaucoup de difficultés à éviter convenablement. D'autre part, un ennemi pourra surgir par la porte se trouvant dans le renfoncement où vous vous trouvez. C'est à dire dans votre dos, ce qui n'est pas très pratique en soi. Abusez des grenades du fusil d'assaut. Au nombre de cinq, ils ne sont que des mises en bouche avant le combat contre Numéro III, alias Standwell. Attendez-vous à une épreuve de force. Etant donné l'absence significative de kit de secours dans ce niveau, il va falloir être économe.
Le moyen le plus sûr, et de vous placer derrière un angle de la salle de conférence ne disposant pas de vitres, afin de ne pas vous faire surprendre. Servez-vous de vos grenades pour fusil d'assaut, afin de commencer le travail . Puis continuez à tirer à l'aide de votre fusil d'assaut. Profitez de ses moindres moments de faiblesse. Vous trouvez une clé sur lui. Elle vous sert à libérer le président. Partez lui ouvrir sa cellule. Dès votre arrivée, il s'évanouira. Vous apercevez un bouton rouge mis en relief. Pressez-le et emportez le président sur vos épaules. Avancez jusqu'à la double porte. Ouvrez-la et posez le corps au sol. Continuez jusqu'à l'angle du couloir. Vous observez une cinématique. Revenez sur vos pas. Vous allez devoir vous battre contre trois SPADS. Une fois ceux-ci défaits grâce à votre fusil mitrailleur , attendez le quatrième qui surgira par la porte en face de vous.
Puis, une fois la zone plus calme, entrez par la porte à votre droite. Vous apercevez alors une porte vitrée. Approchez-vous furtivement et patientez jusqu'à ce qu'il offre un angle d'attaque intéressant. Tuez-le. Entre alors dans la pièce, récupérez l'équipement présent sur la table. Sortez, et continuez dans le couloir en direction de la porte du fond. Attention, une sentinelle rôde. Fiez-vous à ses pas, comme d'habitude, et profitez de son inattention. Fouillez attentivement les casiers, et vous découvrirez un kit de secours et une armure légère. Repartez désormais chercher le président. Rendez-vous alors dans le corridor où les SPADS avaient désiré s'amuser avec vous. Un militaire vous demande alors de posez le président à terre à un endroit précis. Faites-le. Puis il vous faut alors venir en aide à deux autres soldats. Des ennemis vous assaillent et sont au nombre de quatre. Entrez alors par la grosse porte métallique, se trouvant non loin de vous.

Objectif :
- Libérez les otages

En face de vous, vous voyez une double-porte. A votre arrivée dans la zone, vous apercevez Shéridan et deux personnes en discussion derrière une baie vitrée. Rendez-vous en face de l'endroit où les trois imbéciles. Vous arrivez à une porte. Ouvrez-la. Continuez jusqu'à une autre entrée. Poussez la porte. Vous tombez sur le rêve de tout héros de jeux vidéos qui se respecte. Une salle remplie d'équipements divers et variés, agrémentés de plusieurs kits de secours vous attend. Revenez sur vos pas, jusqu'au couloir. Une autre double-porte vous tend alors les bras. Entrez alors dans la pièce. Cette scène va vous remémorer les bons souvenirs du camp SPADS. Vous vous rappelez la fuite, se soldant par un massacre un règle ? Et bien il en est ici de même. D'ailleurs votre rutilant M-60 va vous servir de manière plus que bénéfique. Dépassez la grande porte devant vous, et continuez dans le couloir jusqu'à l'entrée de la salle principale. Et c'est maintenant que le spectacle commence. Ne réfléchissez pas et déversez votre haine. Au moindre problème, abritez vous des murs de chaque côté de la porte par laquelle vous êtes entrée. Une fois la première salve décimée, les renforts arrivent. Effectuez une action semblable, et vengez-vous bassement de toutes ces souffrances endurées. Pénétrez alors dans la salle. Méfiez-vous néanmoins des deux soldats postés au-dessus de vous dans votre dos. Rejoignez alors l'escalier au fond de la pièce, sur votre gauche. Dès votre arrivée à l'étage, les ennuis redoublent. Laissez aller vos instincts bestiaux. Visualisez la salle sur les hauteurs. L'homme à l'intérieur décide de s'immoler, non sans avoir activé l'autodestruction du bâtiment. Rejoignez son cadavre. Vous trouverez alors une carte magnétique. Revenez ensuite sur vos pas, dans la salle du combat général. Une fois arrivé, repérez la porte juste à côté de la double-porte par laquelle vous étiez entré. Pénétrez-y et vous trouverez les otages. Maintenant, suivez Walter Shéridan et attendez d'arriver à une porte en fer. Dès que ce dernier l'aura ouverte, rentrez.

Objectif :
- Quittez la base avant l'explosion

Cette mission doit se dérouler en temps limité. Courez jusqu'à la rambarde. Vous voyez un levier. Actionnez-le. Rendez-vous alors au bout de cette coursive métallique, puis utilisez votre grappin pour rallier la terre ferme en face. Une fois en face, pénétrez dans le couloir, jusqu'à une porte qui se ferme devant vos yeux pleins de larmes. Pour la peine, prenez la porte de gauche. A l'intérieur, saisissez-vous du kit de secours, ainsi que du casque. Passez la petite à gauche et prenez la trousse de soins et le casque. Observez les lieux sur votre gauche. Une porte apparaît. Prenez-la.

Vous aboutissez alors à une salle comprenant de nombreuses munitions et armes. Retournez sur vos pas, et sortez de la pièce où vous avez découvert le casque.
Regardez au fond de la salle, où vous vous trouvez. Une porte vous appelle. Prenez-la et vous aboutirez dans un vestiaire. Près de la porte, dès votre entrée, vous découvrez deux kit de secours dans une armoire à pharmacie semblable à celles du premier niveau. Avancez alors tout droit, jusqu'à découvrir une grille. Brisez-la et avancez et pénétrez dans le conduit. Puis, une fois arrivé à la sortie, cassez la grille vers le bas. Une fois à l'air libre, vous apercevez un escalier. Une fois en haut des marches, ouvrez la porte. Puis dans la salle suivante, prenez la porte de gauche. Puis vous arrivez en vue d'une grille. Détruisez le cadenas. Dans la foulée, faites exploser les ordinateurs situés derrière cette grille sous vos coups de feu. Cela aura pour effet de stopper le compte à rebours. A présent, dépêchez-vous de sortir.
Entrez dans le couloir, et rendez-vous sur votre gauche. Vous parvenez dans un second corridor. Au bout de ce dernier, vous trouverez un levier. Abaissez-le et continuez tout droit vous voyez une échelle. Descendez. Une fois en bas, vous allez rencontrer votre ennemi de toujours, la Mangouste. Vous allez participer à un majestueux jeu de cache-cache entre des missiles. La meilleure solution est de profiter des protections que vous octroient les ogives. Servez-vous tout d'abord de vos grenades, comme à l'accoutumée, afin de retirer une grande partie de la barre de vie de votre adversaire. Puis utilisez votre fusil d'assaut afin de montrer à cet homme vil qui commande. Au bout d'un moment, le missile du milieu, va commencer à s'enfoncer. A ce moment là, tournez-vous et jetez un oeil au missile situé à l'opposé de ce dernier, en diagonale. Ici surgira la Mangouste. Bénéficiant d'un sens de l'humour à toute épreuve, la Mangouste déclame une petite phrase avant de se montrer. Il vous dira : " Surprise ". Prenez alors votre fusil d'assaut, ou votre M-60, plus radical, pour écourter vos retrouvailles. Une fois celui-ci annihilé , continuez jusqu'au Major Jones. Pour se faire, grimpez sur l'échelle que vous n'aviez pas emprunté pour descendre. Marchez jusqu'à elle et suivez-la. Fin de la mission.

Chapitre 27 : Le bateau

Objectif :
- Rencontrer Shéridan

Dès votre arrivée, grimpez sur le bateau. Puis dans un élan d'altruisme, parlez à Shéridan. Rejoignez alors Jones, et ensuite allez voir Carrington. Soudain l'avant du bateau explose. Tout le monde étant en émoi, il vous faut retrouver Walter Shéridan. Allez sur l'autre bord du bateau, et prenez la porte en face de vous. Continuez et prenez sur votre gauche. Vous voyez une porte. Entrez. Un escalier vous tend les bras. Descendez les marches, et vous déboucherez dans un bureau, au fond du corridor. Votre rencontre avec Numéro I n'est plus qu'une question de secondes. Qui est-il ? Je vous laisse le découvrir. Fin.

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Mettez le jeu en pause et faites R1, ◎ , R1, L2, R1, L1, ▣ .

Yakuza

© Sega 2006

NOURRITURE POUR CHIENS

Durant la mission 4, lorsque la petite fille vous demande de donner de la nourriture au petit chien, sachez que vous pourrez en acheter dans le supermarché "Don Quijote" qui se trouve au carrefour central de la rue Shôwa, au sud de la carte.

Yakuza 2

© Sega 2008

BONUS DE YAKUZA 1

Si vous disposez d'une sauvegarde de Yakuza premier du nom, vous aurez droit à quelques petits plus dans sa suite : chocolat, kit de premier secours, et collier d'Haruka entre autres.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Facile

Mourrez deux fois à n'importe quel stade du jeu pour débloquer le mode Facile.

Mode Difficile

Terminez le jeu en Normal.

Mode Très Difficile

Terminez le jeu en Difficile.

BEAUCOUP D'ARGENT

Si vous terminez le jeu en mode facile sans mourir une seule fois, vous gagnerez 2 millions de Yen, et si vous le terminez en mode normal, difficile ou super difficile (toujours sans mourir), c'est à 3 millions de Yen que vous aurez droit.

BONUS SPÉCIAUX

Bâton Dragon Tonfar

Terminez tous les combats de la Battle Arena.

Tenue du Dragon

Complétez les listes d'objets pour la nourriture et l'alcool. Mangez et buvez tout ce que contient ces deux listes.

Connaissance du dieu combattant

Validez toutes les Heat Actions répertoriées dans le menu.

Lame Photon RG

Terminez toutes les quêtes optionnelles.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Le jeu commence par une cinématique et vous vous trouvez dans un cimetière. Dirigez-vous vers le point clignotant, sur votre carte. Examinez la tombe en appuyant sur la touche X.

Vous allez être amené a regarder plusieurs séquences cinématiques. Ensuite, Terada, le chef du clan Tojo, viendra vous rendre visite au cimetière vous implorant de reprendre les rennes du clan et c'est à ce moment là que vous vous faites attaquer par une bande d'assassins. Abattez-les en suivant le tutorial que vous devez réussir pour pouvoir passer à l'étape suivante.

Tutorial de combat 1 :

Appuyez 4 fois de suite sur la touche Carré, pour effectuer un " Rush combo ", suivie de la touche Triangle pour réussir le combo.

Tutorial de combat 2 :

Appuyez sur la touche Rond pour saisir l'ennemi, ensuite appuyez sur la touche Carré et Triangle.

Tutorial de combat 3 :

Appuyez sur la touche Rond pour saisir une arme se trouvant par terre, ensuite appuyez sur Carré et Triangle pour attaquer votre ennemi. Vous pouvez équiper l'arme ramassée dans votre menu du jeu.

Tutorial de combat 4 :

Appuyez sur la touche L1 pour bloquer les attaques subies (ne fonctionne pas contre les armes à feu et les armes blanches).

Tutorial de combat 5 :

Equipez-vous d'une arme, ensuite effectuez une attaque spéciale avec la touche Triangle. Il faudra que votre barre de combo soit remplie et que vous vous approchiez de votre ennemi pour déclencher l'attaque.

Info :
Vous allez apprendre plusieurs combos et actions tout au long le jeu. Il suffira de suivre les indications affichées à l'écran pour les réaliser.

Suite à l'embuscade du cimetière, le chef du clan Tojo, touché par des balles en pleine poitrine décède. Et c'est là que vous décidez de le venger.

CHAPITRE I : " The bloodstained Note "

Vous allez vous retrouver en pleine rue. Avancez tout droit. Tournez ensuite à droite pour atteindre le point rose sur vote carte. Sauvez Handa en combattant les bandits qui le menacent.

Il vous demandera d'aller au théâtre. Partez vers le nord, vers le point rose sur la carte.

Une fois sur place, une femme appelée Rika demandera votre aide. Combattez quelques bandits qui vous défieront en duel. Accompagnez ensuite Rika en direction du Shine à la rencontre de Daigo Dojimba. Affrontez d'abord ses hommes puis combattez-le pour le convaincre de venir avec vous.

CHAPITRE II : " The dragon of kansai "

Après avoir pris le train avec Daigo, vous vous retrouvez à Osaka. Partez vers l'ouest. Vous allez trouver une personne appelée Thug. Parlez-lui deux fois pour qu'il engage le combat avec vous. Continuez ensuite vers la même direction. Parlez avec Kurokawa puis continuez tout droit. Vous trouverez sur votre chemin un point de sauvegarde signalé sur votre carte par la lettre S, sauvegardez votre partie. Entrez au Cabaret Grand qui se trouve juste à proximité. Parlez avec le client qui se trouve près de l'entrée du casino. Vous aurez besoin d'acquérir un accès VIP. Retournez voir Kurokawa et vous en obtiendrez un.

Retournez donc au Cabaret Grand et vous vous rendrez compte que votre nom figure désormais sur la liste des invités.

Montez les escaliers et vous déclencherez une séquence cinématique. Ensuite, combattez les hommes du Dragon de Kansai. Vous devez les éliminer jusqu'au dernier pour passer à l'étape suivante.

Sortez ensuite du casino et allez voir Kurokawa. Partez vers le point rose qui se trouve à l'est de votre carte. Une nouvelle séquence cinématique se déclenche. Allez retrouver Daigo Dojimba, il vous demandera de lui parler lorsque vous voudrez partir.

CHAPITRE III : " The Yakuza Eater "

Vous allez vous trouver en compagnie de Daigo Dojimba à l'entrée de l'Omi Alliance HQ. Continuez tout droit jusqu'au point rose sur votre carte.

Montez les escaliers jusqu'à éteindre le deuxième étage. Prenez les escaliers de droite et continuez vers l'avant. Vous atteignez une chambre à la forme arrondie. Vous y trouverez un point de sauvegarde et un Itemsbox, prenez les objets qui s'y trouvent. Parlez aux deux gardes et approchez-vous de la porte avant d'appuyer sur X pour l'ouvrir. Vous rencontrez Jin Goda, le chef de l'alliance.

Vous déclenchez aussi une séquence cinématique qui sera suivie d'un affrontement contre les hommes de Ryuji.

Dès que vous les aurez éliminés, courez vers le point de sauvegarde. Vous allez ensuite être à nouveau amené à combattre des dizaines de ces hommes. Continuez à combattre ces soldats jusqu'à atteindre Jin Goda.

Astuce 1 :
Pensez à détruire les vases et faire le tour des salles pour récupérer des potions de soins.

Astuce 2 :
A cette étape du jeu, vous vous trouvez dans une sorte de labyrinthe, pour éviter de vous perdre, regardez sur votre carte et vous verrez des traits blancs qui signifient que le passage est bloqué. Cela vous aidera à vous repérer.

Vous voilà enfin hors de l'immeuble, achevez la dernière vague d'ennemis. Après la séquence cinématique, combattez Ryuji Goda, le fils de Jin Goda. Une fois le combat terminé, la police débarque sur les lieux et vous arrête.

CHAPITRE IV : " Omi's For King "

Suite à la tentative d'assassinat du détective Sayama, vous retournez à Osaka. Le détective touché par une balle, vous demande d'aller trouver un bar appelé Aoi.

Partez à la recherche de Kurokawa. Allez tout droit puis tournez à droite et avancez un peu pour atteindre le pont. Parlez à votre interlocuteur et il vous indiquera l'emplacement du bar. Avant de vous y rendre, sauvegardez votre progression (point rose sur votre carte). Partez donc vers le nord-ouest.

Une fois sur place, une femme que vous trouverez à Aoi vous demande alors d'aller ramener le détective. Rebroussez chemin et retrouvez votre cible. Vous allez porter le détective sur votre dos et courir pour le mettre à l'abri avant que sa barre de vie ne se consomme entièrement. Allez ensuite faire un tour dans la ville le temps que l'on soigne le détective.

Bonus 1 :
Allez sur le pont de Shofukucho West et parlez à l'homme qui est à gauche. Il vous défie, battez le. Après le combat, il vous emmène au restaurant et vous gagnerez 20,000 yens et 500 points d'expérience ! En voilà une bonne façon de tuer le temps.

Pendant que vous faites le tour de la ville Daigo vous appelle par téléphone pour vous tenir au courant des événements. Quelques secondes plus tard, Tamiyo vous téléphone à son tour pour vous informer que Sayama va mieux et qu'elle aurait besoin de quelques bandages pour finir les soins. Partez donc à la pharmacie et achetez ce qu'il vous faut. Retournez ensuite à Aoi.

Bonus 2 :
Apres avoir acheté les médicaments à la pharmacie, sur votre chemin, dans les rues de Shofukucho, vous allez trouver un vieil homme en compagnie de deux jeunes femmes. Bousculez-le et il vous demande si vous allez bien. Répondez par la négative. Pour s'excuser, il vous offre 100,000 yens et 200 points d'expérience.

Sayama vous informe que l'une de ses sources d'information se trouve au Mahjong club à Shofukucho (point rose sur votre carte). Une fois sur place, vous aurez besoin d'une invitation pour entrer au club. Parlez à l'homme qui se trouve à coté. Il vous demandera d'aller voir un certain Jongka qui se trouve à l'Arcade. L'homme vous demandera de lui attraper un jouet en utilisant la machine qui se trouve juste en face. Parlez ensuite à Jongka, il vous demandera alors de lui ramener à nouveau sa bien aimée Ykiko.

Partez vers le nouveau point rose qui vient de s'afficher sur votre carte. Vous allez trouver un Yakuza sur place, parlez-lui. Il vous demandera 5 millions de yens contre Ykiko. Refusez et engagez le combat puis éliminez ses hommes. Effrayé par votre force, le Yakuza vous indique l'emplacement de Ykiko. Partez à sa recherche en suivant le nouveau point rose sur votre carte. En atteignant l'endroit vous allez découvrir que Ykiko est un chat.

Une fois la mission accomplie, Jongka vous fera part d'une invitation et d'un guide. Repartez de nouveau alors au Mahjong club et vous allez pouvoir entrer. Parlez à Esaki qui vous questionnera sur le montant que vous allez miser. Choisissez la troisième réponse.

Vous recevrez quelques informations, cependant vous allez devoir payer 100,000 yens.

Après la cinématique, de nouvelles informations vous coûteront 300,000 yens. Toute fois, vous pouvez éviter de payer cette somme.

Au début du chapitre 4, vous aviez cherché un certain Kurokawa qui à chaque fois vous avait trouvé une solution. Partez donc à sa recherche, il se trouve sur l'Iwao bridge. Il vous demandera d'aller trouver le barman.

Ensuite, retournez voir Esaki. Il acceptera de conclure un marché avec vous et acceptera de vous fournir les informations dont vous avez besoin. En sortant, Esaki essaye quand même de vous tuer à l'aide de ses hommes, abattez-les. Il vous informe qu'un des membres de la famille Sengoku a mis votre tête à prix pour 1,000,000 yens et qu'une chasse à l'homme est engagée contre vous. Retournez ensuite au restaurant Aoi.

CHAPITRE V : " A hidden past "

Vous revoilà à nouveau à Kamuro, la ville où le jeu a commencé. Vous allez utiliser Serena comme QG. Souffrant encore de ses blessures, Sayama est resté sur place.

Entre temps, partez à l'exploration de Kamuro. Allez vers un des trois points roses sur votre carte et vous allez être contacté par Daigo. Il est détenu par une personne mystérieuse qui vous demande d'aller à l'Amano building à 1h:00 a.m si vous voulez revoir vôtre ami en vie.
Prenez le taxi pour aller au Tojo QJ.

Une fois sur place, pendant la cinématique, vous discuterez avec Yayoi et les autres.

Juste avant de partir, cette dernière vous demande de la rejoindre au rez-de-chaussée de l'immeuble pour vous parler en privé. Elle vous donne une clé.

Dirigez-vous vers le nord puis vers l'est et franchissez la porte qui est devant vous. Continuez tout droit, vous allez entrer dans un couloir qui vous mène vers une grande salle. Sur le mur droit de la salle, vous allez trouver un vase. Examinez le tableau qui est à proximité. Derrière le tableau se trouve une serrure, Kiryu utilise la clé automatiquement et vous ouvrira un passage secret vers la salle dont Yayoi vous avait parlé.

Prenez le passage secret et examinez soigneusement la salle. Vous devez récupérer tous les objets qui brillent sur le sol. Retournez voir Yayoi et parlez-lui.

Sortez ensuite du QG, vous allez rencontrer un assassin inconnu qui tente de tuer une personne importante. Supprimez-le et sortez par le portail puis retournez à Kamuro.

Une fois arrivé sur place, Sayama vous contacte par téléphone et vous demande de lui apporter une bière et quelques sous-vêtements. Allez donc au Don Quijote et achetez ce dont il a besoin. Retournez au Serena.

Apres avoir discuté avec Sayama, vous prenez la décision d'aller au Purgatory afin de rencontrer Majima.

Une fois sur place, allez aux toilettes des hommes et vous allez pouvoir entrer au Purgatory à travers un passage secret. Allez vers le nord pour trouver, au bout de votre chemin, le Purgatory Mansion. Il existe un garde en face du bâtiment, parlez-lui. Vous voilà enfin en face du fameux Majima, la seule et unique personne que vous pensez capable de soutenir la famille Tojo (vu qu'une des personnes les plus importantes de la famille Koji Shindo a décidé de ne pas vous suivre).
Malheureusement, Majima n'accepte pas de vous suivre aussi facilement et décide d'imposer ses propres règles. Il vous demande donc de participer à un tournoi et d'en sortir vivant.

Parlez donc à Majima deux fois de suite et il vous demande de vous préparer à y aller. Acceptez.

Vous allez vous retrouver ensuite dans une salle. Débarrassez-vous de tout ce que vous possédez avant de parler au garde qui est juste en face de vous. Vous allez par la suite affronter des adversaires redoutables et, une fois en finale, Majima en personne vous combattra. Battez-le ainsi que tous les autres combattants et vous pourrez le convaincre de vous suivre.

Après que Makimba eut accepté de soutenir la famille Tojo. Retournez au Serena.

CHAPITRE VI : " Plots and Schemes "

Les événements se bousculent, il est minuit passée. Partez à la rescousse de Daigo, il est détenu à l'Amano building. Dès votre sortie du Serena, Yuuya viendra vous parler de Kazuki, mais vous n'avez guère le temps.

Partez vers le théâtre rapidement et vous allez rencontrer un certain Morita, un informateur allié de Tamura.

Demandez-lui de vous indiquer l'emplacement de l'Amano building. Il vous dira que c'est un immeuble abandonné et qu'un gang appelé les 16-bit s'en est emparé.

Dirigez-vous vers le nouveau point rose qui s'affiche sur votre carte et vous allez vous retrouver devant le bâtiment en question. En essayant d'y accéder, vous découvrez que la porte est fermée à clé.
Trois membres du gang vous attaquent, donnez-leur une leçon et ils avoueront que la clé se trouve sur leur chef. Partez donc à la recherche de ce chef (Suivez le point rose sur votre carte), combattez-le. Vous devrez en finir rapidement sinon les hordes d'ennemis n'arrêteront pas de surgir.

Récupérez la clé et rendez-vous à nouveau à l'Amano building. Entrez dans l'immeuble et vous allez être invité à combattre des dizaines de Yakuza dont un homme vêtu de noir (Vous le combattrez à plusieurs reprises pendant votre assaut).

Une fois au dernier étage, vous déclenchez une cinématique durant laquelle Kazuki et Kawara se font tirer dessus par un imposteur qui ressemble comme deux goûtes d'eau à Kazuki. Ce dernier tente de vous achever, mais au dernier moment Sayama intervient et vous sauve la vie.

CHAPITRE VII : " The Foreign Threat "

Après avoir été victime d'un coup monté nos amis ont réussi à s'en sortir, mais malheureusement Kawara et le vrai Kazuki ont été blessés par balles.

Allez, donc, rapidement vers la clinique du Dr. Emoto. Recherché inlassablement par les autorités, votre petite escapade ne sera pas de tout repos. Et si vous vous faite attraper par la police trois fois de suite, vous allez devoir recommencer depuis le début (aucune pénalisation ne sera prise en compte).

Astuce :
Etant donné que vous ne pouvez pas bouger la camera pour localiser les flics, faites un zoom sur votre carte, pour vous situer et localiser la direction à prendre.

Partez ensuite au Bantam, il vous suffira comme toujours de poursuivre le point rose sur votre carte. Après avoir discuté avec Date, quittez le Bantam. Vous recevrez un appel de la part de Sayama. Retournez donc à la clinique pour la rejoindre. Quelques minutes plus tard, deux grosses brutes entrent en scène.

Ils agressent le Dr. Emoto. Le détective Sayama essaye alors de les empêcher de sortir mais ils l'agressent à son tour. Eliminez-les. Vous saurez ensuite que ces deux sbires font partie de la Mysterious foreign Syndicate. Repartez au Bantam en compagnie de Sayama. Une fois sur place, vous vous rendez compte que le barman possédait une photo de vous et de Sayama, et qu'un groupe de bandits apparaît et tente de vous tuer. N'hésitez pas à les éliminer.

Finalement, vous découvrez que l'association Gohryuu offre une récompense à celui qui vous élimine.

Quoi qu'il en soit, rejoignez les autres au Serena. Vous déclenchez une cinématique durant laquelle vous entamez une discussion avec Date à propos d'une vidéo enregistrée par le fameux informateur Hanaya. Vous décidez alors d'aller lui en parler.

CHAPITRE VIII : " Suspect "

D'abord, allez rencontrer Hanaya, vous pouvez le trouver dans la Mil-ennium Tower, au cinquantième étage.

Pendant que vous parlez avec l'informateur en question, l'électricité est coupée et huit hommes masqués attaquent la salle du générateur. Prenez l'ascenseur et partez les combattre. Une fois débarrassé d'eux, leur chef sort de sa cachette. Vous combattrez ce boss pendant une bataille qui se déroule sur trois phases différentes :

1-Première phase :

Elle est plutôt simple, il suffira d'enchaîner les combos et vous allez pouvoir le mettre à terre rapidement.

2-Deuxième phase :

Le boss va arracher deux barres d'acier, faites gaffe aux attaques de face. Attendez qu'il lance son attaque, esquivez-la, contournez-le et attaquez-le par derrière avec vos combos. A la fin de cette phase, le boss perdra ces armes.

3-Troisième phase :

Il s'agit de la phase finale, durant laquelle le boss devient vulnérable. Vous ne pourrez ni l'étourdir avec vos combos, ni le mettre à terre. Essayez donc de le saisir et d'effectuer des coups spéciaux pour faire baisser sa barre de vie plus rapidement.

Une fois le boss hors d'état de nuire, Sayama réactive le générateur et vous allez revenir automatiquement à la salle de contrôle, où se trouve Hanaya. Grâce aux caméras de surveillance, vous allez peut être découvrir l'endroit où l'on a pu cacher Daigo, il s''agit du Tougenkyou.

Allez-y et entrez dans l'immeuble. Vous allez demander au détective de rester en dehors des combats qui sont trop dangereux pour lui. Prenez donc les escaliers qui se trouvent à l'entrée et allez jusqu'au dernier étage. Vous vous retrouvez dans une chambre dans laquelle Daigo est retenu. Neutralisez les gardes avec l'aide du détective Sayama et ramenez Daigo au Serena.

CHAPITRE IX : " The Omi Invasion "

Une fois au Serena, parlez à Kashiwagi des funérailles de Terada. Sortez et prenez un taxi pour le QG des Tojos. Sur place, entrez dans la salle qui se trouve à droite de l'entrée de l'immeuble.

Pendant que vous étiez en train de regarder la photo de Terada, un groupe du clan Gohryuu entre dans l'immeuble. Sortez donc rapidement pour voir ce qui se passe. Vous allez devoir combattre ces assassins.

Après le combat, Ryuji Goda fera son apparition sur les lieux. Sayama vous appelle pour savoir où vous étiez. Entre temps, Majima se dresse seul contre les hommes de Ryuji qui attaquent le coté opposé de la ville. Dirigez-vous vers la lettre C marquée sur la carte et rejoignez votre ami près de la boite aux lettres. En fin de compte, vous réalisez qu'il s'agit d'un piège monté par Shindou dans le but de s'emparer de la ville.

Retournez donc rapidement au QG et allez vers la salle de conférence (vous y aviez rencontré Yayoi auparavant (il vous sera, de toute façon, facile de repérer l'endroit à nouveau grâce au point d'objectif rose sur votre carte).

Une fois sur place, vous retrouvez Shindo. Vous allez le combattre tout en vous déplaçant à travers le manoir.

Il possède un Katana, faites attention et esquivez ses attaques autant que possible. Le combat est plutôt simple. Une fois à la dernière phase du combat, Yayoi vous lance un Katana aussi. Vous allez devoir être réactif aux boutons qui s'affichent sur vote écran pour parer et contre-attaquer les assauts de Shindo.

Retournez ensuite à la salle de conférences pour aider Daigo. Shindo ne vous lâche pas et vous attaque à nouveau. Finissez-en avec lui une bonne fois pour toutes.

CHAPITRE X : " Survivors "

Vous vous retrouvez au début de ce chapitre à coté du Serena en compagnie du détective Sayama, elle vous demande d'aller faire un tour le temps qu'elle se prépare avant de partir à Kansai (Osaka).

Allez à proximité du théâtre. Vous allez rencontrer un certain Takashi, un personnage que vous aviez connu pendant le premier opus de la série. Il est en compagnie d'une fille alors qu'il devait être avec une autre (Kyoka). Il vous raconte qu'il la soupçonne de voir un autre homme et vous demande de vous en assurer. Partez donc à la rencontre du Kage au Mil-ennium Tower. Parlez à cet informateur légendaire afin d'arranger un rendez-vous avec Takashi. Repartez ensuite au bar dans lequel ce dernier vous attend. Apprenez-lui la vérité.

Vous allez vous trouver en suite juste devant l'immeuble. Sayama vous appelle pour vous dire qu'elle est prête à partir.

Allez, donc, au Serena pour la retrouver.

Une fois que vous vous serez retrouvé à Osaka, Sayama vous abandonne. Vous décidez d'aller à sa recherche. Commencez par aller à l'Aoi. Parlez à Tamiyo, elle vous apprend que Sayama est une habituée du Stijl, un bar de la ville.

Partez donc au Stijl. Vous ne la trouverez pas mais si vous parlez au barman il vous apprendra que le détective était là et qu'elle était partie vers la rivière. Tourmentée par tout ce qui passe autour d'elle, Sayama n'arrive plus à se défendre et se fait agresser par une bande de malfrats. Intervenez et aidez-la à se débarrasser de ses agresseurs. Une cinématique se déclenche vous montrant en plein élan d'affection envers Sayam.

Cette dernière s'éclipse à nouveau et vous vous retrouvez tout seul. Dirigez-vous vers la rivière de Sotenbori et rencontrez un vieillard appelé Kazebori qui tient dans ses mains un papier avec un dragon jaune. Vous allez avoir une longue discussion avec cet homme au bout de laquelle il vous assigne une mission.

Partez donc au Shoufukucho qui se trouve en face du Night Life Dojo. Une fois dans l'immeuble, parlez à Satoshi pour lui demander de vous donner le design du dragon jaune. Celui-ci refuse et engage le combat. Eliminez-le rapidement et vous n'aurez pas à affronter ses sbires.

CHAPITRE XI : " The Iron Law "

Après avoir aidé Kazebori vous retrouvez Sayama. Suivez le point rose sur votre carte. Parlez-lui et suivez-la pour prendre un taxi. Vous allez vous trouver à Shinsekai, un district d'Osaka.

En premier lieu, vous allez devoir trouver un endroit appelé Keima. Parlez à l'homme qui joue du shogi juste à coté du Yotsuba Acupuncture. Faites une partie contre lui pour qu'il vous dise où se trouve le Keima. Vous devez gagner. Suivez le point rose sur votre carte pour vous rendre au Keima Vous allez trouver une statue de couleur verte, faites supérieur à 1.000 yens et un homme appelé Arigato viendra les récupérer. Ensuite, il essayera de vous échapper. Rattrapez-le et combattez-le pour recevoir des indications sur ce que vous cherchez.

Partez alors vers votre nouvelle destination. Entrez dans la tour de Tsutenkaku et trouvez une binoculaire avec une étiquette jaune dessus. En utilisant ces jumelles vous trouvez le numéro de téléphone d'un hôtel nommé le Laguna.

Entrez dans votre menu Item (objets) et choisissez la liste des objets spéciaux avec le bouton R2. Vous allez trouver un mémo. Appuyez sur le bouton Rond pour appeler l'hôtel.

On vous demandera combien d'escaliers y a-t-il dans la ville. Répondez : 503 (un homme qui se trouve dans les parages vous fournit cette information).

Partez en suite au Yotteya, ce restaurant ne vend qu'un seul produit, demandez ce produit à trois reprises et le chef cuisinier vous en fera part. Quittez l'endroit et allez directement au Keima. Un homme vous barre la route. Parlez-lui et choisissez la deuxième réponse pour qu'il vous laisse entrer.

Parlez à Murai, il essaye de vous échapper. Combattez-le et soyez vigilent car des membres de la mafia utilisent des couteaux. Autant se focaliser sur les boss.

CHAPITRE XII : " The Osakan Castle "

Blessé et mal en point, vous devez partir immédiatement vers Aoi. Il s'agit du seul endroit dans lequel se trouvent des personnes de confiance. La mère du détective Sayama s'occupera de vous. Une fois réveillé, partez à la recherche de Sengoku (il a kidnappé Haruka).

Tout d'abord, vous devez trouver votre informateur. Vous vous souvenez sûrement de Krogawa, il vous a toujours aidé. Trouvez-le, il se trouve au sud de l'Iwao Bridge. Celui-ci semble ne pas savoir grand-chose, il vous demande de lui accorder du temps pour qu'il effectue quelques recherches.

Partez vers la zone des boites aux lettres et vous recevrez un coup de fil. Une voix inconnue vous parle et vous informe que votre petite fille a été kidnappée. Partez à la rencontre de cette personne au Golfe Center.

Une fois sur place, vous n'avez pas le choix, il faudra combattre l'homme qui vous a appelé. Il affirmera ensuite qu'il ne connait pas son commanditaire.

Quittez les lieux et recevez un coup de fil de Kurogawa. Il vous dit qu'il a besoin de vous voir personnellement sur le bord de la rivière. Partez à sa rencontre. Kurogawa vous trahit finalement et vous tend un piège. Affrontez-le ainsi que toute sa bande. Le combat est très facile vu que vous pouvez les balancer dans la rivière.

Kurogawa vous annonce que vous devrez trouver Ezawa, vous pouvez le trouver chez l'acuponcteur, à Shinsei. Quand vous l'aurez trouvé, il vous échappera. Rattrapez-le et combattez-le. Il vous avoue que Haruka est détenue à la Chapelle d'Osaka. Prenez, donc, un taxi pour y aller.
Une fois sur place, vous serez dans l'obligation de combattre une horde de samouraï et d'assassins.

Une fois au dernier étage, Sengoku lâchera sur vous deux tigres. Il faudra les supprimer à tout prix. Utilisez les armes que vous avez à portée de main.

En fin de compte, Ryuji intervient et supprime Sengoku. Il pense qu'ainsi vous allez pouvoir le combattre avec l'esprit tranquille. Il vous remet alors votre petite fille et s'en va.

CHAPITRE XIII : " Squaring Up "

Sortez du bar et rencontrez un homme qui affirme être le président d'une agence talentueuse de formation d'actrices. Il demande à Haruka de partir avec lui. Cependant, cette dernière ne semble pas être intéressée. Il vous donne alors sa carte et vous demande de l'appeler au cas où elle change d'avis.

Retournez à l'Aoi et cet homme vous appellera. Il arrive alors à vous convaincre de lui rendre visite. Allez le rencontrer à son bureau. Il arrive à vous convaincre malgré tout. Entre temps Haruka se fait agresser par des hommes d'une agence concurrente. Faites le nécessaire pour les éloigner. C'est là qu'Haruka entend parler d'un contrat, elle vous demande ce qui se passe et vous lui répondez que vous essayez de faire le bon choix.

Sauf que celle-ci refuse totalement de devenir une star et préfère rester avec vous.

Pour une raison ou une autre, vous entendez parler deux jeunes à propos d'une chanteuse talentueuse qui se trouve au bar Stijl. Allez-y et essayez de la rencontrer. Cette dernière refuse de chanter et quitte l'endroit.

Partez vers la rivière et vous l'entendrez chanter. Parlez-lui puis revenez au Stijl et vous allez rencontrer à nouveau le gérant de l'agence. Emmenez-le voir la chanteuse et il décide de la prendre en charge.

Repartez ensuite à l'Aoi. Parlez à Haruka et dites que vous êtes prêt a partir. En cours de route, la mafia vous attaque. Le combat est assez facile surtout si vous utilisez les armes que vous trouvez par terre.

Ensuite, rendez-vous au Mil-ennium Tower, vous serez attaqué par les forces de la mafia Jingweon pendant que vous êtes en route. Une fois dans l'immeuble, vous allez devoir affronter Kurahashi et ses hommes de la mafia. Une fois le combat terminé, vous aurez droit à une scène dramatique durant laquelle Sayama découvre ses vrais parents. Après la mort de Kurahashi (pendant une séquence cinématique), vous trouverez un CD -ROM dans la poche de sa veste. Ce CD contient des informations mais il est protégé.

CHAPITRE XIV : " The Go-Ryu March "

Le CD est confié à Sayama qui est partie le décoder. Vous remarquez que le comportement de celle-ci était de plus en plus étrange. Partez donc à sa recherche. Elle se trouve au Serena.

Lorsque vous décidez de partir, Date vous appelle. Il vous informe que Kazuki s'est enfin rétabli. Partez donc à la

clinique et parlez-lui. Il vous apprend alors que les coréens ont placé plusieurs bombes un peu partout dans la ville. Il part chercher de l'aide auprès des forces de la police. Quand à vous, vous devez aller avertir tout le monde. Prenez un taxi pour vous rendre au QG.

Date vous appelle à nouveau pour vous demander de l'aide. Il faut que vous parliez à Hanaya car avec ses systèmes de surveillance, vous pouvez trouver les bombes. Partez alors au Purgatory pour le rencontrer.

Dès que vous vous apprêtez à partir, vous allez recevoir un appel de la part de Tobe (le barman de Bantam), Emoto et Yuuya. Ils vous informent qu'ils sont attaqués par les membres Gohryuu. Allez donc aux endroits indiqués sur votre carte (allez au bar en premier lieu, ensuite visitez la clinique et enfin le Stardust).

Vous ferez la rencontre de Ryuji, qui vous dit que la prochaine fois vous aurez droit à un vrai combat d'homme à homme.

CHAPITRE XV : " Of Blood and Bonds "

Une fois de retour à Kamuro, vous allez parler à Majima à l'entrée des champs de construction. Allez faire un tour dans la ville jusqu'à ce que Date vous appelle pour pouvoir continuer.

Allez donc au Serena pour le rencontrer. Lorsque vous aurez fini de parler, quittez l'endroit en sa compagnie pour rencontrer un homme appelé Bessho. Ce dernier se trouve dans la chambre d'archive n°13 du QG de police de Tokyo. Prenez donc un taxi pour y aller.

Une fois sur place, vous ne trouverez personne, sauf un ordinateur posé sur table laissé par Sayama. Vous découvrez sur l'enregistrement que Sayama est la soeur de votre ennemi juré ; Ryuji.

CHAPITRE XVI : " EndGame "

Vous voilà donc au dernier chapitre, le commencement de la fin. Vous allez vous trouver encore une nouvelle et dernière fois au Serena. Avant de parler à Date, pensez à vous équipier correctement et à acheter des potions de régénération (surtout le Staminan Royale que vous pouvez trouver au Don Quijote Kamurocho).

Une fois prêt, parlez à Date et quittez le Serena. Vous lutterez d'abord contre des membres des forces Jin-gweon dans l'allée qui se trouve derrière le Serena puis dans le Taihei occidental.
Ensuite vous allez combattre deux boss en même temps (comparables à ceux que vous aviez déjà combattu à la clinique d'Emoto).

Il n'existe aucune pause entre les combats, vous vous retrouvez donc automatiquement devant les champs de construction pour combattre plusieurs vagues de membres Jin-gweon. Quelques uns de vos ennemis seront équipés d'armes à feu ou de couteaux, commencez par ceux/là pour récupérer leurs armes.

Ensuite vous combattrez un nouveau boss. Prenez les escaliers pour monter une fois que vous l'aurez battu. En haut, vous allez trouver Ryuji Goda. Pour le battre, agrippez-le avec la touche Rond et lancez votre combo. Ensuite, éloignez-vous, laissez-le lancer ses attaques et refaite la même chose jusqu'à la fin du combat. Dès que vous l'aurez battu, vous allez être surpris par l'entrée en scène de Terada. En fin de compte, il n'est apparemment pas mort. Toute cette histoire n'était qu'un coup monté pour vous pousser à réagir.

Vous allez donc combattre Terada et ses hommes. Commencez par tuer tout les sbires puis occupez-vous du chef. Poussez-le à utiliser sa mitraillette avant de passer à l'attaque.

Lorsque vous en aurez fini avec Terada, Takashima entre jeu, il tue Terada et au moment où celui-ci tente de vous tuer, Ryuji l'en empêche et le tue à son tour.

Têtu comme à son habitude, Ryuji insiste pour finir le combat qu'il a commencé avec vous.

Cette fois Ryuji sera encore plus facile à battre. Utilisez surtout vos super combos pour en finir rapidement avec cet entêté.

Yakuza Fury

© 505 Games 2005

TOUS LES PERSONNAGES

Agu Masato

Terminer le niveau 10 en mode Double Justice.

Black Asuka

Terminer l'épilogue "The road to honor" du mode Story.

Bukotsu Yoshimi

Terminer le chapitre final "The real end" du mode Story.

Guren Hitoshi

Terminer le chapitre final "Towards a new goal" du mode Story.

Itomaki Eiji

Terminer le niveau 4 du mode Double Justice.

Kurashi Hiro

Terminer le chapitre final "Meaning of the clan code" du mode Story.

Onishi Hajime

Terminer le niveau 1 du mode Double Justice.

Ootori Akisa

Terminer le niveau 8 du mode Double Justice.

Same Toei

Terminer le niveau 6 du mode Double Justice.

Shiryuu Rika

Terminer le chapitre final "Alliance in disarray" du mode Story.

MODE DOUBLE JUSTICE

Terminer le jeu une fois en complétant au moins 4 chapitres.

Ys : The Ark of Napishtim

© Konami / Falcom 2005

DIFFICULTÉ CAUCHEMARDESQUE

Si vous trouvez le jeu trop facile, terminez-le une fois pour débloquer ce nouveau mode de difficulté.

IMAGE DE CREVIA

Terminez le jeu en difficulté cauchemardesque pour voir une image de Crevia durant la séquence de fin.

VOIX JAPONAISES (VERSION US)

Après le choix du mode de difficulté, choisissez l'option Cheat pour vous rendre dans la Cheat Room, et frappez les socles dans l'ordre suivant :
Rouge, Bleu, Jaune, Rouge, Bleu, Jaune.
Ensuite, validez l'opération en allant au centre de la pièce et on son devrait confirmer la validité du code. Vous avez alors accès aux Cheats, et pouvez en rentrer un certain nombre. Pour bénéficier des voix japonaises et des textes en anglais, faites :
Jaune, Rouge, Rouge, Rouge, Rouge, Bleu.

CODE DE TRICHE PERMANENT

Vous devez saisir ce code dans la Salle des tricheries avant de saisir tout autre code : **Jaune, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu, Rouge**. Concrètement, vous devez toucher les cristaux avec votre épée en suivant l'ordre des couleurs, puis frapper l'épée vers le bas de la plate-forme pour saisir le code. Si vous entendez retentir un carillon, cela signifie que la combinaison saisie est correcte.

CODES DE TRICHE (VERSION PAL)

Lancez une nouvelle partie pour avoir accès à la salle de triche. Dans un premier temps, vous devez entrer le Master Code en frappant les sphères de couleur dans l'ordre indiqué (B=Bleu, J=Jaune, R=Rouge), puis sautez et faites un coup vers le bas sur le socle central pour valider.

Master Code : J, B, R, J, B, R

Tout acheter pour 1 gold : B, B, B, R, R, R, J, J, R, R, B, B, B, J, J, J
Commencer au lvl 60 : J, J, B, B, R, R, J, J, B, B, R, R

MODE CONTRE-LA-MONTRE

Terminez le jeu une fois et sauvegardez votre partie pour débloquer ce mode vous permettant d'affronter tous les boss du jeu à la suite ou séparément. Sachez que vous y trouverez également les boss optionnels, même si vous ne les avez pas vus durant votre partie.

SOLUTION COMPLÈTE

Notes préliminaires

Le guide du jeu a été réalisé sur PS2 en mode difficile.

Attaques

Voici la liste des commandes que vous pouvez utiliser au cours du jeu. Les attaques sont différentes selon l'Epée que vous utilisez. Les commandes décrites ici sont les commandes par défaut du jeu.

Attaques normales

Carré : Attaquer. Vous pouvez enchaîner les coups en appuyant plusieurs fois de suite sur cette touche.
Croix : Cette touche vous permet de sauter. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick pour vous diriger vers la direction voulue.
Rond : Avec cette touche vous pouvez utiliser l'attaque spéciale de l'Epée dont vous êtes équipé. Vous devez avoir amélioré votre Epée au moins une fois pour pouvoir l'utiliser.
Triangle : Si vous avez spécifié un outil dans le menu, vous pouvez l'utiliser lors d'un combat. Par exemple si vous avez choisi l'outil Herbe dans le menu, vous pouvez utiliser une Herbe en appuyant sur cette touche.

Attaques spéciales

Carré : Avec l'Epée Ericcil et Livart vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire. Si vous possédez l'Epée Blirante, laissez cette touche appuyée pour effectuer une traînée de feu (note : les Epées doivent être améliorées au moins au niveau 4).
Dash Jump : Cette technique est la plus douteuse dans le jeu et n'est pas très simple à réaliser. Néanmoins je vais vous donner une méthode qui marche à tous les coups : en utilisant les flèches directionnelles
Appuyez sur la flèche directionnelle dans laquelle vous souhaitez effectuer le Dash Jump. Attendez une seconde et appuyez simultanément sur Carré et Croix.

Cheminement

Ile de Quatera, tribu des Rehda

Vous incarnez Adol le Rouge. Vous commencez sur une plage de la tribu Rehda dirigée par le chef Ord. Sortez et allez au sud. Descendez, au bout d'un pont se trouve une autre personne échouée, Kevin qui peut vous vendre de la marchandise. Malheureusement vous n'avez pour l'instant aucune monnaie.

Continuez au sud vers les Forêts de Quatera. Les cristaux bleus comme ceux que vous rencontrez servent à sauvegarder votre partie et à vous régénérer. Prenez à l'est et suivez l'unique chemin possible jusqu'à une bifurcation. Allez au sud, tuez les deux plantes et prenez le chemin à peine visible sur la gauche.

Les ennemis laissent parfois des objets peu visibles. Vous trouverez un coffre contenant du Miel. Revenez à la bifurcation et prenez au nord. Prenez garde, il y a beaucoup d'ennemis ici mais c'est un excellent moyen d'augmenter de niveau et de faire le plein de Noix de Tito. Vous rencontrez le chef Ord. Il vous explique que vous ne pouvez pas traverser pour l'instant. Revenez au passage qui était à peine visible mais cette fois-ci prenez à l'est. Tuez les ennemis ou fuyez selon votre tempérament. Vous arrivez à la Fontaine des prières. Vous faites la connaissance d'Olha. Revenez ensuite au premier point de sauvegarde. Dirigez-vous vers l'ouest, au nord et ensuite à l'est tuez les 3 plantes. A l'est se trouve un coffre avec des Herbes. Allez maintenant complètement au sud. Vous êtes au Rivage du Coucher de lune. Vous rencontrez Isha.

Retournez à la fontaine des prières pour combattre le premier boss du jeu.

Calamité vagabonde - Demi-Galba : 340 PDV
Le plus dur est d'éviter son souffle de flamme. Ce boss est assez dur (surtout si on prend le mode difficile). Vous devez toucher le centre de son corps, autrement dit l'oeil. Une technique consiste à rester à côté de l'oeil et par la suite de n'esquiver que ses attaques aux poings. En restant à côté de l'oeil et en tapant sans cesse il se peut même qu'il n'utilise jamais son souffle de feu.

Allez parler au chef Ord. Acceptez la proposition de traverser le tunnel. Vous recevez alors l'Epée de Livart. La spécificité de cette nouvelle arme est qu'elle possède un niveau, vous pouvez l'augmenter dans des magasins spéciaux. Retournez parler à Olha pour qu'elle vous donne une Graine de vitalité. Dirigez-vous vers la Fontaine des prières. Isha vous interpelle et vous donne un Bracelet en bois. Entrez dans le Chemin des Mythes.

Chemin des Mythes, passage vers l'Ile de Canaan et Port Rimorge

Tombez dans le trou pour trouver un coffre avec du Miel. Faites attention aux araignées qui sont particulièrement tenaces et difficiles à tuer. Avancez au nord et touchez la porte. Vous rencontrez Geis contre qui vous devez vous battre. Mais rassurez-vous, vous pouvez perdre ce combat. La porte rouge ne s'ouvre pas pour le moment (vous devez avoir l'Epée Blirante). Continuez donc au sud-est. Suivez l'unique chemin qui vous mène à la Route côtière. Dirigez-vous vers le nord (au sud se trouve le pont que vous ne pouviez pas franchir tout à l'heure). Vous trouverez un point de sauvegarde. Continuez pour atteindre le Port de Rimorge. Vous pouvez acheter de la marchandise à Cloa.

Au plus à l'ouest se trouve Leav qui pourra vous améliorer votre Epée à condition de posséder un certain nombre d'Emel (vous les obtenez en battant des monstres). Vous obtenez ensuite la magie Maelstrom Niv.1 (à la première amélioration) que vous pouvez déclencher en appuyant sur le Bouton O. Toutefois vous devez avoir de la mana (quand votre Epée est entourée de bleu. La mana s'obtient en combattant). Le chemin au sud-ouest de la ville mène au port. Entrez dans la cabane au sud pour parler au Vieil homme qui se trouve être Raba : une personne que vous avez sauvée dans la Tour de Darm il y a 6 ans. Posez-lui des questions pour en savoir plus sur l'histoire. Après la scène, Raba vous offre la Carte de Canaan. Prenez donc le chemin à l'est. Pensez à sauvegarder. Continuez jusqu'aux Plaines de Canaan.

Volcan de Grana-Vallis

Revenez deux écrans en arrière et traversez le pont au nord jusqu'au prochain écran. Ensuite dirigez-vous une nouvelle fois vers le nord pour tomber sur le Volcan de Grana-Vallis : commencez par aller au nord et ouvrez le coffre contenant

des Herbes. Revenez et allez au sud pour sortir du Volcan.

Restez toujours sur les hauteurs afin d'éviter de tomber au milieu des fleurs tranchantes. Essayez donc d'atteindre l'entrée est en hauteur de la grotte. Une fois atteinte, continuez par l'unique chemin tout en évitant les oiseaux de flammes, les jeteurs de bombes et les ennemis explosifs (permet d'augmenter de niveau très rapidement). Continuez (n'oubliez pas d'aller un peu au sud pour trouver un coffre qui vous permet d'obtenir un emplacement supplémentaire pour le porte-accessoires) pour encore atteindre l'entrée du Volcan en hauteur.

De manière générale le but est d'arriver en haut du sommet. Quelques pas plus loin, vous arrivez à un point de sauvegarde. Continuez au sud, c'est certainement le passage le plus simple. Evitez les ennemis qui explosent (faites attention quand même aux oiseaux qui peuvent vous prendre de l'argent), traversez le pont et continuez dans le Volcan. Ensuite attention aux ennemis qui ressemblent à des taupes. Le coffre à l'ouest contient une Cotte de Brigand. Continuez au nord.

Dans cette nouvelle zone allez au nord et ouvrez le coffre contenant l'Aile d'Alma. Cet objet est très utile, il vous permet de vous téléporter hors des donjons ou vers l'épreuve d'Alma (n'y allez pas toute de suite). Revenez et allez à l'ouest.

Vous devez sauver le garçon Redha. Pour tuer les ennemis taupes, vous devez sauter et appuyer sur le Bouton X. Le garçon se trouve être Ur le fils du chef Ord. Continuez au sud. Avancez jusqu'à l'est et sautez dans le vide pour récupérer le coffre contenant un Bouclier Rehda. Remontez et allez le plus au nord possible et en hauteur. Une fois dans la pièce, tombez dans le vide sur votre droite. Ouvrez le coffre pour récupérer la Tablette bleue. Continuez au sud et prenez les Bottes des Sylvains. Vous devez donc revenir sur vos pas et aller là où vous étiez tombé pour prendre les coffres et continuer cette fois-ci au nord. Allez ensuite prendre la sortie au sud-est. Continuez ensuite jusqu'à l'est et entrez dans la grotte pour trouver un point de sauvegarde.

Sortez et dirigez-vous vers l'autel de Blirante pour obtenir un Eclat de miroir. Vous devez bien sûr battre un boss invoqué par Jue Blirante :

La plume de l'avarice - Zomplas : 1360 PDV
Le but est de l'attaquer en sautant quand il est près du sol. Quand il fait son attaque au sol éloignez-vous le plus loin possible tout en évitant les pierres. Quand il perdra 1/5 de ses PDV il fera une nouvelle attaque. Son souffle de cristal peut être facilement évité en vous mettant à l'opposé où se trouve Zomplas.

Lorsqu'il perdra 2/5 de ses PDV il lâchera des cocons d'oiseaux enflammés (le nombre augmente au fur et à mesure que ses PDV baissent), détruisez-les vite. Ce boss devient assez dur lorsqu'il lance sans cesse des cocons. Ne vous acharnez pas sur les oiseaux sortis mais plutôt sur le boss car ils disparaissent lorsque le boss meurt. N'oubliez pas de ramasser l'Epée de Blirante qui se trouve un peu au-dessus.

Interlude 1

Revenez à Port Rimorge. Ur vient vous parler. Vous devez retourner à la tribu des Rehda. Parlez à Xaxon qui se trouve vers le point de sauvegarde en sortant. Le pont ne peut être réparé car des monstres bloquent la route. Tuez les monstres et revenez lui parler. Ensuite allez parler à Lloyd dans la maison de Baslam pour obtenir un Gant de Voleur.

Retournez à la tribu des Rehda et remettez l'Eclat de miroir à Olha pour obtenir une Graine de Défense. Vous pouvez parler également au chef Ord pour lui donner quelques explications. A Port Rimorge vous avez la possibilité d'acheter des armures et boucliers à la soeur de Cloa qui se trouve dans le magasin derrière. Retournez également parler à August dans la taverne de Port Rimorge pour lui montrer votre Tablette bleue.

Vestiges d'Amnésia

Retournez dans le Chemin des Mythes pour ouvrir la porte rouge. Au nord se trouve une porte que vous ne pouvez pas encore ouvrir (vous devez posséder l'Epée Ericcil). Allez donc à l'ouest. Vous atterrissez dans les Vestiges d'Amnésia. Descendez les escaliers et tuez le premier ennemi. Si vous tombez, lisez la partie (2).

(1) : Tombez dans la plate-forme ci-dessus, tuez l'ennemi et allez à gauche chercher la Viande de faisan dans le coffre. Remontez les marches et allez le plus à droite possible. Vous êtes en (3).

(2) : Vous devez aller à l'ouest. Essayez de monter le plus haut possible pour atteindre la porte à l'est. Il y a un coffre avec des Herbes à l'ouest caché entre des piliers. Continuez à l'est, descendez les marches et allez à gauche chercher le coffre contenant une Viande de faisan. Remontez les marches et aller à l'est. Vous êtes en (3).

(3) : Traversez le pont et faites attention aux monstres projetant des lasers. Tuez les un par un. Allez à l'est. Tuez le premier ennemi et allez sur la droite. Sautez sur la plate-forme puis sur le pilier jusqu'à atteindre un coffre avec de l'Eau de Capla. Ensuite revenez au début là où se trouvait le premier ennemi. Continuez par le sud, tuez deux ennemis projetant des lasers. Sautez sur la plate-forme sud et tuez un ennemi volant.

Continuez pour encore tuer un ennemi voulant vous jeter un laser. A ce moment vous avez le choix entre aller à gauche ou à droite. Effectuez un Dash Jump pour essayer de tomber entre les 4 piliers.
Vous vous retrouverez sur un pilier avec un coffre contenant Main de Galba. Remontez les escaliers et refaites les parcours en faisant attention de ne pas tomber dans le trou.

Arrivé au bout allez à l'est deux fois. Puis dans le prochain écran, montez les escaliers. Toute de suite en haut tombez sur la gauche. Avancez jusqu'au bout pour trouver un coffre qui permet d'augmenter le porte-accessoires d'Adol d'un emplacement. Revenez pour attraper le coffre qui se trouve du côté droit du pont. Vous devez effectuer un Dash Jump (placé sur le bas de la plate-forme). Vous y trouverez un Ongle Sanglant. Continuez au nord et suivez le chemin jusqu'au prochain écran. Traversez les deux salles sans toucher les flammes. Avancez pour obtenir un nouvel Eclat de miroir. Vous devez également combattre un boss invoqué par Sera Ericcil.

Le gardien des écrins: Ud-Meiyu
Quand il fait sa technique de saut, vous devez éviter l'onde de choc. Pour cela une technique très simple, sautez lorsque vous entendez le bruit de sa retombée. Ce boss utilise une deuxième technique qui consiste à vous foncer dessus en faisant la toupie. Tournez en rond et une fois la toupie finie, retournez vers lui et assénez-le de coups d'Epée. Prévoyez cinq Herbes quand même.

Une fois vaincu, continuez tout au nord pour entrer dans le Sanctuaire de Zemeth. Montez les escaliers et approchez-vous de la statue centrale, c'est Alma. Parlez-lui et récupérez l'Epée Ericcil. Ressortez pour rencontrer Geis. Retournez voir Geis au nord. Sortez en utilisant l'Aile d'Alma.

Interlude 2

Sortez d'Amnesia et allez ouvrir la porte Verte au nord. Vous trouverez deux coffres, l'un avec la Tablette rouge et l'autre avec un Eclat d'arc-en-ciel (permet de faire apparaître des plates-formes jusque-là invisibles). Retournez à Port Rimorge :
- Faites améliorer vos Epées si vous le souhaitez.
- Retournez voir le professeur dans sa cabane. Vous y trouverez aussi Isha.
- Echangez l'Eau de Capla à Agu dans la taverne contre un Maillet d'Emel.
- Retournez voir Baslam pour obtenir le Talisman Gratios.

Note : Vous pouvez emprunter le pont si vous souhaitez retourner à la tribu des Rehda.

Retournez au Rivage de Coucher de lune. Vous pouvez maintenant traverser l'eau grâce au Talisman Gratios. Allez complètement à l'ouest pour trouver un coffre avec de l'Eau de Capla. Revenez à l'écran précédent et allez au nord-ouest. Continuez votre chemin toujours au nord et vers l'est pour trouver un coffre contenant une Boucle Runique. Continuez au nord-ouest jusqu'au prochain écran. Ensuite allez à l'est pour trouver un coffre avec Viande de faisan. Revenez au croisement et allez à l'ouest. Ensuite allez à l'est (à l'ouest se trouve une plante assez dangereuse qui fait près de 2000 PDV, c'est Piana-Pius également dans l'épreuve 2 d'Alma) et passez l'écran. Vous arrivez aux Crêtes du Cherche-Vent. Vous y trouverez Olha. Remettez lui l'Eclat de miroir pour obtenir une Graine de puissance.

Retournez aux Plaines de Canann. Allez en premier lieu tout au nord jusqu'au prochain écran. Ensuite allez à l'ouest.

Attention aux plantes, elles se déploient et peuvent vous tuer en un coup. Continuez au nord en les évitant. Vous arrivez devant un oiseau volant qui ne fait pas moins de 1065 PDV. A la fin du combat, allez chercher dans le coffre la Cloche du silence (nécessaire pour faire la Grotte de Chaux).

Grotte de chaux

Retournez sur les plaines de Canaan et dirigez-vous vers l'est. Sur le prochain écran allez au sud et revenez sur l'écran ouest pour prendre le coffre contenant une Viande de faisan. Retournez à l'est et dirigez-vous vers le nord pour entrer dans la Grotte de chaux. Cette grotte est un gigantesque labyrinthe, notez bien votre chemin.

Vous pouvez utiliser l'objet Eclat d'arc-en-ciel afin de mieux y voir. Pour récupérer l'objet Eau de Capla vous devez faire un Dash Jump en venant de la partie gauche. Au fond de la grotte se trouve Geis. Ensuite avec l'objet Talisman Gratios obtenu par Baslam, vous pouvez traverser le fond de l'océan. Vous êtes dans le lac de la grotte.

Avancez en tuant les plantes. Au milieu du lac, vous devez monter sur un îlot et effectuer un Dash Jump sur un pilier pour ensuite sautez sur la plate-forme avec un coffre contenant une Potion bleue. Ensuite avancez pour trouver un prochain écran. Continuez, ramassez l'Eclat de miroir. Vous devez bien entendu combattre un boss invoqué cette fois-ci par Xisa Livart.

Les rugissements dans l'abysse - Or jugan : 1500 PDV
Le but est de lui renvoyer les bestioles qu'il projette. Lorsque vous atteignez une de ses mains, il utilisera l'autre pour vous faucher. Attention à son rayon dévastateur qu'il lance. Ne vous placez pas au centre à ce moment-là.
S'il possède ses deux mains, il peut créer une onde de choc, sautez donc pour l'éviter et courez pour éviter les chutes de pierres.

Prévoyez quelques Viandes de faisan ou/et des Potions bleues. Une technique relativement simple consiste à aller à côté du bras gauche (ou droit). Lancez un sort d'éclair Niv 3. Ensuite cassez le bras, ce qui recharge automatiquement votre jauge PM. Allez sur le bras opposé et faites pareil. Ensuite passez par le trou où se trouvait la tête du boss. Allez examiner le tas de pierres et faites mine de ressortir. Vous rencontrez Dogi. Vous vous retrouvez à la Baie de l'Aurore où vous parlez à Terra. Ressortez de la cabine et allez dans la pièce à côté. Descendez les marches et allez dans la pièce de droite. Vous trouverez de l'Eau de vie de pirate.

Interlude 3

Arrivé à Port Rimorge allez voir Terra sur le quai pour qu'elle vous donne une Graine de puissance. Vous pouvez vendre l'Eau de vie de pirate à l'homme ivre à la taverne du Port Rimorge pour 2500 Gella ou l'échanger contre un Médaillon en or à Toksa dans le village des Rehda. Choisissez cette deuxième option. Allez remettre l'Eclat de miroir à Olha.

Retournez au Sanctuaire de Zemeth. Vous verrez les 3 fées invoquer leur maître (superbe cinématique). Vous devez revenir en ville (utilisez l'Aile d'Alma). Echangez ensuite le médaillon en or contre la Pièce porte-bonheur à l'homme ivre qui se trouve devant la Taverne. Allez ensuite vers le Quai de la flotte impériale Romune. Parlez un peu à tout le monde. Retournez au village des Rehda pour trouver le chef Ord blessé. Une scène vous en apprendra plus. Plusieurs Rehda ont été capturés. Vous devez retourner sur le Quai de la flotte impériale Romune pour délivrer tous vos amis. En sortant du village Rehda, l'Aile d'Alma brille, vous pouvez donc retourner faire une épreuve si vous le désirez. Retournez à Port Rimorge parler à Baslam. Parlez à Terra quand vous êtes prêt. Ensuite dirigez-vous vers le navire de la flotte impériale.

La flotte Impériale Romune

Entrez dans la porte en haut à droite du premier bateau. Continuez car il n'y a rien dans les chambres. Montez les escaliers, vous trouverez un coffre qui ne peut être ouvert pour l'instant (il faut une clé). Entrez et discutez avec Terra. Redescendez et prenez les escaliers du bas. Vous verrez un autre coffre que vous ne pouvez ouvrir. Continuez au sous-sol, tuez le garde et examinez la cellule que Terra vient ouvrir expressément. Ur vous remercie en vous offrant la Clé de l'Amiral (et non ce n'est pas elle qui sert à ouvrir les coffres !). Ensuite fouillez le second navire au sud. Dans la

troisième salle se trouve un autre coffre que vous ne pouvez ouvrir. Quand vous le pouvez, descendez les escaliers (en haut se trouve un autre coffre mais il faut la clé également). Sauvegardez donc et entrez dans la pièce. Ouvrez la porte avec la Clé de l'Amiral. Vous devez combattre un ennemi pour sauver Olha.

Crapaud géant de l'Afrok - Lanaluna : 2500 PDV
Ce boss n'est vraiment pas dur à battre, allez-y en corps-à-corps avec l'Epée Ericcil. Il ne dispose pas d'un panel important d'attaques. La première consiste à vous fouetter avec sa langue, mettez-vous alors simplement en corps-à-corps pour l'éviter. Cette technique dispose aussi des plaques gluantes vertes sur le sol sur lesquelles vous pouvez glisser. Sa seconde technique consiste à vous envoyer des bestioles. Sa troisième technique consiste à rouler par terre. C'est la technique qui enlève le plus de PDV donc faites attention.

Ensuite Geis vient vous secourir. Fouillez le corps de l'Amiral pour avoir la Clé de Romune (c'est celle qui ouvre les coffres). Retournez donc chercher les trésors. Vous obtenez une Médaille de lumière stellaire, et trois fois 10000 Gella. Au passage prenez garde à ce que les filles ne soient pas blessées sinon c'est game over. La bonne nouvelle est que lorsque vous utilisez un objet de régénération, Isha et Terra en bénéficient également. Après quelques scènes l'Arche de Napishtim renaît enfin !

Interlude 4

Ensuite retournez au Village des Rehda parler au chef Ord. Vous obtenez le Médaillon Wyvern qui vous permet d'accéder aux Crêtes du Cherche-Vent. En sortant du village, l'Aile d'Alma brille, vous pouvez si vous le désirez faire une nouvelle épreuve. Avant d'aller aux Crêtes du Cherche-Vent, plusieurs épreuves vous attendent. Tout d'abord retrouvez les pikkards éparpillés (voir les quêtes annexes pour savoir comment faire et les récompenses obtenues).

Ensuite allez combattre les boss que vous avez déjà vaincus :
- Dans les Plaines de Canaan, là où vous aviez battu le boss pour avoir la Cloche de silence (1400 PDV). A la fin du combat vous obtenez un Gant d'Emelas.
- Plante dans les Forêts de Quatera (en allant aux Crêtes du Cherche-Vent) (3639 PDV).
Vous obtenez à la fin une Couronne d'Emelas.

Ensuite vous pouvez retourner chercher la tablette noire dans les vestiges d'Amnesia. Pour ce faire vous devez vous équiper de l'Eclat d'arc-en-ciel. Rendez-vous dans la salle où vous aviez obtenu un nouvel emplacement pour les accessoires. Là, vous verrez des plates-formes nouvelles (un peu vertes). Sautez de plate-forme en plate-forme, arrivé au bout, équipez-vous de l'Epée Ericcil et faites un enchaînement avec Carré. Le dernier coup avec cette Epée vous permettra de vous propulser très loin. Toujours dans ces vestiges, retombez sur le pilier où il y avait un coffre avec Main de Galba. Avec l'Eclat d'arc-en-ciel vous pourrez monter sur une plate-forme un peu au nord et ensuite entrer dans une pièce. Combattez l'ennemi et ramassez le coffre avec l'Orbe Eldéenne (remarque : vous pouvez si vous êtes agile, prendre le coffre sans vous faire toucher et sans combattre l'ennemi mais c'est moins amusant).

Les Crêtes du Cherche-Vent, Kishgal la Cité en ruines

C'est un lieu où les ennemis qui rôdent sont très forts. Descendez et suivez l'unique chemin jusqu'à une entrée. Vous devrez vous battre contre un ennemi qui fait tomber des pierres (facile vous voyez l'ombre des pierres). Cet ennemi fait quand même 4263 PDV. Continuez tout en combattant quelques ennemis. Au prochain écran, dirigez-vous vers le passage à la barrière cassée. Vous devez descendre en combattant les ennemis tournoyeurs cracheurs de feu. Vous trouverez sur le chemin une Potion bleue ainsi que la Tablette blanche. Ensuite remontez et ressortez, allez sur votre droite, montez sur la plate-forme et continuez votre chemin. Une fois en haut des escaliers allez sur votre gauche pour prendre une Graine de vitalité. Continuez par la droite en descendant les escaliers. Passez deux écrans jusqu'à arriver à une nouvelle entrée. Vous devez combattre le même boss que la première fois mais cette fois-ci, il est accompagné de deux oiseaux crachant des lasers. Ensuite actionnez le piédestal et descendez avec la plate-forme qui vient de s'allumer. Prenez le coffre contenant une Eau de Capla et sauvegardez.

Avancez et combattez les ennemis tourbillonnants. Entrez dans la grotte et ouvrez tous les coffres avec respectivement de gauche à droite, 80 000 d'Emel, un Emplacement de plus pour le porte-accessoires et un Bouclier d'Emelas.

Ressortez et continuez jusqu'au prochain écran. Vous avez le choix entre le nord et le sud. Allez au nord et descendez pour trouver une Potion bleue. Une fois en bas actionnez le piédestal, vous voyez une plate-forme monter. Remontez et une fois sorti allez sur votre gauche pour prendre la plate-forme. Continuez sur la gauche et descendez de 2 plates-formes pour ouvrir un coffre contenant 10 000 d'Emel. Revenez vers cette plate-forme, allez une nouvelle fois à gauche mais cette fois-ci entrez dans la grotte. Au fond se trouve un piédestal, activez-le. Vous trouverez en chemin une autre Potion bleue. Remontez et dirigez-vous vers la plate-forme qui vient de s'activer (vous devez pour cela activer un autre piédestal qui se trouve juste en dessous de l'entrée de la grotte de droite).

Continuez le chemin pour appuyer sur le dernier piédestal. Voilà, vous pouvez désormais vous diriger vers le nord. Vous êtes maintenant dans le couloir de Wyvern. Sauvegardez. Continuez pour retrouver Olha. Elle vous remet le Miroir de Zeme si vous acceptez de poursuivre. Vous êtes maintenant dans l'Arche de Napishtim.

L'Arche de Napishtim

Avancez et ouvrez le coffre pour obtenir une Graine de Puissance. Sauvegardez, car un monstre n'est pas loin.

Le Galbaian primat - Galba Roa: 4000 PDV
Ses attaques de feu vous enlèvent beaucoup de PDV, essayez de les éviter au mieux. Jetez-lui vos plus fortes attaques magiques. Prévoyez quelques Viandes de faisan voire des Potions bleues si vous avez. Au bout d'un moment il se déplacera et fera soit tournoyer sa queue si vous êtes à proximité, soit lancera un monstre en forme de langue. Une fois ses 4000 PDV retirés, il tombe à terre.

Vous devez lui retirer 2000 PDV de plus pour l'achever. Mettez-vous en corps-à-corps et tapez-le jusqu'à recharger la mana de l'Epée Blirante. Pendant cette manipulation faites attention à ses coups de poings (un peu comme le tout premier boss que vous avez battu). Ensuite, reculez un peu et lancez-lui la magie explosion sur le visage (c'est à cet endroit qu'il faut frapper). Faites également attention lorsqu'il tape sur le sol avec sa queue, cela crée une onde de choc que vous pouvez éviter en sautant.

Prenez la plate-forme. Une fois en haut, ramassez le coffre contenant une Eau de Capla. Sauvegardez si vous le désirez. Prenez les escaliers pour trouver Geis affaibli.
Prenez les Potions bleues à côté de lui. Continuez, vous devez vous battre contre Ernst et les fées.

Ernst, Jue, Xisa et Sera : 3604 PDV
Acharnez-vous sur Ernst et ne vous occupez pas des fées. Attention toutefois à intercepter les boules d'énergie qu'elles vous envoient et qui servent à régénérer Ernst. Il n'est pas très difficile à battre. A chaque fois que vous assénez Ernst de coups, votre jauge magique se recharge très rapidement, n'ayez donc pas de scrupules à utiliser constamment vos attaques magiques. Au corps-à-corps avec Ernst, utilisez de préférence l'Epée Livart.

Une fois les petites scènes passées. Montez les escaliers pour atteindre l'arche de Napishtim. C'est le dernier boss du jeu.

Arche de Napishtim : 4500 PDV, 6250 PDV
Vous devez détruire chaque cristal avec l'Epée correspondante tout en évitant les faisceaux lasers. Pour les détruire de manière rapide et simple, utilisez l'attaque magique de l'Epée dont vous êtes équipé et assénez le cristal de coups. Vous pouvez casser les cristaux avant même qu'ils ne fassent le tour. C'est le dernier combat alors n'hésitez pas à utiliser l'eau de Capla.

Lors de la seconde phase, vous devez taper dans le rond qui projette le gros faisceau laser. Une bonne technique consiste à utiliser l'attaque magique Explosion à distance. Faites attention quand le faisceau est lancé car il fait baisser vos PDV rapidement. Le combat peut aller vite si vous avez des Eaux de Capla pour régénérer à la fois votre mana et vos PDV. Faites également attention aux cristaux blancs qui font beaucoup de dégâts.

Enfin méfiez-vous des boules violettes-noires ainsi que des ondes de choc générées par le mouvement de l'arche. Félicitations vous venez de terminer Y's VI.

Quêtes annexes

Epreuves d'Alma

Couloirs de l'épreuve

Continuez dans le couloir et combattez les oiseaux enflammés. Ensuite dans cette salle vous devez sauter de plate-forme en plate-forme pour vous diriger vers le nord. N'oubliez pas au passage de prendre les coffres. Dans le premier coffre se trouvent des Herbes, dans le second une Graine de Défense. Traversez un nouveau couloir. Vous devez tuer tous les ennemis pour ouvrir la porte. Après, vous retrouvez la Fée Crevia. Elle vous propose le choix de recevoir soit de l'argent, soit de l'expérience, soit de l'Emel. Faites votre choix et continuez.

Le couloir de la détermination

Traversez le couloir. Montez d'abord sur la plate-forme bleue de droite. Prenez le coffre contenant des Herbes. Ensuite tombez au sol et prenez la plate-forme de gauche. Sortez. Continuez dans le prochain couloir. Tuez les quelques plantes (attention à l'altération d'état confusion) et dirigez-vous vers le prochain écran.
Même principe que pour la seconde zone. Vous devez monter sur les plates-formes et vous ne pouvez les utiliser qu'une seule fois. Pour atteindre le coffre contenant des Herbes, vous devez monter sur la plate-forme la plus au sud-est quand vous rentrez dans la salle. Pour atteindre l'entrée nord vous devez monter sur la plate-forme à l'ouest et prendre l'unique chemin. Ensuite traversez le couloir. Vous devez combattre pour rouvrir la porte. La plante géante jette des cocons, créant ainsi d'autres plantes. Continuez pour choisir votre récompense.

Le couloir immergé

Traversez le premier couloir. Dans la seconde pièce, vous devez vous déplacer de gauche à droite sur les plates-formes en évitant les courants marins sous peine d'être expulsé au début. Il y a chaque fois deux vagues successives après lesquelles vous pouvez y aller très rapidement. A la fin vous pourrez prendre une Graine de Vitalité dans le coffre en effectuant un Dash Jump à partir de la dernière plate-forme. Dans la salle suivante vous êtes submergé par l'eau. Votre but est d'aller au nord. Il n'y a aucun coffre à trouver. Traversez le dernier couloir. Vous devez combattre un boss qui est le même que celui de la grotte de chaux. Une technique consiste à tourner autour de lui en rasant les murs et à lancer des attaques de feu Niv 3. Ensuite attendez que votre jauge se recharge et recommencez. Ce n'est pas un monstre particulièrement difficile à battre. Après ce combat la porte s'ouvre. Traversez et choisissez une nouvelle fois votre récompense.

Le couloir de l'espoir

Passez le premier couloir. Commencez par vous mettre sur la plate-forme la plus proche en entrant (un peu à droite). Ensuite une fois au bout du parcours, sautez et prenez la plate-forme au sud-est. Prenez autant de pierres roulantes que vous le pouvez et ramassez le coffre avec une Potion bleue une fois au nord-est.

Placez-vous sur la plate-forme se dirigeant vers l'ouest et sautez, vous avez ouvert le passage. La porte reste fermée tant que vous n'avez pas vaincu les ombres noires. Traversez le couloir en tuant les bestioles volantes. Vous arrivez dans une gigantesque salle avec des plates-formes mouvantes.

Voici la procédure à suivre :
- Prenez la plate-forme au nord-est et prenez le coffre avec une Potion bleue.
- Prenez ensuite la plate-forme du bas mais la plus à gauche.
- Prenez une autre plate-forme.
- Une fois la plate-forme précédente arrêtée, effectuez un saut vers la diagonale droite.
- La sortie est désormais dégagée.

Traversez le couloir et dans la prochaine salle tuez les araignées et les hommes d'ombre pour rouvrir la porte.

Continuez par la gauche. Au bout du couloir, prenez la plate-forme. Sortez, traversez le couloir infesté d'araignées et continuez dans la prochaine salle. Vous devez combattre une plante avec 3639 PDV. Une technique pour la battre facilement consiste à jeter vos plus fortes attaques magiques et à se reposer sur éclat d'arc en ciel la plate-forme en haut à droite de la salle pour recharger la mana. Si jamais elle vous lance des cocons, sautez, évitez la plante et attendez que les cocons sortent de la plate-forme pour par la suite revenir. Cette procédure peut être longue mais elle a l'avantage d'être facile et simple. Vous pouvez aussi vous la jouer gros dur en tapant la plante et en vous rechargeant de Plantes, de Viande de faisan ou autre objet de soin. Enfin une dernière technique consiste à vous placer au bord de la plate-forme au nord-est et à vous approcher un peu pour cogner la plante (cette technique demande de la subtilité car vous pouvez tomber !). En termes de rapidité les techniques 2, 3 et 1 se suivent. Prenez la sortie et choisissez votre récompense.

Le couloir de l'éternité

Traversez un premier couloir (facile). Ensuite prenez directement à votre gauche car il n'y a rien à faire dans cette salle remplie de lave. Traversez un autre couloir. Vous arrivez devant un bouton clignotant rouge. Vous devez le perforer en faisant une attaque retombante. Retournez dans la salle de la lave. Passez le couloir. Vous arrivez dans une salle bleue. Vous devez effectuer une attaque avec la touche Rond (pour détruire la plate-forme supportant le coffre avec de l'Eau de Capla, votre attaque doit être au niveau Max.).

Revenez dans la salle de la lave pour continuer sur les plates-formes. Pour tuer ces oiseaux vous devez vous équiper de la Cloche du silence. Traversez le nouveau couloir et dans la salle utilisez la magie Tonnerre pour éteindre les cristaux. Revenez dans la salle avec la lave. Vous pouvez maintenant atteindre le coffre contenant une Graine de Défense. Continuez au nord. Traversez le couloir pour arriver dans une salle qui se referme. Tuez en premier lieu toutes les araignées. Ensuite tuez tous les hommes en noir (si vous vous équipez de l'Eclat d'arc-en-ciel, ils se transforment, à vous de choisir la forme avec laquelle vous êtes le plus à l'aise). Ensuite dans la prochaine salle vous devez battre le même boss que dans la grotte de chaux (il a 3180 PDV). Utilisez vos attaques magiques et si votre mana est épuisée, frappez en corps-à-corps. Ensuite continuez pour avoir votre récompense. Toujours pareil vous avez le choix entre de l'Emel, de l'expérience ou de l'or. A vous de choisir ce qui vous convient le mieux.

Ramassez les Pikkards

Lors de la prise de la ville par l'Empire Romun, les pikkards se sont enfuis. Vous devez les retrouver. Voici la liste des lieux où ils se trouvent (vous ne pouvez en transporter qu'un seul à la fois) :
- Aux Crêtes du Cherche-Vent.
- Dernier point de sauvegarde des Vestiges d'Amnesia.
- A la Baie de l'Aurore (à la fin de la Grotte de Chaux).
- Au sommet du Volcan de Grana Vallis.

Vous devez remettre les pikkards un par un à Emilio au Port de Rimorge. Une fois que vous aurez rendu tous les pikkards à Emilio, vous obtiendrez la Gemme de l'Aurore.

Magasins

Magasin de Kévin : Ile de Quatera

-Noix de Tito (30)
-Miel (100)
-Herbes (400)
-(*) Viande de faisan (1500)
-Fleur de Kamio (40)
-(*) Graine de vitalité (80000)
-(*) Champignon limure (300)
-Cuir épais (100)

Les éléments avec une (*) n'apparaissent pas à la première visite.

Magasin de Cloa : Port de Rimorge

-Noix de Tito (30)
-Miel (100)
-Herbes (400)
-Viande de Faisan (1500)
-Potion bleue (8500)
-Fleur de Kamio (40)
-Fruit d'Orot (200)
-Champignon limure (300)

Magasin de Rose : Port de Rimorge

-Bouclier rond (410)
-Bouclier en losange (4600)
-Cotte de mailles (670)
-Plastron (6200)
-Talisman magique (1300)
-Bracelet d'argent (20000)

Lorsque vous avez acheté tous les objets de la boutique vous obtenez l'Influence de Rose. Cet accessoire vous permet de vendre vos objets pour un très bon prix dans la boutique de Cloa.

Bonus

Lorsque vous finirez le jeu vous débloquerez un certain nombre de bonus. Tout d'abord, vous débloquerez le mode Cauchemar (encore plus dur que difficile) et un mode Contre-la-montre fait son apparition. Il vous permet de combattre les boss que vous avez déjà vaincus.

Ces monstres peuvent être battus en mode Normal, Difficile et Cauchemar. Vous n'obtenez rien de spécial à la fin si ce n'est du prestige. Dans le mode Contre-la-montre vous pourrez choisir chacun des monstres qu'il y a dans le jeu et vous battre contre eux. Vous pouvez également choisir de prendre le mode Rush pour battre tous les monstres à la suite et ainsi réaliser des records personnels.

Si vous finissez le jeu en mode Cauchemar vous obtiendrez une scène supplémentaire où Crevia apparaît.

Ys I & II Eternal Story

© DigiCube / Falcom

BONUS ET MODES CACHÉS

Boss Time Attack (Ys)

Terminer le jeu.

Boss Time Attack (Ys II)

Terminer le jeu.

Difficulté Nightmare (Ys I & II)

Terminer le jeu.

Yu Yu Hakusho : Dark Tournament

© Atari / Digital Fiction 2004

CHEAT CODES

Tous les codes qui suivent doivent être entrés dans le menu des cheats :

Tous les combattants et les costumes alternatifs

, Haut, , , Bas,

Le joueur 1 est invincible

, , Bas, Gauche, ,

Le joueur 2 est invincible

Haut, , Gauche, , ,

Esprit illimité pour le joueur 1

, , , , ,

Esprit illimité pour le joueur 2

Bas, Haut, , Gauche, , Droite

Mode turbo

, , Droite, , Haut,

Toutes les cartes

, , , , , Bas

Tous les chapitres

Haut, Bas, , , , Droite

Tous les environnements

Haut, Droite, Gauche, Droite, ,

Tous les modes

Gauche, Droite, Bas, Droite, ,

Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Colisee

© Konami 2005

DUPLIQUER SES MONSTRES

Commencez par créer deux fichiers de sauvegarde ayant chacun un symbole d'attribut différent et un nom différent (par exemple Joueur 1 et Joueur 2). Placez le monstre que vous voulez dupliquer dans votre stock de capsules. Lancez une partie en mode Versus et opposez vos decks contenus dans chacun des deux fichiers. Misez ensuite la carte que vous voulez dupliquer de sorte que le Joueur 2 qui remportera la partie récupère la carte que vous avez mise en jeu. Sauvegardez uniquement la partie du Joueur 2 et revenez à l'écran titre pour avoir la carte sur chacun des deux fichiers. Vous pourrez ensuite remettre la carte dupliquée dans le premier fichier en procédant comme précédemment.

Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses

© Konami 2004

CODES DES CARTES

Pour avoir de nouvelles cartes il vous faut appuyer sur R3 dans "construction de deck" et entrer un des mots de passe à 8 caractères suivants (liste non exhaustive) :

EKJHQ109	Ancient Tree Of Enlightenment
JQCB6FU7	Aqua Dragon
JXCB6FU7	Aqua Dragon
GTJQSBJ7	Barrel Dragon
GTJXSBJ7	Barrel Dragon
QXNTQPAX	Beast King Of The Swamp
QQNTQPAQ	Beast King Of The Swamp
N54T4TY5	Birdface
N54T4TY5	Birdface
UMJ10MQB	Black Hole
CZN5GD2Q	Blast Sphere
CZN5GD2X	Blast Sphere
SBYDQM8B	Change Of Heart
SBYDQ8B	Change of Heart
SRA7L5YR	Crush Card
SRA7L5YR	Crush Card
UMJ10MBQ	Dark Hole
81EZCH8B	Dragon Seeker
81EZCH8B	Dragonseeker
Y34PN1SV	Earthshaker
Y34PN1SV	Earthshaker
E5G3NRAD	Elf's Light
E5G3NRAD	Elf's Light
37689434	Exodia's Head
37689434	Exodia's Head "Exodia The Forbidden One"
FY07QVEZ	Fairy King Trusdale
YF07QVES	Fairy King Trusdale
NVE7A3EZ	Fairy's Gift
NVE7A3EZ	Fairy's Gift
92886423	Goblin Fan
92886423	Goblin Fan
0HNFG9WX	Gravity Bind
0HNFG9WQ	Gravity Blind
YBJMCD6Z	Greenkappa
YBJMCD6Z	Greenkappa
8HJHQPNP	Harpy's Feather Sweep
8HJHQPNP	Harpy's Feather Sweep
S14FGKQ1	Horn Of The Unicorn
S14FGKQ1	Horn Of The Unicorn
A5CF6HSH	Left Arm Of Exodia
A5CF6HSH	Left Arm Of Exodia
GME1S3UM	Magician Of Faith

86985631	Meteor Dragon
69YDQM85	Mimicat
53297534	Mirror Wall
N1NDJQ3	Mystical Capture Chains
S5S7NKNH	Robotic Knight
8TETQHEI	Royal Decree
2H4D85J7	Seiyaryu
UMQ3WZUZ	Serpentine Princess
73153736	Slate Warrior
CZ81UVGR	Swordsman From A Foreign Land
AH0PSHEB	Swordstalker
054TC727	Tactical Warrior

Les deux cartes d'Exodia le maudit

37689434	La tête
A5CF6HSH	Le bras gauche

Zapper

© Infogrames / Blitz Games 2003

DÉBLOQUER LES CHEATS

Terminez un niveau en ramassant 100 luccioles pour débloquer un cheat code.

TROUVER LES PASSAGES SECRETS

Suivez les directions données par vos amis pour trouver les passages secrets.

VOLER

Terminer le premier niveau avec plus de 400 points pour apprendre à voler.

CHEAT MODE

Mettez la pause pendant le jeu, maintenez la touche L1 enfoncée et effectuez les manipulations suivantes.

Tous les niveaux

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

Vies infinies

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

Bouclier infini

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

Zatchbell! : Mamodo Battles

© Bandai 2005

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Débloquer Maestro
Gagnez 300 fois en Time Attack. Maestro va vous défier. Battez-le pour le débloquer en perso jouable.

Débloquer Zeon/Deufo
Terminez le mode histoire de Zeon (niveau 35-43) pour débloquer Zeon/Deufo en perso jouable.

Zatchbell! : Mamodo Fury

© Namco 2006

MOTS DE PASSE

B = Brago
K = Kanchome
N = Naomi
P = Ponygon
S = Suzy
T = Tia
V = Volcan 300
Z = Zatch

Hyde (mode Arcade)

S, S, S, T, S, T, T, T

Mode VS

T, T, T, S, T, S, S, S

Naomi (Galerie)

N, Z, N, Z, N, Z, N, V

Ponygon (mode Arcade)

T, S, S, K, Z, Z, Z, P

Ponygon (mode VS)

V, P, Z, T, N, N, Z, V

Suzy (Galerie)

Z, T, K, S, S, V, N, P

Victoream (mode VS)

Z, Z, Z, Z, Z, P, Z, Z

Volcan 300 (mini-jeux)

V, Z, T, Z, Z, T, Z, V

Zeno (mode VS)

B, B, Z, B, Z, B, B, B

Zone of the Enders

© Konami 2001

MODE 2 JOUEURS

Pour débloquer le mode 2 joueurs, terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

TOUS LES PERSONNAGES ET NIVEAUX DANS LE MODE 2 JOUEURS

Terminez le jeu en easy avec un classement d'au moins D.

SOLUTION COMPLÈTE

Factory

Juste après l'intro du début, vous vous retrouverez face à un ennemi (un Raptor). Détruisez-le en un seul coup en utilisant la touche R2 enfoncée et carré. Après l'avoir détruit, il y aura une phase d'entraînement que vous pouvez quitter si vous le désirez. Ensuite prenez le Métatron. Puis sortez du hangar en suivant la flèche. Vous vous retrouverez dans Factory 1 où 2 Cyclops vous attendent puis 2 Mumy head. Après les avoir détruit un Mechs, “Neith” vous affronte mais vous ne pouvez pas la tuer, essayez d'éviter ses coups et après 5 ou 6 coups de votre part celle-ci s'en va. Suivez la flèche qui vous mènera au programme Monitor. Ensuite détruisez le squad qui a le programme. Vous obtenez alors le Pass_global qui sert à avoir le programme Global. Après l'avoir obtenu appuyez sur Start puis Area Change. Dirigez-vous vers Town 1.

Town 1

Affrontez le boss en utilisant l'attaque fuser puis carré, en visant sur la tête. Évitez ces jets de flammes avec R1. A la moitié de sa vie le boss enlève sa tête pour en mettre une autre. Continuez à le frapper et évitez de vous faire écraser. Vous ne pouvez le frapper que quand sa tête est Locké. Après l'avoir détruit prenez le Métatron qui se trouve devant vous. Détruisez le squad qui a le Passecode, vous obtenez le Pass_Javelin dirigez-vous vers le programme Javelin. Appuyez sur Start et allez dans Weapon puis Javelin. En appuyant sur rond vous pourrez alors utiliser l'arme secondaire Javelin. Ensuite dirigez-vous vers Town 2.

Town 2

Détruisez tous les Squads sans détruire les bâtiments. Une note vous sera attribuée A, B, C, D ou E. Dirigez-vous vers le programme Phalanx. Vous Obtenez alors une nouvelle arme secondaire. Changez de zone pour aller vers Factory 1

Factory 1

Détruisez le Squad qui a le Passecode. En détruisant d'abord le chef du Squad vous pourrez ensuite détruire les ennemis avec plus de facilité. Vous obtenez alors le Pass_Antilia. Allez maintenant vers le programme Antilia qui se

situe à l'autre bout de la carte. Allez ensuite vers Town 1.

Town 1

Faites comme dans Town 2 détruisez tous les Squads sans détruire de bâtiment. Une note vous sera attribuée en fonction de vos résultats. Allez ensuite à City 1.

City 1

Repartez vers Town 2 trouvez l'arme secondaire.

Town 2

Vous trouverez 6 Porteurs, détruisez-les en utilisant la touche carré. Allez sur le Vector Trap vous trouvez un objet : Sniper. Retournez vers City 1.

City 1

Détruisez à l'aide du Siper les points blancs sur le bloc de relais EPS. Pour les viser, utilisez le joystick analogique droit. Après les avoir détruits, allez vers le Squad qui a le Passecode, vous obtenez le Pass_Geyser. Dirigez-vous vers le programme Geyser vous obtiendrez le programme Geyser. Changez de zone pour aller vers Eps 1.

1EPS 1
Détruisez les 10 porteurs (vous pouvez utiliser le Snipeur ou les Phalanx pour les détruire). Allez sur le Vector Trap. Vous obtenez le Pass_Halberd. Prenez alors le programme Halberd qui se situe à gauche. Dirigez-vous sur le pont et entrez à l'intérieur du tunnel (Le pont est représenté par des flèches sur la carte). A l'intérieur détruisez tous les Mechas. Après le premier combat ne tournez pas à droite mais allez tout droit. Continuez à détruire tous les Mechas jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant le générateur EPS de secours. Détruisez-le sur le devant ou le derrière. Changez de zone pour aller vers EPS 2.

EPS 2

Aller dans le Tunnel, puis voyant que vous ne pouvez pas aller plus loin ressortez et détruisez le Squad qui a le Passecode vous obtenez le Pass_Control 1. Changez de zone pour aller vers Town 1.

Town 1

Détruisez l'ennemi qui a le Passecode. Vous obtenez alors le Pass_Control 2. Changez de zone pour aller vers Eps 1.

EPS 1

Rentrez dans le tunnel. A la première intersection allez à droite. Prenez le programme Rap_ctrl. Détruisez les ennemis puis sortez, et dirigez-vous vers Town 2.

Town 2

Dirigez-vous prés du Vector Trap, regardez bien vous verrez un Raptor endommagé par terre. Allez dessus.

EPS 2

Vous dirigez alors un Raptor. Allez dans le tunnel. Dès le premier combat allez à droite. Prenez le programme Detector. Retournez en arrière et détruisez les porteurs (pour les détruire plus facilement appuyez sur R2 pour fuser et carré. Prenez ensuite le Métatron. Continuez à détruire les Mechas jusqu'à ce que vous arriviez devant un cul-de-sac. Tirez sur la fente pour détruire la porte. Détruisez le générateur de secours. Vous sortez du Tunnel pour changer de zone et allez vers Town 3.

Town 3

Détruisez tous les Squad en détruisant un minimum de bâtiment. Vous aurez alors une note. Changez de zone pour aller vers Town 2. Puis sortez immédiatement car vous ne pouvez pas encore battre le boss. Allez vers city 2.

City 2

Vous êtes infecté par un virus alors ne vous faites pas toucher par un ennemi sinon vous perdrez. Vous ne pouvez pas non plus prendre de Métatron. Détruisez les 3 Squads sans détruire les hélicoptères.
Détruisez les porteurs puis prenez le Pass_Comet. Prenez ensuite le programme Comet et sortez de cette zone pour aller vers Factory 2.

Factory 2

Évitez tous combats possibles et entrez dans le souterrain (qui est indiqué par des flèches sur la carte) Vous serez obligé de vous battre contre le Mechs car il a le Pass_Vaccine. Prenez le programme vaccine vous pourrez alors vous débarrasser du virus. Changez de zones pour aller à City1.

City 1

Détruisez tous les Squads sans détruire les bâtiments. Vous aurez alors une note en fonction de ce que vous avez fait comme dégâts. Allez ensuite vers City 2.

City 2

Détruisez le Squad qui a le Passecode vous obtenez alors le pass_decoy1. Quittez la zone et allez vers Town 3.

Town 3

En allant dans Town 3 vous verrez que vous ne pouvez pas locker les ennemis car ceci sont invisibles. Alors sortez et allez dans Eps 2.

1EPS 2
Allez au bout le tunnel vous battre contre le robot que vous avez contrôlé. Celui-ci vous donne le programme Detector. Dirigez-vous vers la sortie puis détruisez les porteurs qui sont devant vous, prenez le Pass_Gauntlet qui est dans le Vector Trap. Puis allez trouver le programme Gauntlet qui vous servira à utiliser l'arme secondaire Gauntlet. Quittez la zone où vous êtes pour aller dans Town 3.

Town 3

Vous pouvez maintenant Locker les Squads invisibles. Détruisez-les tous jusqu'à ce que vous ayez le Pass_Decoy 2. Puis aller dans Factory 2.

Factory 3

Entrez dans le souterrain (qui est indiqué par des flèches sur la carte). Détruisez l'ennemi qui se trouve à l'intérieur. Puis prenez le programme Decoy. Sortez du souterrain et détruisez tous les porteurs et prenez le Decoy qui se trouve dans le Vector Trap. Ca y est, vous êtes prêt pour combattre le Boss de Park1.

Park 1

Battez-vous contre le Boss en évitant ses rayons. Lorsqu'il y a une alerte utilisez la seconde arme Decoy et continuez à le frapper en changeant de place. Lorsque la vie du méchant est à la moitié il se transforme en une sorte de scarabée volant. Évitez qu'il vous fonce dessus et dès qu'il est arrêté envoyez-lui des attaques fusantes ou des Comet. Vous pouvez aussi utiliser des Decoy pour éviter ses missiles. Allez ensuite dans Montagne.

Montagne

Commencez par prendre le Métatron qui se situe en face de vous puis continuez tout droit. Ramassez tous les Vector Trap pour récolter des missiles. Prenez le Pass_Bonder puis le programme. Revenez au début et cette fois si allez à droite. Rentrez dans le mur qui est à droite et détruisez le mur qui est en face. Continuez à tuer les ennemis et à prendre les armes. Détruisez le mur à gauche puis celui qui est en face. Continuer à tuer les ennemis et à prendre les armes jusqu'à ce vous arriviez devant un barrage. Entrez à l'intérieur. Là vous arrivez devant un autre boss. Évitez ces sortes de mines avec le boutons R1. Envoyez-lui des attaques fusantes toutes sortes d'armes secondaires, surtout Comet. A la moitié de sa vie il change d'attaques. Évitez alors de vous faire écraser par lui et ne tapez que dans sa tête.

Contre Viola

Donnez-lui toutes sortes de coups que vous le pouvez surtout des Comet si vous en avez. Pendant qu'elle prépare son attaque jaillissante elle est vulnérable, profitez-en pour l'attaquer.

Hub 1

Là vous devez désamorcer les bombes en les lokant puis et en étant en situation rapprochée et enfin en appuyant sur rond jusqu'à ce que la bombe soit désamorcée. Faites attention de ne pas vous faire attaquer par les Squads pendant que vous désamorcez la bombe. Après avoir désamorcé les cinq bombes, vous vous rebattrez contre Viola. Utilisez le Decoy ou Comet ou alors, la meilleure façon de la battre est de frapper avec l'épée en situation rapprochée. Après avoir détruit Neith (Viola) vous devrez vous battre contre Anubis mais si vous avez eu une mauvaise note lors des missions secours, vous ne pourrez pas le battre et devrez vous enfuir mais ne cela se fait automatiquement pendant une cinématique.

NOUVELLE MUSIQUE DE FIN

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté avec un classement A pour chacun des cinq missions. Vous entendrez alors une musique de fin différente durant les crédits.

MODE VERSUS

1ère méthode

A l'écran "Press Start", faites : ○ , ✕ , Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut. Un signal sonore vous avertira de la bonne saisie du code.

2ème méthode

Finissez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour obtenir le mode versus avec 5 personnages et niveaux. Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté deux fois pour obtenir les deux personnages et niveaux restants.

SANTÉ ET MUNITIONS AU MAXIMUM

Faites une pause au cours du jeu, puis : L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. Notez que votre niveau sera pénalisé à chaque fois que vous ferez ce code.

Zone of the Enders : The 2nd Runner

© Konami 2003

MODE VERSUS ET MISSIONS EXTRA

Terminez le jeu sous n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer ces deux nouveaux modes.

JOUER AVEC JEHUTY VER.2, DAMAGED JEHUTY ET NAKED JEHUTY

Terminez le jeu puis sauvegardez. Chargez votre partie et vous pourrez choisir entre les differentes versions de ces personnages.

TOUS LES POWERS-UP DANS LE MINI-JEU ZORADIUS

Commencez une partie de Zoradius puis appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause. Faites ensuite Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1 et R1. Un son comfirmera l'entrée du code.

MINI-JEU ZORADIUS

Dans le mode Boss Battle, battez-vous contre Vic Viper. Pendant le combat contre Leo, mettez la pause et appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1. vous entendrez un son pour confirmer que la manipulation a bien fonctionnée et vous pourrez alors profiter du mini-jeu Zoradius dans le menu Extra Missions.

JOUER AVEC AUMAAN ANUBIS EN MODE VERSUS

Après avoir terminé le jeu une première fois, recommencez une partie avec toutes les armes secondaires et continuez jusqu'à battre Vic Viper. Vous verrez une porte fermée à déverrouiller. Prenez à gauche jusqu'au croisement puis encore à gauche vers le Metatron posté devant le mur de pierres. A l'aide du Vector Canon, détruisez le mur et engouffrez-vous dans le passage. Vous aurez alors à vous battre contre Anubis. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous débloquerez Aumaan Anubis en mode Versus.

À PROPOS

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000 AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.
Merci à (par ordre alphabétique) :

Adam AMOURI
Adam Chiasson-Duguay
Adnan TOUAM
Adrien CHALANDO
Adrien DENELE
Adrien FUCHS
Adrien MAZZONE
Adrien PYTHON
Adrien SERIN
Ahmed MESLEM
Ahmed MILED
Alaedine HERZI
Alain GERY
Alain SWIERKOWSKI
Alan DUHIL
Alban DELEPIERRE
Alban GALTIE
Alex BONGIOANNI
Alex CARTON
Alexandre BAILLY
Alexandre DELPRAT
Alexandre FRAWEEL
Alexandre GUETAT
Alexandre JACQUINET
Alexandre JOUAN
Alexandre MORET
Alexandre ROBERT
Alexandre SYNOTTE
Alexandre THIL
Alexandre WEILL
Alexis AUBERT
Alexis BASSER
Alexis GAUTHIER
Alexis KEIGNAERT
Alexis Murciano
Alexis VINOGRADENKO
Alexis WILLIAMS
Aline GAYDU
Alvin HADDADENE

Amaury PELTIER
Amiar SYFAL
Anatole ROYER DE LA BASTIE
André YANN
Andréa RODRIGUES
Angélique SEIGNEUR
Anthony BARRAS
Anthony BEDOURET
Anthony CRESSENT
Anthony DEMAI
Anthony FRUCTUOSO
Anthony LECOMTE
Anthony VALLOT
Anthony VERMUE
Antoine ASSAYAS
Antoine BASSOUL
Antoine DUCAMP
Antoine DUPON
Antoine VIGNEAULT
Antony LATOSI
Ardian KALANDER
Arnaud CHABROL
Arnaud HEYNEMANS
Arnaud MELONI
Arnaud NISEZ
Arnaud SONNTAG
Arthur ESCABASSE
Arthur MINICONI
Augustin BAURET
Aurélien GHEYSEN
Aurélien VILLEE
Bader Lanouar
Baptiste GODIE
Bastian LE GUEVEL
Benjamin ACHOUR
Benjamin BOULMIER
Benjamin BRUYELLE
Benjamin DELAUTRE
Benjamin DUCRET
Benjamin FERRE
Benjamin GUINOT
Benjamin LAPIERRE
Benoît LIEVIN
Benoit RAOULT
Benoit VIRE
bobby BALLOW
Boris ASSOULINE
Brice MAGNE
Bruno CARLOTTI
Bruno CHALLIER
Bruno RAMADANOSKI
Bryan BRODAN
Bryan HERAUD
Bryan PEETERS
Cédric ARTES

Cédric DERRIEN
Cédric PARISET
Cédric RODIEN
Charles DOUSSOT
Charles PEZE
Charles-Marie AMBROSETTI
Christian DEMIERRE
Christophe BEAUVAIS
Christophe BERBEN
Christophe CARAES
Christophe DUBOIS
Christophe Rudler
Claire SASSE
Claudéric POULIOT
Clément ANDRAUD
Clément BOSSUT
Clément BOUVILLE
Clément CRUZEL
Clément DUBOC
Clément GAUZENS
Clément SELLIER
Corey SUJKOWSKI
Cyril JOURDAN
Cyril TISSERAND
Cyrille SANCHEZ
Damien CANILLOS
Damien PEYROT
Damien PRADAT
Daniel GAEL
Daniel JOKER
Dany POITRAS
David BOTELHO
David CALVIER
David COLLOT
David JANIN
David KEVIN
David RIVARD-LAROCHELLE
David SELLIER
David WALLIMANN
Denis DURET
Denis ONSAY
Denis SAYAD
Didier MOUTHE
Dimitri LASSAUNIERE
Dimitri MAILLOT
DJ TEX
Dominique MAPPS
Dominique PIZZULO
Dorian TOURNIER
Dylan GODY
Edouard POURCHET
Emmanuel ESNOL
Emmanuel MOREIRA
Emmanuel UGO
Eric BERNARD

Eric DESLOGES
Eric LASSALLE
Eric MARTIN
Eric MARTIN
Eric RAVA
Erick MENDOZA
Erik DUMEZ
Etienne BERTHOZ
Etienne PUJOLLE
Etienne VIALLET
Evan BAZIN
Fabien BAILLADE
Fabien LACHIVER
Fabien SEGNARBIEUX
Fabrice CRIBIER
Fathi MAKHLOUFI
Félix BURG
Félix LUTHU
Florent CLAUDEL
Florent GAILLARD
Florian BEREYZIAT
Florian CALTAGIRONE
Florian CRESSON
Florian DIJOUD
Florian DUVAL
Florian HARREAU
Florian JACQUELIN
Florian LHOMEAU
Florian PERENNEZ
Florian SEDRATI
Francis PROVENCHER
Franck SENOTIER
Franck TAFANI
François DELARUE
François SCHILLING
François SMYCZINSKI
François TERNET
François VIDAL
Frédéric BLOCH
Frédéric DELIGNE
Frédéric FAU
Frédéric GILLES
Frederic GIRARDIN
Frédéric GOYON
Frederic LLERENA
Gabriel ATTAL
Gaël ROLLAND
Gaëtan DULIBA DURE
Gaëtan MAUREL
Gary HANDLBAUER
Gauthier BOURGY
Gautier LE FUR
Gef 87
Geoffrey ROLLIN
Ghélaud LEPETIT

Gilles SEGHAIER
Grégory DUBUISSON
Grégory MORELLI
Guilhem ARBOGAST
Guillaume AVOCAT
Guillaume DESFONDS
Guillaume DOS SANTOS
Guillaume MACIEJEWSKI
Guillaume PAQUOT
Hakim TOUATI
Hervé CADORET
Hervé DAGO
Hervé IMHOF
Hervé ROCHETTE
Hubert DOYEN
Hugo BUFFERAND
Hugo FRAMMERY
Hugo GRASSET
Hugo MORASSE
Hyacinthe SAGNIEZ
Irvin ROS
Ismail BENCHLIKHA
Jack EBER
Jason CHAMARD
Jason GRANGIER
Jean COLLET
Jean-Baptiste BRUN
Jean-Baptiste GRATEAU
Jean-Baptiste SENETAIRE
Jean-Baptiste THUILLIER
Jean-claude PRUDHOMME
Jean-Cyr BOIXEDA
Jean-Dominique Tondeur
Jean-François FILOSA
Jean-Hugues JEROME
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Marie NAISY
Jean-Michel CHAMBELLAND
Jean-Michel SERIN
Jean-Philippe MARTINEAU
Jean-Philippe SIELTER
Jean-Pierre CHAUDEL
Jean-Thierry GIERTLER
Jeffray LUIS
Jérémie CARRETTE
Jérémie HUSSON
Jérémy BENETEAU
Jérémy BROUHAN
Jérémy CHAMIOT-MAITRAL
Jérémy CHAVANON
Jeremy COURTOIS
Jérémy LARIVIÈRE
Jérémy PASCO
Jérémy PLUVINET
Jeremy ROY

Jérémy THIRY
Jeremy VASSEL
Jérémy VYLS
Jerôme CATOIRE
Jérôme CHANTRAINE
Jerome D'HEYGERE
Jerôme DUBOIS
Jerôme GUERRIAT
Jérôme GUERRIAT
Jérôme LIADOUZE
Jérôme WANNER
Jin SEAN
Joachim MBALLA
Joffrey LAMAND
Joffrey PAVESI
Johan RAFFESTIN
John DOE
Jonas RIGUET
Jonathan BOUILLAUX
Jonathan BRONNER
Jonathan HAVARD
Jonathan JACOBY
Jonathan SOUFFLET
Jonathan ZAHOROSKO
Jordan MOLABI
Joris NADJ
Julien AUBERTIN
Julien BELHASSEN
Julien CARLE
Julien DUCHAMP
Julien FIE
Julien FORATIER
Julien GALIBERT
Julien GRABER
Julien JAMPY
Julien KEITH
Julien KLEIN
Julien LAROQUE
Julien LEBLANC
Julien LEVY
Julien LLHERNOT
Julien MOEHLIN
Julien MOREL
Julien PESCI
Jy LEMERLE
Karim JEGOUIC
Kevin BLANCHARD
Kevin GAULE
Kevin GENEAU
Kévin MUSELET
Kévin REGNIER
Kevin THE SENG
Kevin VELLE
Kevin VIGNEAULT
Kevin VIOT

Kévin WILQUET
Laurent BACH
Laurent MAGNARD
Laurent SAUSY
Laurent VIEUX
Lionel FERAUGE
Lionel KLEBINDER
Lionel LOY
Lionel RICHOU
Lionel ROUVINET
Loïc DESCAMPS
Loic GAURON
Loïc GRANCHER
Loïc PATATUT
Loïc POMIER
Loïc VANHOVE
Loïs POIX-DAUDE
Louis MOREL
Lucas RAVET
Lucas TERRANA
Ludovic MULLER
Ludovic PIQUET-BACQUET
Malik BERKANE
Manuel ANDIA
Manuel BEZDJIAN
Manuel GRANVISIR
Marc BOULLENGER
Marc MOSTACCI
Marc PELATAN
Marc-André BEDARD
Marc-André BERTHELOT
Marc-Antoine BIGAY
Marjorie MATEOS
Martin DYLAN
Mathieu BOUCHER
Mathieu DEGROTTE
Mathieu FLEURIET
Mathieu GIROUX
Mathieu PERREAULT
Mathieu TAPPOLET
Mathieu VERNANT
Matthias RAEPPERS
Matthieu Bizot
Matthieu CHAPUY
Matthieu CRAMPON
Matthieu GUILLOTEAU
Matthieu LANDREAU
Matthieu NOIROT
Matthieu PINSON
Maxime BENAUWT
Maxime COURANT
Maxime DRAPEAU
Maxime DUCLAUD
Maxime GUILLERMINET
Maxime GUIOT

Maxime HEYLIGHEN
Maxime LEBRUN
Maxime MALIN
Maxime RIOULT
Mehdi ALLALA
Melvin PROVINI
Michaël RUBBO
Michaël Voirol
Micheal CHIARROTO
Michel PIERRE
Mickaël BONABAU
Mickael DA SILVA
Mickael DUPONT
Mickaël JANNIN
Mickaël MANGEL
Mickaël PHAM
Morgan H. WYX
Niccolò AAPRO
Nicolas BOURGAULT
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas CHARLIER
Nicolas DEMIERRE
Nicolas DINQUEL
Nicolas DRAPEAU
Nicolas FORTAT
Nicolas GIRARD
Nicolas MARTINET
Nicolas MOLUCON
Nicolas SUBIRADA
Nicolas UBEDA
Nicolas WALTER
Nicolas WOLF
Noris BENSEGUIR
Offspring DINENDAL
Olivier DAVID
Olivier Diamond
Olivier MATHIEU
Olivier REYNAUD
Olivier ROBERT
Olivier TAHAN
Olivier VERBENA
Olivier VIGNERON
Pablo SAINZ
Pascal LEMIEUX
Pascal TANGUE
Pascal THANGUE
Patrice COROUGE
Patrick CAPEILLERE
Patrick KEDOK
Patrick MORCOS
Paul GILLEN
Paul KURCZ
Paulo VALADO
Philippe ANTOINE
Philippe QUIZNIN

Philippe SIGIER
Pierre ALEXANDRE
Pierre BICHET
Pierre DAUBOIS
Pierre KULAS
Pierre MALET
Pierre MAUGEIN
Pierre OLIVIER
Pierre-Alexandre RETHORE
Pierre-Alexandre TAIX
Pierre-François LEGRAIN
Pierre-Marie HEUSSAFF
Pierrick BOUTRUCHE
Quentin BRUHIER
Quentin DELOLME
Quentin DURIEZ
Quentin SIMON
Raphaël KNIPPER
Raphael VANDELET
Raphaël ZAIDI
Régis FONTENAY
Rémi BAR
Rémi De Oliveira
Rémy TAPIAU
Renaud BARBIER
Renaud FROMENT
Reno BRETON
Richard BOUVIER
Richard MARIUS
Rija RAMAROLANTO-RATIARAY
Robert CASTAGNE
Robin TAHON
Rock LEE
Romain BARAILLER
Romain CALLIER
Romain DEBORRE
Romain DELPIC
Romain FAIFEU
Romain JAMET
Romain LASNIER
Romain SCARDINA
Romain VECCHIE
Ronald TRUEL
Rudy ASCIENDO
Safouane BAKKALI
Samantha GALLIOT
Samuel CIULLA
Sebastien BERNARD
Sebastien BRESSY
Sébastien BRESSY
Sébastien CINQUE
Sébastien COULON
Sébastien DESCHAMPS
Sébastien MONEDIERE
Sébastien PISSAVY

Sébastien ROBERT
Sébastien VIDAL
Sébastien VIDAL
Séraphin COIMBRA
Serge BEGUIN
Serge KOSTIC
Simon DE SAINT DENIS
Stéphane BONET
Stéphane JAUBERT
Stéphane MATHURIN
Stéphane MAURIN
Stéphane NELLI
Stéphane PAGE
Stéphane PLAGES
Stéphane ROZET
Stéphane SCARBONCHI
Steve EDMOND
Steven TURBEC
Strife ATHO
Swann SPIES
Sylvain DUMAS
Sylvain WAGON
Terry DEGORCE
Thibaud CHOPLIN
Thibault CARMODI
Thibault LAMBERT
Thibault MARIN
Thibaut LUYCKX
Thierry BARD
Thierry STAAB
Thomas BANY
Thomas BAYON
Thomas BORDOZ
Thomas BOULAN
Thomas BROUWERS
Thomas CULOT
Thomas DUVAIL
Thomas FOUSSADIER
Thomas GIRAUD
Thomas GISSY
Thomas HODEIGE
Thomas JOLAIN
Thomas MALAISE
Thomas MELHAN
Thomas NOZIERE
Thomas PAGANO
Thomas Perreon
Thomas PHAM PHU
Thomas POUSSART
Thomas TARP
Thomas VAILLANT
Thomas VICENTE
Timothé MONIER
Tom KARREN
Tony LORNE

Tristan BADARD
Tristan SCHRAEN
Valentin COINDREAU
Valentin DAL MASO
Valentin TOCK
Valérie PRECIGOUT
Victor BANCILLON
Vincent BARENGO
Vincent BEAUMONT
Vincent CARRANDI
Vincent GILETA
Vincent GRENIER
Vincent LACROIX
Vincent LEBRIEZ
Vincent MATEOS
Vincent PAQUET
Vincent PETIT
Vincent QUINTELA
Vivien NORMAND
Xavier ARENT
Xavier LESPADE
Xavier RICHOMME
Xavier ROLLAND
Yann MULLER
Yann VERMOT
Yannick BRIAND
Yannick DAFFAUD
Yannick LE FUR
Yannick ROMANET
Yoan GRIVAUX
Yoann CRESCENCE
Yoann MOSCONI
Yoann Poher
Yohann VITE

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société **L'ODYSSEE INTERACTIVE.**
Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.

- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.

- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en **FREEWARE**. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'*ETAJV®* n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il

est strictement interdit de décompiler le fichier HLP, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV*® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

***ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo*®** est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.